Das Sternenmeer Rollenspiel

Michelle Natascha Weber

Das Sternenmeer Rollenspiel

Idee & Konzept: Michelle Natascha Weber
Texte: Michelle Natascha Weber & Marko Caiazza
Layout & Grafische Gestaltung: Michelle Natascha Weber
Umschlaggestaltung: Michelle Natascha Weber
Umschlagillustration: Michelle Natascha Weber

ISBN: 978-1-291-33486-9

Copyright © 2013 Michelle Natascha Weber

http://www.sternenmeer-rpg.de

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Inhalt

Einführung 9
Was ist ein Rollenspiel? 9
Was benötigt man zum Spielen? 10
Die Rolle des Spielleiters 10
Die Rolle der Spieler 11
Kampagnen im Sternenmeer 12
Über dieses Buch 13
Wie spielt man ein Rollenspiel? 14
Kapitel 1: Das Buch der Völker 17
Über das Buch der Völker 18
Mischwesen 19
Meereswesen 20
Ashaironi 21
Cath'shyrr 29
Dai'Vaar 37
Djirin 44
Elfen 51
Feenelfen 64
Gnome 72
Meereselfen 79
Menschen 86
Nixen 93
Nymphen 101
Satyrn 109
Schattenvolk 116
Syreniae 124
Tritonen 131
Tua'Tanai 138
Valisar 145
Windvolk 152
Yassalar 160
Zwerge 167
Kapitel 2: Die Charaktererschaffung 175
Schritt für Schritt zum Charakter 176
Die Patenschaft der Götter 178
Über Patengötter 178
Eigenschaften der Patengötter 179
Attribute 182
Fertigkeiten 184
Spezialisierungen 185
Einzelne Wissensgebiete kaufen 186
Neue Fertigkeitspakete 187
Doppelte Wissensgebiete 187
Attribute und Wissensgebiete 188
Vereintes Wissen 188
Ungelernte Fertigkeiten 188
Fertigkeitspakete 189
Vorteile 204
Liste der Vorteile 204
Nachteile 212
Liste der Nachteile 212
Kapitel 3: Geld und Ausrüstung 220
Geld auf Beleriar 221
Geld im Sternenmeer 221
Monatliche Einkünfte 222
Preise für Ausrüstungsgegenstände 223
Ausrüstung verkaufen 224
Traglast 224
Ausrüstung und Waren 225
Kapitel 4: Die Welt der Magie 229
Die Zauberkraft 229
Zauber 230
Das Erlernen neuer Zauber 231
Die Zauberprobe 232

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Erschöpfung 232
Erholung 233
Widerstand gegen Zauber 233
Gegenzauber 234
Zauber kombinieren 235
Die Magie der Elemente 237
Lehrjahre eines Magiers 237
Die Elemente der Magie 238
Der wahre Magier 239
Voraussetzungen 240
Über Elementargeister 240
Das Muster eines Geistes 241
Geisterarten 241
Magische Grundfähigkeiten 245
Die Magie der Erde 247
Die Magie des Feuers 250
Die Magie des Lichts 254
Die Magie des Schattens 258
Die Magie des Wassers 262
Die Magie des Windes 266
Göttliche Magie 271
Der Weg eines Priesters 271
Voraussetzungen 272
Machtgrade 272
Wunder 273
Zaubergesang 279
Der Werdegang eines Zaubersängers 280
Der Meistersänger 280
Voraussetzungen 281
Über Zauberlieder 281
Zauberlieder 282
Hexenkunst 290
Der Weg einer Hexe 291
Über Hexenrituale 292
Voraussetzungen 293
Rituale 293
Seelenwandel 300
Der Weg eines Seelenwandlers 300
Über den Seelenwandel 301
Voraussetzungen 302
Tierkräfte 303
Die Geschichte der Klingentänzer 308
Klingentanz 314
Voraussetzungen 314
Klingentänze 315
Kapitel 5: Das Buch der Regeln 320
Ein Wink des Schicksals 320
Attributsproben 320
Fertigkeitsproben 321
Konkurrierende Würfe 322
Schwierigkeitsgrade 323
Über den Einsatz von Würfelproben 324
Erzählerprobleme 325
Kampf im Spiel 326
Konstitution und Schadensproben 326
Der Verteidigungswert 327
Rüstungen 327
Ausdauer 328
Ausdauer im Kampf 328
Die Dauer einer Runde 329
Die Initiative 329
Initiative für magische Effekte 329
Überraschung 330
Der Angriff 330
Gezielte Angriffe 330
Aktives Ausweichen 331
Der Fernkampf 331
Kampf mit zwei Waffen 332
Schaden 333
Betäubungsschaden 333
Kampf unter Wasser 334
Körperliche Heilung 334
Erschöpfung 335
Viele Gegner – wenig Helden 335
Eigene Schläger entwerfen 336
Mehrere Gegner angreifen 336

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Situationen im Leben des Abenteurers 337
Alkohol und Drogen 337
Ersticken und Ertrinken 338
Feuer und Säure 338
Gift 339
Kosten für den Kauf eines Giftes 339
Klettern 339
Stürze 340
Schwimmen 340
Das Wichtigste zuletzt 341

Kapitel 6: Erfahrung, Ruf, Schicksal 342
Über Kampagnen 342
Der Ruf eines Helden 345
Der Nutzen des Rufs 345
Negativer Ruf 346
Erfahrungspunkte 347
Steigerungskosten 347
Die Augen der Götter 349
Schicksalskarten im Spiel 349
Danke 351
Anhang 353

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Einführung

Willkommen in der Welt des Sternenmeers, Willkommen auf Beleriar, der Insel, die bei einem Streit der Götter unter die Wellen des Ozeans versetzt worden ist und seither auf dem Meeresgrund ruht.

Dieses Buch ist der Schlüssel zu einem aufregenden, neuen Hobby, dem Rollenspiel, bei dem man selbst in die Rolle der Helden schlüpft, die Einfluss auf den Lauf der Welt nehmen und spannende Abenteuer erleben.

Es öffnet die Tore in die Welt Niel'Anor und enthält alles, was man braucht, um dort unvergessliche Augenblicke zu erleben, um wilde Fechtkämpfe zu bestreiten, Wundertaten mit Magie zu vollbringen oder Drachen entgegen zu treten.

In diesem Buch finden sich umfassende Informationen darüber, welche Völker die Welt Niel'Anor bewohnen und wie man sich selbst einen Charakter erschafft, der unter diesen Geschöpfen lebt. Ebenso gibt es alle nötigen Regelmechanismen, mit deren Hilfe man das Spielgeschehen abwickeln kann, um Erfolge oder Misserfolge der Protagonisten zu ermitteln.

Doch bevor es an der Zeit ist, einen genaueren Blick auf die Möglichkeiten zu werfen, die den Spielern offenstehen und die später ihre Charaktere prägen werden, ist es nötig die Grundlagen und Grundbegriffe eines Rollenspiels ein wenig genauer unter die Lupe zu nehmen.

Was ist ein Rollenspiel?

Es gibt viele Arten, den Begriff Rollenspiel zu definieren, und in der heutigen Zeit ist er wahrscheinlich weitaus besser als Bezeichnung für eine gewisse Gattung von Computerspielen bekannt als für deren Ursprung – das Pen & Paper Rollenspiel, das sich nicht auf einem Bildschirm, sondern in den Köpfen der Spieler abspielt.

Vielleicht ist es am ehesten mit der uralten Kunst des Geschichten Erzählens vergleichbar. Menschen kommen in einem Raum zusammen und spinnen gemeinsam abenteuerliche Handlungsstränge um eine Gruppe von Abenteurern, die freiwillig oder unfreiwillig ihren Weg gemeinsam gehen.

Dabei lebt die Geschichte jedoch nicht von einem einzigen Erzähler, der seinen Zuhörern die Geschehnisse schildert, nein, jeder der versammelten Spieler trägt seinen Teil zur Entfaltung des Abenteuers bei, indem er erzählt, wie sein Held in dessen Verlauf agiert, dabei zu seiner Stimme wird, mit der er mit den anderen Helden und den Bewohnern seiner Welt kommuniziert.

Der Spieler spricht für den Charakter, den er sich erschaffen hat, erzählt seine Handlungen, wirft ab und an die Würfel, die über ihren Ausgang und somit auch den Fortgang der Geschichte entscheiden, manövriert ihn durch gefährliche Geschehnisse und führt ihn an alle Orte, die er zu besuchen wünscht. Und doch sind es nicht die Spieler allein, die über den Verlauf ihrer Abenteuer entscheiden. Denn einer der Spieler besitzt keinen Helden, den er durch die Geschichte leitet. Dafür spricht er für jedes andere Wesen der Spielwelt, verkörpert jeden Freund, jeden Feind, jeden Fürsten und jeden Bettler, der diese Welt bevölkert und auf den die Spieler treffen können.

Er übernimmt die Rolle des Spielleiters, ist der Erzähler, der die Grundpfeiler der Geschichte errichtet, durch die die Helden gehen werden. Er ist

der Schiedsrichter, der über den Ausgang einer Handlung entscheidet und bestimmt, welche Folgen das Ergebnis einer Würfelprobe nach sich zieht. Der Gegenspieler, der für jene Wesen spricht, die sich den Helden in den Weg stellen, ihnen Fallen stellt und sie in ausweglos erscheinende Situationen bringt, aus denen es kein Entkommen gibt. Und doch gibt es kein Gegeneinander, keinen Wettbewerb, an dessen Ende der Bessere gewinnt – Spielleiter und Spieler erschaffen die Geschichte gemeinsam und spielen nicht um einen Sieg. Denn im Rollenspiel kann niemand der alleinige Sieger sein. Es ist das gemeinsame Erleben eines Abenteuers, das hier im Vordergrund steht.

Was benötigt man zum Spielen?

Grundsätzlich benötigt man zum Spielen eines Rollenspiels nicht mehr als einige Blätter Papier, einen Bleistift, möglichst mit Radiergummi, und im Falle des Sternenmeer Rollenspiels eine Handvoll sechsseitiger Würfel (nachfolgend auch W6 genannt), die man relativ leicht aus diversen Brettspielen zusammensammeln kann, die wahrscheinlich jeder zuhause hat.

Allerdings gehen die Vorlieben dabei weit auseinander und die meisten Rollenspieler entwickeln früher oder später eine gewisse Neigung dazu, sich Massen der unterschiedlichsten Würfel anzuschaffen. Ob transparent, marmoriert, glitzernd oder aus Metall – für jeden Geschmack ist etwas vorhanden und es ist durchaus sinnvoll, sich später eine Box mit 12 oder mehr sechsseitigen Würfeln zu besorgen, da man für einige Proben eine größere Würfelanzahl benötigt.

Auch zwei zehnseitige Würfel (W10) sind für das Spiel nötig. Diese bezeichnet man auch häufig als Prozentwürfel. Man kann sie in zwei Ausführungen erwerben, die das Ermitteln von prozentualen Wahrscheinlichkeiten einfacher machen. Einem Würfel mit den Zahlen von 00 bis 90 und einem mit den Zahlen von 1 bis 10, die bei Prozentwürfen gemeinsam geworfen werden und Ergebnisse zwischen 1 und 100 anzeigen können.

Bei einer Prozentprobe wird im Allgemeinen ein Prozentwert angegeben, der die Möglichkeit, ein Unterfangen erfolgreich auszuführen, widerspiegelt. Das Ergebnis der Würfelprobe muss entsprechend unter diesem Wert bleiben, damit der Spieler einen Erfolg verbuchen kann.

Eine Kopie des Charakterbogens ist ebenfalls angeraten (es ist mühsam, alle Werte auf einem leeren Blatt Papier zu verwalten) und wird im Normalfall mit Bleistift ausgefüllt, damit die Einträge während des Spiels aktualisiert werden können, um den momentanen Entwicklungsstand des Charakters anzuzeigen, der sich durch Erfahrungsgewinn stetig verändert.

Darüber hinaus besitzt jeder Spieler seine eigenen Vorlieben – der eine braucht unbedingt einen Würfelbecher, der andere schleppt ganze Ordner mit Charakterbildern, Karten und Anschauungsmaterial mit sich herum, zeichnet Skizzen von besuchten Örtlichkeiten und notiert sich jedes Erlebnis in einer Art Tagebuch.

Die Rolle des Spielleiters

Ein Rollenspiel kann ohne Spielleiter nur schwer existieren. Wären die Helden auf sich allein gestellt, würden sie wahrscheinlich jedes Hindernis mühelos aus dem Weg räumen, niemals in gefährliche Situationen geraten und jedes Ziel erreichen. Jeder Spieler würde versuchen, den Spielverlauf nach seinen eigenen Wünschen zu beeinflussen und würde es kaum zulassen, dass die anderen negativ über den Ausgang seiner Aktionen entscheiden. Chaos und Streit wären eine logische Folge – denn über kurz oder lang geht es selten harmonisch zu, wenn eigene Interessen im Widerstreit zu den Interessen anderer stehen.

Also muss einer der Spieler die Rolle desjenigen übernehmen, der die Entscheidungen trifft und den Verlauf der Geschichte vorgibt, ohne

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Partei zu ergreifen. Der Spielleiter, im Sternenmeer Rollenspiel einfach „Erzähler“ genannt.

Die Rolle des Erzählers ist nicht die einfachste. Er entwirft die Geschichten, arbeitet die Persönlichkeiten aus, die mit den Spielercharakteren interagieren, ist derjenige, der Spielwelt und Regeln wohl am Besten kennen, und sich mühelos darin bewegen muss. Er entwickelt Szenarien, erweckt Orte zum Leben, die von den Spielern besucht werden können, stattet sie mit Herausforderungen aus, an denen die Helden wachsen können, und ist jede Person an jedem Flecken der Welt, mit der die Spieler reden möchten.

Es ist eine Tätigkeit, die vieles von demjenigen verlangt, der sich an sie herantraut. Der Erzähler würfelt für jeden Gegner in einem Kampf, muss oft aus dem Stegreif Szenarien entwerfen und stets auf alles reagieren können, was den Spielern in den Sinn kommt. Noch dazu liegt es in seiner Verantwortung, die Spieler mit seinen Beschreibungen gefangen zu nehmen und sie dafür zu interessieren, ein buntes und glaubhaftes Bild von der Szenerie zu malen, in der sich die Spieler mit ihren Helden bewegen.

Die Helden sind der Kern einer Geschichte, die Personen, um die sich die Abenteuerhandlung entspinnt und die sie mit ihren Taten beeinflussen. Aber der Erzähler ist derjenige, der ihnen den Rahmen bietet, in dem sie sich bewegen können.

Sicherlich bringt die Position des Erzählers eine gewisse Macht mit sich. Schließlich hat er das letzte Wort, trifft die Entscheidung über das, was im Verlauf einer Geschichte geschieht, gibt Reaktionen und Folgen vor. Doch es wäre dumm, wenn er dieses Privileg ausnutzen würde – denn

ein Erzähler ohne Spieler, die seine Geschichten erleben möchten, wird über kurz oder lang kaum mehr auf dieser Position zu finden sein – oder ein ziemlich einsames Dasein fristen.

Die Rolle der Spieler

Die Spieler. Hauptfiguren der Abenteuergeschichten und damit die Helden, die mit ihren Taten in ihren Verlauf eingreifen.

Jeder Spieler entwickelt vor Spielbeginn einen Charakter, legt dessen Stärken und Schwächen fest, gibt ihm eine Geschichte und ein Erscheinungsbild. Diesen Charakter führt er schließlich durch

die Handlung, spricht für ihn, beschreibt, was er tut und wie er auf seine Umwelt reagiert, leidet mit ihm, wenn ihm das Schicksal böse mitspielt, und freut sich über jeden Erfahrungspunkt, der dazu beitragen wird, dass er seine Fähigkeiten ausbauen kann.

Die Spieler sind diejenigen, die zusammenarbeiten müssen, um aus kniffligen Situationen zu entkommen. Sie können Helden sein, die für das Gute kämpfen und die Tochter des Königs aus den Fängen seiner Feinde befreien oder sie können diejenigen sein, die sie entführt haben. Vielleicht für ihren persönlichen Gewinn. Vielleicht aus politischen Gründen. Vielleicht auch, weil einer von ihnen unsterblich in sie verliebt ist.

Helden können in einem Rollenspiel so vielfältig sein wie real existierende Personen. Sie besitzen Motivationen und Ziele und handeln entsprechend. Natürlich kann es ausreichen, in eine Höhle zu laufen, Monster abzuschlachten und die Schätze einzuheimsen, aber auf Dauer wird diese Art des Rollenspiels ein wenig zu flach und langweilig. Es schadet also nicht, dem Charakter ein wenig mehr „Fleisch" zu verpassen, das ihn zu einer glaubhaften Persönlichkeit werden lässt.

Kampagnen im Sternenmeer

Die Welt unter den Wellen des Ozeans hält vielerlei Herausforderungen für mutige Helden bereit. Eine Vielzahl von Abenteuerschauplätzen bietet sich an und lässt genügend Raum für jede Art von Kampagne.

So könnten die Helden Wesen des Sternenmeeres sein, die der Bedrohung ihrer Heimat durch die Yassalar begegnen. Oder gehören sie womöglich diesem dunklen Schrecken der Meere an, den es nach Macht über die Völker des Ozeans dürstet? Der immerwährende Krieg zwischen den Völkern des Meeres wartet hier auf die Spieler, die ihn in die eine oder andere Richtung beeinflussen könnten. Und man darf niemals vergessen, dass nicht jede Kreatur des Sternenmeers davon begeistert ist, dass sich plötzlich eine Insel der Luftatmer in ihrem Reich befindet. Könnte man ihren Schutz zerstören, so gäbe es darin unermessliche Schätze, zum Greifen nah.

Beleriar selbst mag unter seiner schützenden Kuppel nicht von einem offensichtlichen Krieg zerrissen werden, doch unter der ruhigen Oberfläche brodelt es an allen Orten. Das Spiel der Macht lauert auf jene, die an Politik und Intrigen Interesse besitzen. Entstammen die Helden den Reihen des Adels oder gehören sie zu jenen, die sich für einen reichen Geldgeber die Finger schmutzig machen? Der Fürst besitzt viele Feinde, nicht wenige davon würden ihn zu gerne stürzen und seinen Platz einnehmen. Alte Blutlinien konkurrieren mit lästigen Rivalen, streben nach Reichtum und Einfluss, verbergen ihre Ambitionen hinter einem einnehmenden Lächeln und beruhigenden Worten.

Religiöse Eiferer säen ein gefährliches Gedankengut in die Köpfe all jener, die ihnen zuhören möchten. Flammende Reden geben den Anstoß zu Handlungen, die gefährlich an die Zeit des Untergangs erinnern. Versprechen werden gemacht und erreichen leichtgläubige Herzen, die sich danach sehnen, die Strahlen der Sonne wieder auf der Haut zu spüren. So manches langlebige Volk hat den Untergang der Insel miterleben müssen und nicht jedem gefällt es, unter die Herrschaft der kurzlebigen Menschen geraten zu sein, die so schnell vergessen und beinahe keine Sehnsucht mehr nach einer Welt verspüren, die sie niemals kennenlernen durften.

Geheimgesellschaften spinnen ihre Fäden zu Zwecken, die nur sie allein kennen, und nehmen Einfluss auf die Geschehnisse, ohne dass man etwas von ihrer Existenz ahnt. Wolkenschiffe schweben durch die Lüfte, Piraten treiben ebenso dort wie auch zu Wasser ihr Unwesen. Duelle werden in dunklen Ecken ausgefochten und wagemutige Schurken verwandeln sich manchmal in die Helden, die die Welt verändern.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Doch nicht allein die Städte bieten Raum für Aufregung. Geheimnisse warten in dunklen Wäldern darauf, entdeckt zu werden. Die Ruinen untergegangener Reiche ziehen Abenteurer magisch an, bergen Schätze, aber auch dunkle Kreaturen in ihrem Herzen, die die Unvorsichtigen in ihr Verderben führen. Mächtige Magie hat ihre Spuren hinterlassen, unglaubliche Artefakte verbergen sich an Orten, die kein Auge seit Jahrhunderten erblicken durfte. Die einen mögen Gutes über die Welt bringen. Doch andere sollten besser niemals in die Hände der Sterblichen geraten.

Und niemals darf man die Götter Niel'Anors vergessen, die sich gerne unter ihre Kinder mischen, ihre eigenen Pläne verfolgen und miteinander in einem ewigen Wettstreit verstrickt sind. Narion und Eriadne werden ihre Streitigkeiten, die Beleriar verschlungen haben, wohl niemals beilegen und ringen weiterhin um die Insel inmitten des Ozeans, und es ist gewiss, dass die dunkle Shirashai keine Gelegenheit auslassen wird, um Zwietracht zu säen und Unvorsichtige in ihr Netz zu locken. Nicht jede Gottheit sieht in den Sterblichen Kreaturen, die es zu schützen gilt. Manchen bedeuten sie kaum mehr als eine Schachfigur, die ihnen einen Vorteil bringen wird, die aber ebenso schnell aus dem Spiel genommen werden kann.

Und in dieser Welt entscheiden sich die Helden, wer sie sein wollen. Sie stehen an der Seite von mächtigen Persönlichkeiten, retten jene, die in Not geraten sind, und werden in Intrigen und gefährliche Pläne verwickelt, weil sie zur falschen Zeit am falschen Ort sind.

Vielleicht ist es eine schöne Frau, die unter Tränen um ihre Hilfe fleht und nicht so hilflos ist, wie es den Anschein hat, vielleicht eine Familiengeschichte, die nach einer Lösung verlangt. Ein ruheloser Geist, eine unverhoffte Erbschaft, die Ärger mit sich bringt, ein Vorfall, ausgelöst durch ein zu großes Mundwerk, der die Missgunst eines mächtigen Feindes weckt.

Reisen über die Insel führen zu neuen Entdeckungen. Mysterien warten auf ihre Lösung und ziehen die Neugierigen in ihren Bann.

Es gibt viele Ansätze für Abenteuer im Sternenmeer, ganz gleich, ob es sich dabei um kleinere Geschichten handelt oder um eine weltumspannende Kampagne, in der die Helden etwas tun, das von größter Bedeutung ist. Aber unabhängig davon, welchen Weg eine Spielergruppe auch einschlagen mag, bleibt das Sternenmeer immer eine Welt, die von ihren Geschichten lebt. Tatsächlich sollten die Regeln nur eine untergeordnete Rolle spielen. Zwar sind sie wichtig und notwendig, um über den Spielverlauf zu entscheiden, doch es ist die Interaktion, die Handlung, von der das Spiel lebt und die den Spaß ausmacht, nicht das Ergebnis einer Würfelprobe, die gut oder schlecht ausfällt.

Eine Probe entscheidet über das Gelingen einer Aktion. Sie zeigt an, ob die Helden unbeschadet in das Gefängnis eindringen, in dem eine wichtige Persönlichkeit gefangen gehalten wird oder ob sie einen Fehler machen, der die Wachen auf den Plan ruft. Aber sie kann niemals die eigentliche Geschichte ausmachen und von den waghalsigen Taten auf der folgenden Flucht erzählen. Denn diese schlummern allein in der Fantasie von Spielleiter und Spielern und können nur durch ihre Erzählungen zum Leben erweckt werden.

Über dieses Buch

Obgleich in diesem Buch alle notwendigen Regeln enthalten sind, eine Vielzahl an Zaubern, Fähigkeiten und anderen Elementen, die einen Charakter abrunden, kann ein solches Werk niemals jede Idee beinhalten, auf die Spieler und Erzähler im Laufe des Spiels kommen werden.

Deswegen sei an dieser Stelle eines gesagt – das Sternenmeer hat seit jeher von den Vorstellungen und Wünschen aller gelebt, die darin gespielt haben und dies erstreckt sich auch auf dieses Regelwerk.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Entsprechend kann jeder Spieler in Absprache mit dem Erzähler eigene Fähigkeiten, Talente oder Zauber entwickeln, die vielleicht noch nicht in diesem Buch zu finden sind und seinen Charakter zu einem wahrhaftigen Individuum machen werden.

Das Sternenmeer Rollenspiel ist kein Werk, in dem man sich sklavisch an Vorgaben halten muss. Eigene Ideen dürfen blühen und die Spieler können eigene Wünsche einbringen, wenn sie es denn möchten. Natürlich hat der Erzähler stets das letzte Wort und muss dafür Sorge tragen, dass diese Fähigkeiten stimmig bleiben und das Spielgleichgewicht nicht gefährden, doch das sollte niemanden daran hindern, eigene Vorstellungen zu entwickeln.

Das vorliegende Buch ist allerdings nur der erste Teil des Sternenmeer Rollenspiels. Alle Informationen über die Welt sind in dem separaten Band *Eine Reise über Beleriar und durch die Wellen des Sternenmeeres* enthalten, das je nach den persönlichen Vorlieben der jeweiligen Rollenspielgruppe den Spielern offen stehen kann – oder auch allein dem Erzähler vorbehalten bleibt.

Manche Gruppen ziehen es vor, wenn der Erzähler der Einzige ist, der die Geheimnisse der Spielwelt kennt. Andere sind offener und trennen das Spielerwissen so strikt von dem Wissen der Charaktere, dass niemand den Spaß verliert, wenn er selbst in die Welt eintaucht.

Wie spielt man eigentlich ein Rollenspiel?

Was für alte Hasen eine Selbstverständlichkeit ist, kann für einen Neuling eine durchaus berechtigte Frage sein, die keine Regel vollständig beantworten kann. Es ist klar – man hat ein Charakterblatt, Werte und Regeln. Dazu noch Würfel, von denen man weiß, wie und wann man sie einsetzen soll. Aber wie läuft ein Rollenspiel eigentlich genau ab?

Für die meisten erfahrenen Spieler ist es eine Selbstverständlichkeit, einen Charakter zu führen. Es ist Routine, kleine Zettel an den Erzähler zu schreiben oder auf diesem Weg Informationen von ihm zu erhalten, die nicht für die Gruppe bestimmt sind und nur ihn allein betreffen. Es ist einfach, zu wissen, wann man die Würfel werfen muss und wie genau man in welcher Situation reagiert.

Für einen frischgebackenen Rollenspieler ist all das jedoch weder selbstverständlich noch einfach zu durchblicken. Aus diesem Grunde folgt an dieser Stelle eine typische Spielsituation, die hoffentlich ein wenig Licht ins Dunkel bringen kann.

Der goldene Narr

In der letzten Zeit finden vermehrt Einbrüche in die Paläste des Adels von Nir'alenar statt. Seltsamerweise scheinen es die Einbrecher jedoch nicht auf wertvolle Gegenstände abgesehen zu haben, sondern durchwühlen lediglich die Arbeitszimmer der Familienoberhäupter und lassen danach eine Goldmünze mit dem aufgeprägten Profil eines Narren zurück, deren Ursprung unbekannt ist. Gestohlen wurde bislang noch nie etwas.

Der Adel steht vor einem Rätsel und ist ausgesprochen beunruhigt über die Vorfälle, sodass mittlerweile ein hohes Kopfgeld auf die Ergreifung des "Goldenen Narren" ausgesetzt ist. Kein Wunder, dass die Heldengruppe versessen darauf ist, den Täter zu finden und die Belohnung einzustreichen. Auf der Suche nach dem Goldenen Narren sind sie nun in der *Schwarzen Katze* eingekehrt, um vielleicht die eine oder andere wertvolle Information aufzutreiben.

Erzähler: Die *Schwarze Katze* ist heute Abend gut besucht. Als ihr eintretet, wenden sich die Köpfe einiger der düsteren Gestalten zu euch um und mustern euch, bevor sie sich wieder ihren Gesprächen zuwenden. Die Wirtin Essandra steht hinter dem Tresen und wischt gelangweilt einen Bierkrug aus. In einer Ecke tut ein Barde sein

Bestes, um die Gäste zu unterhalten, doch kaum einer hört ihm zu.

Tina: (*spielt die Magierin Avinia*) Gibt es noch ein freies Plätzchen in der Nähe des Barden? (*zur Gruppe gewandt*) Barden sind immer eine gute Informationsquelle. Die suchen doch überall nach Helden, die sie zu Liedern inspirieren. Wir sollten versuchen, ihn in ein Gespräch zu verwickeln, wenn er eine Pause einlegt.

Michael: (*spielt den Fechter Daris*) Das ist eine gute Idee. Ich nehme eine selbstbewusste Haltung ein und erwidere die Blicke dieser Kerle ungerührt. Die sollen nicht denken, dass wir eine leichte Beute sind.

Erzähler: Ihr habt Glück. In der Nähe der Bühne ist noch ein freier Tisch. Gleich daneben sitzen einige raue Gesellen und amüsieren sich mit einem Würfelspiel. Einige Männer nehmen deinen Degen genauer in Augenschein, Daris.

Dominik: (*spielt den Priester Olvir*) Ok, dann nehmen wir den doch. Reiß dich zusammen, Daris. Wir können heute keinen Ärger gebrauchen.

Michael: Nur keine Angst, Olvir. Deinem dicken Bauch wird schon nichts passieren.

Dominik: Pass nur auf, sonst sind die Jungs da noch dein kleinstes Problem!

Tina: Avinia seufzt gereizt. Könnt ihr den Unsinn auf später verschieben? Ich gehe zu dem Tisch hinüber und schenke dem Barden mein schönstes Lächeln, wenn er mich ansieht. Welchen Eindruck macht er?

Erzähler: Der Barde wirkt ein wenig deprimiert und lustlos. Seinem Spiel fehlt es an Energie. Offenbar wäre er lieber an einem anderen Ort, doch seine abgetragene, verblasste Kleidung lässt dich darauf schließen, dass er keine gute Zeit durchlebt. Als er jedoch dein Interesse wahrnimmt, kehrt ein wenig Leben in ihn zurück und er nickt dir freundlich zu. Anhand der leichten Spitzen seiner Ohren unter dem blonden Haar erkennst du seine elfische Abstammung, wenngleich er keinesfalls ein reinblütiger Elf sein dürfte.

Michael: Ich verdrehe bei Avinias unbeholfenen Flirtversuchen die Augen und setze mich an den Tisch. Wo ist die Schankmaid? Ich möchte jetzt ein gutes, kaltes Bier.

Tina: Ich ignoriere Daris und schenke dem Barden meine ganze Aufmerksamkeit.

Erzähler: Die dralle Schankmaid setzt sich schon in Bewegung. Es ist ein rotwangiges, blondes Mädchen mit blauen Augen, das unter den dunklen Gestalten deplatziert wirkt. Sie hat nur noch Augen für dich, Daris, und ihre Stimme wirkt rauchig, als sie sich über dich beugt und: "Was kann ich euch bringen?", haucht.

Dominik: Na, das ist ja genau dein Beuteschema, was, Daris?

Michael mustert Dominik an Daris' Stelle mit einer emporgezogenen Braue, spart sich jedoch einen Kommentar.

Erzähler: Der Barde lässt unterdessen die letzten Töne seines Liedes verklingen und befeuchtet seine Kehle aus einem Becher, der an seiner Seite steht. Seine gerötete Nase spricht dafür, dass er seinen Kummer immer öfter ertränkt.

Tina: Ich beuge mich zu ihm und winke ihn herüber: "Wollt ihr Euch vielleicht für einen Augenblick zu mir setzen? Ich habe so selten die Gelegenheit, die Gesellschaft eines zivilisierten Mannes zu genießen. Ich würde Euch gerne auf einen Becher Wein einladen."

Michael: Ich werfe Avinia einen bösen Blick zu und wende mich dann zu der Schankmaid um. "Einen Krug Bier für mich und meinen dicken Freund hier, meine Süße. Und Wein für das Weib und den Barden."

Erzähler: Der Barde verneigt sich galant vor Avinia. "Nur zu gerne leiste ich einer Liebhaberin meiner Künste Gesellschaft. Darf ich mich vorstellen? Mein Name ist Narvin und man nennt mich den *Goldenen*."

Tina: Den *Goldenen*?! Ich tausche einen Blick mit meinen Gefährten. Das ist aber ein seltsamer Zufall, oder?

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Dominik: Nun mal langsam. So ungewöhnlich ist so ein Beiname nicht und vielleicht bezieht es sich einfach nur auf seine Haarfarbe. Lass uns mal sehen, ob der Wein seine Zunge lockert.

Michael: Ich tätschle der Schankmaid kurz das Hinterteil ...

Tina: Daris ...!!!

Michael: ... und schau mir dann mal den Barden genauer an. "Nun, mein Freund, es scheint mir, dass der *Goldene* gerade ein beliebter Beiname in dieser Stadt ist." Ich schlage ihm auf die Schulter, als sei das ein besonders gelungener Scherz. Wie reagiert er?

Erzähler: Leg bitte einen Wurf auf Daris' Wahrnehmung ab, Michael.

Michael würfelt und teilt dem Erzähler das Ergebnis mit.

Erzähler: Du glaubst, Überraschung in seinem Blick gesehen zu haben und der Barde zögert einen Augenblick, bevor er antwortet ...

Von hier aus kann sich die Geschichte in alle möglichen Richtungen bewegen. Vielleicht weiß der Barde tatsächlich etwas, vielleicht hat Michael aber auch seine Probe gepatzt und sich das Zögern nur eingebildet. Das weiß allein der Erzähler.

Die Schankmaid reagiert nicht unbedingt positiv auf Daris' Vertraulichkeiten. Womöglich beklagt sie sich in diesem Augenblick bei Essandra, die daraufhin veranlasst, dass unsere Helden aus der *Katze* geworfen werden.

Eventuell verläuft die Geschichte auch ganz anders und sie geht gerne darauf ein, lässt sich zu einem späteren Stelldichein überreden, bei dem sie arglos über das ins Plappern gerät, was sie in der Taverne gesehen hat und liefert damit die nächste Spur. Eine Schankmaid kann ein wertvoller Kontakt sein, denn sie sieht und hört bei ihrer Arbeit so einiges.

Die Fragerei kann auch anderweitig Aufmerksamkeit erregen, und wenn sie auf den richtigen Pfad gerät, kann sich ein bislang unauffälliger Beobachter dazu entschließen, die Helden aus dem Weg zu räumen. Einige Blicke zu viel legen falsche Fährten, Verdächtige sind schnell gefunden. Kurzum, die Geschichte vom Goldenen Narren kann noch einige Aufregung für Avinia, Daris und Olvir bereithalten.

Aber jetzt ist es an der Zeit, dass eine neue Gruppe Helden erschaffen wird und sich Hals über Kopf in die Abenteuer stürzt, die sie bereits erwarten.

Viel Spaß und viel Glück auf euren Reisen, liebe Abenteurer. Möge euer Aufenthalt in der Welt des Sternenmeers unvergesslich werden!

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Kapitel 1

Das Buch der Völker

Der erste Schritt auf dem Weg zu einem eigenen Charakter ist die Auswahl des Volkes, das bereits einiges über das spätere Individuum aussagt. Das Volk legt nicht nur ein möglicherweise spezielles Äußeres fest, es bestimmt auch, in welcher Kultur ein Lebewesen aufgewachsen ist, welche Lebensanschauungen es wahrscheinlich vertreten wird und wie es ganz allgemein die Welt und ihre Bewohner sehen mag. Es ist der Grundpfeiler, die Basis eines neuen Charakters, von der ausgehend sich alles andere finden wird.

Einige Völker bleiben gerne unter sich und verlassen ihren Lebensraum selten. Andere zieht es in die Welt hinaus, um möglichst viel davon zu sehen. Manche sind offen und leben ohne Vorurteile, andere vertreten von Geburt an gewisse Ideologien und ziehen es vor, möglichst selten mit den Vertretern anderer Völker in Berührung zu kommen.

Das Volk allein bestimmt natürlich nicht ausschließlich über Meinungen und Gewohnheiten eines Charakters, es ist nur ein Teil eines Individuums. Aber es trägt dazu bei, seine möglichen Ansichten und seine Fähigkeiten zu verstehen.

Wie ein Charakter aufgewachsen ist, kann natürlich nicht allein durch seine Volkszugehörigkeit bestimmt werden. Ob er eine gute oder schlechte Kindheit hatte und welchen Stand er unter seinesgleichen haben mag, kann nur der Spieler selbst beantworten.

Hat er gegen sein Volk rebelliert, weil er dessen Lebensweise nicht befürworten kann? Gehört er einem hohen Stand an oder ist er ein Ausgestoßener? Liebt er seine Kultur und seine Heimat oder verachtet er sie? All das muss der Spieler bestimmen, wenn er während des Erschaffungsprozesses mehr über seinen Charakter herausfindet und dessen Lebensweg langsam klarer wird. Hierbei spricht man vom Charakterkonzept, das die Grundlagen des Individuums bestimmt, auf denen es aufgebaut wird.

Die Volkszugehörigkeit ist ein wenig wie die Nationalität in unserer Welt, wenngleich sie noch dominanter ist. Sie sagt nicht viel über unser inneres Wesen aus, auch wenn das eine oder andere Klischee Bestand haben mag, doch sie trägt einen großen Anteil daran, wie wir aufwachsen, was wir als normal empfinden und was uns fremd sein mag. Sie gibt uns eine gewisse Kultur und eine Zugehörigkeit, ohne letztlich zu entscheiden, was wir von dieser Kultur und Zugehörigkeit halten mögen.

Und so ist es ein Unterschied, ob ein Charakter als Elf oder Zwerg geboren wird, als Ashaironi oder Windvolk zur Welt gekommen ist. Oder gar als Mischwesen – ein Wesen, das aus zwei unterschiedlichen Welten entstammt, ohne in einer davon zuhause zu sein.

Über das Buch der Völker

Das Buch der Völker soll dabei helfen, die erste Entscheidung darüber zu treffen, welchen Hintergrund ein Charakter besitzt.

Es ist der umfangreichste und ausschweifendste Teil dieses Buches. Für manchen vielleicht ein wenig zu ausschweifend, doch wie soll man die Kultur eines fremden, fiktiven Wesens verstehen, wenn sie in drei Sätzen zusammengefasst worden ist?

Ein Volk besteht aus mehr als nur aus optischen Elementen und ein Elf wird nicht allein durch seine spitzen Ohren zum Elfen. Allein die Kenntnis dieser Details ermöglicht es am Ende, ein Wesen zu verstehen und es tatsächlich darzustellen.

Jeder Eintrag im Buch der Völker besteht aus zehn Einzelteilen, die ein möglichst vollständiges Bild vermitteln sollen, insofern dies überhaupt möglich ist. Und eben diese Einzelteile sollen an dieser Stelle genauer beleuchtet werden, bevor die Völker im Anschluss vorgestellt werden.

Die Entstehung

Zu Beginn jedes Volkseintrages findet sich eine kleine Geschichte. Manchmal ist dies eine Art Entstehungsmythos, der davon erzählt, wie ein Volk erschaffen wurde und manchmal sind es Geschichten, die man sich innerhalb des Volkes über die eigene Entstehung erzählt. Diese Geschichten müssen nicht zwingend wahr sein. Sie entsprechen jedoch dem allgemeinen Glauben der Völker Beleriars.

Über das Volk

Hier findet sich ein zusammenfassender Absatz über das jeweilige Volk, der einige wissenswerte Dinge in Kurzform darstellt und einen ersten Einblick ermöglicht.

Erscheinungsbild

Der Titel spricht für sich – die optischen Merkmale eines Volkes. Wie sehen seine Angehörigen aus? Wie klingen sie? Wie kleiden sie sich? Wie mögen sie sich bewegen?

Heimat

Dieser Eintrag gibt Auskunft über die normale Heimatregion eines Volkes. Dies bedeutet jedoch nicht zwingend, dass der Charakter auch dieser entstammen muss oder dort das Licht der Welt erblickt hat.

Familie

Ein erster Einblick in die Lebensumstände des Volkes findet sich hier. Wie setzt sich eine Familie zusammen? Wie wächst ein Kind dieses Volkes auf? Wie ist es um Beziehungen und Heirat bestellt und wie geht man in dieser Kultur mit solchen Dingen um?

Wesen

Ein erster Einblick in Gewohnheiten, Vorlieben und das Wesen des Volkes. Gibt es gewisse Affinitäten? Wie gibt sich ein Vertreter des Volkes nach außen, was mag ihm wichtig sein? Gibt es Tätigkeitsfelder, die diesem Volk besonders liegen? Welche Dinge haben es geprägt?

Beziehung zur Umwelt

Nicht alle Völker akzeptieren einander ohne Vorbehalte. Wie wirkt dieses Volk auf seine Umwelt? Und was hält es selbst von den anderen Völkern dieser Welt?

Religion

Die Einstellung zur Religion findet sich an dieser Stelle. Was hält das Volk von den Göttern Niel'Anors? Welchem ist es besonders zugetan? Lebt es religiös oder spielt Religion eine eher untergeordnete Rolle?

Sprache

Hier befindet sich ein kurzer Absatz über die Sprache des Volkes, ihren alltäglichen Gebrauch und das zugehörige Schriftbild, falls ein solches vorhanden ist. Auch Zeichensprachen finden dabei Erwähnung.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Spielwerte

Auch hier sagt der Titel bereits aus, was der Absatz zu bieten hat. Wie alt wird ein Wesen, das diesem Volk angehört? Wie groß sind seine Angehörigen normalerweise? Und natürlich – welche besonderen Fähigkeiten gilt es in spieltechnischer Hinsicht zu beachten?

Mischwesen

Bei einer solchen Völkervielfalt, wie sie im Sternenmeer vorherrschend ist, kann es natürlich öfter dazu kommen, dass zwei Angehörige unterschiedlicher Völker Nachkommen produzieren.

Grundsätzlich gilt dabei, dass sich bei den Nachkommen einer gemischten Verbindung jeweils die Merkmale beider Eltern in einer neuen Lebensform vereinigen, diese jedoch unterschiedlich stark ausgeprägt sein müssen. Es ist nicht möglich, dass der Nachkomme eines Satyrn und einer Syreniae alle Merkmale der Eltern, also Hörner, Hufe, Flügel und andere Merkmale zu gleichen Teilen besitzt.

Es ist schwierig, eine Regelung zu finden, die alle Möglichkeiten bis ins kleinste Detail abdeckt. Im Zweifel sollten der gesunde Menschenverstand und der Erzähler die Entscheidung treffen, was zulässig ist und was über eine Grenze hinausgeht, die in Albernheit abgleitet. Die Möglichkeit, ein Mischwesen zu erschaffen, ist kein Freischein, ein Kuriositätenkabinett mit neuen Absonderlichkeiten zu füllen.

Ein Mischwesen kann selbstverständlich selbst Nachkommen produzieren. Allerdings gilt, dass dies nur mit einem Wesen möglich ist, das einem der beiden Völker angehört, aus denen es hervorgegangen ist. Das Ergebnis ist ein Wesen, das nahezu vollständig dem dominanten Volk angehört und dessen fremde Merkmale kaum noch zu erkennen sind.

Spieltechnisch gesehen ist ein solcher Nachkomme ein voller Angehöriger des dominanten Volkes.

Ein Nachkomme zweier Völker kann sich die Volksfähigkeit und den Attributsbonus von einem seiner beiden Elternteile wählen. Dabei ist es auch möglich, sich von dem einen Elternteil die Fähigkeit und von dem anderen den Attributsbonus zu erwählen.

Es ist jedoch nicht möglich, sich anstatt einer Fähigkeit und eines Bonus zwei Volksfähigkeiten oder beide Boni auszuwählen – ein Charakter kann volksbedingt immer nur eine Volksfähigkeit und einen Attributsbonus besitzen.

Besitzt eines der Elternteile einen Nachteil, wird der Nachkomme automatisch diesen Nachteil erben. Besitzen beide einen Nachteil, so kann er sich aussuchen, welcher ihm lieber ist.

Beispiel:

Der Spieler des Charakters Dalandir entscheidet, dass seine Mutter eine Nymphe, sein Vater jedoch ein Mensch war, und kann sich somit aus den Boni und Volksfähigkeiten seiner Eltern aussuchen, was er für sich am passendsten empfindet.

Er entscheidet sich dafür, den +1 Bonus seiner Mutter auf Ausstrahlung zu nehmen und wählt schließlich noch den Vorteil seines menschlichen Vaters, was bedeutet, dass er sich einen Vorteil nach Wahl aussuchen darf, der jedoch nicht mehr als 4 Punkte kosten darf.

Nun besitzt Dalandir die Merkmale beider Elternteile. Da seine Mutter jedoch auch den Nachteil „Fluch des Nymphenblutes" besitzt, erbt der Charakter ebenfalls diesen Nachteil und muss sich fortan mit seinen Folgen durch das Leben schlagen.

Das Alter von Mischwesen

Natürlich altern Mischwesen ebenso wie alle anderen Völker, doch ihr Alter kann nicht einfach in einer Tabelle festgelegt werden, da jene bei 20 verfügbaren Völkern den Rahmen sprengen würde.

Also bedeutet dies, dass man das Höchstalter beider Völker addiert und schließlich den Durchschnitt daraus ermittelt. Auf diese Art und Weise

hat man einen Überblick über das Höchstalter, das dieses Wesen erreichen kann. Ebenso kann man auch mit der Volljährigkeit verfahren.

Ausnahmen

Nymphen bilden bei Mischwesen eine sehr spezielle Ausnahme. Durch eine Laune der Natur und ihr elfisches Erbe ist ein weiblicher Nachkomme einer Nymphe und eines Elfen stets ebenfalls eine vollwertige Nymphe. Ein männlicher Nachkomme ist jedoch in jedem Fall ein Mischwesen.

Zwerge und Gnome unterstehen ebenfalls einer speziellen Regelung. Sie können sich untereinander vermehren aber sind nicht kompatibel zu den anderen Völkern Niel'Anors.

Feenelfen wiederum sind von den Mischwesen vollkommen ausgeschlossen, da sie nicht auf natürlichem Wege geboren werden und es folglich keine Fortpflanzung geben kann.

Meereswesen

Natürlich spielen Meereswesen eine besondere Rolle im Weltgefüge des Sternenmeeres. Es ist jedoch zu beachten, dass sie ebenso wenig auf Dauer das Wasser verlassen können, wie ein Lebewesen der Oberwelt dauerhaft unter Wasser existieren kann.

Anders als diese vermögen sie es jedoch, einige Zeit auf dem Land zu verbringen, ohne sofort Schaden zu nehmen. Allerdings sind diesem Aufenthalt dennoch Grenzen gesetzt.

Ein Meereswesen kann maximal für die Dauer von drei Tagen die Welt oberhalb des Meeresspiegels besuchen.

Nach Ablauf dieser drei Tage erleidet es jedoch Schaden durch die Trockenheit und verliert an jedem weiteren Tag, an dem es dem Wasser fern bleibt, eine Schadensstufe.

Um den Schaden zu regenerieren, muss es sich unverzüglich dem Einfluss von Meereswasser aussetzen und dort ebenso lange verharren, wie es zuvor an Land gewesen ist.

Mit jedem Tag gewinnt ein Meereswesen dann eine Schadensstufe zurück, bis diese vollständig wiederhergestellt sind, darf jedoch in dieser Zeit nicht wieder an Land gehen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Ashaironi

Schlangenbrut

Nhamari war eine kluge Frau und kluge Frauen, so dachte sie, sollten niemals im Schatten eines Mannes leben müssen, der über sie bestimmte. Doch Frauen besaßen in den Augen ihres Volkes keinen Wert und es war ihnen nicht erlaubt, eine eigene Stimme zu besitzen oder das Wort an einen Mann zu richten. So musste Nhamari sich also damit begnügen, die stumme Frau an der Seite des hohen Königs von Ashairon zu sein. Eine Zier, ein Symbol der Macht des Mannes, ohne selbst an dieser Macht Anteil haben zu dürfen. Und es nagte an der stolzen Frau, versetzte ihr einen schmerzhaften Stich, wann immer sie sich seinem Willen fügen musste, wann immer er eine Entscheidung traf, die sie für unklug hielt und der sie nicht zu widersprechen vermochte.

Und so saß die schöne Ashaironi immer öfter am Fenster ihres Gemaches und blickte hinaus über Mahrakand, während sie über die Ungerechtigkeit nachsann, mit der man sie und ihre Schwestern behandelte. Und manchmal meinte sie dann, eine flüsternde Stimme zu vernehmen, die leise und lockend ihren Namen rief, deren Ursprung sie jedoch niemals zu ergründen vermochte.

Doch schon bald sollte sich das Rätsel um die Herkunft der geheimnisvollen Stimme lösen, denn als Nhamari eines Tages ihr Gemach betrat, erstarrte sie in stummer Ehrfurcht ob des Anblicks, der sich ihr darbot. Der schlanke, schimmernde Körper einer riesigen Goldkobra erhob sich aus den seidenen Laken ihres Lagers und zischte leise, beinahe einem erfreuten Willkommen gleich, als sie ihrer gewahr wurde.

Nhamari kannte die Gefahr, die dem tödlichen Gift der Goldkobra innewohnte, doch sie floh nicht vor ihr, konnte sich der Faszination nicht erwehren, die das majestätische Wesen auf sie ausübte. Wie sehr wünschte sich Nhamari, an der Stelle dieser Schlange zu sein und selbst die Macht zu besitzen, über Leben und Tod zu entscheiden. Wer würde es dann noch wagen, sich einem Wesen zu widersetzen, das über die Gabe einer Goldkobra gebot?

In ihre Gedanken versunken dauerte es einen Augenblick, bis Nhamari das Geräusch wahrnahm, das von der Schlange ausging. Ein Laut, der einem Kichern ähnelte und der sie bis ins Mark erschütterte. Die Ashaironi glaubte, dem Wahnsinn verfallen zu sein und wich vor dem glänzenden Körper zurück, die Augen vor Schreck geweitet, mit klopfendem Herzen, das ihr aus der Brust zu springen drohte. Doch die Tür, die hinaus in die Sicherheit führte und die ihr eine Flucht gewähren konnte, war verschlossen, ließ sich nicht öffnen, ganz gleich, wie sehr Nhamari es versuchte.

Immer näher und näher glitt der Körper der Goldkobra auf Nhamari zu, begleitet von dem grausamen Geräusch ihrer hell erklingenden Belustigung, und da wusste die Frau des Herrschers über Ashairon, dass ihre letzte Stunde gekommen war. Aber der Kopf der Kobra schnellte nicht zum tödlichen Stoß nach vorne, ihre giftigen Zähne berührten nicht die goldene Haut Nhamaris, als sich die stolze Schlange vor ihr erhob und sie in die schwarzen Augen blickte, die sie von einer unheimlichen Intelligenz erfüllt ansahen.

„Warum fürchtest du mich, Nhamari? Warst du es denn nicht selbst, die nach mir gerufen hat? Tag für Tag, Nacht für Nacht, wenn die Ungerechtigkeit deiner Welt dich zu ersticken drohte? Nein, du hast keinen Grund mich zu fürchten, denn durch mich sollst du alles erlangen, wonach du dich verzehrt hast."

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Ein neuerliches leises Zischen begleitete die Worte jener Stimme, die Nhamari schon so oft in ihrem Kopf vernommen hatte, und beinahe wie in einem Traum gefangen berührte ihre zitternde Hand den warmen, vor Macht pulsierenden Körper der goldenen Schlange.

„Was muss ich tun?“

Die Worte hatten Nhamaris Mund verlassen, noch ehe sie sich ihrer bewusst geworden war und die Schlange wand sich erfreut, nahezu liebkosend um die Hand der Ashaironi, bevor sich ihre Zähne in ihr weiches Fleisch bohrten. Nhamari spürte, wie das Gift durch ihre Adern strömte und das Blut, das sich mit ihm vermischte, begann in ihren Ohren zu rauschen, bis sie schließlich die Besinnung verlor und leblos zu Boden stürzte.

Als Nhamari zu neuem Leben erwachte, war die Nacht über Mahrakand hereingebrochen. Ihre Glieder schmerzten, doch als sie sich zu bewegen begann, spürte sie, wie weich, wie biegsam ihr Körper geworden war. Langsam erhob sie sich, schlafwandlerisch und mühsam, und trat zu dem goldenen Spiegel hinüber, der ihr ein neues Antlitz offenbarte. Goldene Schuppen zogen sich über ihren Körper und ließen ihn im Schein des Mondes verführerisch schimmern. Dunkle Augen mit geschlitzten Pupillen blickten ihr entgegen, und sie konnte spüren, dass eine unbekannte Kraft ihr ganzes Sein erfüllte.

Nhamari lächelte und schlug die Augen nieder. Verharrte für einen langen Moment, ehe sie den schlanken Körper in seidene, durchscheinende Schleier hüllte. In dieser Nacht würde sie den Herrscher von Ashairon freiwillig und ohne seinen Befehl aufsuchen. Und danach würde die Welt eine andere sein.

Niemand hielt die Königin der Ashaironi auf, als sie in das Schlafgemach ihres Gebieters huschte und die Tür hinter sich verschloss. Und nur ein leises Kichern verfolgte ihren Weg.

Über Ashaironi

Nur wenige Wesen außerhalb Basharbans haben wohl jemals einen leibhaftigen Angehörigen des Volkes der Ashaironi zu Gesicht bekommen und selbst die Bewohner der Sommerlande sind dabei keine Ausnahme, übertreten die Schlangenmenschen, wie man sie häufig bezeichnet, doch nur selten die Grenzen ihres Landes.

Kein Ashaironi liebt es zu reisen, fühlen sie sich doch von anderen Wesen, die ihre Überlegenheit nicht akzeptieren, stets unverstanden und mit zu geringer Ehrerbietung behandelt. Denn schließlich strömt das Blut der Göttlichkeit, das in einer geraden Linie bis zu Nhamari, der Mutter der Ashaironi zu verfolgen ist, durch ihre Adern und selbst der niederste Ashaironi trägt noch einen Funken davon in seinem Körper und wird nach seinem Tod den Platz unter seinen Vorfahren einnehmen.

So mag es nicht verwunderlich sein, dass diese Haltung den Ashaironi nur wenige Freunde unter den anderen Völkern einbringt und jene neigen dazu, das Volk, das scheinbar sein ganzes Leben nur mit der Vorbereitung auf sein Nachleben verbringt, mit Misstrauen zu betrachten und möglichst zu meiden.

Sicherlich sind die Gerüchte über den tödlichen Biss der Ashaironi nicht unschuldig an dieser Situation, ebenso wie die Herrschaftsstruktur dieses Volkes, die den Frauen alle Macht verleiht und dabei keinerlei Rechte für die Männer der Schlangenmenschen gestatten will.

Diese Tatsache, die bereits in der Entstehung der Ashaironi durch die Erste ihres Volkes, die göttliche Königin Nhamari, verankert liegt, lässt es natürlich nicht zu, dass die Männer anderer Völker Akzeptanz unter den stolzen und gefährlichen Frauen finden, die das Land mit eiserner Hand zu regieren verstehen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Erscheinungsbild

Die exotische Schönheit eines Ashaironi erstaunt und bezaubert jedes Auge, das ihrer gewahr wird, und das Schlangenvolk weiß um seine starke Anziehungskraft und versteht es, sich mühelos in Szene zu setzen.

Ihre Körper sind biegsam und schlank, in einem Maße beweglich, dass es beinahe so scheint, als besäßen sie keine Knochen, die ihre Bewegungen einschränken. Dies verleiht ihnen stets eine elegante Art der Fortbewegung, die fließend und schwerelos wirkt. Ein altes Sprichwort besagt, dass sich ein Ashaironi in die kleinsten Ecken zu zwängen vermag und wenn man jemals die Muße hatte, einen Schlangenmenschen zu beobachten, so erscheint dies auch nicht unwahrscheinlich.

Eine Ashaironifrau weist normalerweise ebenso wenig üppige Rundungen auf, wie ein Mann über eine übermäßig ausgebildete Muskulatur verfügt. Stattdessen wird man eher drahtig anmutende Körper und kleine, feste Brüste zu Gesicht bekommen, lange, schmale Gliedmaßen anstelle von gedrungenen Formen.

Dies setzt sich auch in den fein geschnittenen, kantig wirkenden Gesichtern mit den langen, schmalen Nasen und zarten Lippen fort, die von hohen Wangenknochen dominiert werden. Die Gesichtszüge eines Ashaironi besitzen eine Aura des Majestätischen, die von mandelförmigen, stolz blickenden Augen untermalt wird.

Diese sind meist von einer solch dunklen Farbe, dass sie nahezu schwarz wirken, und nehmen nur selten eine farbige Tönung an, die dann grün, gelb oder in sehr seltenen Fällen gar rot sein kann. Auch goldene Augen sollen bei Ashaironi schon vorgekommen sein und werden in direkter Linie auf Nhamari, die Mutter des Schlangenvolkes zurückgeführt, wodurch sie als Zeichen der Göttlichkeit gelten. Geschlitzte Pupillen verleihen ihrem Blick zudem eine beunruhigende Gefährlichkeit, die Ashaironi gerne noch durch ein regloses Starren betonen, wenn sie

die Wesen eines anderen Volkes aus der Ruhe bringen möchten.

Die Haut eines Schlangenmenschen besitzt einen dunklen, bronzefarbenen Schimmer und wird von feinen Schuppen überzogen, die zumeist in einem dunklen Goldton glänzen. Nur selten gibt es Ashaironi, deren Haut silberne oder weiße Schuppen aufweist und diese gelten als verpönt und unrein. Ist dies jedoch schon für einen niederen Ashaironi ein Makel, so kommt es für einen Angehörigen der herrschenden Häuser einer wahren Katastrophe gleich, die das Ansehen der ganzen Familie beschmutzen kann.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Ein weiteres Merkmal, das die Ashaironi als schlangenblütig entlarvt, sind die spitzen, hohlen Eckzähne, die mit Giftdrüsen versehen sind, aus denen bei einem Biss ein tödliches Gift entströmen kann. Diese treten bereits bei einem Lächeln deutlich zutage und sind eine stumme Warnung an all jene, die die Konfrontation mit einem Ashaironi suchen.

Körperbemalungen sind bei Frauen und Männern gleichermaßen beliebt, werden jedoch meist nur von höher gestellten Ashaironi praktiziert. Dabei greift man auf allerlei stilisierte Motive zurück, die in den Mythen des Volkes verankert sind.

Das äußere Erscheinungsbild der Ashaironi wird schließlich von dichtem, dunklem Haar vervollständigt, das in dem kompletten Spektrum von dunkelster Bronze bis hin zu Ebenholz gefärbt sein kann. Es wird gemeinhin glatt und lang getragen und niemals kürzer als in Schulterlänge geschnitten, da kurzes Haar als Zeichen eines Vergehens gilt, für das man gemieden werden muss. Dabei binden Ashaironimänner ihr Haar gerne in einem Pferdeschwanz zurück, damit es nicht in ihre Gesichter fällt, während die Frauen ihr Haar entweder offen über den Rücken fließen lassen, oder es mit Edelsteinen und Perlen verziert, zu einer aufgesteckten Frisur winden.

Sehr selten werden Ashaironi mit kupferfarbenem Haar und kupferfarbenen Schuppen geboren und diese, so erzählt man sich, sind von den Flammen des Narion berührt, der nur zu gerne der göttlichen Nhamari imponieren möchte und das Volk der Ashaironi für sich begehrt.

Alle Ashaironi lieben schweren Goldschmuck und farbige Edelsteine, mit denen sie ihre Körper schmücken und selbst die ärmsten weiblichen Angehörigen dieses Volkes zieren sich gerne mit billigem Metall und bunten Steinen aus Glas. Schließlich ist die Eitelkeit ebenso in ihrer Seele verankert wie der unbändige Stolz auf ihre Herkunft.

Durch das warme Klima Ashairons kleiden sich Ashaironi spärlich in sehr leichte Stoffe in hellen Farben, die die Körper darunter kaum zu verbergen vermögen. Die wohlhabenden Schlangenmenschen, die sich Sklaven leisten können, die dafür Sorge tragen, die Luft mit Fächern zu kühlen, lieben es jedoch durchaus, ihre Körper in kostbare, dunkel schimmernde Seidenstoffe zu hüllen, die mit goldfarbenen Akzenten versehen sind.

Fern ihrer Heimat, in kühleren Regionen, neigen sie jedoch dazu, warme Kleidung zu bevorzugen, die die Kälte von ihnen abhält, die ihre Beweglichkeit einschränkt und ihre Körper steif werden lässt. Ashaironi verabscheuen niedrige Temperaturen und die körperlichen Unannehmlichkeiten, die mit ihnen einhergehen. Sie unternehmen vieles, um Frost und Schnee zu entgehen.

Heimat

Ashairon, das Land an den Ufern des Nishur im Norden der Sommerlande, ist die einzige Heimat der Ashaironi und kaum ein weiblicher Schlangenmensch verlässt die Sicherheit seiner Grenzen freiwillig.

Dennoch gibt es genügend männliche Ashaironi, die aus freien Stücken der Sklaverei ihrer Heimat entfliehen und ihr Glück in der Fremde suchen. Dieses Unterfangen ist jedoch nicht ohne Gefahr, da die Matriarchinnen der Ashaironi ihre wertvollen Sklaven nur sehr ungern gehen lassen und die Grenzen Ashairons entsprechend stark bewacht werden.

Wer in Ashairon kommt und geht, bleibt auf Dauer niemals den aufmerksamen Augen verborgen, die für die Sicherheit des Landes Sorge tragen und so ist es ebenso schwierig, die Wunder Ashairons erblicken zu dürfen, wenn man nicht den Ashaironi angehört, wie ihnen zu entkommen, wenn man selbst diesem Volk entstammt.

Familie

Der Begriff der Familie ist für Ashaironi untrennbar mit dem Begriff des Standes verbunden. So

tritt hierbei die emotionale Bindung in den Hintergrund, während die Abstammung und die Blutlinie jene Elemente sind, die bei den Ashaironi den höchsten Stellenwert besitzen.

Dabei ist die Gesellschaft der Ashaironi in eine strenge Hierarchie gegliedert, an deren Spitze die göttliche Königin mit ihren weiblichen Nachkommen steht, die wiederum einem der zwölf herrschenden Häuser entstammt, die in direkter Linie auf Nhamari, die Mutter der Schlangenmenschen zurückzuführen sind.

Traditionell wird Männern und männlichen Nachkommen kaum Wert beigemessen. Man erkennt zwar ihren praktischen Nutzen an, der zur Erhaltung der Art benötigt wird, aber dennoch besitzen sie weder Rang noch Stimme, keine Familienzugehörigkeit und keinerlei Güter, die über die Kleidung hinaus geht, die sie am eigenen Leib tragen. Somit sind sie dazu verdammt, den Frauen zu Diensten zu sein, um überleben zu können. Bereits den männlichen Säuglingen werden kurz nach der Geburt die Giftdrüsen entfernt, damit sie keinerlei Gefahr mehr darstellen und es wird streng bestraft, wenn dieser Eingriff durch die Mutter und ihre unangemessenen Muttergefühle verweigert wird.

Entsprechend besitzen Ashaironi keinen Vater, kennen noch nicht einmal ein Wort, das in ihrer Sprache eine solche Bedeutung besitzt. Mit der Zeugung verliert ein Ashaironi jegliche Beteiligung am Leben seiner Nachkommen, und während sich die Mutter darum kümmert, ihre Töchter aufzuziehen, werden Söhne in die Obhut von Einrichtungen gegeben, die sie auf ihr weiteres Leben vorbereiten.

Weibliche Ashaironi werden bereits in dem Glauben erzogen, dass sie den Männern durch die göttliche Gnade Nhamaris überlegen sind und dass diese nur dazu geboren werden, um ihnen zu dienen und das Leben angenehm zu gestalten. So entwickeln sich kaum jemals Beziehungen aus Liebe, und wenn es doch geschieht, ist es ratsam, diese möglichst geheim zu halten, um nicht in Ungnade zu fallen.

An der Spitze jeder Familie steht eine Matriarchin, die ihre Geschicke leitet und insbesondere innerhalb der zwölf hohen Häuser ist diese Position stets so begehrt, dass mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln darum gekämpft wird. Intrigen und Morde sind keine Seltenheit, wenn es darum geht, in den Reihen der Familie aufzurücken und das Leben einer Matriarchin ist niemals sicher und bequem. Nur, wer den anderen stets um eine Zahnlänge voraus bleibt, kann sich auf Dauer behaupten und seinen Stand sichern.

Gemeinhin folgt hierbei die nächste Tochter auf den Thron ihrer Mutter, doch dies bedeutet, dass sie lange genug am Leben bleiben muss, um den Thron überhaupt besetzen zu können.

Wesen

Luxus und Prunksucht sind Elemente, die das Leben einer weiblichen Ashaironi dominieren. Dazu kommen Stolz, Eitelkeit und ein gewisser Hang zur Grausamkeit, zur Rachsucht und zu Intrigen. Ashaironi leben gefährlich und sie lieben den sanften Kitzel, den ein gelungenes Komplott in ihrem Inneren auslöst.

Auch Komfort und Bequemlichkeit sind überaus wichtig und während sich die Männer mit kargen Hütten begnügen müssen, wenn sie nicht das Glück besitzen, dem Stande der Leibdiener anzugehören, gibt es kaum eine Frau, die in Armut leben muss, wenn sie nicht den sicheren Schoß ihrer Familie verlässt. Doch selbst in diesen seltenen Fällen verfügen die Ashaironi über genügend Mittel und Wege und einen Mangel an Skrupeln, um sich ein komfortables Leben zu sichern. Es gibt nur wenige Ashaironifrauen, die auf Dauer auf Luxus verzichten müssen.

Die Männer hingegen sind zur Demut und zum Gehorsam erzogen, kaum dazu in der Lage, die Augen zu erheben, wenn sie einer Frau gegenübertreten. Und wer den Keim der Rebellion in seinem

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Inneren trägt, muss lernen, diesen gut zu verbergen, um überleben zu können.

So teilt sich dieses Volk in zwei Lager, in die Frauen, die kaum einen Finger für tägliche Aufgaben rühren müssen und die genügend Zeit besitzen, ihre Talente zu vervollkommnen, welcher Art diese auch immer sein mögen und in die Männer, die all die Arbeiten erledigen, die nötig sind, um das Leben in Ashairon aufrecht zu erhalten.

Eine Ashaironi verbringt ihr Leben jedoch nicht müßig. Sklaverei funktioniert nicht ohne Aufseher und die Arbeit der Sklaven muss stets überwacht werden. Zudem ist es zu gefährlich, die Verteidigung des Landes allein in die Hände jener zu legen, die man zum Gehorsam verdammt hat. Es erfordert eine Menge an Organisationstalent und Weitsicht, um die Dinge in Ashairon unter Kontrolle zu halten.

Nein, es gibt wenig Sanftmut im Herzen einer Ashaironi und allein die Peitsche, die jede Ashaironifrau einem Symbol gleich an ihrer Seite trägt und auch zu benutzen vermag, verdeutlicht diese Tatsache über jeden Zweifel hinweg. Eine Ashaironi empfindet sichtliches Vergnügen dabei, diese Peitsche zu benutzen und nimmt nicht selten jede Gelegenheit dazu wahr. Bereits der leichteste Widerstand mag dazu ausreichen, dass sie sich zu ihrem Einsatz verführen lässt und es gibt wenig, das eine Ashaironi so sehr verabscheut, wie das Gefühl, nicht ernst genommen zu werden.

Darüber hinaus legen viele Ashaironi ein gewisses Talent zur Giftmischerei und eine Vorliebe für die arkanen Künste an den Tag, was der Sicherung ihrer Position zugutekommt.

Doch nicht nur der aktuelle Daseinszustand erfordert Aufmerksamkeit, auch das Nachleben will gesichert werden und so tragen die Matriarchinnen der Ashaironi schon zu ihren Lebzeiten Sorge dafür, dass eine passende Umgebung in der verbotenen Stadt der Toten errichtet wird, jenem heiligen Ort, an dem sich die Herrscherinnen des Volkes die prunkvollen und abgeriegelten Paläste erschaffen lassen, in denen sie nach ihrem Tode zur Ruhe gebettet werden.

Und selbst jene Ashaironi, die niemals einen Thron besetzen werden, sichern sich zumindest ein ansprechendes Grabmal am Rande der verbotenen Stadt.

Beziehung zur Umwelt

Ashaironi bleiben nur zu gerne unter ihresgleichen, treffen sie doch stets auf Unverständnis und Unglauben für ihre gehobene Stellung und ihre Ansichten. Offenbar besitzen sie auch keinerlei Interesse an der Erweiterung ihres Territoriums oder ähnlichen kriegerischen Handlungen, wenngleich ein jahrhundertealter Streit zwischen ihnen und den benachbarten Cath'shyrr schwelt, die auf der anderen Seite von Ganyas Wall leben. Doch selbst diese Streitigkeiten werden kaum jemals öffentlich ausgetragen und bleiben eher auf eine starke gegenseitige Ablehnung beschränkt, die mit Worten und Gesten anstelle von Waffen ausgetragen wird.

Ashaironi fühlen sich allen anderen Völkern überlegen und begegnen diesen mit Arroganz und Distanz. Nach ihrer Lebensphilosophie müssten ihnen ohnehin alle anderen mit Ehrfurcht und Ergebenheit entgegentreten.

Dass dies ausbleibt, erfüllt die Ashaironi mit Verständnislosigkeit für die Borniertheit anderer Wesen und ihren irregeleiteten Glauben an niedere Lebensformen. Schließlich ist es nach der Ansicht eines Ashaironi kein Anzeichen für Göttlichkeit, auf Erden zu wandeln und Macht zu demonstrieren.

Die Neigung, die Männer anderer Völker als ebenso wertlos einzustufen wie die des eigenen Volkes, trägt zudem wenig zu dem Verständnis mit anderen bei, die den Ashaironi stets mit Vorsicht und Misstrauen begegnen, sobald die erste Neugier auf ihre exotische Erscheinung abgeebbt ist. Denn letzten Endes möchte niemand einem Wesen

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

zu nahe kommen, das über giftige Zähne verfügt und das sich nicht scheut, diese auch einzusetzen.

Den Ashaironi ist es gleichgültig. Schließlich bringt ihr Volk Göttinnen hervor, die ihre Anhänger für ihre Treue im Nachleben reich belohnen werden. Unter diesen Umständen fällt es leicht, auf Kontakte zu verzichten, denn am Ende zählt schließlich nur, wer zuletzt lachen wird.

Religion

Es ist nicht verwunderlich, dass die Religion im Leben eines Ashaironi einen enorm hohen Stellenwert besitzt, denn schließlich fließt das Blut der Göttlichkeit durch die hohe Mutter Nhamari in seinen eigenen Adern, auch wenn es Außenstehenden unlogisch erscheinen mag, dass den Männern des Volkes die gleiche Macht abgesprochen wird. Doch diese haben sich, nach dem Mythos, der sich um Nhamari rankt, jegliches Recht auf Göttlichkeit aufgrund ihrer eigenen Taten verwirkt.

So gilt Nhamari als die hohe Göttin des Schlangenvolkes, während ihre Nachfolgerinnen auf dem Thron Ashairons nach ihrem Tode ebenfalls zu niederen Gottheiten an ihrer Seite aufsteigen werden. Und während gewöhnliche Ashaironi vielleicht nicht in gottgleiche Wesen transformiert werden, so dürfen sie dennoch auf ein Leben an der Seite ihrer Herrscherinnen hoffen, wenn das irdische Leben vorüber ist.

Doch um dies gewährleisten zu können, bedarf es eines unversehrten Körpers, der entsprechend seinem Rang gebettet werden muss. Wird der Körper zerstört, so bedeutet dies gleichsam die vollkommene Auslöschung eines Ashaironi in diesem und dem jenseitigen Leben – denn nach dem Ashaironiglauben wird Nhamari eines Tages in das irdische Dasein zurückkehren und all ihre treuen Dienerinnen mit sich nehmen, um sie für ihre Hingabe zu entlohnen.

Dies mag den ausufernden Kult um das Nachleben begreifbar machen, dem sich die Ashaironi schon zu Lebzeiten hingeben und der für andere Völker im höchsten Maße morbide und widersinnig erscheinen muss.

Eine Menge an Magie und Alchemie wird aufgeboten, um den Körper einer toten Ashaironi zu bewahren und damit ihre Existenz im Nachleben zu sichern. Und es gibt sicherlich kaum einen Ort abseits des Phönixpalastes von Mahrakand, der ebenso stark bewacht wird, wie die Stadt der Toten, die nur von geweihten Priesterinnen der Nhamari betreten werden darf.

Allerdings ist die Stadt der Toten nicht unbewohnt, denn an ihrem Rande leben die auserwählten Baumeister und ihre Arbeiter, die dafür verantwortlich sind, die Paläste der Matriarchinnen zu erbauen. In der Tat ist das Amt des Baumeisters der einzige Weg für einen männlichen Ashaironi, um in dieser von Frauen dominierten Gesellschaft zu etwas Ähnlichem wie Ruhm und Ehre zu gelangen, sind sie mit ihren Arbeitern doch die Einzigen, die neben den Priesterinnen Einlass in die Stadt erhalten.

Viele Ashaironi gehen den Weg einer Priesterin Nhamaris oder einer ihrer niederen Gottheiten und nur wenige Frauen wenden sich jemals einer anderen Gottheit zu.

Unter den männlichen Ashaironi von rebellischer Gesinnung betet man jedoch mit Vorliebe zu Narion, dem Gott des Feuers und des Krieges, um Erlösung. Dies geschieht allerdings niemals offen, da eine solche Glaubensrichtung in Ashairon weder akzeptiert noch geduldet wird, obgleich der Glaube an Narion vor Königin Nhamari der am stärksten verbreitete Glaube in Ashairon gewesen ist. Natürlich wäre dem Gott des Krieges daran gelegen, diesen Status wieder zu erneuern.

Sprache

Ashyeronai, die Sprache der Ashaironi, mag zwar zu dem Zeitpunkt ihrer Entstehung kaum mehr als ein Dialekt des Basharbanay gewesen sein, doch

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

über die Jahrhunderte ihrer Existenz hat sie sich zu einer eigenen Sprache entwickelt, die ihren Gebrauch ausschließlich innerhalb der Grenzen Ashairons findet.

Ashyeronai ist keine Sprache, deren Melodie allgemein bewundert wird. Zu viele Zischlaute, die den leisen, lispelnden Stimmen der Ashaironi entgegen kommen, mischen sich in Worte, die einen harten Klang besitzen.

Ashyeronai gilt als schwierig zu erlernen und besitzt ein eigenes Schriftbild, das außerhalb Ashairons nur selten gelehrt wird. So mag es schwerfallen, Inschriften und Pergamente zu entziffern, wenn man es vollbringen kann, die Grenzen des Landes zu passieren.

Spielwerte

Weibliche Ashaironi erreichen normalerweise eine Körpergröße, die zwischen 1,40 und 1,60 m liegt, während Männer zwischen 1,50 und 1,70 m groß werden können.

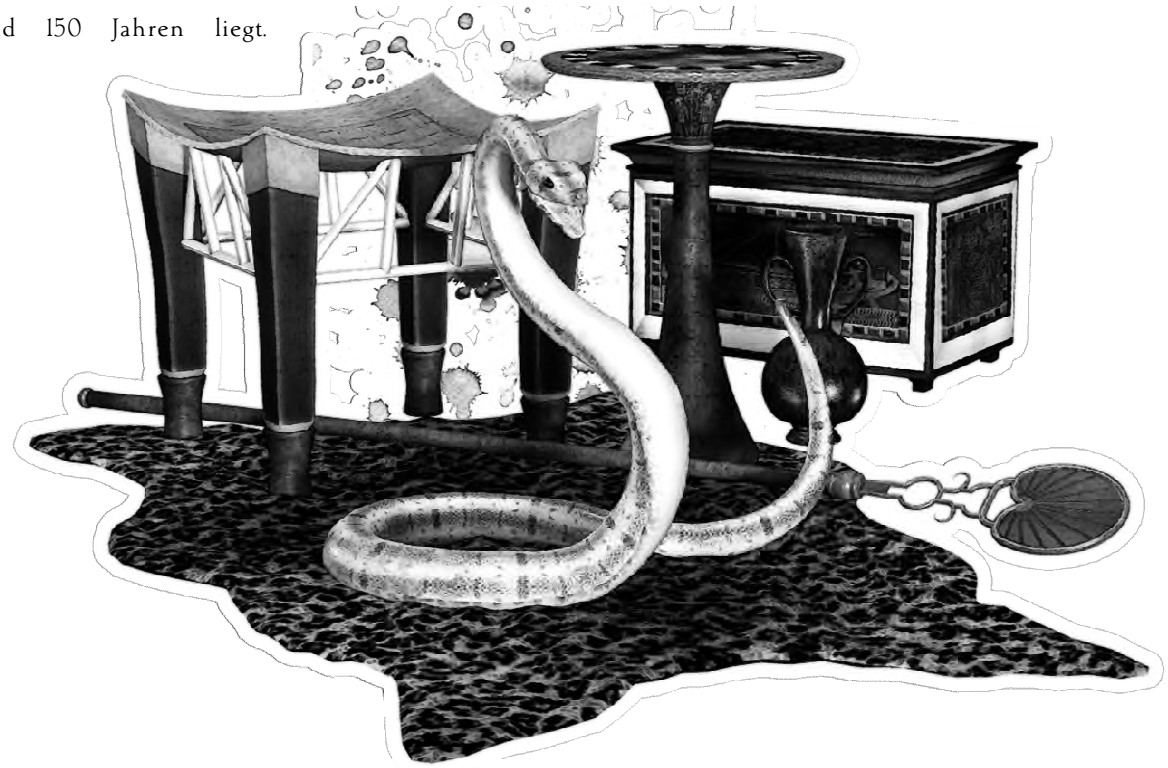
Mit 21 Jahren gelten sie als erwachsen, wobei ihre Lebenserwartung bei rund 150 Jahren liegt.

Durch seinen angeborenen scharfen Verstand erhält das Schlangenvolk einen Bonus von +1 auf seine Intelligenz.

Ashaironi verfügen über zwei hohle Zähne, aus denen einmal alle zwei Wochen ein tödliches Gift in ausreichender Menge strömen kann, um einen ausgewachsenen Menschen zu töten.

Dieses Gift gleicht dem Gift der Goldkobra, das eine Stärke von 6 besitzt, und entzieht innerhalb von einer Stunde alle Schadensstufen, falls kein Gegenmittel verabreicht werden kann und der Widerstandswurf fehlschlägt. Dies ist gleichbedeutend mit einer Schadensstufe pro 10 Minuten Wirkungsdauer.

Das Gift benötigt 14 Tage, um sich im Körper eines Ashaironi neu zu bilden. Erfolgt in dieser Zeit ein erneuter Biss, so entwickelt es nur einen Bruchteil seiner ursprünglichen Stärke, die im Ermessen des Spielleiters liegt und sich nach der verstrichenen Zeit seit dem letzten Biss richtet. Ein grober Richtwert wäre, dass sich das Gift innerhalb von 2 bis 2,5 Tagen um einen Punkt neu bildet.



Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Cath'shyrr

Die Augen Minarils

Die Göttin der Nacht verzieh keine Schmach. Und dies galt besonders dann, wenn sie ihr von einer Dienerin angetan wurde, einer niederen Gottheit, die ihr zu Willen sein sollte, anstatt sich über sie zu erheben. Oh, wie sehr Shirashai Minaril hasste. Einst nur eine Untergebene, die sich von ihr abgewandt hatte, um dem Willen der anderen Götter zu folgen wie ein zahmes Hündchen und dabei geholfen hatte, ihre Macht zu schmälern und sie aus Dol'Shanor zu verbannen, um fortan auf einer Stufe mit ihr, nein, sogar über ihr, zu stehen.

Shirashai konnte ihre Blicke fühlen, wenn sie aufeinandertrafen. Das schiefe Lächeln auf Minarils Lippen sehen, die sich darüber amüsierte, dass Shirashai nicht mehr über die Macht einer der sechs Hohen verfügte, selbst nicht mächtiger war als die Göttin der Träume. Und nun hatte sie ihr einen letzten Stoß versetzt, schmiegte sich an Askalars Seite und verhöhnte sie damit. Es spielte keine Rolle, dass Shirashai Askalar betrogen, seine Zuneigung verschmäht hatte. Allein Minarils Taten zählten und sie versetzten die Göttin der Nacht in rasende Wut, wann immer sie das Paar zu Gesicht bekam.

Wenn sie doch nur einen Weg finden könnte, um die Göttin der Träume zu vernichten, ihre Macht zu stehlen, um selbst daran zu wachsen, ohne dass die anderen Götter Verdacht schöpfen würden. In Shirashais Inneren brodelte es, ihre Gedanken überschlugen sich auf der Suche nach einem Plan, der die verhasste Kontrahentin aus dem Weg schaffen konnte.

Minaril spürte Shirashais Hass und ihre Besorgnis wuchs, wann immer sie zu ihr hinüberblickte und die zusammengekniffenen, nachtblauen Augen auf sich gerichtet fand, wie sie sie nachdenklich musterten. Es war nicht schwer zu erraten, dass Shirashai etwas im Schilde führte und dass sie das Ziel ihrer düsteren Pläne sein würde. Der Gedanke jagte einen kühlen Schauer über Minarils zarte Schultern und sie ließ sich nachdenklich auf ihren Thron hinabsinken.

Sie musste handeln, alles sehen, jeden Schritt Shirashais verfolgen können, jeden Zug der dunklen Göttin vorhersehen. Es war nicht ihre Macht, die sie fürchtete, denn Shirashais Kräfte waren gering, weitaus geringer als ihre eigenen. Doch sie war geschickt darin, mächtige Verbündete zu finden, die ihr nur zu gerne bei ihren Plänen halfen. Nicht immer aus freiem Willen, denn Shirashai war eine Meisterin darin, ihre Absichten zu verschleiern. Minaril wusste, dass ihre eigenen Augen nicht genügen würden, um Shirashai zu überwachen. Sie benötigte Hilfe. Treue Helfer, die diese Aufgabe für sie übernehmen konnten. Ja, Minaril brauchte Augen, die sehen konnten, wenn ihr Blick nicht mehr ausreichte, Wesen, die so geschickt darin waren, der Göttin der Nacht zu folgen, ihre eigene Intention zu verbergen, dass sie niemals Verdacht schöpfen würde.

Doch wo sollte sie Wesen finden, die es mit dem Schattenvolk aufnehmen konnten, das Shirashai mit Askalar gezeugt hatte? Kein Mensch, kein Elf, kein Zwerg war für diese Aufgabe geschaffen. Also wurde es Zeit, diesen bedauerlichen Umstand zu ändern.

In Gedanken versunken ließ Minaril ihre Augen durch ihren Palast wandern, überlegte, welche Eigenschaften ein solches Wesen brauchen würde – bis ihr Blick auf jenes Tier fiel, das ihr stets treu zur Seite stand und jeden ihrer Schritte begleitete: Lareia.

Die schwarze Katze musterte ihre Herrin mit ihren klugen, goldenen Augen, erhob sich von dem Platz am Fenster, den sie so oft einnahm, wenn Minaril sich in ihren Gemächern aufhielt, streckte die geschmeidigen Glieder, um mit einem eleganten Sprung das Sims zu verlassen und sich schnurrend auf dem Schoß ihrer Herrin niederzulassen. Minaril lächelte, während sie über das seidige Fell streichelte. Sie hatte gefunden, wonach sie gesucht hatte. Lareia würde die Stammmutter eines besonderen Volkes sein, mit dessen Hilfe sie Shirashais Pläne vereiteln würde. Was auch immer die Göttin der Nacht im Schilde führen mochte, es würde ihren Augen nicht verborgen bleiben.

Über Cath'shyrr

Die Augen Minarils, Kinder der großen Katze – nur zwei der Namen, die auf Niel'Anor für das katzenhafte Volk aus dem Süden Erianors existieren, das gleichermaßen für seine Dekadenz und Genusssucht wie auch für seine akrobatischen Körper und exquisiten Waren bekannt ist.

Die prunkvollen Festlichkeiten der Cath'shyrr sind ebenso legendär wie die edelsteinverzierten Häuser ihrer Heimat, sichtbare Zeugnisse des unermesslichen Reichtums, der sich in der Hand dieses Volkes befindet, dessen Adel ein märchenhaftes Leben führt.

Doch all die blendende Pracht kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass unter der Fassade Gefahr lauert, scharfe Zähne und lange Krallen nur darauf warten, zum Einsatz zu kommen und dort Schaden anzurichten, wo spitze Zungen versagt haben. Denn Intrigen, Konkurrenzkämpfe und das Streben nach Macht durchziehen die Welt der Cath'shyrr wie ein feines Netz. Und wer sich arglos und von Gold und Seide geblendet darin verfangen hat, braucht nicht damit zu rechnen, ohne Blessuren daraus zu entkommen.

Erscheinungsbild

Der erste Blick, der auf einen Cath'shyrr fällt, offenbart Grazie und Eleganz, eine beinahe schwebende Art der Fortbewegung, bei der die Füße kaum den Boden zu berühren scheinen und die so leise ist, dass man keinen Schritt vernimmt, der nicht gehört werden soll.

Grazile, biegsame Gliedmaßen und üppig ausfallende Rundungen ergeben ein attraktives Bild und die fein ausgeprägte Muskulatur eines männlichen Cath'shyrr ergänzt dieses noch. Allerdings hinterlässt das gute Leben nicht selten Spuren, weicht die von Natur aus athletischen Formen des Katzenvolkes auf, bis nur noch wenig davon übrig ist.

Cath'shyrr besitzen herzförmige Gesichtszüge mit kurzen, nach oben gerichteten Stubsnasen und hohen Wangenknochen, über denen mandelförmige Augen sitzen, die an den Außenwinkeln schräg nach oben weisen. Geschlitzte Pupillen werden von einer leuchtend gefärbten Iris umgeben, die Grün, Gelb oder in sehr seltenen Fällen auch Blau getönt sein kann.

Die Augen des Katzenvolkes neigen dazu, direktes Licht sehr stark zu reflektieren, was ihnen einen unheimlichen Schein verleiht. Dieser furchterregende Eindruck wird durch leicht verlängerte, spitze Eckzähne und krallenartige Fingernägel verstärkt, die, ähnlich wie bei einer Katze, bei Bedarf ausgefahren werden können.

Das Haar der Cath'shyrr weist eine eher ungewöhnliche Farbgebung auf, besitzt häufig eine Musterung aus unterschiedlichen Farben, die sich in Strähnen über den Kopf ziehen. Dabei findet man meist weißes, schwarzes, braunes und rotes Haar, allerdings sind auch graue und silberblaue Töne nicht selten.

Ein gleichfarbiger, samtiger Flaum zieht sich über Stirn und Hals bis zu den Schulterblättern hinab und schmückt die zarten Ohrspitzen, die bei

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

einem Angehörigen des Katzenvolkes sanft nach oben ausgebildet sind. Jeder Cath'shyrr ist stolz auf seine volle Haarpracht, die in den meisten Fällen leicht gewellt über den Rücken fällt und eine starke Struktur besitzt.

Adelige Frauen winden die Strähnen gerne zu kompliziert anmutenden Flechtwerken, während es bei dem einfachen Volk gang und gäbe ist, das Haar offen zu tragen und nur dann zu binden, wenn es bei der Arbeit hinderlich ist.

Das Katzenvolk ist ausgesprochen modebewusst und legt Wert auf ein gepflegtes und makelloses Erscheinungsbild. Jeder Cath'shyrr hasst es, nass und schmutzig zu werden und verabscheut ungewaschene Individuen zutiefst.

Während die unteren Gesellschaftsschichten zumindest sauber und elegant auftreten, wählen wohlhabende Cath'shyrr Samt und Seide, lieben feine Spitze und seidene Schleier. Jede Cath'shyrr Frau, die eine gute Erziehung genossen hat, bedeckt die untere Hälfte ihres Gesichts mit einem leichten Schleier, der jedoch mehr offenbart, als er verbirgt.

Der Oberkörper wird stets von einem fest geschnürten Korsett betont, das die weiblichen Reize zum Vorschein bringt, die Beine von langen Röcken verborgen, die gewagte Schlitze besitzen. Auch Männer tragen figurbetonte Mode, kleiden sich in hohe Stiefel, weite Hemden und enge Hosen.

Natürlich wird Schmuck dabei nicht vernachlässigt. Das Katzenvolk liebt schimmernde Perlen und leuchtende Juwelen, gefiederte Hüte und allerlei Zierrat. Insbesondere Schmuckstücke mit Raum für spezielle Inhalte sind beliebt, sei es ein Ring mit einem integrierten Giftfach oder ein Medaillon, das eine kleine Phiole enthält.

Cath'shyrr bevorzugen eine gewählte Ausdrucksweise und besitzen selten hohe Stimmen. Stattdessen hört man bei dem Katzenvolk oft raue, tiefere Tonlagen, die die leichte Überbetonung des rollenden R noch stärker zum Vorschein bringen. Dabei handelt es sich um einen angeborenen Sprachfehler des Katzenvolkes, der durchaus an Schnurrlaute erinnern kann.

Heimat

Es zieht die Cath'shyrr nur selten in die Ferne und wer das wunderschöne und reiche Canthar jemals mit eigenen Augen erblicken durfte, versteht diese Regung wohl auf der Stelle.

Trotzdem findet man durchaus den einen oder anderen Cath'shyrr in anderen Ecken Niel'Anors – zumeist handelt es sich dabei um Händler oder Reisende, die Geschäfte zu erledigen haben.

Der Adel verlässt seine Heimat nur in wenigen Fällen und meist zu Studienzwecken. Canthar bietet aufgrund seines Reichtums alles, was das Katzenvolk begehrt und hält die Notwendigkeit für Reisen oder die Sehnsucht nach der Ferne gering.

Familie

Für viele Völker Niel'Anors ist es schwer, den Lebenswandel der Cath'shyrr zu verstehen, scheint dieser doch auf sehr wackligen moralischen Grundsätzen zu basieren.

Natürlich gibt es Ehen. Diese werden aber nur selten aus Liebe und tiefen Gefühlen heraus geschlossen. Stattdessen dienen sie zum Erhalt des Familiennamens und des Ranges, der mit diesem einhergeht. Die einzige Pflicht einer Cath'shyrr Frau ist es, das Erstgeborene mit dem eigenen Ehemann gezeugt zu haben. Der Vater ihrer restlichen Nachkommen ist danach kaum mehr von Belang.

Cath'shyrr halten recht wenig von ewiger Treue. Sie werden von einem starken Trieb gesteuert, können unvermittelt ein extremes Verlangen nach einem anderen Wesen oder reiner körperlicher Nähe empfinden, das unbedingt gestillt werden muss. Solange dies auf dezentem Wege geschieht, wird es von der Gesellschaft toleriert – der einzige Skandal liegt in einer folgenschweren Liaison mit einem Angehörigen eines anderen Volkes, da man einen solchen Fehltritt auf den ersten Blick zu erkennen vermag. Eine kluge Cath'shyrr Frau weiß also um Mittel und Wege, eine ungewollte Schwangerschaft zu verhindern.

Der Versuch, ein Mischwesen in die Ehe einzuschmuggeln, gilt als Geschmacklosigkeit, die einen sofortigen gesellschaftlichen Abstieg und meist auch das Ende des Eheverhältnisses zur Folge hat. Entsprechend sind Familienbande relativ locker. Kinder werden zwar liebevoll aufgezogen, gehen aber schon bald ihre eigenen Wege.

Wenn die Familie tatsächlich vollständig zusammentrifft, dient dies häufig Repräsentationszwecken, in der restlichen Zeit lebt jeder sein eigenes Leben und gibt sich den Vergnügungen hin, nach denen ihm der Kopf steht.

Cath'shyrr sind freiheitsliebend und neigen nicht dazu, einander in eine Rolle zu zwingen, die sie nicht spielen möchten.

Wesen

Kein Wesen Niel'Anors könnte jemals so eitel sein wie ein Cath'shyrr, so extrem darauf bedacht, sich nur im besten Licht zu präsentieren, so perfektionistisch, was den eigenen Auftritt anbelangt.

Die Katzenwesen verstehen es, mit samtener, einschmeichelnder Stimme ihr Gegenüber in den Bann zu ziehen und ihm all seine Geheimnisse zu entlocken, ohne dabei ihre eigene geheimnisvolle Aura zu verlieren oder ein Wort über sich selbst preiszugeben. Noch dazu sind sie hervorragende Beobachter, mit einer unglaublichen Geduld und Beharrlichkeit gesegnet, wenn es darum geht, den richtigen Augenblick abzuwarten, der es ihnen erlaubt, ein Vorhaben erfolgreich auszuführen.

Ihre geschmeidigen Körper sind ebenso dazu geschaffen, sich lautlos zu bewegen, wie auch dazu, akrobatische Kunststücke zu vollführen. Viele Cath'shyrr, die aus einfacheren Verhältnissen stammen, schlagen eine Laufbahn als Tänzer oder Akrobat ein.

Beides sind durchaus Berufswege, die zu Ansehen und Wohlstand verhelfen können, Auftritte in den Palästen der reichsten Adeligen und große Bekanntheit nach sich ziehen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Andere fühlen sich dazu berufen, ihren Ursprung zu wahren und werden zu exzellenten Spionen, die ihre scharfen Augen und Ohren dazu nutzen, brisante Geheimnisse zu lüften und ihre Gegner zu manipulieren.

Die Kunst der Intrige wird von vielen Cath'shyrr genüsslich zelebriert, bringt dabei einen grausamen Zug des Katzenvolkes zum Vorschein. Denn ähnlich wie eine Katze spielen sie gerne lange und ausgiebig mit ihren hilflosen Opfern, bevor sie sie endgültig vernichten. In den meisten Fällen reichen giftige Worte, um dieses Ziel zu erreichen – nur in wenigen Fällen setzt ein Cath'shyrr wirklich seine Krallen ein, wenn es nicht dem Vergnügen dient.

Sicherlich existiert eine Art von Gewissenlosigkeit in den Reihen jener Cath'shyrr, die über genügend Zeit und Muße verfügen können. Langeweile und Genusssucht treiben zuweilen hässliche Blüten und der einmal erreichte Wohlstand soll schließlich nach Möglichkeit vermehrt und gehalten werden – die Mittel dazu können durchaus sehr dunkle Züge offenbaren.

Das Leben der Cath'shyrr wird von Prunk und Lasterhaftigkeit bestimmt. Obwohl es sich um starke Individualisten handelt, hält es kein Katzenwesen lange allein aus, vermisst es schnell, sich in Anerkennung und Bewunderung zu sonnen. Eine gewisse Arroganz kann man ihnen schwerlich absprechen. Die meisten sind überaus stark von sich überzeugt und demonstrieren diese Tatsache auch unübersehbar.

Eine ausgeprägte Launenhaftigkeit und ein Hang zur Herrschsucht sind ebenfalls sehr auffällig. Cath'shyrr wollen bestimmen, hassen es jedoch, wenn man ihnen Vorschriften macht.

Auch ihre Gesellschaft wählen sie sehr genau. Katzenwesen verfügen über ein starkes Bewusstsein dafür, wer ihrem eigenen Rang angemessen ist und wen sie lieber ignorieren. Nicht standesgemäße Bekanntschaften haben schon genügend Skandale produziert, um ganze Bücher damit zu füllen. Die meisten Cath'shyrr achten also peinlich genau darauf, wem sie in der Öffentlichkeit ihre Gunst schenken.

Die meisten Katzenwesen lieben Spiele aller Art – vom einfachen Glücksspiel bis hin zu komplexen Liebesreigen mit menschlichen Darstellern, die mit Geschick, einem Schauspiel gleich, eingefädelt werden und oft mit gebrochenen Herzen enden.

Sie wirken selten ernsthaft und ruhig. Es ist eine perfekte Tarnung für die Gefahr, die sich hinter der spielerischen Fassade verbirgt.

Musik, Tanz, Theater und Poesie, der gekonnte Augenaufschlag hinter einem Fächer – dies sind die Elemente, die ein Katzenwesen als Zerstreuung liebt und die mit Absprachen, Bestechung und geheimen Botschaften gewürzt werden.

Ein Cath'shyrr tut selten etwas ohne verborgene Motivation. Schließlich dient alles dazu, im Spiel der Macht die Oberhand zu gewinnen. Und jedes Fünkchen Wissen über einen potenziellen Gegner ist nicht mit Gold aufzuwiegen.

Beziehung zur Umwelt

Cath'shyrr legen einen recht speziellen Umgang mit ihrer Umwelt an den Tag. Grundsätzlich wird nach ihren Regeln und Bedingungen gespielt und wenn dies nicht der Fall ist, fassen sie schnell ungesunde Abneigungen und stehen dem Geschehen mit Fassungslosigkeit gegenüber.

Insbesondere hochgestellte Cath'shyrr sind es nicht gewohnt, dass ihre Anweisungen von niederen Wesen missachtet werden und als niedere Lebensform sehen die Katzenwesen beinahe jeden an, der nicht ihrem eigenen Volk entstammt.

Diese Haltung führt natürlich unweigerlich zu Schwierigkeiten und die tiefe Feindschaft zu ihren direkten Nachbarn, den Ashaironi, erstaunt dabei nur wenig. Schließlich besitzen beide Völker recht ähnliche Ansichten, wenn es um ihre Stellung in der Welt geht.

Verschärft wird dies sicherlich noch durch die Tatsache, dass Ashaironi der Meinung sind, gottgleich zu sein, während Cath'shyrr auf eine solche Anmaßung mit ihrem üblichen Spott reagieren, im Allgemeinen kaum ein gutes Haar an den dominanten Frauen und den „verweichlichten" Männern der Ashaironi lassen.

Die Beliebtheit der Cath'shyrr bei anderen Völkern ist allerdings auch darüber hinaus eher gering. Man bewundert sie zwar für die erlesenen Schmuckstücke und ihr wundervolles Kunsthandwerk, dem das Katzenvolk einen großen Teil seines Wohlstandes verdankt, betrachtet sie jedoch ansonsten als verdorben und dekadent. Einerseits empfindet man Cath'shyrr als faszinierend, andererseits ist ihr Lebenswandel für viele abstoßend, sind ihre spitzen Zähne und gefährlich langen Krallen Furcht einflößend.

Kaum ein Lächeln wirkt einladend, wenn es dabei scharfe Zähne offenbart, doch es fällt den meisten Cath'shyrr leicht, einen solchen ersten Eindruck mit Charme zu mildern – wenn sie es wünschen.

Religion

Der größte Teil der Cath'shyrr ist Minaril treu ergeben und verehrt darüber hinaus ihre Stammmutter Lareia, die in allen Tempeln der Katzenwesen einen Platz besitzt.

Das religiöse Leben ist den Cath'shyrr außerordentlich wichtig und beinhaltet regelmäßige Tempelbesuche, bei denen die ganze Familie geschlossen auftritt, sowie angemessene Opfergaben.

Wer diese vernachlässigt, wird von den anderen Mitgliedern des Katzenvolkes oft misstrauisch beäugt – man sieht es nicht gern, wenn andere Gottheiten verehrt werden und der Göttin der Träume nicht die angemessene Ehrerbietung entgegengebracht wird. Schließlich hat Minaril den Cath'shyrr die Gabe der neun Leben geschenkt – jenes wundersame Phänomen, das beim Tode eines Katzenwesens einen Seelentausch auslöst. Die Seele eines Cath'shyrr, dessen Leben vor seiner Zeit beendet worden ist, geht dabei in den Körper eines zeitnah Verstorbenen über und erweckt diesen zu neuem Leben.

Die Gründe für dieses mysteriöse Geschehen liegen bisher im Verborgenen, obgleich die Wissenschaftler der Cath'shyrr seit einer Ewigkeit mit seiner Enträtselung beschäftigt sind und dabei auch die Frage bearbeiten, wie Minaril es vollbracht haben mag, Moravons Traumlande zu umgehen.

Eine Theorie besagt, dass Minaril ihrem Volk diese Gabe gegeben haben soll, damit ihre Geschöpfe ihre Aufgaben auch im Falle ihres vorzeitigen Ablebens noch zu vollenden vermochten – in einem neuen, unbekannten Körper, der jedoch über das alte Wissen und die alte Persönlichkeit verfügt.

Der Seelentausch wird von den Cath'shyrr strengstens geheim gehalten und es steht die Höchststrafe darauf, ein Wort darüber an einem Außenstehenden zu verlieren.

Es ist unschwer zu erraten, dass weder Shirashai eine sonderlich große Zuneigung zu den Katzenwesen empfindet noch diese der Göttin der Nacht freundliche Gefühle entgegenbringen. Die Anbetung der dunklen Göttin gilt bei den Cath'shyrr als Verrat an ihrer eigenen Mutter und ihrem Volk.

Sprache

Cashrra ist eine sehr kultivierte, weich klingende Sprache, in der auf poetische Ausdrucksweisen und geschliffene Sätze Wert gelegt wird und in der vielerlei Gedichte verfasst worden sind, die man auf ganz Niel'Anor kennt. Dies hat ihr den Beinamen „Sprache der Dichter" eingebracht und wer auf diesem Gebiet etwas auf sich hält, kommt kaum um das Erlernen der klangvollen Worte herum.

Das rollende R der Cath'shyrr gibt ihr einen besonderen Charme und sorgt dafür, dass das

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Cashrra als sehr angenehm empfunden wird. Insbesondere der Adel der Menschen liebt die Sprache des Katzenvolkes und zeigt sich so fasziniert davon, dass sie an vielen Höfen Erianors gesprochen wird, die der Eleganz und dem Prunk der Cath'shyrr nacheifern möchten.

Auch das elegante, dicht verwobene Schriftbild trägt dazu bei, dass man die Sprache der Cath'shyrr als anmutig und attraktiv ansieht.

Spielwerte

Cath'shyrr Frauen erreichen eine Körpergröße, die normalerweise zwischen 1,40 und 1,70 m liegt. Männer weisen eine Größe zwischen 1,50 und 1,85 m auf.

Ab dem 21. Lebensjahr gilt ein Katzenwesen als erwachsen. Das durchschnittliche Höchstalter für einen Lebenszyklus liegt bei 120 Jahren.

Die angeborene Geschmeidigkeit ihrer Körper und das große Geschick schlagen sich in einem Bonus von +1 auf die Gewandtheit nieder.

Tatsächlich sind die neun Leben eines Cath'shyrr kein reiner Mythos. Ein Cath'shyrr, der vor seiner Zeit zu Tode kommt, vollzieht einen Seelentausch mit einem anderen Wesen, bei dem die Seele den anderen Körper wiederbelebt. Dieser Körper muss zeitgleich zu Tode gekommen sein, darf jedoch keinem anderen Cath'shyrr gehört haben. Während des Seelentausches verlieren sich die körperlichen Merkmale des Volkes, dem der Verstorbene angehört hat, und gleichen sich denen eines Cath'shyrr an.

Allerdings bezieht sich dies nicht auf sonstige Äußerlichkeiten und weitet sich auch nicht auf das Geschlecht aus. Somit kann sich eine weibliche Cath'shyrr durchaus in einem männlichen Körper wiederfinden und umgekehrt.

Das Wissen und die Fähigkeiten des Cath'shyrr bleiben erhalten und vermischen sich sogar teilweise mit den Fähigkeiten des alten Besitzers des jeweiligen Körpers. Dies schlägt sich in einer Erhöhung der Fertigkeitspunkte nieder. Bei der Erschaffung eines Cath'shyrr wird mit 1W10 ermittelt, wie viele Lebenszyklen dieser vor seiner momentanen Identität begonnen hat. Dabei steht eine 10 dafür, dass er noch keinen Seelentausch erlebt hat. Für jedes auf diese Weise ermittelte Leben erhält er einen Fertigkeitspunkt, der bei der Charaktererschaffung eingesetzt werden darf. Eine 1 bedeutet somit einen weiteren Punkt, eine 9 würde 9 Punkte bedeuten, eine 10 keinen Einzigen.

Wie sich diese Leben und das daraus bezogene Wissen auf den Cath'shyrr auswirken, muss der Spieler für sich entscheiden – es ist wahrscheinlich, dass ein Cath'shyrr, der 9 Identitäten durchlebt hat, durchaus gewisse geistige Veränderungen aufweist, die dadurch ausgelöst werden, dass ein Teil der Gewohnheiten und Ansichten seines Wirtskörpers erhalten geblieben sind und auf sein Leben übergreifen. Zudem ist sicher, dass es das ein oder andere unwillkommene Wiedersehen mit Individuen geben kann, die meinen, einen alten Bekannten, Freund, vielleicht sogar Geliebten in dem Katzenwesen wieder zu erkennen. Leider muss das verbliebene Gedächtnis nicht unbedingt die Informationen über genau dieses Wesen gespeichert haben.

Ein Spieler kann freiwillig auf die Würfelprobe und die damit verbundenen Fertigkeitspunkte verzichten, um einen Cath'shyrr in seinem ersten Lebenszyklus zu spielen. Die Möglichkeit des Seelentausches mit all seinen Vor- und Nachteilen bleibt dann jedoch trotzdem bestehen.

Sollte es zu einem (nicht von ihm provozierten) Ableben kommen, erhält der Charakter natürlich einen zusätzlichen Fertigkeitspunkt, den er wie einen durch Erfahrungspunkte erstandenen Punkt verteilen kann. Wo er allerdings die Augen wieder aufschlägt und in welchem Körper, bleibt ganz dem Erzähler überlassen. Zudem gilt, dass es keinerlei Art von Wiederbelebung für einen Cath'shyrr geben kann, der bereits 9 Leben gelebt hat.

Zu beachten ist, dass diese Fähigkeit auf keinen Fall dazu genutzt werden darf, einen vermeint-

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

lichen neuen Charakter zu erhalten, wenn der alte langweilig geworden ist.

Die Krallen eines Cath'shyrr sind eine Art natürliche Waffe. So können sie in einer Runde problemlos mit beiden Händen angreifen und einen Schaden von 1W6 pro Hand erzeugen. Der Angriff wird entweder über die Fertigkeit Waffenloser Kampf oder die Geschicklichkeit des Charakters geregelt.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Dai'Vaar

Die Macht des Feuers

Wenn es Narion, den Gott des Feuers, nach etwas verlangte, war er es gewohnt, es zu bekommen. Und so war es auch, als sein Auge auf die schöne Lysea fiel, die die Leidenschaft in seinen Adern entflammt hatte. Narion fand keine Ruhe mehr, umwarb die Schöne, auf dass sie mit ihm in sein Reich Xiradar kommen sollte, um an seiner Seite in seinem Palast zu leben. Aber Lysea wollte sich nicht fügen und setzte sich gegen sein Werben zu Wehr, fürchtete sich vor einem Leben in Narions Reich, weit weg von ihrer Familie. Doch welche Wahl hatte eine Sterbliche, wenn sie vom Gott des Feuers umworben wurde? Narion war nicht bereit, Lysea kampflos aufzugeben und er ließ nicht von ihr ab, erschien an jedem Tag, um sie erneut dazu zu drängen, mit ihm zu gehen und versprach ihr alles, was ihr Herz begehrte, wenn sie ihm nur nachgeben wollte.

Lysea fügte sich nach langem Zögern und folgte Narion, um zu seiner Frau zu werden, wie er es von ihr verlangt hatte. Doch was auch immer Narion ihr schenkte, was auch immer er tat, welche Macht auch immer er ihr demonstrierte, es gelang ihm nicht, Lyseas Herz zu erwärmen, denn ihre Liebe gehörte seit langer Zeit einem anderen. Einem gewöhnlichen Menschen, dessen Präsenz Narion mit keinem Wort, mit keiner Geste aus ihren Gedanken zu vertreiben vermochte. Lysea blieb voller Trauer über den Verlust ihres Geliebten und obgleich sie Narion zu Willen war und versuchte, das Antlitz ihres Liebsten aus ihren Gedanken zu verbannen, so gelang es ihr doch nicht und die Sehnsucht nach ihm wuchs mit jedem Tag, den sie in Xiradar verbringen musste. Und obwohl Lysea um die Gefahr wusste, die ihr drohte, wenn sie Narion verließ, konnte sie dem Ruf ihres Herzens nicht mehr länger widerstehen.

Eines Nachts, als Narion fest schlief, wand sie sich heimlich aus seinen Armen und kehrte dem Reich des Feuergottes den Rücken, um zu ihrem Geliebten zu gehen. Zu hart erschien ihr das Schicksal, in Narions Palast leben zu müssen, ohne ihn jemals wieder sehen zu dürfen. Also floh Lysea in das Dorf, in dem sie ihr bisheriges Leben verbracht hatte, und tauschte die unendliche Macht des Narion gegen die liebende Umarmung eines Sterblichen.

Doch Lyseas Verrat blieb nicht lange unentdeckt.

Als Narion erwachte, suchte er nach seiner schönen Frau und als er sie nicht mehr in seinem Reich zu finden vermochte, richtete er seinen Blick auf ihre Heimat, zurück an den Ort, an dem er sie zum ersten Mal erblickt hatte. Und sein Zorn brannte heißer als alle Feuer Xiradars, als er das Paar schließlich fand. Eng umschlungen in dem glücklichen Schlaf der Liebenden, die die Welt um sich herum vergessen hatten.

Es war ein bitterer Fluch, der seine Lippen verließ. Von diesem Tage an sollte Lyseas Kuss mit der Macht aller Flammen Xiradars brennen und all jene, die fortan ihre Lippen spürten, sollten unter ihrer Leidenschaft zu Asche vergehen, um sie ewig für den Betrug an Narion büßen zu lassen.

Die Rache des Feuergottes war gründlich. Als Lysea am nächsten Morgen erwachte, brachte ihr Kuss den Tod für ihren Geliebten, der unter ihrer Berührung zu Staub zerfiel. Voller Entsetzen schrie Lysea auf, konnte nicht begreifen, was mit ihm geschehen war, bis ihre Finger die Hitze auf ihren Lippen berührten und sie endlich verstand.

Verzweifelt suchten ihre Hände nach etwas, das ihre Pein zu beenden vermochte, doch als es ihr gelang, ein Messer zu umfassen, um es in ihr eigenes Herz zu stoßen, war es der Gott des Feuers, der es ihr entwand. Denn er erlaubte es ihr nicht, so einfach Erlösung zu finden.

Seine Worte waren leise, allein für Lyseas Ohren bestimmt, und jedes davon ließ sie tiefer in die Verzweiflung gleiten. Ihr würde ein langes Leben beschert sein. Länger als das Leben aller, die sie liebte. Doch sie selbst würde niemals mehr Liebe finden, denn sobald sie ein geliebtes Wesen berührte, sollte es unter ihrer Berührung das gleiche Schicksal erleiden wie ihr Geliebter. Und auch ihre Nachkommen sollten ihr Leid teilen und den Fluch durch die Generationen ihrer Familie tragen.

Lyseas letzte Nacht mit ihrem Geliebten war nicht ohne Folgen geblieben. Sie trug ein Kind unter dem Herzen, eine verfluchte Frucht ihrer Liebe, die niemals das Glück finden sollte. Verflucht durch seiner Mutter Tat und für alle Zeiten davon gezeichnet.

Gebrochen blieb die Frau zurück, als Narion verschwunden war, wusste, dass sie den Ort, den sie Heimat genannt hatte, verlassen musste, um all jene zu schützen, die ihr am Herzen lagen. Und so zog Lysea in die Fremde, wohl wissend, dass ein Leben in Einsamkeit alles war, was Narion ihr gelassen hatte.

Über Dai'Vaar

Herz aus Flammen. Die Frucht einer untreuen Mutter, verflucht durch ihr Tun, obwohl sie selbst keine Schuld trifft. Die Geschichte der schönen Lysea mag nur eine Legende sein, deren Wahrheitsgehalt nicht bewiesen werden kann, doch sie sorgt dafür, dass kein Kind, das als Dai'Vaar geboren wird, eine glückliche Kindheit genießen darf.

Niemand weiß, warum die Kinder eines Menschenpaares zuweilen als Dai'Vaar das Licht der Welt erblicken und jene unheimlichen Gaben besitzen, die dafür Sorge tragen, dass ihnen Misstrauen und Angst entgegenschlagen. Vielleicht ist es nur ein Funke der elementaren Macht des Feuers, die bei Narions Geburt über Niel'Anor ausgebreitet wurde, die in ihnen lebt und sie gezeichnet hat. Vielleicht steckt aber tatsächlich mehr Wahrheit in der alten Legende, als die Mutter eines Dai'Vaar zugeben möchte und sie entstammen tatsächlich einem untreuen Leib, der sie verflucht hat.

Genau wird es wohl nur die Frau wissen, die einem solchen Kind das Leben geschenkt hat, doch nicht selten hat sie dazu kaum mehr die Gelegenheit.

Sicher ist, dass viele Frauen auf Niel'Anor der Geburt ihres Kindes mit Angst entgegenblicken, denn nur allzu oft bedeutet ein Dai'Vaar Unglück für seine Familie und verändert das Leben in jenem Moment, in dem sich seine Merkmale zum ersten Mal zeigen.

Erscheinungsbild

Die Flamme, die im Inneren eines Dai'Vaar lodert, wird auch in seinem Äußeren offenbar und kennzeichnet ihn, sodass ein Kind der Flammen meist ohne Zweifel zu identifizieren ist.

Gewelltes Haar, das oft lang getragen wird, fällt üppig über den Rücken hinab und leuchtet in tiefroten Tönen, die von hellem Kupfer bis hin zu dunklem Bordeaux reichen können.

Dunkle Augen, die an die Schwärze von Kohlestücken erinnern, sitzen über feinen Nasen und scheinen aus ihrem Inneren zu glühen. Gerät ein Dai'Vaar in Wut, sind gar kleine Flammen darin zu erkennen, die auf der Iris tanzen und sie rötlich wirken lassen. Gleiches gilt auch für andere, besonders stark erlebte Emotionen, die einen Dai'Vaar beherrschen.

Wohlgerundete Körper, denen es nicht an Kurven mangelt und volle Lippen lassen viele

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

begehrliche Blicke auf die Dai'Vaar fallen und sind ein deutlich sichtbares Indiz für die Sinnlichkeit, die ihr Dasein bestimmt.

Dai'Vaar leben ihr Leben mit Leidenschaft. Sie bewegen sich selbstbewusst und zielstrebig, wissen genau um ihre Wirkung und verstehen es, diese auch zu nutzen. Die verführerischen Bewegungen einer Tänzerin, die ihren wohlgeformten Körper zum Takt einer langsamen Melodie wiegt, der sichere Schritt eines Kriegers, der nicht an seinem Können zweifelt – beides ist den Dai'Vaar angeboren und hebt sie von der breiten Masse ab.

Dabei sind Frauen weicher gebaut als Dai'Vaar Männer, die mit einer ausgeprägten Muskulatur gesegnet sind, die sie im Kampf zu überaus gefürchteten Gegnern macht. Dai'Vaar sind groß und kraftvoll, sie wirken niemals zart und zerbrechlich, wie es einem Elfen gegeben sein mag. Ihre Lebendigkeit ist ebenso sichtbar wie ihr unglaublich starker Hunger nach Leben.

Dai'Vaar weisen stets einen dunklen Hautton auf, der von einem goldenen Schimmer geziert wird. Blässe findet man bei ihnen selten, dafür jedoch öfter Hautmale, die in ihrer Form an Flammen erinnern und die sich über Brust und Rücken ziehen.

Die Kinder des Feuers lieben Luxus und lassen dies in ihren Kleidungsgewohnheiten deutlich werden. Zarte Seide mit kostbarer Stickerei, Samt und Juwelen in leuchtenden Farben und den neusten Schnitten, die ihrer Hautfarbe schmeichelt und ihre Körper betont. Dai'Vaar mögen es, ihre Vorzüge zu demonstrieren und ihre Attraktivität zu unterstreichen.

Keiner von ihnen besitzt eine große Scheu, seine Haut zu zeigen und das Auftreten eines Dai'Vaar kann in mancher Gesellschaftsschicht durchaus als skandalös aufgefasst werden – wenngleich sie darauf achten, ihre Körper angemessen zu bedecken. Was dabei jedoch angemessen ist, liegt im Auge des Betrachters.

Dai'Vaar Frauen haben eine Vorliebe für verschlungene Steckfrisuren, die mit allerlei Zierrat

geschmückt werden. Perlen, Federn und Edelsteine sind kein seltener Anblick bei wohlhabenden Dai'Vaar und sie garantieren einen aufsehenerregenden Auftritt.

Männer sind zwar nicht weniger eitel, legen jedoch eine größere Zurückhaltung an den Tag, wenn es um Körperschmuck geht. Stattdessen mögen sie dekorative Körperbemalungen, die allerdings nicht permanent sind. Kein Dai'Vaar würde seine Haut dauerhaft zeichnen, wenn es keinen tieferen Grund dafür gibt, zerstört dies doch ihre Makellosigkeit.

Eine Ausnahme bilden dabei Narben, die im Kampf errungen worden sind. Sie werden mit Stolz getragen, sind ein Zeichen für Überleben und Überlegenheit.

Heimat

Es gibt keinen Ort auf Niel'Anor, den die Dai'Vaar Heimat nennen könnten, keine Siedlung, die sie als Zuhause bezeichnen, sind die Kinder des Feuers doch kein Volk, das in seiner Gesamtheit an einem Platz existiert. Die meisten von ihnen verlassen das Haus ihrer Geburt, sobald es ihnen möglich ist, andere wachsen bei einer fremden Familie auf oder werden vor den örtlichen Tempeln ausgesetzt.

In kleinen Dörfern fühlen sich Dai'Vaar entsprechend nicht wohl. Es zieht sie hinaus in die Städte, in denen durch ihre Anonymität eine höhere Toleranz gewährleistet ist. Ein Dai'Vaar, der in eine kleine Gemeinschaft hineingeboren wird, hat kaum eine Chance, den wissenden Blicken und dem Getuschel um die Gründe für seine Existenz zu entkommen. Dies prägt viele Dai'Vaar ihr Leben lang und lässt sie Unbehagen empfinden, wenn sie eine kleine Ortschaft aufsuchen müssen.

Kurz gesagt bleiben die wenigsten Dai'Vaar im Erwachsenenalter an dem Flecken, an dem sie zur Welt gekommen sind, und ziehen stattdessen in die Ferne, um eine Heimat zu finden, in der man ihnen wohler gesonnen ist.

Familie

Familie. Ein Begriff, der für Dai'Vaar mit zwiespältigen Gefühlen behaftet ist. Viele von ihnen haben niemals eine Familie kennengelernt, sind allein mit ihrer Mutter in oftmals schlechten Verhältnissen aufgewachsen. Andere haben ihr Leben lang die misstrauischen Blicke des Vaters ertragen müssen, der sich fragt, ob dieses Kind wirklich seinen Lenden entsprungen ist.

Die Geburt eines Dai'Vaar kann Familien entzweien, hat Adelshäuser ins Chaos gestürzt und Könige zum Gespött gemacht. Geschwister und Großeltern betrachten ein solches Kind mit Unwohlsein, manchmal gar mit offener Ablehnung, die niemals ein Gefühl von Gemeinschaft entstehen lässt.

Kaum ein Kind des Feuers verlebt eine schöne Kinderzeit. Oft kennen sie ihre Eltern nicht und sind ihr Leben lang auf der Suche nach der eigenen Identität, von der Frage getrieben, warum sie ein solches Schicksal getroffen hat.

Dieser Umstand lässt viele Dai'Vaar nach einer besseren Zukunft suchen. Manche kompensieren das Loch in ihrer Gefühlswelt mit dem Anhäufen von materiellem Besitz. Andere werden bitter, sind von dem ständigen Drang beseelt, sich beweisen zu müssen, um die Anerkennung ihrer Umwelt zu erlangen.

Einige Feuerkinder versuchen, fehlende emotionale Bindungen mit der Sucht nach körperlicher Nähe auszugleichen. Sie sind von der Bewunderung anderer abhängig, die die Leere in ihrem Inneren scheinbar zu füllen vermag, und kämpfen ständig darum, diese zu erlangen.

Im schlimmsten Fall führt die Ablehnung, die ein Dai'Vaar in seinen frühen Jahren erfahren hat, dazu, dass seine Wut in den Wunsch umschlägt, selbst etwas zu zerstören, seien es andere Wesen, materielle Dinge oder gar die eigene Person. Es ist eine in ihnen wohnende Dunkelheit, die entsetzliche Folgen nach sich ziehen kann, wenn sie zum Ausbruch kommt.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Wesen

Die Gefühlswelt eines Dai'Vaar ist von einer erschreckenden Intensität. Lodernde Wut, tiefe Liebe, zerstörerischer Hass – sie alle liegen nahe beieinander, so nahe, dass sie nur allzu schnell von einem Extrem in das nächste umschlagen können.

Die Kinder des Feuers sind sinnliche, leidenschaftliche Wesen, die das Leben mit all seinen vielfältigen Facetten auskosten möchten. Selbstbeherrschung und Verzicht gehören dabei nicht zu ihren Stärken. Dai'Vaar lieben Prunk und Luxus, ein angenehmes Leben ohne Entbehrungen und Härten und sie sind geübt darin, sich ein solches zu errichten. Und wehe dem, der sich dabei in ihren Weg stellen möchte – Dai'Vaar besitzen ein gutes Gedächtnis, wenn ihnen eine Schmach angetan wird und sie sind in ihrer Rache gründlich und zielorientiert.

Dai'Vaar Frauen nutzen ihre Attraktivität und ihre Anziehungskraft oft, um sich als Kurtisane oder Mätresse zu verdingen und auf diese Weise zu Einfluss und Ansehen zu gelangen. Auch der Tanz liegt ihnen im Blut, erlaubt es, sich mit schwingenden Hüften das Leben zu finanzieren.

Dai'Vaar Männer hingegen nutzen ihre körperliche Überlegenheit gerne, um im Kriegshandwerk Ruhm und Ehre zu erlangen. Das Geschick im Umgang mit dem tödlichen Stahl ist ihnen angeboren, verhilft ihnen häufig zu einer gefeierten militärischen Laufbahn, die sie bis an die Höfe von Fürsten und Königen vordringen lässt. Zudem sind sie mit einem taktischen Denkvermögen gesegnet, das bei ihrem Aufstieg überaus hilfreich ist.

Beide Geschlechter besitzen eine angeborene Neigung zur Feuermagie, die scheinbar in ihren Adern fließt – anders ist wohl nicht zu erklären, dass ein Dai'Vaar Flammen in seinen bloßen Händen zu beschwören vermag. Doch tatsächlich kommt diese Gabe nicht ohne eine Schattenseite aus – der tödliche Kuss der Dai'Vaar ist keine reine Legende. Das schwelende Temperament und die intensiven Emotionen, die das Gefühlsleben eines Dai'Vaar dominieren, können dazu führen, dass er seine Beherrschung verliert und seinem Gegenüber ernsthaften Schaden zufügt.

Wut, Hass, starke sexuelle Erregung – sie alle können die Feuermacht eines Dai'Vaar heraufbeschwören und verheerende Folgen nach sich ziehen. So hat schon mehr als ein Dai'Vaar seine große Liebe getötet oder Gebäude in Schutt und Asche gelegt, um schließlich selbst die Narben seines Tuns am Körper zu tragen.

Denn die unheilvolle Macht des Feuers hinterlässt stets einen Makel auf der Haut eines Feuerkindes, wenn sie in ihrer vollen Stärke zum Ausbruch gebracht wird, verbrennt es selbst mit den heißen Flammen, die in seinem Herzen geweckt worden sind.

Das Wissen um diese ständige Gefahr macht viele Dai'Vaar zu Einzelgängern, die tiefe emotionale Bindungen meiden. Andere ergeben sich vollkommen in die Rolle, die das Schicksal für sie ersonnen hat, spielen mit der Gefahr und den Reizen, die ihr Wesen zum Brennen bringen kann.

Ohnehin sind Dai'Vaar kaum besonnen zu nennen, neigen nicht zur Vorsicht und geraten schnell in Zorn. Ihr Wesen ist nachtragend, Abneigungen sind schnell gefasst und Beleidigungen werden niemals verziehen. Stolz und Eitelkeit sind zwei sehr häufige Eigenschaften der Kinder des Feuers, Bescheidenheit und Demut legen sie dagegen nur selten an den Tag.

Beziehung zur Umwelt

Sie werden gefürchtet und bewundert, gleichermaßen verachtet, wie man sie anziehend findet. Dai'Vaar lassen eine Vielzahl von Gefühlen in ihrer Umwelt entstehen, sind sichtbare Resultate einer alten Legende, die auf Niel'Anor beinahe jedes Kind kennt.

Und trotz aller Vorsicht, trotz der Angst, die man ihren Fähigkeiten entgegenbringt, gelingt es

nur wenigen, sich dem Charme und dem verführerischen Lächeln eines Dai'Vaar zu entziehen, der es darauf anlegt, Sympathien zu gewinnen. Dai'Vaar wirken beinahe wie die lodernden Flammen eines Feuers – trotz aller Gefahr anziehend und voller Leben, bis man sich daran verbrannt hat und die Hitze am eigenen Leib zu spüren bekommt.

Dai'Vaar sind aufgrund ihrer eigenen Erfahrungen relativ tolerant und neigen nicht zu Vorurteilen. Wer sie jedoch auf eine Weise behandelt, die ihnen missfällt, bekommt die Auswirkungen seiner Taten meist umgehend und mit erbarmungsloser Härte zu spüren.

Sie wissen um die Vorsicht, mit denen man ihnen begegnet, und beantworten diese auf ihre eigene Weise. Die einen versuchen, andere Wesen von ihrer Ungefährlichkeit zu überzeugen, treten überaus freundlich und umgänglich auf. Die anderen spielen mit ihrem Ruf, genießen den Respekt, den man ihnen entgegenbringt und demonstrieren auf eine subtile, aber durchaus deutliche Art, dass es nicht klug ist, sie zu verärgern.

Dai'Vaar zeigen gerne, was sie sich erarbeitet haben und treten entsprechend auf. Zwar ist ihnen bewusst, dass dadurch Neid geweckt wird, doch trotzdem brauchen sie das Gefühl, ihrer Umwelt damit zu beweisen, dass sie nicht wertlos sind. Sie möchten keine ungewollten und verfluchten Bastarde darstellen, die besser nicht den Mutterleib verlassen hätten.

Geht es um Liebschaften, so sucht gar mancher Dai'Vaar nach der wahren und ewigen Liebe, fürchtet dabei gleichermaßen die Erfüllung dieses Wunsches und die möglichen Folgen. Die meisten Kinder des Feuers lassen deswegen nur körperliche Nähe zu, bringt ihnen die Befriedigung ihrer körperlichen Bedürfnisse doch kurzzeitige Linderung ihrer Einsamkeit, ohne das Risiko eines schmerzhaften Verlustes, der ihr Leben zerstören könnte.

Religion

Ist Narion Vater und Fluch der Dai'Vaar zugleich? Es ist eine Hassliebe, die die Dai'Vaar an ihren Schöpfer bindet und die von Zorn und unwiderstehlicher Anziehung geprägt ist.

Viele Dai'Vaar suchen Erlösung durch einen Eintritt in die Priesterschaft des Narion, erhoffen sich durch den Dienst am Gott des Feuers und ihre Treue eine Wende in ihrem Schicksal, die sie zu gewöhnlichen Menschen macht, die ohne einen Makel leben können. Andere wenden sich von Narion ab, erhoffen sich Hilfe von seiner einstigen Gefährtin Eriadne, die ihrerseits vom Gott des Feuers betrogen wurde.

Weniger zur Buße bereite Dai'Vaar, die von der Unschuld an ihrem eigenen Schicksal überzeugt sind, bevorzugen Götter wie Lilliande und Yanariel, die ihrem Naturell entgegenkommen, senden ihre Gebete gar an Shirashai, die ebenso von ihrer Familie verstoßen wurde wie sie selbst und der sie sich aufgrund dieses Schicksals nahe fühlen. Auch Kharad steht bei den männlichen Dai'Vaar als Gott der Schmiedekunst in hohem Ansehen und wird oft verehrt – meist an der Seite Narions, der den Aspekt des Kriegsgottes einnimmt.

Sprache

Dai'Vaar besitzen keine eigene Sprache. Sie lernen für gewöhnlich die Sprache ihrer Heimatregion als Muttersprache, die auch von ihren Eltern oder Verwandten gesprochen wird.

Spielwerte

Dai'Vaar Frauen weisen eine Körpergröße auf, die zwischen 1,50 und 1,80 m liegt. Männer werden mit 1,60 bis 1,95 m noch ein deutliches Stück größer.

Mit 21 Jahren gilt ein Dai'Vaar als erwachsen, die Lebenserwartung liegt bei ca. 150 Jahren.

Die beeindruckende körperliche Konstitution resultiert in einem Bonus von +1 auf diesem Attribut.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Feuermagie ist den Dai'Vaar angeboren. Jeder von ihnen beherrscht es ab dem frühesten Kindesalter, Flammen in der nackten Hand zu erzeugen. Diese Fähigkeit kann von jedem Dai'Vaar einmal am Tag plus einer Anzahl Anwendungen in Höhe seines Konstitutionswertes genutzt werden. Ein Dai'Vaar mit einem Konstitutionswert von 4 hätte somit 5-mal am Tag die Möglichkeit, die Flammenhand zu nutzen.

Die auf diese Weise entstandenen Flammen können bis zu 20 cm groß werden und verursachen einen Schaden von 1W6, wenn ein anderes Wesen damit in Berührung kommt. Allerdings sind sie an die Hand des Dai'Vaar gebunden, können zwar Dinge entzünden, aber nicht geschleudert werden.

Gerät ein Dai'Vaar in eine Situation, die sich sehr stark auf Empfindungen wie Zorn, Lust oder Hass auswirkt oder tiefe Emotionen weckt, so wird eine Probe auf Willenskraft fällig, deren Schwierigkeitsgrad dem Geschehen angepasst werden muss.

Schlägt diese Probe fehl, so besteht eine Chance von 10%, dass er das Ziel seiner emotionalen Aufruhr in einem verheerenden Feuerschlag verbrennt, bis nur noch Asche davon geblieben ist. Dazu muss jedoch körperlicher Kontakt gegeben sein – existiert dieser nicht, so wirkt sich das Feuer auf jegliche Art von Materie aus, die brennbar ist und von dem Dai'Vaar berührt wird.

Es sei angemerkt, dass ein solches Phänomen nicht jedes Mal ausgelöst wird, wenn ein Grund zur Freude besteht oder ein Feind die Szenerie betritt, auch nicht jede Begegnung mit einer Hure wird hier zum Auslöser – die Emotion muss sehr tief sein und die Reaktion darf nicht grundlos und willkürlich erfolgen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Djirin

Der dritte Wunsch

Khalid war niemals vom Glück begünstigt gewesen und auch diesmal war es nicht anders. So hielt er nun also missmutig das Erbe seines Onkels in den Händen und bedachte es mit schiefen Blicken. Eine Flasche, alt und rostig, nicht schön anzusehen und vollkommen leer.

Er seufzte leise über diesen neuerlichen Scherz des Schicksals, während er in den wertlosen Hinterlassenschaften nach einem Tuch zu suchen begann. Vielleicht verbarg sich zumindest kostbares Metall unter der dicken, angelaufenen Schicht, die die ganze Flasche überzog. Metall, für das man eine Handvoll Goldmünzen bekommen konnte. Doch daran glauben, nein, das konnte Khalid nicht.

So rieb er also eifrig mit dem Tuch über die Flasche, bemerkte dabei kaum, wie sich das alte Metall erwärmte, bis ein dünner Rauchfaden aus dem Flaschenhals drang und Khalids Blickfeld kreuzte. Erschrocken ließ er das Gefäß zu Boden fallen, als habe er sich daran verbrannt und trat zurück, während sich eine massige Gestalt aus dem Rauch manifestierte. Ihre Stimme glich dem Donner eines Sommergewitters, als sich Worte formten, die die Stille durchbrachen: „Du hast mich gerufen, Meister, und ich gehorche. Sag mir, wie kann ich dir zu Diensten sein?“

Khalids Mund öffnete sich voller Staunen. Durfte es wahr sein? Hatte ihm sein Onkel doch etwas hinterlassen, das einen Wert besaß? Einen Dschinn, einen Wunschgeist, der ihm drei seiner Herzenswünsche erfüllen würde? Khalid konnte es kaum fassen. Jedes Kind kannte die Legende der mächtigen Dschinn und in seinem Kopf überschlugen sich die Wünsche, bis sich der Erste ganz klar offenbarte. „Ich möchte reicher sein als der Sultan!“, kam es über Khalids Lippen und der Dschinn neigte ergeben sein Haupt. „Dein Wunsch sei mir Befehl, Meister.“

Doch es war nur eine einzige Goldmünze, die auf Khalid hinabregnete und zu seinen Füßen liegen blieb. Mit einem fragenden Blick hob er sie auf, erwartete eine Erklärung von dem Dschinn, doch dieser war bereits in seiner Flasche verschwunden und entzog sich ihm. Grimmig hob Khalid das metallene Gefäß auf und schüttelte es wütend, doch der Geist blieb stumm. Erst später sollte der junge Mann erfahren, dass das Vermögen des Sultans in der Hand seiner Wesire lag und ihm selbst nichts davon geblieben war.

Als Khalids Zorn verflogen war, nahm er die Flasche nach einigen Tagen erneut zur Hand. Wenn ihm Reichtum versagt blieb, so wollte er zumindest die Liebe besitzen. Der Dschinn folgte auch diesmal seinem Ruf und sprach seine Begrüßung, um dann den Wunsch seines Meisters zu erwarten.

„Ich möchte die schönste Frau Basharbans zu meiner Frau haben, Dschinn“, sprach Khalid zu dem Geist. „So sei es, Meister“, antwortete dieser erneut und Khalid erblickte zu spät das listige Funkeln in den Edelsteinaugen des Dschinn, bevor er in seiner Flasche verschwand.

Und so erhielt Khalid die Hand der Schönen, doch ihr Wesen glich ihrer Schönheit nicht. Sie musste das zänkischste Weib unter der Sonne Basharbans sein und klagte bei Tag und bei Nacht über ihr Leben in Armut an Khalids Seite. Von ohnmächtiger Wut ergriffen nahm Khalid die Flasche ein letztes Mal zur Hand und rief den Dschinn herbei. Nachdem dieser dem Ruf seines Meisters einmal mehr gefolgt war, zeigte sich ein schwaches Lächeln auf Khalids Lippen.

„Ich habe einen dritten Wunsch für dich, Dschinn. Und ich möchte, dass du ihn mir auf die gleiche Weise erfüllst, wie du all meine Wünsche erfüllt hast." Der Geist neigte den Kopf und Verwirrung zeigte sich in seinen Augen. „Wie du wünschst, mein Meister. Ich atme, um dir zu dienen."

Und so sprach Khalid seinen dritten Wunsch: „Ich wünsche mir deine Freiheit, Dschinn."

Unglauben zeichnete sich auf dem Gesicht des Dschinn ab und seine Stimme zitterte, als er zum letzten Mal die Worte sprach, die er durch die Jahrhunderte hindurch so oft gesprochen hatte: „Es geschehe, wie du es wünschst, Meister."

Und mit diesem Satz lief ein Riss durch die alte Flasche und brach sie entzwei, entließ den Dschinn in die Freiheit. Ein sterbliches Wesen war er nun, aller Mächte beraubt, die er jemals besessen hatte. Und nur seine dunklen Edelsteinaugen erinnerten noch an das, was er einst gewesen war. Denn diesmal hatte Khalid den Geist der Flasche überlistet und den einzigen Wunsch ausgesprochen, den kaum ein Wunschgeist jemals zu hören erwartete.

Über Djirin

Sie sind die geheimnisvollen Abkömmlinge der Flaschengeister Basharbans, verwegene Schatzsucher, die in die dunkelsten Flecken Niel'Anors vordringen, die tiefsten Höhlen erobern, um verborgenes Wissen aufzuspüren und ihre Sucht nach der verlorenen Magie in ihren Adern zu befriedigen. Denn jedem Djirin ist die Sehnsucht nach der Macht seiner Vorfahren angeborenen, jeder von ihnen forscht nach einem Weg, um ihren Strom erneut durch seinen Körper fließen zu fühlen und leidet unter der schmerzlichen Leere, die sie in seinem Inneren hinterlassen hat.

Und so begeben sich Djirin in die größten Gefahren, um ein aufregendes magisches Artefakt in ihren Besitz zu bringen und das elektrisierende Pulsieren zu spüren, wenn seine Magie zum Leben erwacht. Dabei schrecken sie auch nicht davor zurück, solcherlei Artefakte zu stehlen, ihre Kräfte gegen besseres Wissen in Gang zu setzen, selbst wenn sie dadurch ihr eigenes Leben in Gefahr bringen mögen.

Aber ein Djirin hat keine Wahl, ist seine Sucht doch zu stark, um ignoriert zu werden, lässt ihn in den dunkelsten Geheimnissen stöbern, die ihm Linderung versprechen – eine Rückkehr zu dem Dasein eines magischen Wesens, dessen Verlust aus so manchem leichtlebigen Djirin einen düsteren Jäger gemacht hat, der nur noch ein einziges Ziel vor Augen hat.

Erscheinungsbild

Ein Djirin fällt bereits allein durch seine Körpergröße auf, wenn er einen Raum betritt. Die massige, muskulöse Form der Männer verstärkt diesen Eindruck noch, ebenso wie die üppigen Rundungen der Frauen, die so manches Männerherz verzückt zum Schlagen bringen.

Augen von der leuchtenden Farbe dunkler Amethyste, kühler Saphire, geheimnisvoller Smaragde, goldener Bernsteine oder gar tiefschwarzer Onyxe ziehen mühelos alle Blicke auf sich und halten einen Betrachter mit ihrer Intensität gefangen.

Volle Lippen wölben sich sanft geschwungen unter Nasen, die entweder lang und gerade oder kurz und breit in einem Djiringesicht sitzen. Viele Männer tragen einen sauber gestutzten Bart, um ihre Lippen zu betonen, während Frauen zu exotischen Schmuckstücken wie Nasenringen greifen und ihre Gesichter hinter durchscheinenden Schleiern verbergen, die den Blick auf ihre mandelförmigen Augen ziehen.

Die Haut eines Djirin besitzt einen dunklen Bronzeton, der in der Sonne anziehend schimmert,

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

und oftmals mit goldenem Schmuck und feinen Edelsteinen betont wird.

Djirin mögen eine Vielzahl von auffälligen Schmuckstücken, tragen klimpernde Armreifen und schwere Ringe bis hin zu aufwendigem Ohrschmuck, der aus filigranen Mustern und Perlen besteht. Auch Haarschmuck ist sehr beliebt, wird in Form von Stirnreifen und Schleiern bis hin zu federgeschmückten Turbanen getragen, die man häufig auf den Köpfen der Djirinmänner findet.

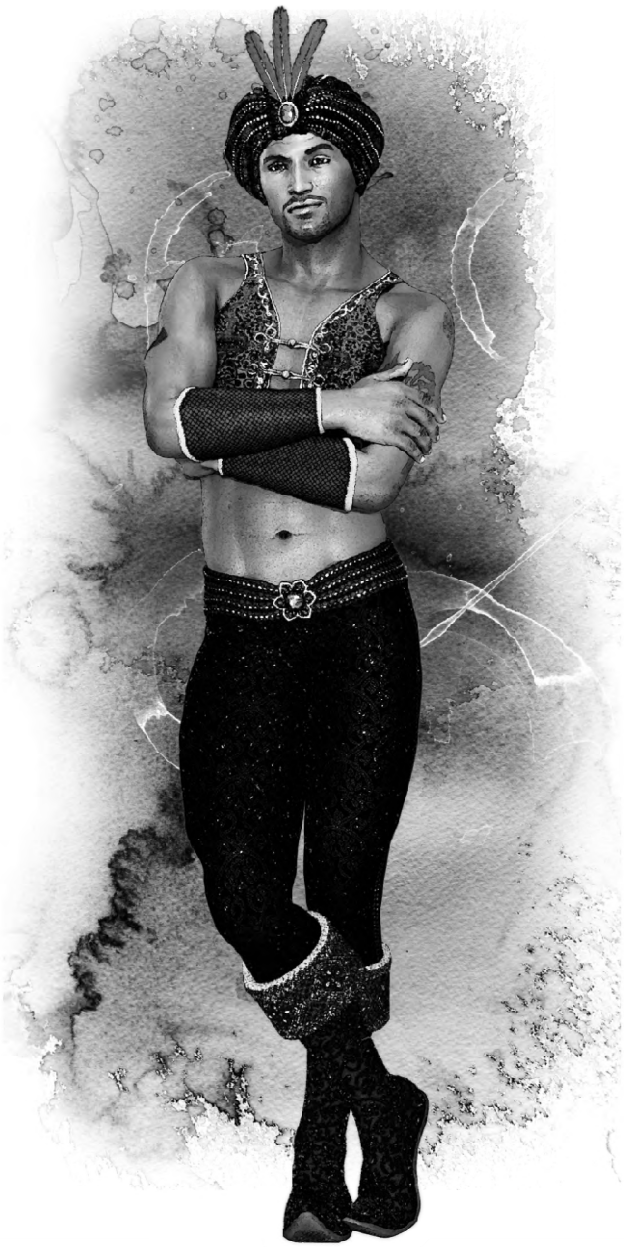
Lockiges, glänzendes Haar von schwarzer Farbe darf bei Mann und Frau gleichermaßen lang über die Schultern fallen. Sehr selten findet man bei Djirin auch eine kupferfarbene Tönung oder dunkle Bronzetöne, die besonders auffallen.

Männliche Djirin rasieren oft ihren Schädel und lassen nur einige lange Strähnen auf dem Hinterkopf zurück – eine Haartracht, die an ihren Ursprung erinnert und die von einem goldenen Reif gehalten wird. Doch auch sonst wird das Haar bei beiden Geschlechtern meist am Hinterkopf zu einem hohen Pferdeschwanz gebunden, der lang über den Rücken wallt.

Djirin besitzen eine ungewöhnliche Aura, die besonders dann zutage tritt, wenn sie in Wut geraten. Dann wird ihr Erbe offenbar, lässt sie scheinbar wachsen, beeindruckender werden, während ihre Augen zu glühen beginnen.

Aber auch ein fröhlicher Djirin zeigt eine gewisse Wirkung auf seine Umwelt. Ein charmantes Lächeln macht sie anziehend, lässt es ihnen leichtfallen, andere Wesen zu beeinflussen und ihren Willen zu bekommen. Speziell die Frauen der Djirin wissen um die Kunst, mit einem Hüftschwung zu entzücken, bewegen sich tänzerisch und gleitend, während Männer etwas schwerer wirken und eher durch gestählte Muskeln auffallen.

Auch in schmeichelnden Stimmen wird der Charme eines Djirin offenbar, doch diese können



sich schnell in ihr Gegenteil wandeln, erinnern an das Tosen eines Donnersturms, wenn sich Zorn in ihnen regt.

Djirin kleiden sich für gewöhnlich dem heißen Klima ihrer Heimat entsprechend, tragen weite, leichte Hosen, zu denen meist dekorativ bestickte Westen kombiniert werden. Anders als die Menschenfrauen des Südens kleiden sich Djirinfrauen deutlich spärlicher und verhüllen ihre Körper nicht.

Bei den Djirin ist es nicht ungewöhnlich, dass beide Geschlechter Haut zeigen dürfen, wenn es ihnen beliebt, wenngleich die Kunst der

raffinierten Verhüllung praktiziert wird. Keine Djirin offenbart alles, was sie zu zeigen hat. Es ist das Spiel mit den Reizen, das sie bevorzugen, keine plumpe Zurschaustellung.

Heimat

Die Suche nach magischen Schätzen und uralten Formeln treibt Djirin oftmals in die Ferne und lässt sie ihre Heimat verlassen, doch kaum einer kehrt den Wundern Djirindars freiwillig für alle Zeit den Rücken. Denn es sind keine Türme, die man am Horizont der Djirinlande erkennen kann. Es sind schlanke Flaschenhälse, die zu riesigen, flaschenartigen Gebäuden gehören, die das Bild der Heimat der Djirin prägen.

Und tatsächlich ist Djirindar ein märchenhaftes Wunder voller Magie, von den größten Magiern der Djirin beherrscht und voller unglaublicher Dinge. Das Kleinste davon sind wohl die allgegenwärtigen fliegenden Teppiche, das bevorzugte Fortbewegungsmittel wagemutiger Djirin, die die Lüfte über Djirindar beherrschen.

Familie

Djirin werden in den meisten Fällen sehr spät sesshaft und gründen erst dann eine Familie, wenn ihre Wanderlust vergangen ist und sie dazu bereit sind, sich anderen Aspekten des Lebens zu widmen als der Suche nach der verlorenen Magie und Abenteuern.

Dabei lehnen Djirin das oftmals übliche Haremsleben des Südvolkes ab, glauben daran, dass es einen Seelengefährten gibt, der ihr Wesen vervollständigen wird. Ist dieser gefunden, so wird aus einer geteilten Seele ein Ganzes.

Denn nach dem Glauben der Djirin wird jedes Wesen mit einer halben Seele geboren, deren zweiter Teil in einem anderen Körper existiert und schließlich durch das Hochzeitsritual wieder zu einer Einheit verschmolzen wird, wenn man diesen zweiten Teil denn zu finden vermag. Einer Eheschließung mit einem anderen Gefährten ist demnach im Allgemeinen kein Glück vorherbestimmt.

Bis zu diesem Zeitpunkt nehmen es Djirin allerdings mit der Treue weniger genau und besitzen genügend Liebschaften, um sich über das Fehlen ihrer halben Seele hinwegzutrösten. Wenn es ein ganzes Leben dabei bleiben sollte, so ist auch dies kein großes Drama – nicht jeder Djirin ist für ein gebundenes Leben geschaffen und sucht intensiv nach seinem Seelengefährten.

Die Familie ist den Djirin heilig. Kinder werden nach Kräften geschützt und sind ein Geschenk, während man Eltern und Älteren Respekt zollt.

Das Alter bringt nach dem Glauben der Djirin große Weisheit mit sich, die in einem eifrigen jungen Geist noch nicht zu existieren vermag. Also hört man auf den Rat der Älteren und schlägt ihre Warnungen nicht einfach in den Wind, wenn man einen klugen Kopf besitzt.

Dabei zählt es nicht, ob der Rat von einem Mann oder einer Frau stammt. Djirin kennen keine geschlechtlichen Unterschiede, wenn es um den Wert eines Wesens geht. Solcherlei unterdrückerisches Gedankengut ist ihnen fremd, eine ungehörige Anmaßung, die keiner von ihnen gutheißen kann.

Wesen

Djirin mögen eine Leere in ihrem Inneren verspüren, die der Verlust ihrer angeborenen Magie mit sich gebracht hat, sie mögen eine Schwäche für aufwendig verzierte Flaschen besitzen, von denen sie nicht die Finger lassen können, aber sie neigen nicht dazu, das Leben eines Flaschengeistes zu glorifizieren und wollen sicherlich kein eingesperrtes Dasein fristen, das sie zum Dienen verdammt.

Selbst wenn die Gebäude Djirindars an Flaschen erinnern, so liegt dies allein an der Tatsache, dass sie durchaus gerne mit ihren mächtigen und geheimnisvollen Wurzeln kokettieren und ihr Haus jederzeit wieder ver-

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

lassen können. Keiner von ihnen verspürt den Wunsch, ernsthaft in eine Flasche gesperrt zu werden, aus der es kein Entrinnen gibt und in der sie ihr Leben verbringen müssen.

Entsprechend sind Djirin überaus freiheitsliebend, hassen es, wenn man ihnen ihre persönliche Freiheit beschneiden möchte. Ein solcher Versuch mobilisiert alle Kräfte, die ein Djirin in sich trägt. Enge, geschlossene Räume verursachen ihnen Unbehagen und führen nicht selten zu Schweißausbrüchen und unruhigem Verhalten – ein deutliches Überbleibsel ihrer magischen Herkunft.

Darüber hinaus lehnt es ein Djirin zutiefst ab, zu dienen. Er unterwirft sich keinem Herren, ist niemandem zu Willen und beugt niemals sein Haupt vor einem anderen Wesen, wenn dies nicht aus Respekt geschieht. Ein Djirin ist weder Sklave noch Diener und gerät in Zorn, wenn er mit Auffassungen konfrontiert wird, die ein Wesen niedriger machen als ein anderes. Nichts kann einen Djirin schneller in Wut versetzen als der Anblick hart arbeitender Sklaven und ihrer reichen Herren.

Trotz dieser deutlichen Abneigung gegen die unangenehmen Facetten eines Dschinnlebens können sie sich nicht der Faszination einer besonders schönen Flasche erwehren. Sie sammeln diese wertvollen Gefäße mit großem Eifer und behüten sie wie einen kostbaren Schatz. Erblickt ein Djirin eine besonders attraktive Flasche, kommen all seine Talente zum Vorschein: geschicktes Feilschen, bezaubernder Charme und zuletzt die geübten Langfinger, wenn alle anderen Mittel versagen.

Noch schlimmer ist es um Magie und magische Gegenstände bestimmt. Ein Djirin will alles in seinen Besitz bringen, das die aufregende Aura von Magie verströmt, muss die magische Kraft mit seinen eigenen Händen auslösen, ganz gleich, welche Folgen dies für ihn selbst und für andere haben mag.

Djirin erforschen die Kunst der Magie mit Leidenschaft, schlagen oft selbst den Weg eines Magiers ein, obgleich die Elementargeister einen verborgenen, winzigen Stachel des Neides in ihren Herzen erblühen lassen, der stetig schmerzt. Wird ein wahrer Magier geborenen, so steht dieser bei seinem Volk in den höchsten Ehren, obgleich auch ihm Eifersucht sicher ist.

Trotzdem beherrscht eine Dynastie wahrer Magier seit Jahrhunderten Djirindar, fließt in der Familie Al-Malek doch ein solch starker Strom der Magie, dass sie in jeder Generation einen wahren Magier hervorbringt. Dieses Phänomen ist kaum zu begreifen und wird bei den Djirin darauf zurückgeführt, dass wohl ein starker Anteil der Magie der Flaschengeister in den Adern dieser Familie zurückgeblieben ist. Eine seltene Gunst, die kaum erklärbar ist. Trotzdem ist es eine unsichere Herrschaft, wenn sich Respekt und Neid in den Untertanen vermischen.

Fernab von allen magischen Belangen fallen Djirin jedoch eher durch ihre anziehende Ausstrahlung auf, sind fröhliche, lebensfreudige Wesen, die Festlichkeiten lieben, die mit lauter Musik, anregendem Tanz, Strömen von Alkohol und ihren geliebten Wasserpfeifen einhergehen. Wenn dazu noch eine gute Geschichte erzählt wird, gibt es kaum einen Ort, an dem sich ein Djirin lieber aufhalten wird.

Trotzdem zieht es viele von ihnen von Zeit zu Zeit in die Einsamkeit, um ihrem Jagdtrieb nach verlorenen Schätzen nachzugeben. Nicht wenige lassen sich für gefährliche Unternehmungen anheuern, die an die entlegensten Stellen Niel'Anors führen, manche verdingen sich gar als Führer durch die unwirtliche Wüste Basharbans, wo sie jeden Stein und jede Oase kennen.

Zudem sind Djirin von Natur aus geschickte Informationsbeschaffer, die es verstehen, jedes noch so kleine, wichtige Detail herauszufiltern und in ihrem beneidenswert guten Gedächtnis abzuspeichern.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Djirinfrauen sind nicht weniger abenteuerlustig, ziehen es jedoch vor, mit den Waffen einer Frau zu kämpfen und verdienen ihren Lebensunterhalt oftmals mit Tätigkeiten, die ihrem Naturell entgegenkommen. So findet man viele Djirintänzerinnen in Basharban, jedoch auch so manche versierte Geschichtensammlerin und Erzählerin, die mit Worten und Gesten zu unterhalten weiß und ihre Stimme für zauberhaften Gesang einzusetzen vermag.

Allerdings soll nicht verschwiegen werden, dass mancher Djirin sein Heil in einer Existenz als Langfinger und Lebenskünstler sucht – und nicht selten auch findet.

Beziehung zur Umwelt

Djirin sind stets gern gesehene und unterhaltsame Gäste, die bei den meisten Völkern Niel'Anors auf offene Türen stoßen. Trotzdem wirkt ihr exotisches Äußeres gepaart mit ihrer enormen Körpergröße, ausgesprochen Respekt einflößend und ruft eine gewisse Vorsicht hervor, bis das Eis durch schallendes Gelächter gebrochen wird.

Auf Basharban halten Magier ihre Taschen fest im Blick, wenn sie auf einen Djirin treffen, und legen ein gesundes Misstrauen an den Tag. Im Süden eilt ihnen schließlich ihr Ruf voraus und so kann man dem Südvolk seine Wachsamkeit kaum verübeln.

Djirin begegnen ihrer Umwelt im Allgemeinen ohne größere Vorurteile und sind neugierig auf Wesen, die sie noch nie zuvor getroffen haben. Dennoch begegnen sie den Frauen der Ashaironi mit offener Abscheu und besitzen nur wenig Zuneigung zu den reichen Vertretern des Südvolkes, die ohne Gewissen und Skrupel Sklaven halten. Kein Djirin weiß etwas mit Wesen anzufangen, die sich über andere erheben, und zeigt dies auch offen. Auf Basharban munkelt man sogar, dass Djirin hinter jenen Bemühungen stehen, die darauf abzielen, die Sklaven des Südvolkes zu befreien. Es ist gewiss, dass die Königshäuser des Südens wenig von Djirin und ihrer Anwesenheit in ihren Reichen halten und stets ein wachsames Auge auf ihren Aktivitäten ruhen lassen.

Trotzdem lassen es sich die Djirin nicht nehmen, mit ihrer Anwesenheit und ihrem Tun allerlei Aufmerksamkeit zu erregen und sich mit Vorliebe jenen zu nähern, die man zu niederen Dienern degradiert hat. So mancher Sultan hat inzwischen den Befehl gegeben, Djirin grundsätzlich von seinen Sklaven – und seinem Harem – fernzuhalten.

Religion

Religion spielt für die Djirin keine sonderlich große Rolle. Als auf magischem Wege erschaffene Wesen fühlen sie sich keiner der Gottheiten Niel'Anors zugehörig und besitzen keine spezifischen Präferenzen. Dennoch verspürt ein Djirin gelegentlich das Bedürfnis nach göttlicher Führung und richtet seine Gebete an einen der Götter Niel'Anors, lehnt es dabei aber stets ab, den Weg eines Priesters zu verfolgen und ihnen zu Diensten zu sein.

Besonders idealistische Individuen fühlen sich von Eriadne als Göttin der Heilkunst angezogen, andere erwählen Minaril, die die überaus praktische Gabe des Schlafes schenkt, wenn es darum geht, dass spezielle Dinge den Besitzer wechseln. Auch Narion ist für viele Djirin interessant, die sich zum Kriegshandwerk hingezogen fühlen.

Erstaunlicherweise findet zudem Aranus recht großen Anklang bei jenen Djirin, die sich der Sammlung und Erhaltung des Wissens und der Wissenschaft verpflichtet fühlen. Dies ist eine Eigenheit, die man bei diesem Volk erstaunlich oft entdecken kann.

Sprache

Djiradhai gilt als eine der ältesten Sprachen Niel'Anors, die man bis zu den Flaschengeistern zurückverfolgen kann und die bei den Djirin

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

oftmals Nutzung bei der Abfassung magischer Rituale findet.

In der Tat scheint in den weichen Silben eine seltsame Kraft verborgen zu sein, die sich stets dann offenbart, wenn der Sprecher sie mit starken Emotionen intoniert. So umhüllen Worte der Liebe ihren Empfänger wie eine sanfte, liebkosende Berührung, während Hass und Zorn mit Hitze und einem unangenehmen Gefühl einhergehen, das wie die Spannung eines Blitzschlages empfunden wird.

Das gerundete Schriftbild des Djiradhai wirkt auf ungeübte Augen verwirrend und ist schwer zu erlernen. Die Zeichen winden sich schlangengleich über das Pergament und weisen vielfältige Bedeutungen auf, die für Nicht-Djirin schwierig zu unterscheiden sind.

Spielwerte

Mit einer Körpergröße, die zwischen 1,70 und 1,85 m liegt, sind Djirin Frauen überdurchschnittlich groß. Männer übertreffen dies noch mit ihrer beachtlichen Größe, die zwischen 1,80 und 2 m anzusiedeln ist.

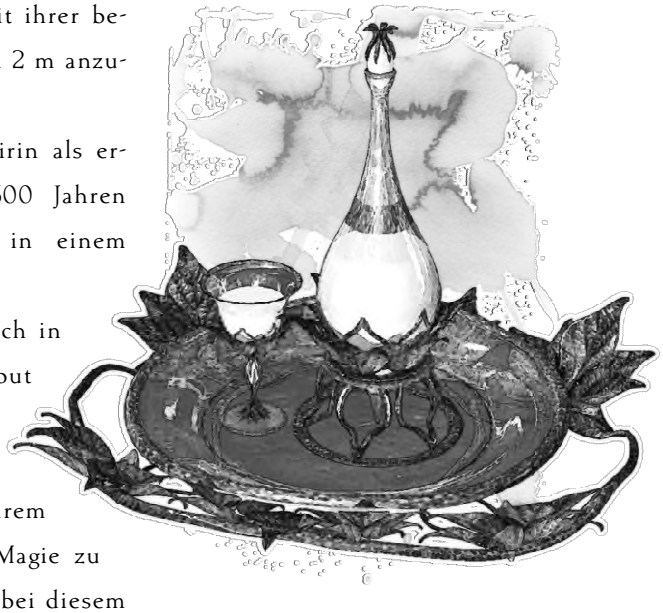
Mit dem 26. Lebensjahr gilt ein Djirin als erwachsen und das Höchstalter von 600 Jahren macht deutlich, dass ihr Ursprung in einem magischen Wesen zu finden ist.

Ihre enorme Ausstrahlung schlägt sich in einem Bonus von +1 auf diesem Attribut nieder.

Djirin können Magie spüren, als existiere eine Art Kompass in ihrem Inneren, der sie zu jeder Quelle der Magie zu leiten vermag. Gemeinhin sprechen sie bei diesem Gefühl vom Ruf der Magie, der sie mit einer unsichtbaren Macht anzieht. Sie können entsprechend sofort erkennen, ob einem scheinbar leblosen Gegenstand Magie innewohnt, fühlen es, wenn sie einem Magier gegenüberstehen.

Dies verleiht ihnen jedoch nicht die Fähigkeit, die Natur der jeweiligen Magie zu bestimmen. Allerdings erhalten sie einen Bonus von +3 auf die Fertigkeit *Magietheorie*, wenn sie die Art der Magie entschlüsseln möchten oder zu ergründen versuchen, wie ein magischer Gegenstand genutzt wird. Der Ruf der Magie dehnt sich pro vorhandenen Punkt auf Wahrnehmung in einem Radius von 1 m rund um den Djirin aus. Besäße dieser also einen Wahrnehmungswert von 3, könnte er die anwesende Magie und ihre ungefähre Richtung in einem Radius von 3 m spüren.

Durch die Magie, die durch das Erbe der Flaschengeister in ihrem Blut liegt, zahlen Djirin 2 Punkte weniger, wenn sie die Laufbahn eines Magiers einschlagen möchten.



Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Elfen

Sternensplitter

Doch es waren nicht allein die Elementargeister, die aus der Macht der Sterngeborenen hervorgekommen waren. Auch Liaril, die Sternenkönigin, die nun die Aufgaben der machtvollen Wesen am Nachthimmel übernehmen sollte, wandelte fortan über Niel'Anor und erhellte die dunklen Nächte mit dem Licht der Sterne, die ihr anvertraut worden waren.

Aber bald wurden Liaril die Nächte, in denen sie über die stummen Sterne wachte, zu einsam und leer und nicht einmal Andralor, ihr geliebter Gemahl, vermochte es mehr, ein Lächeln auf die Lippen der Sternengöttin zu zaubern und ihre Leere zu füllen. Und so zog Liaril hinaus über die Wolken des Nachthimmels und blickte auf Niel'Anor hinab, wurde der vier Kontinente gewahr, die sich in der nächtlichen Stille friedlich unter ihr erstreckten und auf deren Oberfläche die Kinder Narions und Eriadnes ihre Heimat gefunden hatten.

Für eine lange Weile verharrte sie ruhig und nachdenklich in den Wolken. Dann rief sie vier Sterne herbei und nahm einen jeden von ihnen in ihre zarten Hände. Ein sanfter Hauch verließ ihre Lippen, durchdrang die Sterne mit ihrer Macht, die sie erglühen ließ. Und als sie schließlich von der Hand der Göttin hinab schwebten, zogen sie einen feurigen Schweif über den dunklen Himmel, der weithin sichtbar war.

So fielen in jener Nacht vier Sterne vom Himmel herab und jeder von ihnen ging auf einem der vier Kontinente Niel'Anors nieder, wo er wie die leuchtenden Splitter eines Diamanten in tausend Scherben zersprang, aus denen die Kinder Liarils geboren wurden.

Für eine lange Zeit wachte Liaril über ihre Kinder und erfreute sich daran, sie dabei zu beobachten, wie sie wuchsen und lernten, ihre Mutter liebten und ehrten, wenn sie in den Nächten zu ihr emporblickten oder sie um Hilfe ersuchten.

Doch die Liebe, die Liaril und ihre Kinder füreinander empfanden, blieb nicht den eifersüchtigen Augen verborgen, die sie des Nachts so oft aus den Schatten betrachteten. Neid und Dunkelheit hatten das Herz Shirashais schon lange verzehrt und wann immer sie in den Nächten auf die Welt hinab sah, die nur in jenen Stunden zu leben schien, in denen ihre Schwester über das Licht des Tages gebot, verfluchte sie Liaril im Stillen für die Liebe und die Verehrung, die ihr selbst in der Dunkelheit zuteilwurden.

Und so stahl Shirashai einen der Sterne Liarils vom Himmel und hauchte ihm ihren dunklen Atem ein, erfüllte ihn ebenso mit Leben, wie es die Sternengöttin zuvor getan hatte. Ein gellender Schrei schien die Stille der Nacht zu zerreißen, als der Stern vom Himmel hinab fuhr und auf Niel'Anor zersprang, unter Qualen die Kinder Shirashais gebar, die sie Liaril gestohlen hatte. Und die Mutter der Sterne krümmte sich vor Schmerzen, als sie Shirashais Tat gewahr wurde, denn es war ein Stück von ihr, das dort auf den Kontinenten zerschellt war und das nun den Atem der Finsternis in sich trug.

Doch Shirashais Freude über ihren Triumph währte nicht lange. Denn die Kreaturen der Nacht, die ihr zu Diensten sein sollten, wandten sich von ihrer falschen Mutter ab und hielten Liaril ebenso in Ehren, wie es ihre älteren Geschwister taten. Denn tief in ihrem Wesen war die Liebe zu der Göttin der Sterne verankert, die so lange über sie gewacht hatte und instinktiv wandten sie sich von der Dunkelheit ab und folgten dem Licht

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Liarils und dem Licht Eriadnes, die den Tag mit seinen Freuden über Niel'Anor brachte und die Nacht vertrieb. Ein lauter Aufschrei ließ die Wesen dieser Welt einmal mehr aus dem Schlaf schrecken, doch diesmal war es der wütende Schrei Shirashais, der die Stille zerstörte und der ihre schreckliche Wut über ihre missratenen Kinder hinweg trug.

Ein bitterer Fluch verließ ihre Lippen und zerstörte das Leben jener Wesen, die sie als ihre Mutter hatten verehren sollen. Denn niemals mehr sollten sie das Licht des Tages erblicken dürfen, ohne dass es ihren Tod bedeutete und ihre Haut langsam und schmerzhaft versengen würde. Und stets sollten sie von den anderen Wesen Niel'Anors nur mit Grauen betrachtet und verstoßen werden, denn ihre Haut wurde als ein stets erkennbares Zeichen ihres Verrates so furchterregend schwarz wie die Nacht, nur erhellt von einem bläulichen Schimmer des Sternenlichtes, das Shirashai nicht ganz zu vertreiben vermochte. Und ihre Augen erstrahlten in einem unheimlichen Glühen, das jeden in Furcht versetzte, der ihrer ansichtig wurde.

Die Rache der Göttin der Nacht an ihren Kindern war wahrhaftig grausam und gründlich, doch mit all ihrer Macht gelang es ihr dennoch nicht, ihnen das Licht der Sterne zu nehmen, das fortan das einzige Licht in ihrem Leben sein sollte.

Über Elfen

Elfen, auch oftmals als Shar'yla, „Kinder der Sterne", bezeichnet, sind wohl eines jener Völker, die Niel'Anor seit dem Anbeginn der Zeit dominiert und geprägt haben. Gemeinsam mit den Menschen und den Zwergen bilden sie die größte Bevölkerungsgruppe dieser Welt, wenngleich die elfische Population aufgrund ihrer seltenen Geburten nur sehr langsam anwächst.

Der Einfluss des elfischen Volkes ist auf allen Kontinenten Niel'Anors in vielerlei Elementen spürbar, und selbst wenn es Reiche gibt, die allein den Elfen vorbehalten sind, so bedeutet dies noch lange nicht, dass sie lediglich in diesen zu finden sind. Über die Jahrhunderte ihrer Existenz haben sich die Elfen über die ganze Welt verbreitet und es gibt kaum eine Stelle, an der man nicht auf sie zu treffen vermag.

Allerdings trifft dies nicht auf jede elfische Volksgruppe in gleichem Maße zu. So gehören die Lichtelfen ebenso wie die Sonnenelfen zu den deutlich geselligeren Angehörigen ihrer Art, die man entsprechend häufiger an anderen Orten oder auf Reisen antrifft. Schatten- und Nordelfen jedoch bleiben aus unterschiedlichen Erwägungen heraus lieber unter ihresgleichen und meiden die anderen Völker Niel'Anors, wenn es ihnen möglich ist.

In gewisser Weise setzt sich dies auch unter den elfischen Unterarten fort, wobei die Nachtelfen sicherlich am stärksten betroffen sind. Nachtelfen werden von einem Teil der Elfenvölker nicht als Angehörige der gleichen Art angesehen, da sie nach der Entstehungsmythologie der Elfen von Shirashais Atem verunreinigt worden sind und somit nur indirekt von Liaril abstammen. Dieser Makel macht sie zu Bastarden, einem ausgestoßenen Volk, das von geringerem Wert ist als seine Brüder und Schwestern.

Der Spalt, der aus diesem Grunde speziell zwischen Licht- und Schattenelfen herrscht, zieht sich wie eine schmerzhafte Wunde durch die Geschichte der Elfenvölker und man erinnert sich noch immer mit großem Schrecken an den Krieg der blutenden Rose, bei dem es zwischen den Elfen beider Königreiche zu einem Blutvergießen von schrecklichem Ausmaß gekommen ist.

Unterarten

Fünf Unterarten des elfischen Oberweltvolkes existieren auf Niel'Anor und auch wenn die Nachtelfen nicht von allen als ein solches

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

akzeptiert werden, so gehören sie dennoch dem gleichen Stamm an.

Dabei konzentrieren sich die Elfenvölker mit Ausnahme der Nachtelfen auf jeweils einem Kontinent, können jedoch durchaus auch einen der anderen als ihren Lebensraum erwählt haben.

Allerdings ist es über die Jahrhunderte zu einer Vermischung der elfischen Art gekommen, sodass sich die hier vorgestellten Unterarten auf die rein gebliebenen Blutlinien beziehen, in die sich entweder niemals das Blut einer anderen Art gemischt hat oder in denen dies schon so lange zurückliegt, dass sich die arteigenen Merkmale erneut durchsetzen konnten.

Lichtelfen (Vhar'ylar)

Lichtelfen entstammen dem Kontinent Ashar'vian und gelten gemeinhin als die offenste und geselligste Art der Elfen. Dies hat dazu geführt, dass die meisten Völker Niel'Anors bei dem Gedanken an einen Elfen das Abbild eines Lichtelfen vor Augen haben, selbst wenn auf ihrem Heimatkontinent eine andere Art vorherrschend sein mag.

Lichtelfen sind kunstfertig und neugierig, sie lieben die Musik, den Tanz und Festlichkeiten über alles und sorgen dafür, dass es ihnen nicht an Anlässen dazu mangelt.

Es ist ihre Art der Architektur, die sich an so vielen Orten dieser Welt finden lässt und selbst wenn die Tore Saravias in der heutigen Zeit für Besucher verschlossen bleiben und sich nur zögerlich wieder öffnen, so hat die nicht selten auftretende Wanderlust der Vhar'ylar dazu geführt, dass sie über die Grenzen des Reiches hinaus gedrungen ist.

Diese ausgeprägte Wanderlust und die Tatsache, dass es zwischen Lichtelfen und anderen Völkern oft zu einer nicht folgenlosen Anziehung kommt, haben über die Jahre zu einer starken Spannung zwischen den Elfen des Lichts und den Elfen der Dämmerung geführt, die durchaus nicht ungefährlich ist, wenn beide Arten aufeinandertreffen.

Noch immer sind diese Differenzen größtenteils auf den Krieg der blutenden Rose zurückzu-

führen, der noch lange nicht aus der Erinnerung verschwunden ist und der ein stetiger Herd für Konflikte bleibt.

Die Vhar'ylar besitzen oftmals eine melancholische Ader und sind sehr traditionsbewusst, folgen romantischen Idealen und einem starken Sinn für Recht und Unrecht, der ihr Leben bestimmt. So messen Lichtelfen den Wert eines Individuums nicht an seiner Geburt, sondern allein an seinen Taten und lehnen jegliche Wertvorstellung ab, die allein auf Stand und Geburtsrecht beruht.

Die anderen Elfenarten betrachten Lichtelfen gerne als ein wenig zu freizügig in der Wahl ihrer Liebschaften und zu frivol in ihrer Art, Feste zu feiern, schreiben dies der Nähe Saravias zu Liléansar und den dort beheimateten Nymphen und Satyrn zu. Die Vhar'ylar wiederum stören sich nur wenig daran, was andere von ihnen denken mögen. Schließlich ist ihnen ein starker Freiheitsdrang ebenso angeboren, wie die Meinung, dass jeder das Recht besitzt, nach seinem eigenen Belieben das Glück zu finden.

Lichtelfen besitzen eine helle Haut, die in einem goldenen Ton schimmert und verfügen in den meisten Fällen über goldenes oder silbriges Haar, das häufig eine wellige Struktur aufweist. Ihre Augen erstrahlen in einem leuchtenden Goldbraun oder in der Farbe von Saphiren oder Smaragden.

Von Zeit zu Zeit wird sogar ein Lichtelf mit Augen von der Farbe dunkler Amethyste geboren. Diese Seltenheit gilt bei ihrem Volk als besonders begehrenswert und attraktiv, wird manchmal gar als ein Zeichen der Liebe Liarils gewertet, die dem derart beschenkten Elfen ein langes und glückliches Leben bescheren soll.

Nachtelfen (Shyer'ylar)

Kaum eine Art der Elfen erweckt solch tiefe und widerstreitende Emotionen wie die Nachtelfen, jenes Volk, dem das Licht der Sonne bis in alle Ewigkeit verwehrt bleiben soll und das nur die letzten Momente eines Tages genießen darf, wenn die Dämmerung den Tag durch die Nacht ablöst.

Und so empfinden die einen Mitleid mit ihrem Schicksal, die anderen jedoch reagieren mit Angst und Ablehnung auf ihr Äußeres und sehen in den dunklen Wesen, die das Licht scheuen müssen und deren Augen so unheimlich aus den dunklen Gesichtern glühen, nur Boshaftigkeit und Niedertracht. Die Schattenelfen erkennen die Elfen der Nacht noch nicht einmal als ihresgleichen an und verabscheuen die Wesen, deren Entstehung sie als widernatürlich empfinden.

Dies macht die Nachtelfen vorsichtig und misstrauisch, lässt sie empfinden, dass sie nicht allein das Licht der Sonne und das Recht auf ein gewöhnliches Leben, sondern auch das Recht auf ihre schiere Existenz eingebüßt haben. Entsprechend weisen viele Shyer'ylar bittere Züge auf und meiden die Gesellschaft anderer, um ein Leben in der Einsamkeit zu führen.

Manche Nachtelfen haben sich ganz vom Licht abgewandt und folgen den dunklen Wegen, die man ihnen ohnehin nachsagt. Andere suchen ihr Heil in guten Taten, schützen die Wesen Niel'Anors als geheimnisumwobene Helden, die gegen das Unrecht kämpfen und jenen zur Seite stehen, die selbst allein gelassen worden sind.

Und viele von ihnen suchen unermüdlich nach einem Weg, das Licht des Tages wieder erblicken zu dürfen, einen Weg hinaus aus der Trauer und Hoffnungslosigkeit, die nur durch das Licht der Sterne gemildert wird. Dazu erforschen sie die Wege der Magie und des Übernatürlichen, von denen sie sich Hilfe versprechen.

Nachtelfen besitzen eine beinahe schwarze Haut, die einen bläulichen Schimmer aufweist und volles Haar, das in den meisten Fällen silbern gefärbt ist, manchmal auch Schwarz oder Blauschwarz glänzen kann. Ihre Augen leuchten silbern oder golden, scheinen ein Licht zu besitzen, das aus ihrem Inneren strömt und sie förmlich erglühen lässt. Dies lässt nicht erkennen, ob

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Nachtelfen sichtbare Pupillen ihr Eigen nennen, und gibt ihnen jene unheimliche, übernatürliche Ausstrahlung, der die Elfen der Nacht zu einem großen Teil ihren düsteren Ruf zu verdanken haben.

Nordelfen (Ysh'ylar)

Die Elfen des Nordens sind das wohl geheimnisvollste Volk aller Elfen und selbst die anderen Elfenvölker wissen nur wenig von ihren zurückgezogen lebenden Brüdern und Schwestern, die die Tore ihres Königreiches seit dem Krieg des großen Wolfes für kaum einen Fremden geöffnet haben und sie verbissen schützen.

Nordelfen gelten als verschlossen. Sie schützen die Grenzen ihres Landes mit kühler Präzision und zeigen nur selten eine Emotion, wenn sie sich nicht im engsten Kreis ihrer Vertrauten bewegen. Ein Nordelf wirkt stets beherrscht und neigt nicht zu überstürzten Handlungen oder Dummheiten, die er auch bei anderen Wesen nicht schätzt.

Im Allgemeinen macht sie dies ungeduldig gegenüber den Fehlern anderer und verleiht ihnen darüber hinaus einen hochmütigen Anschein. Wirkliche Gefühle zeigen Ysh'ylar allein in der Liebe und in der Freundschaft, die sie eine nahezu fanatische Loyalität an den Tag legen lassen, die keine Kompromisse duldet.

Beinahe jeder Elf des Nordens besitzt zudem das Talent, mit der Tierwelt zu kommunizieren und wird von einem Tiervertrauten begleitet, der sich ihm bereits in der frühesten Kindheit angeschlossen und durch ein magisches Ritual einen Teil der Langlebigkeit des Elfen in sich aufgenommen hat.

Dieser Vertraute spielt eine sehr große Rolle für die Nordelfen und die heldenhaften Geschichten dieses Volkes drehen sich nicht selten darum, dass sowohl Elf als auch Vertrauter das Leben füreinander gelassen haben. Lediglich die Magier des Nordelfenvolkes erwählen sich keinen Vertrauten, da ein Elementargeist keinen Platz für eine zweite Verbindung lassen würde.

Da nach dem Glauben der nördlichen Elfen das Schicksal eines jeden Wesens vorherbestimmt ist, werden jene Elfenkinder, die schon früh eine gewisse magische Affinität aufweisen, bereits in sehr jungen Jahren auf das Leben eines Magiers vorbereitet und erhalten keine Möglichkeit, einen Tiervertrauten für sich zu erwählen. Der Glaube an das Schicksal und eine Ordnung, die jedem Wesen seinen Platz zuweist, führt bei den Ysh'ylar zu einem sehr geregelten Leben, das kaum einen Ausbruch aus seinen Bahnen zulässt und auch nur wenig Gelegenheit dazu bietet, sich in eine andere Richtung zu entwickeln, als in jene, die für das Individuum vorgesehen ist.

Nordelfen besitzen eine sehr helle, beinahe silbrigweiß schimmernde Haut, die an Schnee und Eis denken lässt und von einem blauen Unterton berührt wird. Ihr glattes Haar ist oft von silberner, weißer oder schwarzer Farbe, kann jedoch auch ein tiefes Blau aufweisen, das sehr selten ist und als Zeichen für eine große Zukunft gedeutet wird. Auch ihre blass wirkenden Augen sind oft von einem eisigen Blauton, wobei ein helles Silber ebenfalls sehr häufig zu finden ist.

Schattenelfen (Dhaer'ylar)

Man bezeichnet Schattenelfen, auch Elfen der Dämmerung oder des Zwielichtes genannt, gerne als arrogant und abweisend und nicht wenige Angehörige ihres eigenen Volkes sind nur zu gerne bereit, dies auf die Augen Shirashais zurückzuführen, die bei ihrer Geburt auf ihnen geruht haben sollen.

Ob man dieser Legende nun Glauben schenken möchte oder nicht, sicher ist, dass Schattenelfen die Gesellschaft von ihresgleichen vorziehen und sich im Allgemeinen als die reinste Art der Elfen betrachten. Es ist kaum jemals zu einer Vermischung der Dhaer'ylar mit anderen Völkern gekommen und so ist diese Elfenart auch besonders stolz auf ihr reines, starkes Blut, das viele mächtige Magier hervorgebracht hat. Schattenelfen glauben, dass eine Verunreinigung des elfischen

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Blutes den natürlichen Fluss der Magie in ihren Adern zu stören vermag und folglich geistige Schwäche und mangelnde Willensstärke nach sich zieht.

Ohnehin herrscht in den Reihen der Schattenelfen eine sehr starke Neigung zu Magie, jedoch auch eine gewisse Gier nach Macht und nach Geheimnissen, die ungelöst auf Niel'Anor schlummern. Beinahe jeder Dhaer'ylar ist sehr ehrgeizig und so mancher schreckt auch nicht davor zurück, seine Ziele mit unlauteren Mitteln zu erreichen, die in der Elfengesellschaft im Allgemeinen nicht geduldet werden.

Mysterien ziehen Schattenelfen beinahe magisch an und so erliegen sie oft dem verlockenden Ruf der Dunkelheit und der Schatten und wandeln auf den Pfaden der Finsternis, die für sie eine starke Faszination in sich bergen.

Dhaer'ylar blicken gerne auf andere Völker herab und betonen ihre Überlegenheit, was sie selbstverständlich nicht unbedingt zu beliebten Zeitgenossen macht. Darüber hinaus besitzen Schattenelfen einen starken Hang zu Intrige und Manipulation, was gemeinsam mit ihrer Abneigung gegenüber dem Volk der Nachtelfen zum Krieg der blutenden Rose geführt hat, der das Elfenvolk bis in die heutige Zeit hinein verfolgt und schwelende Konflikte hinterlassen hat.

Die Elfen der Dämmerung besitzen eine helle Haut und sind ein wenig höher gewachsen als die anderen Arten der Elfen.

Ihr Haar ist stets seidenglatt und weist dabei alle Tönungen von Bronze bis zu dunkelstem Ebenholz auf. Seltener werden auch Schattenelfen mit kupferfarbenem Haar geboren, wobei diese zudem eine sehr blasse, beinahe durchscheinende Hautfarbe zeigen, die sie äußerst zerbrechlich wirken lässt.

Die Augen der Schattenelfen glänzen meist in tiefbraunen oder grünen Tönen, darüber hinaus treten etwas seltener auch rauchgraue und dunkelblaue Färbungen auf.

Sonnenelfen (Dai'ylar)

Sonnenelfen gelten als die Chronisten ihres Volkes und keine andere Art der Elfen wird von einer solchen Wissbegier angetrieben, die sie ständig dazu zwingt, die Dinge zu erforschen und zu ergründen. Nicht umsonst sagt man den Dai'ylar scherzhaft nach, dass wohl Gnomenblut in ihren Adern fließen muss. Riesige Bibliotheken, die die komplette Geschichte und das ganze Wissen des Elfenvolkes in sich bergen, dominieren die Städte ihres Reiches Saydaria und wer nach Wissen sucht, bereist nur zu gerne dieses Land der hohen Türme und offenen Tore, obgleich kaum ein Fremder jemals tiefer in seine Geheimnisse eindringen wird.

Die Elfen des Südens gelten als heißblütig und aufbrausend, nicht selten bescheinigt man ihnen gar eine leichte Verschlagenheit und Raffiniertheit, wenn es um den Handel geht. Diese wird jedoch von ihrem angenehmen und umgänglichen Naturell überdeckt und tritt nur unterschwellig zutage. Die offensichtlichen Eigenschaften, die gemeinsam mit einer poetisch anmutenden, blumigen Sprache auftreten, täuschen dabei über die eiserne Disziplin hinweg, die das Leben eines Sonnenelfen bestimmt und die ihn stets danach streben lässt, das Beste zu erreichen.

Sonnenelfen lieben lange Lieder und Legenden und wer jemals in den Genuss eines Besuches gekommen ist, wird eine Gastfreundschaft erleben, die unter Elfen sehr ungewöhnlich ist und die sowohl unvergessliche Feste als auch Ströme des alkoholischen Getränkes Bidhara mit sich bringt.

Die Gastfreundschaft der Dai'ylar ist allerdings an Bedingungen geknüpft - denn nur wer eine gute Geschichte kennt und diese auch zu erzählen weiß, darf in das Land der Sonnenelfen einreisen. Die Freundlichkeit der Sonnenelfen basiert dabei nicht allein auf Offenheit und Wissensdurst. Es ist eher das Können ihrer gut ausgebildeten Krieger und das Wissen, dass die starken Magier, die sich oftmals von dem Element Feuer angezogen fühlen,

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

das Land beschützen, das die Sonnenelfen so offen für Besucher macht.

Die Haut eines Dai'ylar erinnert an das samtige Dunkel bitterer Schokolade und ihre mandelförmigen Augen erscheinen dabei wie lebhaft leuchtende Kohlestücke, die so dunkel sind, dass man in ihnen kaum noch die Pupillen ausmachen kann.

Das Haar der Sonnenelfen ist gemeinhin voll und von reinem Schwarz, nur selten von hellerem Bronze, und fließt stets glatt und glänzend über ihre Schultern hinab.

Erscheinungsbild

Auch wenn es im Äußeren der elfischen Völker einige Unterschiede gibt, so ist ihnen doch allen eine schlanke und hochgewachsene Gestalt gemein, die bei den Frauen nicht übermäßig gerundet und bei den Männern nicht über die Maßen muskulös ausfällt. Ein Elf neigt ohnehin nicht zu einem übermäßigen Muskelbau, was gerne zu der Annahme verführt, dass das Elfenvolk körperlich schwach sei. Wer allerdings schon einmal die Kräfte mit einem Elfen gemessen hat, weiß, dass dies nicht unbedingt der Wahrheit entsprechen muss.

Jedem Elfen ist eine gewisse Grazie in der Bewegung angeboren und vieles, was bei einem anderen Volk schwerfällig wirkt, erscheint bei Elfen leicht und mühelos, so als ob keine Schwere in ihren Körpern existiert.

Feine Gesichtszüge in zarten, länglich ovalen Gesichtern wirken auf die meisten der anderen Völker besonders attraktiv und tragen zu der zerbrechlich anmutenden Aura des Elfenvolkes bei, die von den melodischen, singenden Stimmen noch untermalt wird. Klare, mandelförmige Augen werden von dichten Wimpern in der Farbe ihres Haares überschattet und von fein geschwungenen Augenbrauen gerahmt, die ein elfisches Gesicht ausdrucksstark untermalen. Lippen, die weder zu schmal noch zu voll wirken und in dem leichten Rosé zarter Rosenblüten gefärbt sind, sitzen unter geraden und feinen Nasen und vervollkommnen den ätherischen Eindruck eines Elfengesichtes.

Lange und spitze, wohlgeformte Ohren sind ein typisches Erkennungszeichen der Elfen und werden oft und gerne mit Schmuck betont, der ihre ungewöhnliche Form besser zur Geltung bringt und den Blick auf sie lenkt. Kaum ein Elf ist nicht stolz auf seine Ohren oder trachtet danach, diese den Blicken zu entziehen.

Jeder Elf verfügt über einen dichten, seidig fließenden Haarwuchs, der nahezu niemals von einer Schere berührt wird. Männer neigen weder zu Glatzen noch verfügen sie über sonderlich dichtes Körperhaar. Selbst das Barthaar sprießt eher spärlich und wird zumeist säuberlich rasiert, da es bei allen Elfenvölkern außer den Nordelfen oder den Sonnenelfen als barbarisch gilt. Wenn ein Elf der anderen Unterarten die Barthaare nicht entfernt, steckt meistens eine Art rebellischer Aussage dahinter und so kann dies als Protest gegen die Wege der elfischen Gesellschaft verstanden werden.

Zöpfe sind bei beiden Geschlechtern sehr beliebt, um das lange Haar aus dem Gesicht zu halten und es ist erstaunlich, welche Kunstfertigkeit ein Elf bei den verschlungenen Frisuren an den Tag legen kann, die beinahe Mustern aus Flechtwerk gleichen. Allerdings tragen viele Elfen ihr langes Haar einfach offen und schmücken es mit allerlei Zierrat, anstatt es mühsam zu frisieren.

Die meisten Elfen lieben feinen Schmuck und zieren Gesicht und Haar mit Bändern, Perlen oder edelsteinbesetzten Diadamen, die stets zierlich und grazil wirken.

Alle Elfenvölker kleiden sich mit einer mühelosen Eleganz in feine, fließende Stoffe, die allerdings ihrem Lebensraum angemessen sein müssen. Nordelfen tragen demnach in der Regel Pelze und Leder gegen die Kälte ihrer Heimat, während Sonnenelfen wenig Stoff und viel Transparenz bevorzugen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Zudem sind jene beiden Völker die einzigen, die Körperbemalung als attraktiv empfinden. Während sie jedoch bei den Nordelfen meist eine Bedeutung besitzt, dient sie den Sonnenelfen eher als reine Dekoration zur Betonung ihrer körperlichen Vorzüge.

Allen Elfenvölkern ist eine Vorliebe für komplizierte, verschlungene Muster gemein, die in vielen Bereichen ihres Lebens Verwendung finden und sowohl Schmuck als auch Kleidung zieren.

Heimat

Anders als bei vielen Individuen, deren Heimat sich an einem Ort befindet, den sie sich selbst erwählt haben, betrachtet ein Elf zeit seines Lebens eines der vier großen Elfenreiche als seine Heimat, auch wenn es ihn an eine andere Stelle dieser Welt verschlagen haben mag.

So ist dies für die Lichtelfen das große Elfenreich Saravia, das tief im Süden Ashar'vians liegt und das man schon von Weitem durch seine leuchtenden weißen Türme erkennen kann.

Die Nordelfen nennen das kalte Reich Tiel'namar hoch im Norden Norvandors ihr Eigen und wer einmal die grazilen Paläste aus Eis erblicken durfte, wird diesen Anblick in seinem Träumen wieder und wieder durchleben.

Die Schattenelfen Erianors wiederum leben in jenem geteilten Königreich, das einstmals den Namen Vylardar getragen hat, nun jedoch durch die unsichtbare Grenze, die niemand zu übertreten wagt, in die Reiche Shayrindai und Yerdai geteilt worden ist.

Das Heim der Sonnenelfen, als Saydaria bekannt und weit im Süden Basharbans gelegen, erfreut sich dagegen vollkommener Gesundheit und lädt dazu ein, die goldenen Türme und die riesigen Bibliotheken zu erkunden, die so manches uralte Geheimnis in ihrem Inneren verbergen.

Lediglich die Nachtelfen Niel'Anors besitzen keinen Ort, den sie Heimat nennen können, und siedeln sich an jenen Orten an, an denen sie ungestört zu sein glauben. Nur eine einzige Stadt der Nachtelfen existiert in den Schattenebenen der Sommerlande und bietet all jenen Schutz und Zuflucht, die es wagen, in diesem dunklen, wüsten Land zu leben. Aliranamar ist ihr Name - Hoffnung. Und in der Tat ist sie der einzige Ort, an dem es für die Nachtelfen Hoffnung auf eine wirkliche Heimat geben kann.

Familie

Der Begriff der Familie hat für wohl jede Unterart der Elfen eine eigene Bedeutung, die nicht immer mit der der anderen übereinstimmen muss und auch gängige Vorstellungen von Moral sind nicht unbedingt von unumstößlicher Gültigkeit.

So besitzen Nordelfen zwar ein starkes Gefühl für Familie und sind dieser vollkommen loyal ergeben, gründen sie aber nicht aus reinem Gefühl heraus, sondern gehen Verbindungen ein, die ihnen von den Weisen ihres Volkes vorherbestimmt wurden und die ihrer Stellung in der Gesellschaft der Nordelfen angemessen sind.

Lichtelfen dagegen lassen sich von Liebe und Gefühlen leiten und gehen nur selten einen Bund ein, der ihnen widerstrebt. Solcherlei ist nur in den höchsten Kreisen des Lichtelfenadels üblich und besitzt dort natürlich eine gewisse politische Bedeutung. Durch das zuweilen wankelmütige, romantische Naturell der Lichtelfen ist es aber dennoch möglich, dass der ein oder andere sich Liebschaften außerhalb der Familie unterhält oder diese gar verlässt, wenn ein anderes Gefühl der Zuneigung stärker wiegt. Im Allgemeinen wird dieses Verhalten im Volk der Lichtelfen akzeptiert und gilt nicht als anstößig, ebenso, wie man in den Kreisen des Adels über offizielle Liebhaber hinweg sieht.

Schattenelfen neigen nicht zu allzu gefühlsbetontem Denken und so werden hier Verbindungen geschlossen, die die stärksten und fähigsten Nachkommen versprechen. An sich ist die Familie wichtig, ihr Ruhm stetig zu mehren

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

und der Stolz auf den eigenen Namen unerschütterlich. Da dies jedoch in den meisten Fällen nicht mit Gefühlen einhergeht, sind geheime Liebschaften an der Tagesordnung, ganz gleich ob diese einen romantischen oder rein erotischen Hintergrund haben mögen.

Sonnenelfen wiederum besitzen sehr eigene Vorstellungen von Familie und Liebe. So lebt man im südlichsten Reich der Elfen mit der Ansicht, dass Liebe ein freies Gut ist, das man großzügig verschenken darf und das nicht an ein einzelnes Individuum gebunden ist. Es ist hier ebenso üblich, dass ein männlicher Elf mit vielen Frauen lebt, wie auch umgekehrt. Eine Familie definiert sich nicht über ein gängiges Bild, sie ist ein Zusammenschluss all jener, die tiefe Gefühle füreinander hegen und die ihr Leben gemeinsam verbringen möchten.

Das Volk der Nachtelfen besitzt wohl von allen elfischen Völkern die traditionellste Vorstellung von Familie. Durch ihr isoliertes Leben nehmen all jene, die ihnen in Liebe und Freundschaft verbunden sind, einen sehr hohen Stellenwert ein und so versuchen die meisten nachtelfischen Eltern auch, ihre Kinder so lange wie möglich vor dem Leben zu behüten, das früher oder später unweigerlich auf sie zukommen wird.

Allen elfischen Völkern ist jedoch die Seltenheit gemein, mit der ihre Verbindungen tatsächlich Nachkommen zur Folge haben. Elfenkinder sind ein seltenes und gerade aus diesem Grunde mit allen Mitteln zu schützendes Gut, dessen Wert in jeder elfischen Gesellschaft nahezu unschätzbar ist.

Wesen

Bei allen Unterschieden wirkt es zunächst, als ob es unter den Elfenvölkern wenig Gemeinsamkeiten geben kann, doch die Sehnsucht nach den Sternen, aus denen sie geboren sind, ist allen Elfen gemein. So blickt jeder Elf mit einem seltsamen Gefühl der Melancholie in den Nachthimmel empor, der sowohl Traurigkeit verursacht als auch Trost zu spenden vermag. Der Glaube, dass jedes Mal, wenn ein Elf sein Leben lässt, ein neuer Stern geboren wird, der über seine Liebsten wacht, ist tröstlich für jeden Elfen, der einen Verlust zu erleiden hat und so ist es sicherlich kein großes Wunder, dass viele Rituale des elfischen Lebens in der Nacht stattfinden.

Die meisten Elfen fühlen sich auf die ein oder andere Weise zur Magie hingezogen, die sie schon früh durch ihre Adern strömen spüren. Dabei

kann es sich ebenso um die Magie der Elemente handeln, wie auch um die magischen Wege der Zaubersänger. Auch der Klingentanz spielt im Leben der Elfen keine geringe Rolle und vielen von ihnen fällt der tänzerische Umgang mit Klingenwaffen leicht, auch wenn sie das Töten im Grunde ihres Herzens verabscheuen.

Ein großer Teil der Elfen ist traditionsbewusst und ein wenig altmodisch. Es fällt ihnen schwer, sich an die Schnelllebigkeit anderer Völker anzupassen, da sie durch ihre Langlebigkeit keine große Hast verspüren. So kann ein Elf Jahrhunderte damit verbringen, ein Talent zu perfektionieren oder in einer Tätigkeit zur absoluten Größe zu gelangen und ist nicht selten erstaunt darüber, welche Hast und Gier nach dem Leben die anderen Völker an den Tag legen. Dies spiegelt sich in vielen Facetten ihres Lebens wieder und führt zu einer gewissen Geduld für viele Dinge. Ein Elf kann warten, denn die Zeit läuft ihm nicht davon und wenn Liaril ihn nicht frühzeitig zu sich ruft, so hat er alle Zeit der Welt, um seine Ziele zu erreichen.

Doch auch die oft zitierte Melancholie, die in den Augen der Elfen zu finden ist, hat ihren Ursprung in dieser Tatsache. Denn auch wenn ein Elf Zeit hat, so bedeutet das für ihn ebenso, dass er oft mit ansehen muss, wie die Welt, die er kennen und lieben gelernt hat, um ihn herum zerfällt, um niemals wieder die Gleiche zu sein.

Beziehung zur Umwelt

Es hat niemals eine Zeit ohne Elfen gegeben und doch sind die Reaktionen auf das Volk der Elfen so unterschiedlich wie die Völker Niel'Anors. Die einen bewundern die langlebigen, kunstfertigen Elfen, die soviel Großes geschaffen haben. Andere beneiden sie um ihr langes Leben, hassen sie gar dafür, dass sie vom Schicksal so begünstigt erscheinen.

Nicht selten hat ein großer Feldherr in der Vergangenheit versucht, sich das Volk der Elfen Untertan zu machen und über ihre reichhaltigen Schätze und ihr enormes Wissen zu verfügen und doch ist es keinem gelungen. So haben die Elfen schon vor langer Zeit die Tore ihrer Reiche für Fremde geschlossen und achten sehr darauf, wem sie Zutritt in das Herz ihres Seins gewähren. Natürlich lässt sie dies nach Außen noch geheimnisvoller, noch begehrenswerter, aber auch kühl und arrogant erscheinen. Und es ist nur eine Frage der Zeit, bis ein weiterer ambitionierter Feldherr eines kriegerischen Volkes den nächsten Vorstoß wagt, um ein Reich des Elfenvolkes einzunehmen.

Grundsätzlich besitzt ein Elf keine Abneigung, allerdings auch kaum eine Vorliebe für eines der anderen Völker Niel'Anors. Trotzdem neigen sie dazu, Menschen zu misstrauen, da zumeist sie es waren, von denen Angriffe auf die großen Elfenreiche ausgegangen sind. Es fällt Elfen schwer, dieses machthungrige Volk zu verstehen, das stets so sehr darauf bedacht ist, seine Territorien zu vergrößern, anstatt die ihm beschiedene kurze Lebenszeit mit sinnvolleren Dingen zu verbringen.

Religion

Das Volk der Elfen ist Liaril als Mutter der Shar'yla treu ergeben und hält auch Andralor, den Gemahl der Göttin in hohen Ehren, wenngleich dieser keine wirkliche Gottheit darstellt. Somit begibt sich der Großteil der Elfen, der eine geistliche Berufung anstrebt, in den Dienst der Sternenmutter, obgleich es von Zeit zu Zeit einen Elfen gibt, der sich zu einer anderen Gottheit hingezogen fühlt und es vorzieht, dieser auch zu dienen.

Elfen, die sich für einen solchen Weg entscheiden, ehren Liaril aber dennoch als Ursprung ihres Seins und bewahren sich die Loyalität gegenüber ihrer Stammgottheit.

In vielen Fällen handelt es sich dabei um Eriadne, Minaril oder die Zwillingsgöttinnen der Liebe, nur sehr selten um Narion, der Attribute aufweist, mit denen Elfen sich nur in wenigen

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Fällen identifizieren können. Allein Shirashai wird von den elfischen Völkern abgelehnt und wer sie verehrt, kann sich des Misstrauens der Elfen sicher sein.

Das religiöse Leben mit all seinen unterschiedlichen Ritualen spielt in allen elfischen Kulturen eine große Rolle und es hat kaum jemals einen Elfen gegeben, der sich von den Göttern abgewandt hat oder sich ihnen und ihren Dienern gegenüber respektlos verhält.

So gibt es in jedem der fünf Elfenvölker eine Vielzahl von religiösen Tagen und Ritualen und beinahe jeder Elf wird sich bei Einbruch der Nacht zurückziehen, um an einem stillen, friedlichen Ort seine Gebete zu sprechen.

Sprache

Die Sprache der Elfen trägt den klangvollen Namen Shar'ylai und gilt als schwer zu erlernen, was wohl auf den komplexen Satzbau und die Vielzahl der Worte zurückzuführen ist. Shar'ylai ist eine sehr melodiöse und angenehm klingende Sprache, die in allen Elfenreichen gesprochen wird, jedoch in jedem einen eigenen Dialekt aufweist, der sie ein wenig voneinander unterscheidet.
Diese Dialekte oder Abwandlungen sind größtenteils einfacher Natur und beinhalten einige leicht veränderte Worte oder einen etwas veränderten Klang, können jedoch für andere Wesen schwierig nachzuvollziehen und verwirrend sein.

Hinzu kommt eine stumme Zeichensprache, das Synthar, die grundsätzlich nicht an Angehörige anderer Völker weitergegeben wird. Diese Zeichensprache dient der stillen Kommunikation unter den Elfen Niel'Anors und wird von allen Elfenarten beherrscht und rege benutzt.

Das Synthar entstand aus der Notwendigkeit heraus, sich im Falle von stillen Aktivitäten noch immer verständigen zu können und fand erstmals während der Jahre des Krieges des weißen Wolfes seine Anwendung. Somit gelten die Nordelfen als Schöpfer dieser komplexen Art der Verständigung.

Spielwerte

Weibliche Elfen erreichen eine Körpergröße, die zwischen 1,50 und 1,80 m liegt. Männliche Elfen überragen dies mit einer Größe, die zwischen 1,60 und 1,95 m anzusiedeln ist.

Bis zu seinem 101sten Lebensjahr wird ein Elf als unreifes Kind angesehen. Eine passende Einschätzung, wenn man bedenkt, dass Elfen mindestens 1000 Jahre leben, bevor sie die Entscheidung treffen, aus ihrem Dasein zu scheiden.

Dies geschieht normalerweise an einem Punkt in ihrer persönlichen Entwicklung, an dem sie des Lebens müde geworden sind und sich danach sehnen, in die Traumlande überzuwechseln, wo bereits die anderen ihres Volkes auf sie warten, um in einer anderen Sphäre weiterzuexistieren. Die Traumlande sind nach der Mythologie jener Ort, an den die Toten gehen und an dem die Wächterin Moravon auf sie wartet.

Ein Elf lebt also so lange, wie es eine Aufgabe für ihn gibt, die er erfüllen muss oder will. Natürlich gibt es jedoch andere Dinge, die seinem Leben ein Ende setzen können, wie z. B. Gift oder Gewalteinwirkung.

Als Kinder der Sterne müssen Elfen niemals in der Dunkelheit wandeln. Sie sehen in der Dunkelheit ebenso gut wie im Tageslicht, ganz so, als würde ein stetiger Strom silbriges Sternenlicht die Welt erhellen. Natürlich können sie Farben darin schlechter erkennen, dies ist jedoch die einzige Einschränkung ihrer Sehkraft bei Nacht.

Die Fähigkeiten der elfischen Unterarten unterscheiden sich in mancherlei Hinsicht voneinander. So erhalten Lichtelfen einen Bonus von +1 auf das Attribut Ausstrahlung, der ihrer Anziehungskraft und Lebensfreude zu verdanken ist.

Nachtelfen hingegen besitzen ein besonders großes Geschick und erhalten auf dieses Attribut einen Bonus von +1. Allerdings erleiden sie aufgrund ihres Fluches die Auswirkungen des Nachteiles *Lichtempfindlichkeit* automatisch.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Nordelfen sind das raue Leben im kalten Norden gewohnt und besitzen eine ungewöhnliche Zähigkeit. Sie erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Konstitution.

Schattenelfen gelten im Allgemeinen als die Klügsten ihrer Artgenossen – dies spiegelt sich in einem Bonus von +1 auf ihre Intelligenz wider.

Sonnenelfen hingegen sind außerordentlich stark für ein Elfenvolk, was sich in einem Bonus von +1 auf diesem Attribut äußert und sich zudem sehr häufig in ihren überaus muskulösen Körpern zeigt.

Alle elfischen Unterarten zeigen eine gewisse Neigung zur Laufbahn des Klingentänzers oder Magiers. Entsprechend bezahlen sie bei der Charaktererschaffung 2 Punkte weniger, wenn sie die uralte elfische Kampfkunst oder die Wege der Magie erlernen möchten.

Der Krieg der blutenden Rose

Obgleich die Elfen im Laufe ihrer langen Existenz einigen schwerwiegenden Umwälzungen ausgesetzt waren, so hat es doch keine von ihnen vermocht, die Kinder der Sterne für eine solch lange Zeit zu erschüttern, wie der Krieg der blutenden Rose. Die Ereignisse, die sich vor 2252 Jahren unter der Herrschaft von König Saralas, dem Urgroßvater der heutigen Herrscherin, Königin Alisanda von Saravia, zugetragen haben, hatten das wohl größte Blutvergießen unter Elfen zur Folge, das Niel'Anor jemals erblicken musste. Selbst in der jetzigen Zeit zeugt die blutende Rose im Garten des Schwanenpalastes noch von ihrer grausamen Tragweite, erinnert die Elfen daran, welche Folgen ein Krieg unter ihresgleichen nach sich ziehen kann.

Wie so viele kriegerische Unruhen, die das Antlitz Niel'Anors erschüttert haben, begann auch diese Geschichte mit der unschuldigen Liebe des Lichtelfenprinzen Thandor zu Lyvira, der Tochter der mächtigen Nachtelfenmagierin Namiriana, die noch immer über Aliranamar, das Reich der Nachtelfen, herrscht. Die Verbindung, die zwischen beiden angestrebt wurde, wurde von Lichtelfen und Nachtelfen gleichermaßen begrüßt und schon bald sollte die Hochzeit stattfinden, die die Freundschaft beider Elfenvölker nachhaltig untermauern würde.

Doch nicht alle blickten diesem Ereignis mit Freude entgegen. Deoras, der König der Schattenelfen, der lieber seine eigene Tochter an Lyviras Stelle sehen wollte und der es nicht verwinden konnte, dass eine Nachtelfe eines Tages über die Elfen des Lichtes gebieten sollte, fasste einen düsteren Plan. Noch in der Nacht der Hochzeit, während die Feierlichkeiten auf ihren Höhepunkt zustrebten, forderte ein maskierter Elf die Braut des Elfenprinzen zu einem Tanz auf, der tödlich endete. Man fand Prinzessin Lyvira leblos am Rande eines Rosenhains, in dessen Herzen Lyvira und Thandor zum ersten Mal aufeinandergetroffen waren. Doch von ihrem Mörder fehlte jede Spur.

Da sprach Namiriana, deren Herz beim Anblick ihrer toten Tochter brach, einen schrecklichen Fluch aus. Denn alle Rosen Saravias sollten so lange bluten, bis das Blut zu dem Schuldigen gelangt war und diesen gezeichnet hatte. Und es war ein grauenhafter Anblick, als das dunkle, rote Blut aus den Rosenblüten quoll und sich langsam und stetig seinen Weg bahnte.

Namirianas Fluch tat seine Arbeit gründlich und schon bald war der Maskierte gefunden, der es nicht mehr vermochte, rechtzeitig dem Elfenreich und damit dem Zeichen des Rosenblutes zu entfliehen. Und als ob der Schrecken dieser Nacht niemals ein Ende nehmen wollte, so kam das Gesicht des Elfenprinzen Lysar unter der Maske hervor, des einzigen Sohnes des Königs der Schattenelfen. Doch obgleich Lysars Schuld nicht geleugnet werden konnte, verweigerte König Deoras es den Lichtelfen, seinem Sohn die Gerechtigkeit widerfahren zu lassen, die er für seine Tat verdiente. Denn kein Nachtelf, so sprach der König, sei es wert,

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

dass ein Schattenelf sein Leben für ihn lassen müsse.

Nun erhoben sich die ersten Kämpfe zwischen den Elfen des Lichts und den Elfen des Schattens und der Konflikt spitzte sich noch weiter zu, als König Deoras alle Nachtelfen seines Reiches verweisen ließ und offiziell verkündete, dass die Elfen der Nacht fortan von den Elfen der Dämmerung nicht mehr als ihresgleichen angesehen würden.

Ein offener Krieg brach zwischen den elfischen Völkern aus und dieser sollte für über 200 Jahre andauern und unsägliches Leid über die Elfen Niel'Anors bringen, bis er schließlich mit dem Sturz König Deoras, dessen Herz von der Klinge Thandors durchbohrt worden war, ein Ende in einem unsicheren Frieden fand.

Seine Tochter Ilorea, die an Thandors Seite gegen ihr eigenes Volk gekämpft hatte, bestieg nun den Thron Vylardars. Doch nicht alle Schattenelfen wollten die Verräterin ihres eigenen Volkes als ihre neue Königin anerkennen. Das einstmals glanzvolle Reich der Schattenelfen spaltete sich unter ihrer Herrschaft in zwei Teile und noch immer schwelt der Hass unter der Oberfläche Yerdais, des zweiten Reiches der Schattenelfen, das keinen König mehr besitzt, sondern an seiner Stelle von einem mächtigen Rat regiert wird.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Feenelfen (Sil'fae)

Die Macht der Träume

Silayla liebte Deron. Er war ihr erster Gedanke, wenn sie am Morgen erwachte, der letzte, bevor sie sich zur Ruhe begab. Und auch Deron sprach von Liebe, wenn sie ihn nach seinen Gefühlen fragte. Denn Silayla gab ihm alles, wonach er sich sehnte. Es war die Macht, die sie ihm schenken konnte, ohne die er nicht mehr existieren wollte. Ja, Silayla war tatsächlich Derons kostbarster Besitz und er hütete sie wie seinen Augapfel.

Doch es war nicht das, was Silayla sich von Deron ersehnte und wann immer sein Auge auf eine schöne Frau fiel, wann immer er die Lippen einer anderen küsste, verging der Elementargeist in dem bitteren Schmerz, den er ihr damit zufügte. Silayla war nicht dumm. Sie wusste, dass ihr Sehnen ohne Hoffnung war, dass Deron niemals etwas anderes in ihr sehen würde als den Geist, den reinen Funken der Magie, der seine Gier nach Macht zu stillen vermochte.

Und als er einmal mehr die Gesellschaft einer schönen Frau vor den Augen seiner Vertrauten suchte, fasste Silayla einen bitteren Entschluss. Alle Magie, die in ihr wohnte, konnte sie nicht zu einer Frau aus Fleisch und Blut machen. Also blieb ihr nur noch eine Möglichkeit, um ihren größten Wunsch zu erfüllen. Sie musste Deron verlassen und die magischen Wasser des Traumsees finden, von dem man sagte, dass er die Kraft besaß, jeden Traum wahr werden zu lassen, jedes Sehnen zu erfüllen, wenn der Träumende reinen Herzens war.

Und so verließ Silayla Deron, nahm stumm Abschied von ihrer großen Liebe, die nichts von ihrem verzweifelten Vorhaben ahnte, um sich auf die Suche nach dem See zu machen, der ihr Leben für immer verändern sollte. Silayla suchte lange, bereiste die ganze Welt, forschte nach jedem Hinweis, der ihr helfen konnte, doch ihr Ziel schien unerreichbar. Alle Seen Niel'Anors besaßen nicht die Magie, um sie in etwas zu verwandeln, das sie nicht war.

Der Elementargeist verlor den Mut und schlief schließlich nach vielen Tagen erschöpft von den Strapazen der langen Reise im Herzen eines Waldes ein. Und Silayla träumte von den dunklen Wassern eines tiefen, unterirdischen Sees, dessen Oberfläche wie ein Meer aus Diamanten glitzerte. Dort erblickte sie eine wunderschöne Gestalt, die sie an seinen Ufern erwartete, ihr ein mildes Lächeln schenkte, das ihr neue Zuversicht gab. Es war Salansarai, die Herrin der Träume, die über den See wachte und verzweifelten Seelen erschien, um ihren einzigen Herzenswunsch zu gewähren. Und Salansarai sprach zu ihr, ließ mit ihren Worten neue Hoffnung in Silayla erblühen.

„Du hast den See der Träume gefunden, kleine Silayla. Denn er ist kein Ort, den man besuchen kann. Er erscheint nur jenen, die ihn mit aller Macht herbeisehnen, weil sie seine Hilfe wirklich brauchen. Aber wisse, dass nicht jeder Wunsch das Schicksal zu verändern vermag. Und wenn ich dir helfen soll, dann musst du bereit sein, alles aufzugeben, was du jetzt bist. Bist du sicher, dass du das wirklich wünschst?"

Silayla brauchte nicht lange darüber nachzudenken. Alles, was sie wollte, war Derons Aufmerksamkeit. Was bedeutete ihr Dasein, ihre Magie, wenn sie ihn nicht haben konnte? Und so kam das leise, zitternde: „Ja", über ihre Lippen, ohne dass sie für einen Augenblick zögerte.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Die Herrin der Träume lächelte abermals, doch diesmal wirkten ihre Augen traurig. „Dann soll es so sein, wie du es dir ersehnst."

Es war das letzte, was Silayla vernahm, bevor sie in eine tiefe Dunkelheit stürzte und der See vor ihren Augen verblasste. Als sie wieder erwachte, fand sie sich dort, wo sie sich zur Ruhe gelegt hatte, doch nichts war mehr so, wie es gewesen war. Ihr Körper fühlte sich fremd an und Silayla spürte, dass kein magischer Strom mehr in ihren Adern floss, empfand zum ersten Mal Schmerz, wenn sie einen spitzen Stein berührte.

Der Traum des Geistes war wahr geworden.

Voller Freude machte sie sich auf den Weg zu Deron, vergaß dabei die Schmerzen und die Erschöpfung, die ihr der sterbliche Körper nun auferlegte. Endlich würden sie beisammen sein, endlich würde alles gut. Deron musste gelernt haben, dass auch er nicht ohne Silayla sein wollte, nun, da sie für eine Weile von ihm ferngeblieben war.

Doch als Silayla das Haus des Magiers in der Nacht erreichte und durch das Fenster sah, um einen Blick auf Deron zu erhaschen, fand sie ihn dort nicht allein. Eine andere Frau saß an seiner Seite und hatte den Platz eingenommen, nach dem sie sich sehnte. Er trauerte nicht um ihren Verlust und wartete nicht auf sie. Er tröstete sich stattdessen mit einer neuen Liebschaft.

Da erkannte sie endlich, dass Deron niemals Liebe zu ihr empfinden würde und wie blind sie die Liebe zu ihm gemacht hatte. Sie verstand, dass allein ihre Macht einen Wert für ihn besessen hatte. Und ohne diese Macht besaß sie keinen Reiz mehr für Deron. Silaylas Liebe zu Deron erstarb und ihr Herz wurde kalt. Sie hatte alles für ihn aufgegeben, hatte selbst ihre Magie gegeben, um an seiner Seite zu leben. Und er hatte es so eilig gehabt, einen Ersatz für sie zu finden?

Zorn regte sich in den Adern des Wesens, das einst ein Elementargeist gewesen war. Denn nun sollte Deron spüren, was es bedeutete, die Liebe eines Geistes zu betrügen.

Über Feenelfen

Sie sind das Flüstern in den Wipfeln der Bäume, das einen arglosen Wanderer durch den Wald begleitet. Das leise Lachen, das im Herzen eines Windhauchs schwebt, das sanft glühende Licht, das ein verirrtes Wesen immer weiter in die Irre führt, obwohl es Rettung verspricht.

Wann immer etwas geschieht, das keine erklärbare Ursache zu besitzen scheint, liegt die Vermutung nahe, dass ein Feenelf daran beteiligt ist.

Schwebende Gegenstände, Dinge, die unerklärlicherweise verschwinden und an einem anderen Ort wieder auftauchen – solcherlei Scherze sind das Lebenselixier jenes kleinwüchsigen Volkes, das auf Niel'Anor für seinen eigenwilligen Sinn für Humor bekannt geworden ist. Nicht selten genießt ein Feenelf den Ruf, andere Wesen in den Wahnsinn treiben zu können und beinahe jeder kennt Geschichten über die amüsanten Taten der Feenelfen und ihre Auswüchse. Doch nicht immer sind ihre Scherze harmlos und ohne schlimme Folgen, teilt sich das Feenvolk doch in zwei Lager, die keineswegs gut miteinander auskommen.

Es sind die lichten Feenelfen, über die man laut und herzlich zu lachen vermag, aber dieses Lachen bleibt nur allzu schnell im Halse stecken, wenn die Rede auf den dunklen Hof der Feenelfen kommt, jene Kreaturen, die den besagten Wanderer nicht mit einem milden, erleichterten Lächeln davonkommen lassen, sondern ihn in eine tödliche Falle locken.

Unterarten

Die Unterarten des Feenelfenvolkes besitzen nur wenige Gemeinsamkeiten und begegnen sich mit

offener Abscheu, die über die Jahrhunderte in vielen Fällen zu kriegerischen Handlungen geführt hat. Man mag es den Feenelfen kaum zutrauen, doch tatsächlich verstehen sie wenig Spaß und sind selten zu Scherzen aufgelegt, wenn beide Arten aufeinandertreffen.

Lichte Feenelfen (Sa'Fae)

Spricht man auf Niel'Anor von Feenelfen, so sind damit meist die lichten Vertreter dieses Volkes gemeint, die ihr Dasein auf eine charmante und frivole Art fristen, Geselligkeit und muntere Scherze lieben.

Lichte Feenelfen leben gemeinsam in ihren verborgenen Reichen in den Wäldern Niel'Anors, die für das ungeübte Auge kaum zu entdecken sind. Hoch oben in den Ästen der Bäume befinden sich ihre Behausungen, werden mit Magie vor den unfreundlichen Augen verborgen, die sie nicht erblicken sollen.

Es ist schwierig, ein Feenelfenreich zu finden, wenn man keine Einladung erhalten hat, nicht durch eines jener magischen Portale tritt, die Einlass in ihr Herz gewähren. Und Feenelfen neigen dazu, genauestens zu prüfen, wer die Wunder ihrer Heimat erblicken darf und wer für alle Zeiten nur davon träumen wird.

Lichte Feenelfen sind laut und geschwätzig. Sie können jeden Zuhörer auf eine gespielt naive Art mühelos um den Verstand bringen, ohne sich von seinem Zorn beeindrucken zu lassen, besitzen dabei jedoch ein solch einnehmendes Wesen, das sie ihren Kopf mühelos aus jeder Schlinge zu ziehen vermögen. Sie sind selten ernst und schwermütig, lieben Feste und ein gutes Leben, das ihnen nur wenig Mühe abverlangt.

Die lichten Feenelfen weisen eine zart gebräunte Hautfarbe auf und kleiden sich in lebhafte, auffällige Farben. Ihr oftmals lockiges Haar ist golden, bronze- oder kupferfarben getönt, während ihre Augen in lebendigen Grün- oder Brauntönen strahlen. Nur selten wird ein Feenelf mit blauen Augen geboren, zeigt dann meist schon früh eine sehr helle Haarfarbe, die über den gewöhnlichen Goldton hinausgeht.

Dunkle Feenelfen (Mor'fae)

Das dunkle Volk verursacht den meisten Wesen Niel'Anors einen eisigen Schauer, der unangenehm über den Rücken kriecht. Es sind Geschichten über verirrte Wesen, die ein tragisches Schicksal

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

erlitten haben, von entführten Kinder, die nach Jahren verändert zu ihren Familien zurückgekehrt sind, über die man beim Anblick eines dunklen Feenelfen flüstert.

Und tatsächlich, wer in die zarten Gesichter mit dem kühlen, schiefen Lächeln blickt, das das Blut in den Adern stocken lässt, hat kaum Schwierigkeiten, sich vorzustellen, dass diese Erzählungen der Wahrheit entsprechen.

Dunkle Feenelfen besitzen eine düstere Aura und hegen eine Vorliebe für beängstigende Scherze und lichtlose Orte. Alte Gemäuer und Ruinen, die von Spinnweben und Staub bedeckt sind, sind ihre bevorzugten Wirkungsstätten, beherbergen nicht selten eine verlorene Seele in Form eines Feenelfen, der ruhelose Geister den lebendigen vorzieht.

Das dunkle Volk ist von einem morbiden Charme, weder gesellig noch redselig, dafür aber überaus gefährlich. Niemand, der Wert auf seine Unversehrtheit legt, sollte einem dunklen Feenelfen jemals vertrauen, wenn er sich als Führer durch ein einsames Waldstück anbietet, lieben diese es doch, die Ursache für Angst und Schrecken zu sein.

Die Haut eines dunklen Feenelfen ist bleich, ihre Köpfe werden von dunklem, glattem Haar bedeckt, das in seltenen Fällen eine weiße Färbung aufweisen kann.

Graue oder helle, wässrig-blaue Augen vervollkommnen ihr finsteres Äußeres, das kaum jemals von Farbe verunziert wird.

Erscheinungsbild

Zerbrechlich und schlank erinnern die Körper der Feenelfen eher an Kinder als an erwachsene Individuen, weswegen man sie häufig nicht ernst nimmt und auch als solche behandelt.

Weibliche Feenelfen sind sehr schmal gebaut und weisen kaum erkennbare Rundungen auf, die sie als Frauen kennzeichnen. Ihre Gelenke sind zart, die Brüste nur als kleine Wölbungen wahrnehmbar, die sie von den Männern ihres Volkes unterscheiden. Aber auch männliche Feenelfen sind nicht sonderlich muskulös, wenngleich sie etwas größer und schwerer sind als Frauen.

Schillernde, durchscheinende Flügel wachsen zwischen ihren Schulterblättern und verwirren das Auge mit ihrem Farbenspiel, ermöglichen es den leichten Feenelfen, sich in die Lüfte zu erheben. Allerdings besitzen dunkle Feenelfen an ihrer Stelle ledrige, schwarze Flügel, die stumpf und glanzlos wirken.

Feenelfen verfügen über feine Gesichtszüge mit sanft gerundeten Stubsnasen und großen, bezaubernden Augen, die von langen Wimpern überschattet werden. Ihre Gesichter sind herzförmig und werden bei lichten Feenelfen oft von Sommersprossen auf Wangen und Nasenrücken geziert. Längliche Ohren, die von spitzen Enden gekrönt werden, rahmen ein Gesicht, das stets ein wenig spitzbübisch wirkt oder im Falle eines dunklen Feenelfen auch verschlagene Züge annehmen kann.

Weibliche Feenelfen tragen ihr Haar oft lang und stecken es gerne nachlässig zu wild anmutenden Frisuren auf, während die meisten Männer kurzes, struppiges Haar bevorzugen, das ihren Charme unterstreicht und ihnen ein verwegenes Aussehen verleiht.

Ihre Kleidungsvorlieben sind ebenso individuell wie unkonventionell. Lichte Feenelfen lieben schreiend bunte Stoffe, die im interessantesten Fall von Mustern geziert werden, dunkle Feenelfen können dagegen Gefallen an alten geflickten oder beschädigten Materialien finden, die sie als überaus attraktiv empfinden und zu Gewändern verarbeiten.

Auch wenn es um Schmuck geht, sind die Vorlieben eines Feenelfen außergewöhnlich. Die kleinen Wesen können den ungewöhnlichsten Gegenständen etwas abgewinnen und sind geschickt darin, diese auch zu verarbeiten. Blätter, Zweige, Blumen – sogar Spinnweben und Vogel-

nester sollen schon als Haarschmuck eines Feenelfen gedient haben und die Fantasie des Feenvolkes kennt hierbei keine Grenzen.

Nur wenige Feenelfen werden mit tiefen Stimmen geboren, was jedoch durch ihre Lautstärke wieder ausgeglichen wird. Sie sind flink und bewegen sich geschmeidig. Selbst kleinste Öffnungen stellen kaum ein Hindernis dar, wenn ein Feenelf an dem interessiert ist, was sich wohl dahinter verbirgt.

Ihre Wendigkeit ist legendär und wer einmal versucht hat, einen Feenelfen einzufangen, der weiß, wie schwierig dieses Unterfangen ist.

Heimat

Es sind magische Reiche wie das verborgene Sil'isiar im Silberwald von Beleriar oder das Reich der Schmetterlinge im Süden Ashar'vians, die die lichten Feenelfen als ihre Heimat bezeichnen, während dunkle Feenelfen lediglich an einem einzigen Ort Niel'Anors in größerer Zahl auftreten. Es ist das zerstörte Reich Phyrea im Norden Ashar'vians, einst ein prachtvolles Königreich der Menschen, das heute nur noch traurige Überreste des einstmaligen Ruhmes bieten kann.

Dunkle Feenelfen sind einzelgängerisch und suchen sich gerne Stätten, die eine Aura von Traurigkeit und Verfall besitzen und an denen sie einsam ihr Dasein fristen können.

Lichte Feenelfen sind deutlich stärker auf die Reiche fixiert, denen sie entstammen, fühlen sich in ihrer Gemeinschaft wohl, wenngleich sie ihre angeborene Wanderlust und ihre Neugier in die Ferne ziehen.

Familie

Was bedeutet der Begriff Familie für Wesen, die nicht geboren werden?

Feenelfen erwachen, schweben nach ihrem Tode so lange als körperlose Funken durch die Welt, bis die Zeit für sie gekommen ist, ihren träumenden Dämmerschlaf zu beenden und in neuer Form in das Leben zurückzukehren, um an seinem Kreislauf teilzunehmen.

Ein Feenelf besitzt eine alte Seele, die in einem erstaunlichen Kontrast zu seinem Verhalten steht. Nur wer aufmerksam genug ist, wird vielleicht einen melancholischen Schimmer in den lebendig blitzenden Augen entdecken, findet die tiefe Weisheit darin, die bei einem so oberflächlich wirkenden Wesen fehl am Platz wirken mag.

Diese spiegelt sich auch im Glauben der Feenelfen an die einzig wahre Liebe zwischen zwei Seelen, die für alle Zeit verbunden bleiben und in Freundschaften, die ohne Worte auskommen.

Instinktiv fühlen sich Feenelfen zu jenen hingezogen, die in früheren Existenzen an ihrer Seite gelebt haben, suchen nach den verwandten Seelen, die ein Teil von ihnen waren, pflegen Abneigungen auf den ersten Blick, die schwer nachvollziehbar sind.

Und so besteht die Familie für lichte Feenelfen aus jenen Kreaturen, die einen Platz in ihrem Herzen besitzen und denen sie sich verbunden und verpflichtet fühlen. Oft suchen sie ihr Leben lang unbewusst nach jenen Wesen, denen sie sich zugehörig fühlen und ohne deren Nähe etwas zu fehlen scheint.

Dunkle Feenelfen hingegen weichen tiefen Beziehungen bis auf wenige Ausnahmen aus, meiden Freundschaften und Pflichten. Sie fühlen sich am wohlsten, wenn sie allein sind und sich ihrem Naturell ungestört hingeben können, obgleich auch sie nicht immer der Sehnsucht nach ihrem Seelenverwandten zu entsagen vermögen.

Trotzdem ist es eher das hoffnungslose Verzehren nach ihm, das sie genießen, der leise Schmerz in ihren Herzen, der von seinem Fehlen ausgelöst wird und den sie der Erfüllung ihres Sehnens vorziehen.

Wesen

Feenelfen sind nicht für eine geregelte Existenz geschaffen und legen keinen Wert auf ein Leben,

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

das von Arbeit dominiert wird. Die meisten Feenelfen leben in den Tag hinein, bedienen sich ihrer angeborenen magischen Fähigkeiten, um notwenige Dinge zu erledigen, ohne dafür selbst ins Schwitzen zu geraten.

Ein Feenelf besitzt kein Verständnis für Begriffe wie persönliches Eigentum. In ihrer Kultur teilt man alles miteinander, tauscht vielleicht einen besonders schönen Gegenstand gegen einen anderen ein, wenn das Interesse daran erloschen ist. Und dieses Interesse kann jederzeit von etwas anderem abgelöst werden. Die natürliche Neugier eines Feenelfen weckt seinen Drang, alles erforschen zu wollen. So kann er sich stundenlang damit beschäftigen, alle Facetten eines fremden Objektes zu erfassen, das auf andere Wesen absolut gewöhnlich wirkt. Insbesondere schillernde, glitzernde Dinge sind für das lichte Feenvolk höchst anziehend und lenken es schnell von seiner bisherigen Tätigkeit ab.

Im Allgemeinen sind Feenelfen ohnehin leicht abzulenken und flatterhaft, besitzen eine eher geringe Aufmerksamkeitsspanne und eine mangelnde Konzentration. Lediglich dunkle Feenelfen erscheinen ein wenig ruhiger und konzentrierter, sind nicht so schnell von einem Ziel abzubringen wie ihre lichten Geschwister.

Auch in der Schwatzhaftigkeit kann man Unterschiede entdecken, neigen dunkle Feenelfen doch eher zu Schweigsamkeit und Sarkasmus, während man lichten Feenelfen nachsagt, dass sie ein armes Opfer in eine verzweifelte Ohnmacht plappern können.

Illusionen, Tricks und Streiche sind die Welt eines Feenelfen und obgleich sie niemals eine Existenz als Magier anstreben, beherrschen sie mühelos einige harmlose Zaubertricks, können leichte Dinge schweben lassen, mit Licht und Stimmen spielen oder mit ihrer Umgebung verschmelzen.

Eine Bindung von Elementargeistern an Magier beäugen sie aus mehreren Gründen mit Misstrauen. Es ist das Streben nach Macht, das sie nicht verstehen und der Gedanke, dass sich ein Geist dazu hergibt, flößt ihnen Unbehagen ein. Schließlich fließt das Blut der Geister auch in ihren Adern, sind sie Abkömmlinge dieser Wesen, die zwischen Magie und fleischlicher Existenz wandeln.

Auch zum Erlernen der anderen Magieströme sind Feenelfen zu wenig zielstrebig, nicht ehrgeizig genug, um einen solchen Weg zu verfolgen. Zwar mögen sie für die Dauer eines Wimpernschlages von dem Gedanken fasziniert sein, selbst die Wege eines Zaubersängers oder Klingentänzers einzuschlagen, doch es fehlt ihnen an Disziplin, um ein solches Vorhaben in die Tat umzusetzen.

Feenelfen sind zu verträumt, zu flüchtig, um tatsächlich die Mühen des Lernens auf sich zu nehmen. Ihre Talente liegen an anderen Stellen verborgen und ein Feenelf besitzt eine tiefe innere Zufriedenheit, die ihn dieser Tatsache auch bewusst werden lässt. Ein Feenelf strebt nicht danach, etwas anderes zu sein, sieht wenig Sinn darin, sich beweisen zu müssen. Doch Eindrücke sammeln, ihre Neugier befriedigen, das sind die Elemente, die ein Feenelfenleben bestimmen.

So suchen dunkle Feenelfen nach den Spuren der Vergangenheit, lieben den Staub auf einem uralten Buch, dessen Seiten bei einer leichten Berührung zerfallen, den Rost auf einer alten Klinge, die tiefe Melancholie an einst lebendigen Orten, die nur noch leise Spuren ihrer einstigen Schönheit aufweisen. Es ist das Vergangene, die Vergänglichkeit, die sie träumen und aufblühen lässt, die ihnen eine Welt zeigt, die einst gewesen ist.

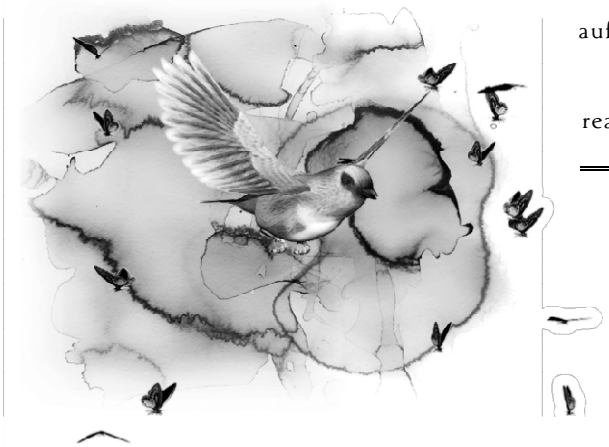
Lichte Feenelfen dagegen lieben das Leben und wollen daran teilhaben, jede Sekunde davon auskosten und alles sehen, was es für sie bereithält. Sie suchen Schönheit, Licht und Farbe, wollen unter dem Blätterdach des Waldes im Sonnenschein tanzen und keinen Augenblick und keine Erfahrung missen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Beziehung zur Umwelt

Feenelfen begegnen ihrer Umwelt offen und ohne Vorurteile, merken jedoch recht schnell, wie sie den unterschiedlichsten Wesen Niel'Anors am effektivsten auf die Nerven fallen und wer besonders anfällig dafür ist.

Insbesondere die humorlosen Zwerge bereiten ihnen viel Freude und zählen zu den bevorzugten Opfern eines Feenelfen, der auf der Suche nach Spaß ist. Aber auch Aberglauben kommt ihnen sehr entgegen und macht es ihnen leicht, gelungene Streiche zu inszenieren. Entsprechend ist es bei vielen Wesen Niel'Anors nicht gut um ihre Beliebtheit bestellt. Man sieht Feenelfen bevorzugt von hinten und meidet es möglichst, unvorbereitet in ihre Hände zu fallen.



Kluge Wesen halten gerne eine beachtliche Menge Alkohol bereit, mit denen sich das Feenvolk relativ einfach ruhigstellen lässt. Schließlich vertragen Feenelfen nur eine geringe Menge Hochprozentiges und übermäßiger Alkoholgenuss lässt sie in eine trübe Stimmung verfallen – ein jammervoller Anblick, der in vielen Fällen zu sofortiger Reue führt. Allerdings meiden Feenelfen Alkohol – jedoch nur so lange, wie er ihnen bekannt ist. Ein unbekannter Stoff wirkt bei aller Vorsicht zu verführerisch, um nicht davon zu kosten und ihn zu versäumen.

Ein wenig anders ist es um dunkle Feenelfen bestellt. Man sieht sie selten an belebten Orten und so rufen sie eine gewisse Neugier hervor, die mit großer Vorsicht gemischt ist. Schließlich sind genügend Geschichten über das dunkle Volk bekannt, um es nicht ratsam erscheinen zu lassen, einen allzu engen Kontakt zu pflegen.

Mit Hass begegnen Feenelfen im Grunde nur ihrem Gegenstück. Kein anderes Wesen kann eine solch starke Abneigung in einem lichten Feenelfen hervorrufen wie ein dunkler Feenelf und dies gilt für beide Seiten. Dies wird noch durch die Reaktion des dunklen Volkes auf seine lichten Geschwister geschürt, denen es stets mit Überlegenheit begegnet und somit deutlich demonstriert, dass sie seiner Aufmerksamkeit nicht würdig sind.

Lichte Feenelfen erscheinen dem dunklen Volk wie Kinder, die man nicht ernst nehmen muss und die zu naiv sind, um die Welt verstehen zu können. Es ist kein Wunder, dass das lichte Volk recht allergisch auf eine solche Behandlung reagiert.

Religion

Feenelfen hegen kaum Interesse an Religionen. Zwar wissen sie um die Existenz der Götter und verstehen ihren Einfluss auf die Welt, doch sie sehen keinen Anlass dazu, ihnen für ihre dauernde Einmischung Verehrung entgegenzubringen. Und warum sollten sie auch, tragen sie doch die Essenz der Göttlichkeit durch ihre Abstammung in ihren eigenen Adern.

Entsprechend fühlen sich Feenelfen nur in sehr seltenen Fällen zu einer Gottheit hingezogen. Nach ihrer Lebensphilosophie handelt es sich bei der Wahl einer Religion eher um eine Entscheidung für das geringere Übel.

Schließlich greifen die Götter in das Leben aller Wesen Niel'Anors ein und suchen nach der Vergrößerung ihrer Macht und ihres Einflusses. Es ist eine Haltung, für die ein Feenelf kein Verständnis aufbringen kann, ist ihnen das Konzept von persönlicher Bereicherung und Machtgier doch im höchsten Maße suspekt.

Für Feenelfen ist das Leben ein stetiger Kreislauf, der seinen eigenen Regeln folgt und so verläuft, wie es vorgesehen ist. Ein Einfluss, der diesen Kreislauf stört, ist für sie auf keinen Fall zu

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

dulden. Der Gedanke, dass ihr Leben von einer anderen Macht bestimmt wird, die das Gleichgewicht der Natur stört, ist beinahe ein Verbrechen. Lediglich eine Gottheit wie Kireala ist für Feenelfen deshalb der Ehrerbietung würdig.

Sprache

Wie der Name Filiésiëlin bereits vermuten lässt, ist die Sprache der Feenelfen ein kompliziert anmutendes Geflecht aus vielen Silben, die melodisch aneinandergereiht werden. Für einen Außenstehenden erinnert sie an das Gezwitscher von Vögeln, das aufgrund seiner Komplexität nur schwer zu erlernen ist.

Das Filiésiëlin besitzt keine Schrift. Feenelfen geben ihre Lehren und Erinnerungen mündlich weiter und sehen keine Notwendigkeit für deren Aufzeichnung, da sie sich doch weitaus besser von ihren Ältesten erzählen lassen.

Darüber hinaus ist ihr Gedächtnis hervorragend und lässt sie einmal Gehörtes nur selten vergessen. Somit erlernt nahezu kein Feenelf jemals das Schreiben und Lesen, solange er sich innerhalb seiner Heimat bewegt.

Spielwerte

Weibliche Feenelfen erreichen eine Körpergröße, die zwischen 70 cm und 1 m liegt. Männliche Feenelfen sind geringfügig größer. Ihre Größe liegt zwischen 80 cm und 1,10 m.

Erst mit 51 Jahren gilt ein Feenelf für sein Volk als erwachsen. Eine angemessene Zeitspanne, bedenkt man, dass sie bis zu 500 Jahren alt werden können.

Feenelfen verfügen über besonders flinke Finger, was ihnen einen Bonus von +1 auf Fingerfertigkeit verschafft.

Jeder Feenelf besitzt einen gewissen Überrest der magischen Kräfte eines Elementargeistes und ist somit in der Lage, eine begrenzte Anzahl magischer Effekte zu wirken. So können Feenelfen mühelos kleinere Gegenstände von bis zu 1 kg Gewicht schweben lassen oder sie bewegen. Sie sind in der Lage, kurzzeitig selbst zu verschwinden oder einen Gegenstand von bis zu 20 cm Größe unsichtbar werden zu lassen. Auch Geräusche können erzeugt werden und scheinen dann aus einer undefinierbaren Richtung zu erklingen. Ein leises Klopfen, ein Stöhnen, ein Kichern vielleicht. Licht kann ohne ersichtlichen Grund flackern, kleine Flammen erlöschen in einem plötzlichen Luftzug.

Die Magie eines Feenelfen kann einmal am Tag plus einer Anzahl Anwendungen in Höhe seines Willenskraftwertes genutzt werden. Eine Probe ist gemeinhin nicht unbedingt erforderlich. Sollte der Erzähler einen Effekt jedoch als zu kompliziert oder schwierig empfinden, kann er jederzeit eine solche verlangen.

Will ein Feenelf also einen sehr schweren Gegenstand anheben und schweben lassen oder einen großen Gegenstand unsichtbar machen, so kann hier eine Probe fällig werden. Auch wenn die Unsichtbarkeit über einen Zeitrahmen von 60 Sekunden hinausgehen soll, ist eine Probe auf Willenskraft angeraten. Schließlich sind die Fähigkeiten eines Feenelfen begrenzt – sie sind kein vollwertiger Magieersatz und sollten tatsächlich nur für kleinere Effekte dienlich sein.

Aufgrund ihrer Flügel können sich Feenelfen in die Lüfte erheben und sich dort auch für eine Weile halten. Sie sind jedoch nicht dazu in der Lage, auf diese Weise lange Strecken zurückzulegen, da sie die Flügelchen nicht lange zu tragen vermögen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Gnome

Aranus Geschenk

Und während die Götter Niel'Anors zufrieden auf ihre Schöpfung hinabblickten, gab es einen unter ihnen, dessen Augen missbilligend auf die neu geschaffene Welt sahen. Aranus dichte, weiße Brauen waren über seiner runden Nase zusammengezogen und er schüttelte enttäuscht den Kopf, bevor er sich abwandte und das Wort an die anderen Gottheiten richtete:

„Nun seht euch euer großartiges Werk an. Voller Stolz betrachtet ihr das Ergebnis eurer eigenen Eitelkeit. Schönheit habt ihr gegeben, große Krieger aus euren Kindern gemacht. Spione, die sich gegenseitig nach dem Leben trachten und die euch treu ergeben sind. Wahrlich, euer Werk ist wunderbar gelungen. Sie werden einander umbringen und diese Welt in Schutt und Asche legen, Kriege darum führen, wer von euch der größere Gott ist, um Land und Reichtum kämpfen, weil es in ihren Köpfen nichts anderes gibt, wofür es sich zu leben lohnt. Tatsächlich, ihr habt allen Grund zur Freude. Aber ich werde euch zeigen, dass es ein Volk geben kann, das seine Treue nicht mit Stahl und Blut unter Beweis stellen muss. Ein Volk, das eure Kinder und euch selbst an Klugheit übertreffen wird. Meine Kinder werden nicht kämpfen müssen, um ihren Reichtum zu mehren, denn er wird für sie nicht wichtig sein. Und wenn ihr sie angreifen lasst, um ihre Werke zu stehlen, so werden sie euch mit einer Waffe schlagen, die euch allen nicht zu eigen ist – ihrem Verstand!"

Und mit diesen Worten wandte sich der Gott des Wissens mit Verachtung in seinen Augen ab und kehrte in seine Werkstatt auf Dol'Shanor zurück, wo er lange darüber grübelte, welches Geschenk er der Welt machen wollte. Seine Kinder würden nicht schön sein, nicht über die Maßen groß und stark. Nein, klein und unauffällig würden sie die Welt mit klugen Augen mustern und ihr Wissen bewahren, mit ihrem überlegenen Verstand Dinge erschaffen, die weit über das hinausreichten, was Magie zu tun imstande war. Aranus Kinder würden fliegen wie die Vögel, doch sie würden keine Flügel besitzen. Sie würden schwimmen wie ein Fisch und in die Tiefen des Meeres gelangen, ohne Wasser atmen zu können, weil sie die Neugier besaßen, die Welt zu ergründen.

Und sie würden jedes Wort niederschreiben, das im Ganzen die Geschichte Niel'Anors ergab und sie bewahren, während sie selbst zu einem Teil davon wurden. Nichts würde für die Ewigkeit aus der Erinnerung seines Volkes verschwinden, denn es würde die größten Bibliotheken zur Wahrung seines Wissens errichten, die die Augen eines Lebewesens jemals erblickt hatten. Orte der Ruhe und des Friedens, fern von der Eitelkeit der anderen Völker, die Niel'Anor bewohnten.

Aranus lächelte zufrieden, während er an seine Arbeit ging und das Volk erschuf, das die Flamme des Wissens über Niel'Anor tragen würde – eine Kraft, die mächtiger war als jedes Schwert und die jeden Kriegsherren überdauern würde, wenn sein Ruhm schon längst erloschen war.

Und so erschuf Aranus die Gnome. Das kleine Volk. Doch klein sollte allein ihre Gestalt sein, denn ihr Geist würde sie zu wahrhaftigen Riesen machen. Und niemand würde es jemals wagen, über einen Gnomen zu lachen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Über Gnome

Sie sind das zweitkleinste Volk Niel'Anors, das ein zurückgezogenes Leben fern der Kriege und der Intrigen führt, die so oft das Geschehen auf ihrer Welt bestimmen. Wissensdurstig und für ihre Erfindungen berühmt, die allein aufgrund ihrer mechanischen Funktion vollbringen können, was sonst nur mit Hilfe von Magie möglich ist.

So mögen Gnome als wunderlich gelten, von manchen sogar für verrückt gehalten werden, sind aber trotzdem ein Volk, dessen Errungenschaften nicht nur erstaunen, sondern auch hoch geschätzt werden. Kaum ein Kriegsherr kann es vermeiden, mit leuchtenden Augen ein ausgeklügeltes Katapult oder eine andere Gerätschaft zu mustern, die ihm einen entscheidenden Vorteil verspricht. Allerdings dürfte es einiges an Überredungskunst und finanziellen Mitteln erfordern, einen Gnomen davon zu überzeugen, diese auch herauszugeben.

Doch auch fern ihrer Werkstätten sind Gnome überaus stark an den Zusammenhängen interessiert, die das Leben auf Niel'Anor bestimmen. Sie forschen unermüdlich und dokumentieren ihre Erkenntnisse mit Eifer und Sorgfalt. Ein Gnom will alles wissen und sein Wissen für die Nachwelt bewahren, will nicht nur sehen, dass ein Vogel fliegen kann, sondern auch erforschen, was ihn in den Lüften hält, auf Zeichnungen und Plänen festhalten, was er darüber in Erfahrung gebracht hat.

Es ist also kaum verwunderlich, dass man das zurückgezogen lebende Volk größtenteils in Bibliotheken antrifft – natürlich stets mit einem Buch vor der rundlichen Nase.

Erscheinungsbild

Ein Gnom wirkt wohl auf nur wenige Völker attraktiv und anziehend, wenn man von seinem eigenen absieht. Klein von Gestalt und nur selten muskulös, muten ihre Gliedmaßen meist zu lang und zu dünn an, wenn man sie mit ihren rundlichen Bäuchen vergleicht.

Nur wenige Gnomen finden Gefallen an Tätigkeiten, die den Körper stählen oder sehen eine Notwendigkeit dazu und so spiegelt sich diese Tatsache oft in ihrem Körperbau.

Köpfe von runder Form werden von ebenso geformten, dicklichen Nasen gezeichnet, über deren Wurzel buschige Augenbrauen sprießen. Die Pausbacken eines Gnomen werden speziell bei den Frauen von einem rosigen Schimmer geziert, der besonders in jungen Jahren, wenn die Haut noch prall und faltenlos ist, zutage tritt.

Die anstrengende Denkarbeit fordert jedoch oft schon in jungen Jahren ihren Tribut – Stirnfalten zeigen sich bei Gnomen sehr früh und lassen sie in den Augen anderer Völker älter wirken, als sie es an Jahren sind. Eine Neigung, schon jung graues Haar zu zeigen, verstärkt diesen Eindruck noch.

Häufig werden die Augen eines Gnomen von Augengläsern gerahmt, einer gnomischen Erfindung, die ihre oft auftretende Kurzsichtigkeit beheben soll, glänzen darunter in diversen Grau- und Brauntönen, wenngleich es gelegentlich auch blauäugige Gnomen gibt.

Ihr Haarwuchs weist eine erstaunlich krause Struktur auf, die von Frauen gerne mit strengen Haarknoten gebändigt wird. Gnomenmänner tragen ihr Haar dagegen kurz. Sie neigen bereits in frühen Jahren zu Glatzen und sind deswegen bestrebt, diesen Makel mit Hüten und imposanten, gepflegten Bärten auszugleichen. Man sieht in der Regel braunes Haar auf Gnomenköpfen, wobei man gelegentlich auch rothaarige Gnome zu finden vermag. Nur selten existieren hellere Töne, obwohl durchaus schon blonde Gnome geboren worden sind.

Ein Gnom bewegt sich ausgesprochen hastig und zielstrebig. Tänzerische Eleganz ist keinem von ihnen gegeben, wobei sie für Tänze und dergleichen ohnehin kaum Geduld besitzen, wenn diese nicht zu einem wichtigen Zeremoniell gehören. Er verliert ungern Zeit, läuft deswegen auf

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

eine Art und Weise, bei der der Oberkörper zielgerichtet nach vorn gebeugt ist. Nur selten weicht diese Haltung einer ruhigeren Bequemlichkeit, weitaus öfter den präzisen, geübten Bewegungen, die in einer Gnomenwerkstatt an der Tagesordnung sind. Zudem neigen Gnome dazu, auf eine sehr schnelle Weise zu reden, was an die Geschwindigkeit erinnert, mit der das Wasser eines Wasserfalles zu Boden stürzt. Es kann durchaus schwierig werden, einem Gnomen zu folgen, der sich in Erklärungen verloren hat und dabei vergisst, dass sein Umfeld keineswegs im gleichen Maße mit der Thematik vertraut ist, wie er selbst.

Gnome besitzen wenig Sinn für modische Strömungen. Sie kleiden sich einfach, sauber und zweckmäßig, was bei Männern gleichbedeutend mit Kniebundhosen und Hemden ist, bei Frauen lange Röcke und weiße Blusen beinhaltet. Bekleidet ein Gnom ein wichtiges Amt, so greift er jedoch gerne zu angemessenen Roben, die seinem Rang entsprechen und tauscht diese gegen Schürze und Werkzeug ein. Besonders bei Gnomen, die ihr Leben im Inneren einer Bibliothek verbringen, findet man verstärkt die gewichtiger wirkende Robe – allerdings besitzen diese auch bedeutend weniger Interesse an der Konstruktion neuer Erfindungen.

Auch Schmuck wird von Gnomen mit Missachtung gestraft, wenn es sich nicht um Amtsabzeichen handelt. Eine Schreibfeder, die vergessen hinter dem Ohr klemmt und mit Tinte benetzt ist, Pergamentrollen, die in Schürzentaschen stecken, sind einem Gnomen Schmuck genug. Juwelen und Gold verderben nach Ansicht dieses Volkes nicht nur den Charakter, sie besitzen kaum mehr Sinn, als die Umwelt zu blenden und niedere Instinkte zu wecken. Ein Nutzen, der dem Gnomenvolk suspekt ist.

Ein Gnom findet Schönheit in schnurrenden Zahnrädern und aufregenden Erfindungen, nicht in schimmernden Edelsteinen. Eine gewisse Schwäche für die neuste Errungenschaft, tragbare Uhrwerke, soll jedoch nicht verschwiegen werden.

Heimat

Adnorus, eine große Insel am nördlichsten Zipfel Erianors, bietet den Gnomen in ihrer Abgeschiedenheit einen Lebensraum, der ihrem Naturell entspricht. Unter dichten Baumkronen verborgen liegen dort die winzigen Häuser und Werkstätten, die für jedes andere Volk kaum zu begehen sind.

Trotzdem sind Gnome auf Niel'Anor weit verbreitet, treiben sie doch ihre Forschungen und ihre Suche nach Wissen in die Welt hinaus. Es gibt

wohl keine Bibliothek, die nicht zumindest einen Gnomen beheimatet, kaum einen Hof, an dem das kleine Volk nicht irgendeine wichtige Position bekleidet. Schließlich ist es nicht möglich, alle Facetten Niel'Anors zu erforschen, wenn man in der Abgeschiedenheit einer Insel lebt.

Zudem sind die Dienste besonders fähiger Gnome in den meisten Königreichen sehr gefragt – speziell die Kriegsmaschinen aus Gnomenhand sind überaus beliebt.

Familie

Gnome entstammen in den häufigsten Fällen Großfamilien, was wohl der Tatsache zu verdanken ist, dass Gnomenfrauen zu Mehrlingsgeburten neigen und zudem relativ viele Kinder in schneller Folge in die Welt setzen.

Gnome bezeichnen dies als den Segen des Aranus, der seinem Volk die Fähigkeit geschenkt hat, rasch zu wachsen und somit das Licht des Wissens in die Welt zu tragen. Die Folgen davon sind nicht schwer zu erraten. Eine Schwangerschaft ist zumindest Gnomenmännern stets willkommen und die Gnomenpopulation ist entsprechend groß.

Gnome achten in ihren Familien sehr stark auf Werte und Traditionen, gute Erziehung und natürlich eine angemessene Bildung. Männer und Frauen erfüllen demnach ihre Rollen, wie es sich für anständige Gnome gehört – Frauen sorgen für die Familie, sind an Haus und Herd gebunden, während Männer dafür Sorge tragen, dass die finanziellen Mittel vorhanden sind und darüber hinaus größere Freiheiten besitzen.

Dieses recht konservative Weltbild bekommt jedoch oft Risse – sogar eine Vereinigung der Gnomenfrauen, die ein Leben am Herdfeuer ablehnen und lieber ihre Fähigkeiten anderweitig unter Beweis stellen möchten, existiert auf Adnorus und macht den männlichen Gnomen mit ihren festgefahrenen Vorstellungen das Leben schwer. Schließlich besitzen Frauen die gleichen Talente wie Gnomenmänner – wenn dies aber zu vielen von ihnen zu Bewusstsein kommen sollte, ist deren ungestörtes Dasein in ihren Werkstätten und Arbeitszimmern in Gefahr.

Fern von revolutionärem Gedankengut verläuft das Leben einer Gnomenfamilie in idyllischen Bahnen, die mit einem gewissen Chaos einhergehen. Ein Gnomenheim ist selten still, wenn es von einer Familie bewohnt wird.

Eine andere Art von familiärer Lebensform ist dabei die recht häufig vorkommende Lebensgemeinschaft des allein stehenden Tüftlers oder Wissenschaftlers, der mit seiner treu sorgenden Haushälterin unter einem Dach lebt.

Wesen

Das Leben eines Gnomen dreht sich in erster Linie um Forschung, Wissenschaft und den Erhalt des erworbenen Wissens für die Nachwelt. Gnome wollen die Welt in jeder Einzelheit ergründen. Sie wollen es ermöglichen, ohne angeborene Flügel die Lüfte zu erobern und ohne Kiemen unter Wasser zu existieren. Natürlich ist dies auch mit Hilfe von Magie möglich, doch ein Gnom will von Magie nichts wissen.

Magie steht nur wenigen offen, ihre Konstruktionen können jedoch jedem zu Diensten sein, ohne sich in Abhängigkeit von einer anderen Wesenheit zu begeben und deren Launen ausgesetzt zu werden. So verbringen sie Stunden über Studien und Plänen, um diese mit geschickten Fingern in die Tat umzusetzen und in riskanten Unternehmungen zu erproben.

Eine Gnomenwerkstatt besteht dabei in vielen Fällen aus einem Meister und seinen Gehilfen, die nicht nur von ihm lernen und ihm assistieren, sondern auch in die undankbare Rolle jener schlüpfen müssen, die die Funktion seiner Werke unter Einsatz ihrer Gesundheit testen dürfen. Nicht selten endet eine solche Probe mit Knochenbrüchen und Prellungen, bis die Gerätschaft endlich funktionstüchtig ist – oder verworfen werden muss.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Nahezu jeder Gnom findet im Laufe seines Lebens ein Gebiet, das ihn besonders fesselt und mit dem er den Großteil seiner Zeit verbringt. Auf diesem Gebiet wird er zu einem wahren Experten, der, wenn er danach gefragt wird, stundenlang über sein liebstes Thema referieren kann, ohne Ermüdungserscheinungen zu zeigen. Diese sehr umfassenden Ausführungen sind häufig zu komplex für einen unvorbereiteten Zuhörer, was bei einem Gnomen zu Gereiztheit führen kann.

Ein Gnomengeist arbeitet schnell. Er besitzt deswegen wenig Geduld für jene, die langsamer denken und ihm nicht zu folgen vermögen.

Gnome sind überaus ordnungsliebend. Chaos und Unordnung sind ihnen ein Gräuel und müssen beseitigt werden, so schnell es möglich ist. Lediglich während eines Arbeitsprozesses ist es darum anders bestellt – trotzdem besitzen sie selbst in der größten Unordnung noch ein System, das keinesfalls gestört werden darf, wenn man nicht ihren Unmut heraufbeschwören möchte. Und der Groll eines Gnomen kann wahrhaft furchterregend sein.

Das kleine Volk liebt es, Dinge zu katalogisieren und empfindet selbst bei der trockensten Verwaltungstätigkeit noch Freude. Ein Hang zu Besserwisserei, Rechthaberei und dem Beharren auf Regeln ist ihm dabei ebenfalls zu eigen.

Die meisten Gnome führen ein ruhiges, zurückgezogenes Leben, lieben die Stille in einer Bibliothek und reagieren ungehalten, wenn diese gestört wird. Viele interessieren sich für historische Dokumente und befassen sich mit der Erhaltung der Vergangenheit, andere zieht es in die großen Akademien Niel'Anors, wo sie ihr Wissen weitergeben und lehren können.

Technik auf Niel'Anor

Durch die Bemühungen der Gnome ist die Technik auf Niel'Anor deutlich weiter entwickelt, als man es auf den ersten Blick vermuten würde. So kann es technische Errungenschaften geben, die von Gnomenhand erschaffen worden sind und die für diese Zeit als ungewöhnlich empfunden werden könnten.

Man weiß z. B., dass der berühmte Erfinder Lenardos eine Art Unterwasserschiff erbaut hat, mit dem er erste Versuche unternimmt, die Welt unter dem Meer zu erkunden. Flugmaschinen, die nicht durch Magie betrieben werden, wären ebenso denkbar, für unsere heutigen Begriffe wohl seltsam und primitiv anmutend, aber dennoch funktionstüchtig.

Gnome bemühen sich um einen stetigen Strom von Erfindungen und Entdeckungen, die Niel'Anor in Erstaunen versetzen. Dies können ebenso hilfreiche Kleinigkeiten sein wie auch wichtige Erkenntnisse auf wissenschaftlichen Gebieten. Sie mögen dem Großteil der Bevölkerung Niel'Anors nicht zugänglich sein, verrückt auf sie wirken und nur zu unglaublich hohen Preisen erworben werden können, doch es ist nahezu unglaublich, was ein gnomischer Geist hervorzubringen in der Lage ist.

Diese Elemente sollten außergewöhnlich bleiben und sparsam eingesetzt werden. Die zehnte Flugmaschine ist wohl ebenso wenig spannend wie die inflationäre Nutzung von modernen Gegenständen und mit Sicherheit hat kein Gnom ein Handy samt funktionierendem Kommunikationsnetz erfunden, das in Massen produziert worden ist.

Also gilt die Devise: Technik, ja. Aber auf eine stimmungsvolle Weise und in Maßen genutzt, die noch in Erstaunen versetzen kann.

Fragt man sich, was wohl ein Geist wie der Leonardo da Vincis an funktionstüchtigen Dingen hervorgebracht hätte, wären seine Möglichkeiten noch ein wenig größer gewesen, so ist man auf dem richtigen Weg.

Gnome achten kaum auf Äußerlichkeiten. Ihnen fehlt der Sinn für Prunk und einen ehrfurchtsgebietenden Auftritt und Eitelkeit stößt sie ab. Ein

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

wenig anders ist es um Ämter und Ränge bestellt. Gnome achten durchaus auf solcherlei, bekleiden gerne selbst die Position eines Würdenträgers mit einem unübersehbaren Stolz. Schließlich ist eine solche ihren Verdiensten zu verdanken und bestätigt sie in ihrer Tätigkeit. Ein Gnom liebt es, wenn seine Errungenschaften gewürdigt werden und ihm die Anerkennung entgegengebracht wird, die er für gerechtfertigt hält.

Dabei existiert sicherlich auch ein ausgeprägtes Konkurrenzdenken innerhalb des Gnomenvolkes. Schließlich will jeder mit seinen Erkenntnissen, seinen Erfindungen und seinem Wissensschatz brillieren. Sabotage ist auch für dieses friedfertige Volk kein Fremdwort.

Darüber hinaus halten sich Gnome jedoch weitestgehend aus dem aktuellen Weltgeschehen heraus, leben zurückgezogen und sind meist damit zufrieden, in ihrer eigenen, kleinen Welt zu leben, sich in Büchern zu vergraben oder ihr liebstes Subjekt zu erforschen.

Das Gnomenvolk sieht sich selbst als Beobachter, die sich von Kriegen und Intrigen fernhalten. Wenn ein Gnom die Welt verändern will, so tut er dies nicht mit Waffengewalt und aus Machtgier, sondern mit den Mitteln, die ihm sein Geist geschenkt hat und jenen Dingen, die vielleicht eines Tages das Leben aller bereichern werden und die – natürlich – von einem findigen Gnomen und seinen flinken Fingern gefertigt worden sind.

Wenn er dafür dazu gezwungen ist, seine Projekte mit jenen Gerätschaften zu finanzieren, nach denen die größte Nachfrage besteht, nun gut – so wird er eben tun, was getan werden muss. Manchmal müssen Opfer gebracht werden, um ein höheres Ziel zu erreichen. Diese einfache Weisheit versteht jeder Angehörige des Gnomenvolkes.

Beziehung zur Umwelt

Die typisch gnomische Beziehung zur Umwelt ist es meist, sich von dieser fernzuhalten. Natürlich sind Gnome in gewisser Weise an den Vorgängen um sie herum interessiert, aber sie nehmen nur selten Anteil daran und mischen sich nur dann ein, wenn Dinge davon betroffen sind, die in ihren direkten Tätigkeitsbereich fallen und die ihnen am Herzen liegen.

Ein Gnom wird einschreiten, wenn seine Bibliothek oder eine Akademie, an der er Unterricht gibt, bedroht wird, darüber hinaus findet er aber nur wenig Anlass, selbst in Aktion zu treten.

Das kleine Volk wird oft als wunderlich, vielleicht sogar als weltfremd empfunden. Man sagt ihnen gerne nach, dass erst dann etwas für Gnome von Interesse ist, wenn es bereits in der Vergangenheit liegt und man kann einen solchen Vorwurf nur schwer entkräften.

So suchen die meisten Völker Niel'Anors nur dann einen Gnomen auf, wenn seine direkte Hilfe oder eine Information benötigt wird und die Gnome sind nicht böse über so wenig Aufmerksamkeit.

Zu viele Wesen an einem Ort, in deren Mitte sie sich befinden, machen sie nervös. Sie stehen nicht gerne im Mittelpunkt und vermeiden Feierlichkeiten, wenn sie ihnen nicht beiwohnen müssen. Solche Anlässe verunsichern Gnome zutiefst, was sich oft in Stottern und nervösen Gesten äußert.

Anders ist es um Gelegenheiten bestellt, bei denen ein Gnom durch seine Fähigkeiten brillieren kann und vor einer großen Menge über sein liebstes Themengebiet referieren darf. In solchen Momenten blühen Gnome auf und neigen dazu, ihre Umwelt vollkommen zu vergessen.

Im Grunde besitzt ein Gnom keine sonderlich starken Abneigungen oder Präferenzen, wenn es sich um andere Völker handelt. Sie werden es den Zwergen jedoch niemals verzeihen, dass sie an ihrer statt die ersten tragbaren Schusswaffen erfunden haben. Erwähnt man diese Kleinigkeit, so führt sie bei jedem Gnomen recht schnell zu schlechter Laune.

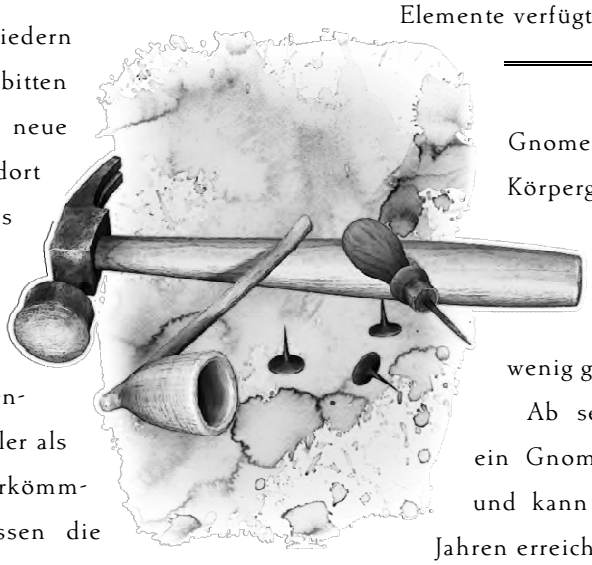
Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Religion

Ein Leben in den Diensten des Aranus ist für viele Gnome erstrebenswert, lässt ihnen ein solches doch genügend Raum für die Entfaltung ihrer Neigungen und Talente.

Viele Gnome befassen sich zudem auf wissenschaftlicher und historischer Ebene mit den Göttern, dienen aber selten einer anderen Gottheit als dem Gott des Wissens, der sie erschaffen hat.

Gottesdienste für Aranus sind bei den Gnomen keine Ereignisse, die mit Lobliedern einhergehen. Viele Gnome erbitten sich Aranus Segen für eine neue Unternehmung und zeigen dort zum ersten Mal ein vollendetes Projekt, über das anschließend eifrig diskutiert wird.



Diese Gelegenheiten erinnern eher an eine Zusammenkunft neugieriger Wissenschaftler als an einen Gottesdienst im herkömmlichen Sinne. Schließlich wissen die Gnome, dass sie mit ihren Werken nach Aranus Willen leben und ihm damit die größte Freude bereiten. Aranus ist keine Gottheit, die sich über Verehrung definiert. Er fordert Taten und seine Kinder sind nur zu gerne dazu bereit, seinen Willen zu erfüllen.

Darüber hinaus sind die Dienste eines Aranus Priesters sehr gefragt, wenn es darum geht, um das Wohlwollen des Gottes für eine Expedition zu bitten und traditionell auch dafür, um Werkstätten zu segnen oder Aranus eine neue Erfindung zu weihen. Gnome stellen gerne sicher, dass ihr Werk von ihrem Gott zur Kenntnis genommen wird und seinen Segen besitzt.

Sprache

Gnomisch, in der Sprache des kleinen Volkes auch als Phirai bezeichnet, lebt von förmlichen Ausdrücken und besitzt kaum Anlagen, um in poetischen Werken verwendet zu werden, für die ein Gnom ohnehin wenig Sinn besitzt.

Es ist ein sehr komplexes Sprachgebilde, das vielerlei Ausdrücke für die unterschiedlichen Facetten eines Gegenstandes besitzt, jedoch mit wenigen Worten auskommen muss, wenn es um emotionale Aspekte geht.

Phirai besitzt ein gedrungenes, rundliches Schriftbild, das sich stets auf einer gleichförmigen Höhe bewegt und über keinerlei schwungvolle Elemente verfügt.

Spielwerte

Gnomenfrauen erreichen eine Körpergröße, die zwischen 80 cm und 1,10 m liegt. Gnomenmänner sind mit 90 cm bis 1,20 m nur wenig größer.

Ab seinem 41. Lebensjahr wird ein Gnom als erwachsen angesehen und kann ein Alter von bis zu 300 Jahren erreichen.

Ihr scharfer Verstand gibt Gnomen einen Bonus von +1 auf das Attribut Intelligenz, ihre geschickten Finger erweitern dies noch um einen Bonus von +1 auf Fingerfertigkeit.

Gnome besitzen einen sehr großen Wissensschatz und sind vielfältig interessiert. Schon von klein auf werden ihre Fähigkeiten gefördert und so erhält ein Gnom 10 Fertigkeitspunkte mehr, die bei der Charaktererschaffung eingesetzt werden dürfen.

Bei Wissensfertigkeiten dürfen diese zudem darauf verwendet werden, Fertigkeiten schon zu diesem Zeitpunkt über einen Wert von 3 hinaus auf eine 4 zu setzen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Meereselfen (Mira'Tanar)

Seesterne

Und als der Stern, den Shirashai von Liarils Nachthimmel gestohlen hatte, auf dem Boden Niel'Anors zersprang und die Scherben sich über die Welt verteilten, erwachte Alaria von der Erschütterung, die Salay'idan erbeben ließ. Der Schmerzensschrei ihrer Schwester drang in ihr Herz und ließ die Tränen über ihre Wangen rinnen, während die Göttin des Meeres nach der Ursache für diesen Schmerz suchte und ihren Blick über Niel'Anor schweifen ließ, bis sie die Geburt der Nachtelfen unter Liarils Qualen erkannte.

Doch nicht alle Sternensplitter fielen auf das Festland der Welt. Alaria spürte, wie die Scherben die Wellen des Meeres berührten und in ihnen versanken, sich dem Einfluss der Göttin der Nacht entzogen und in ihr Reich gelangten. Und so schloss die Meeresgöttin die Augen und erfüllte die Körper, die in das Wasser fielen, mit ihrer Macht, auf dass sie anstelle der Luft das Wasser der Ozeane zu atmen vermochten. Ihre schützende Hand legte sich über das neu erschaffene Leben, fing es auf und gab ihm eine neue Form, als Alaria die Kinder ihrer Schwester in ihre Obhut nahm und sie vor Shirashais dunklem Fluch bewahrte.

Zwar würden sie niemals mehr auf das Festland zurückkehren können, doch Liaril würde Trost in dem Wissen finden, dass ihre Schöpfung für alle Zeit vor Shirashais Einfluss sicher war. Niemals würde Alaria es zulassen, dass sich noch einmal die Hand der dunklen Göttin auf sie legen konnte und ihre Herzen verdarb.

Es dauerte nicht lange, bis ein zweiter Schrei Niel'Anor erschütterte und sie innehalten ließ. Doch diesmal war er nicht von Trauer und Schmerz erfüllt, sondern sprach von Wut und Hass. Es war der Schrei Shirashais, die zu spät entdeckte, was Alaria getan hatte. Und so trat sie bebend vor Zorn vor die Mutter der Meere und forderte zurück, was Alaria ihr genommen hatte. Doch Alaria schüttelte den Kopf und ein leichtes Lächeln umspielte ihre Lippen. „Du kommst zu spät, Shirashai. Diese Scherben haben einen anderen Weg gewählt und sind deinen diebischen Fingern entkommen. Und ich schwöre bei dem Leben aller Kreaturen in meinen Ozeanen, dass du sie niemals wieder berühren wirst, solange ich auf dieser Welt existiere. Liarils Kinder sind nun die meinen und sie werden meine Meere bevölkern und sie vor solch niederträchtigen, zerstörerischen Kreaturen wie dir beschützen. Dein Einfluss endet hier, an der Grenze meines Reiches. Du wirst es niemals mehr betreten, um ihnen Leid zuzufügen."

Hass verzerrte die schönen Züge Shirashais, als ein kühler, weißer Schein über die Oberfläche des Meeres tanzte und Salay'idan die dunkle Göttin ausspie wie eine unreife Frucht. Die Wellen der Ozeane sperrten sie aus und würden ihr für alle Zeit verschlossen bleiben, solange Alaria über das Wasser regierte. Aber es dauerte nicht lange, bis sie ihr Lächeln wiederfand.

„Du kannst mich aussperren, Alaria. Aber glaube nicht, dass mein Einfluss an Deiner erbärmlichen Grenze endet. Behüte deine Kinder gut, solange du es noch kannst, denn ich schwöre dir, dass sie leiden werden und dass du es nicht verhindern kannst." Shirashais Worte durchdrangen die Wellen des Meeres klar und deutlich.

Alaria blickte besorgt auf ihre schlafenden Kinder, als sie verhallt waren, wohl wissend, dass die Göttin der Nacht stets hielt, was sie versprochen hatte.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Über Meereselfen

Liarils geliebte Kinder, die nun in der Obhut ihrer Schwester Alaria leben. Geschickte Krieger des Meeres, die mit einem einzigen Gedanken die Kreaturen der Ozeane herbeizurufen vermögen, wenn sie ihre Hilfe benötigen. Die mächtigsten Magier, die jemals unter den Wellen existiert haben.

Dieses und vieles mehr kommt den Wesen Niel'Anors in den Sinn, wenn sie von den majestätischen Elfen des Meeres sprechen, die in ewiger Feindschaft mit den Yassalar verbunden sind und seit Anbeginn ihrer beider Existenz in einen ewigen Krieg mit ihren dunklen Geschwistern verstrickt sind.

Dieser Krieg hat die Meereselfen hart werden lassen, hat sie zu einem ernsthafteren Leben als jenem verdammt, das ihre Geschwister, zu denen sie keine Bindung mehr besitzen, über den Wellen führen. Dennoch sind sie ebenso mit ihrem Lebensraum verwurzelt wie die Elfen der Oberfläche, vielleicht sogar mehr, empfinden das Meer als eine lebendige, fühlende Seele, in der man jegliche Erschütterung, jede Veränderung zu spüren vermag.

Das Meer und seine Kreaturen sind den Meereselfen auf eine Art und Weise heilig, die sie ihr Leben opfern lässt, wenn ihnen Gefahr droht. Und so gilt es, den Lebensraum, der sie einst behütet hat, um jeden Preis zu schützen und jeden Eindringling so lange mit Misstrauen zu strafen, bis er seine guten Absichten bewiesen hat.

Es ist nicht einfach, die Freundschaft eines Meereselfen zu erringen. Aber es ist weitaus leichter, sich am falschen Ende seines Speeres wiederzufinden.

Erscheinungsbild

Vergleicht man einen Meereselfen mit einem gewöhnlichen Elfen, so fällt zunächst der lang gezogene Körperbau mit den langen Beinen und den breiten Schultern auf, der seine Gestalt zwar nicht weniger elegant, dafür aber weitaus weniger filigran wirken lässt. Meereselfen sind deutlich muskulöser und sehniger, zwar nicht von mächtigen Muskelbergen gezeichnet, doch ausgesprochen athletisch gebaut.

Ein Elf des Ozeans bewegt sich mit einer fließenden Mühelosigkeit. Der Fluss des Wassers ist so stark in seinen Adern, dass er selbst außerhalb der Wellen Bewegungen an den Tag legt, die gleitend und schwerelos wirken.

Feine, transparente Schwimmhäute wachsen zwischen ihren schlanken Fingern und Zehen,

sehr empfindsamen Stellen, die die Bewegung durch das Wasser erleichtern und extrem dehnbar sind.

Im Grunde sind es allein die Ohren mit den zarten Spitzen und die ovalen, schmalen Gesichter mit den hohen Wangenknochen und geraden Nasen, die auf eine Verwandtschaft mit den Elfen hinweisen, vielleicht noch die schräg geformten Augen mit den dichten Wimpern. Darüber hinaus sind die Verwandtschaftszeichen recht gering.

Meereselfen besitzen eine hellblaue Haut, auf der winzige, irisierende Schüppchen schimmern, die mit bloßem Auge lediglich als eine Art schimmernder Staub wahrgenommen werden können. Diese Schüppchen verteilen sich auf ihrer kompletten Hautoberfläche und verleihen ihnen stets den Anschein von feuchter Haut, die in der Sonne glitzert.

Zudem besitzen sie einen dichten und oftmals welligen Haarwuchs, der sich allerdings auf das Kopfhaar beschränkt. Die vorherrschenden Farben sind hierbei ein tiefes bläuliches Schwarz, ein silbriges Weiß oder ein leuchtendes Saphirblau, das zwar selten ist, seinem Träger dafür aber ein von den Göttern behütetes Leben verheißt, in dem er etwas von großer Wichtigkeit vollbringen wird.

Bei beiden Geschlechtern wird langes Haar als attraktiv empfunden. Kaum ein Meereself kürzt sein Haar freiwillig und grundlos und speziell die Frauen aus höher gestellten Familien tragen sehr langes, offenes Haar, das sie mit Perlen und Muscheln schmücken. Trotzdem ist es üblich, dass Krieger ihr Haar streng aus dem Gesicht binden, um nicht davon behindert zu werden und im entscheidenden Augenblick einen fatalen Fehler zu begehen. Zudem tragen Mädchen im heiratsfähigen Alter einen Zopf, der erst in der Hochzeitsnacht von ihrem Ehemann gelöst werden darf. Dieser Zopf fällt stets gerade über den Rücken. Bindet eine verheiratete Frau ihr Haar, so trägt sie das Flechtwerk auf einer Seite und lässt es nach vorne fallen.

Vervollkommnet wird das Äußere eines Meereselfen durch Augen in einem tiefen Blau oder einem hellen Silbergrau. Seltener wird ein Meereself mit einer perlweißen, schillernden Iris ohne Pupille geboren – ein außerordentlich unheimlicher Anblick, der nach dem Glauben des Volkes Unglück verheißt und auf eine unreine Seele hindeutet.

Ein Leben im Wasser ist nicht dafür gemacht, den Körper mit wallenden Stoffbahnen zu bedecken. Trotzdem verhüllen Meereselfen ihre Geschlechtsmerkmale mit Stoffen, die aus den Absonderungen der Weberspinne gewonnen werden, oder nutzen Fischhaut, die zu einer Art festem Leder verarbeitet wird. Allerdings empfinden Meereselfen Nacktheit nicht als anstößig, vermeiden jedoch die als unhöflich geltenden offenen Blicke auf geschlechtsspezifische Merkmale.

Zudem lieben sie Schmuck aus Korallen, Perlen und Muscheln, der reichlich hergestellt und getragen wird.

Heimat

Kleinere Siedlungen der Meereselfen sind über den ganzen Meeresboden Niel'Anors verteilt, wirken wie ein Netz aus Wachtposten, von denen aus sie dafür Sorge tragen, dass ihrem Lebensraum kein Unheil droht.

Ihre Heimat, das Zentrum des Meerelfenvolkes, ist jedoch das legendäre Reich Ya'tanai, das im Herzen des Sternenmeeres liegt und in vielerlei Liedern besungen wird. Über die Jahrhunderte haben sich kleinere Reiche davon abgespalten, konnten jedoch niemals die Größe Ya'tanais erreichen oder lange genug überdauern, um seine Bedeutung zu erlangen.

Das Volk der Meereselfen bleibt gerne unter sich. Handelsbeziehungen zu anderen Völkern sind selten und selbst an einem solch lebhaften Ort wie Elue'Adar, an dem die Meeresvölker nebeneinander leben, ist es wahrscheinlicher, dass

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

sich eigene Enklaven bilden, als dass sie sich wirklich unter das Volk mischen.

Familie

Familienehre und Traditionen bestimmen das Leben eines Meereselfen in einem sehr hohen Maß. Die Beleidigung einer Familie und das in den Schmutz Ziehen ihres Namens kann heftige und zuweilen blutige Fehden nach sich ziehen und wird niemals vergessen oder verziehen.

Gleiches gilt für Schande über die eigene Familie bringen – ein Meereself, der die Ehre seiner Familie verletzt, findet sich schnell aus ihren Reihen ausgestoßen und namenlos. Hier findet sich ein grausamer Zug der Meereselfen, der auch sichtbar wird, wenn es um Eheschließungen geht.

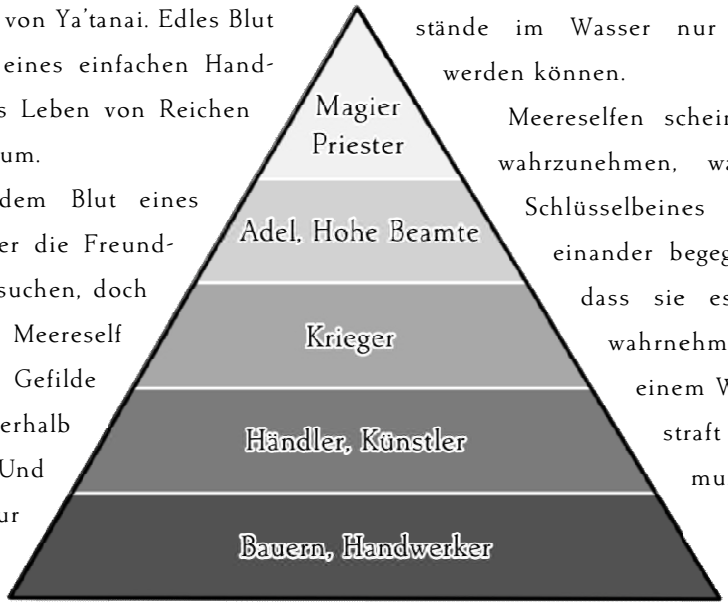
Die Gesellschaft der Meereselfen ist in ähnlich strengen Kreisen angeordnet wie das Stadtbild von Kina'mallei, der Hauptstadt von Ya'tanai. Edles Blut wird nicht mit dem Blut eines einfachen Handwerkers vermischt und das Leben von Reichen und Armen berührt sich kaum.

Adel mag sich mit dem Blut eines Magiers mischen, ein Bauer die Freundschaft eines Handwerkers suchen, doch gemeinhin dringt ein Meereself niemals weiter in niedere Gefilde als in den Kreis, der unterhalb seines eigenen existiert. Und dies geschieht auch nur dann, wenn eine solche Initiative von dem Höhergestellten ausgeht. Kein niederer Meereself würde unaufgefordert das Wort an einen höheren richten. Gleiches gilt für Hochzeiten. Ehen werden im Allgemeinen arrangiert und beruhen selten auf Gefühlen, erstrecken sich ebenfalls nur auf den benachbarten Kreis.

Anderweitige Verbindungen werden nicht gern gesehen und Kinder, die aus ihnen hervorgehen, haben einen schweren Stand, werden von keinem Kreis als zugehörig akzeptiert und dürfen nicht den Familiennamen ihrer Eltern tragen.

Auf viele Völker Niel'Anors wirken die Traditionen und das Verhalten der Meereselfen als überaus keusch und streng. Kein Meereself würde in Anwesenheit einer Frau eine anzügliche Bemerkung über die Lippen bringen, offenes Starren oder vertrauliche Berührungen zwischen Unverheirateten gelten als unpassend und werden vermieden. Erotik und Sexualität spielen sich hinter verschlossenen Türen ab und werden nicht offen zur Schau getragen.

Es ist ein seltsamer Widerspruch innerhalb eines Volkes, für das Nacktheit etwas Natürliches darstellt, womöglich aber gerade deswegen nachvollziehbar. Es gilt als unverschämt, dem nackten Körper im öffentlichen Leben eine erotische Bedeutung beizumessen und den Blick unverhohlen auf Stellen zu richten, die aufgrund der Lebensumstände im Wasser nur dürftig verborgen werden können.



Die Gesellschaft der Mira'Tanar

Meereselfen scheinen folglich nichts wahrzunehmen, was unterhalb des Schlüsselbeines liegt, wenn sie einander begegnen. Die Tatsache, dass sie es allerdings sofort wahrnehmen, wenn von einem Wesen Gefahr droht, straft dieses Verhaltensmuster Lügen.

Wesen

Unbändig stolz und unbeugsam, vielleicht sogar in einem gewissen Maße überheblich und unnahbar erscheinen die Meereselfen einem Beobachter, gleichzeitig sind sie empfindsam und sensibel, wenngleich sie es niemals offen zeigen würden. Ihre Gesichter bleiben ausdruckslos, offenbaren keine Emotion, wenn sie Fremden begegnen, beinahe, als könnte nichts ihre Herzen erreichen. Und doch ist diese Annahme falsch.

Die Macht der Magie fließt stark in den Adern dieses Volkes und hat sie auf eine Art und Weise mit ihrem Lebensraum verbunden, die unglaublich erscheint.

Ein kurzer Gedanke genügt, um eine Kreatur des Meeres herbeizurufen und um ihre Hilfe zu bitten, mühelos mit ihr zu kommunizieren und herauszufinden, was in ihrer Umgebung geschehen sein mag. Dieser Austausch geschieht nicht mit Worten, sondern in Bildern, die miteinander geteilt werden.

Auch untereinander haben Meereselfen diese Art der Kommunikation perfektioniert, benötigen kaum Worte, um sich verständlich zu machen. Und diese geheimnisvolle Macht geht sogar noch tiefer – eine Berührung des Meeresbodens mit geschlossenen Augen und ein Moment der Konzentration und inneren Einkehr lässt sie spüren, was auf ihm geschehen sein mag, lässt Trauer, Wut und Liebe fühlen, die dort empfunden worden sind, eine lauernde Gefahr erahnen, die ihn erzittern lässt. Selbst ein Stein lässt einen Meereselfen seine Geschichte erahnen, spricht zu ihm wie ein offenes Buch.

So stark sind sie mit dem Meer verbunden, dass sie kaum mehr Interesse an dem Festland hegen. Ihre Verwandtschaft mit den Elfen ist für sie kaum existent, beruht allein auf dem Namen Mar'yla, der ihnen von den anderen Völkern gegeben worden ist. Sie selbst bevorzugen den Namen Mira'Tanar, Kind des Meeres, wenn sie von ihrem Volk sprechen – eine Bezeichnung, die sie als treffender empfinden.

Die Neigung zur Magie, die so stark in ihrem Inneren verwurzelt ist, hat viele mächtige Magier hervorgebracht. Nicht umsonst trifft ein Rat aus zwanzig der mächtigsten Magier des Meereselfenvolkes die Entscheidungen über dessen Wohl.

Magie steht für dieses Volk noch über adeligem Geblüt – nicht jeder von ihnen besitzt die Anlagen, um einen Geist zu binden oder gar die Fähigkeiten eines wahren Magiers und wer es tut, gilt als von den Göttern begünstigt und für ein höheres Dasein geschaffen.

Die Magier der Mira'Tanar führen ein enthaltsames Leben, das sich allein auf die Magie konzentriert und das nur wenig Platz für etwas anderes lässt. Das Gründen einer eigenen Familie gilt als Schwäche, die eine volle Reifung der magischen Fähigkeiten verhindert, während körperliche Freuden den Fluss der Magie blockieren.

Das Volk der Meereselfen ist Fremden gegenüber verschlossen und misstrauisch. Der Schutz ihres Lebensraumes und der Erhalt ihrer Ehre geht über alles, lässt sie humorlos und streng wirken.

Ihr Alltag wird von Ritualen und Traditionen bestimmt, ihr Leben von dem ewig währenden Krieg mit den Yassalar. Schon Kindern sind der Gebrauch einer Waffe und die Kunst, sich damit zu verteidigen, nicht fremd.

In der Tat sind Meereselfen ein kriegerisches Volk, das zwar nur langsam in Wut gerät, dafür aber umso ausdauernder hassen kann. Die fähigsten Krieger der Mira'Tanar, die eine Ausbildung genossen haben, werden ähnlich hoch angesehen wie Magier, sind sie doch für die Verteidigung des Volkes von elementarer Wichtigkeit.

Eine solche Ausbildung in der großen Akademie von Kina'mallei ist neben magischem Talent der wohl einzige Weg, dem eigenen Kreis zu entkommen und innerhalb der Gesellschaft über Macht und Einfluss zu gebieten, denn Talent hält sich nicht an die Umstände der Geburt.

Doch bei allem Ernst und aller Strenge gibt es auch im Leben eines Meereselfen die stillen Stunden, die er sehr genießt. Tiefe Freundschaften werden gepflegt, wenngleich sie sich nur auf wenige Individuen erstrecken. Vertraute sind wichtig – allein in ihrer Gesellschaft kann ein Meereself seine Sorgen vergessen, seine Maske ablegen und entspannen. Solche stillen Augenblicke werden gern von Gesellschaftsspielen begleitet, von Musik, Gesang und Geschichten

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

untermalt – oder einfach von gemeinsamem Schweigen.

Auch wenn im Leben eines Mira'Tanar nur wenig Platz für die Künste bleibt, so werden diese mit Leidenschaft ausgeübt, Wissen und Bildung sehr groß geschrieben.

Für einen Meereselfen ist es wichtig zu wissen, wer er ist und woher er kommt. Die Geschichte des Volkes gehört zu den Grundlagen, die jedem Kind beigebracht werden, sobald es sie verstehen kann. Die Weitergabe von Legenden und Mythen, die sich um ihr Volk ranken, ist beinahe eine Pflicht.

Beziehung zur Umwelt

Meereselfen vertrauen niemandem, manchmal noch nicht einmal ihresgleichen, ohne Vorbehalte. Allein die Erhabenheit und Reinheit der Tritonen erkennen sie an, wenngleich dies nicht mit Vertrauen gleichgesetzt werden kann, während ihnen Nixen als wankelmütig und deswegen gefährlich erscheinen.

Zu den Völkern der Oberwelt besitzen sie keine Beziehung, die nennenswert ist. Ihr Interesse reicht nicht dafür aus, sich mit ihnen zu befassen, wenn diese noch nicht einmal in ihrem Lebensraum existieren können.

Ein Mira'Tanar zieht die Einsamkeit großen Gesellschaften vor, findet mehr Gefallen an Stille als an Festlichkeiten. Ein vertrauter Kreis ist ihm lieber als neue Bekanntschaften und die Gefahr der Enttäuschung, die mit ihnen einhergeht. Trotzdem begegnen Meereselfen Fremden zwar nicht offen aber höflich, verurteilen sie nicht, halten jedoch auch nicht viel von ihnen.

Jahrhunderte des Krieges haben ihre Spuren hinterlassen, Verrat und Lüge das übrige dazu getan, um Offenheit und Leichtgläubigkeit zu ersticken. Zu oft hat sich ein Fremder als Spion erwiesen, der auf der Suche nach wunden Stellen war und so sind die Mira'Tanar gut darin geworden, ihre verletzlichen Stellen zu verbergen.

Doch nichts kann sie ihre Vernunft so schnell vergessen lassen wie der Anblick eines Yassalar. Allein ihre Existenz ist für die Meereselfen eine Beleidigung, eine Perversion der Natur, die wie ein ewiger Stachel in ihrem Fleisch schmerzt, den man nicht entfernen kann. Kein Mira'Tanar wird je Freundschaft mit einem Yassalar schließen. Es ist wahrscheinlicher, dass sie ihre Speere sprechen lassen, bevor ein Wort gefallen ist.

Dieser Hass beruht auf Gegenseitigkeit – es ist unwahrscheinlich, dass ein Yassalar Gnade walten lässt, wenn er einem Meereselfen begegnet und es gibt nur wenige Orte, an denen nicht sogleich Blut fließt, wenn sie einander gegenüberstehen.

Religion

Liaril mag die Mutter der Elfen sein, doch ein Meereself verspürt keine Verbindung mehr zu den Sternen, die er nicht sehen kann. So wird die Göttin zwar in einem gewissen Maß als Ursprung des Lebens in Ehren gehalten, aber selten wirklich verehrt oder in Gebeten angesprochen.

Die Liebe der Meereselfen gilt Alaria, die sie als ihre Beschützerin verehren, mehr als Mutter ansehen als Liaril. Auch Selurian wird oft von den Kriegern der Mira'Tanar als Alarias stürmischer, kriegerischer Gefährte verehrt.

Darüber hinaus gibt es für Meereselfen kaum eine andere Gottheit, die ihrer Verehrung würdig ist. Stattdessen hassen sie die Rachegöttin Zi'llail aus tiefstem Herzen und verabscheuen Shirashai zutiefst – ein Hass, der sich auch auf die Anhänger dieser Religionen erstreckt.

Die Religion spielt eine große Rolle im Leben der Mira'Tanar. Religiöse Rituale gehören zu ihrem Alltag und kein Krieger zieht ohne den Segen eines Priesters in die Schlacht. Schutzsymbole und Tätowierungen sind beliebt und sollen den Träger mit ihrem Segen schützen. Aberglaube ist also durchaus dicht mit der Religion verwoben.

Mira'Tanar achten auf göttliche Zeichen und verschieben oftmals Unternehmungen, wenn die

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Vorzeichen schlecht sind. Ihre Priester sind häufig auch Mystiker, die ein fundiertes Wissen über Symbole und Zeichen besitzen und diese deuten können. Vor großen Vorhaben wird stets ein Priester befragt, ob der Zeitpunkt Glück verheißt – Mira'Tanar überlassen sich nur ungern dem Zufall, wenn es nicht notwendig ist.

Sprache

Das Mar'Tai mag in den Ohren eines Oberweltbewohners merkwürdig klingen, vielleicht sogar ein wenig zu schrill und klagend, wenn man es mit der melodischen Sprache der Elfen vergleicht.

Dabei wird es häufiger zum Schreiben als zur Kommunikation genutzt, findet sich mit den verschlungenen Buchstaben auf den großen Muscheln wieder, auf denen Mira'Tanar ihre Aufzeichnungen festhalten, oder ziert Waffen und Behausungen.

Weitaus öfter kommunizieren die Meereselfen über die Kraft ihrer Gedanken, die niemand zu belauschen vermag und die deswegen weitaus sicherer ist als das gesprochene Wort.

Spielwerte

Weibliche Meereselfen erreichen eine Körpergröße, die zwischen 1,60 m und 1,90 m liegt.

Männliche Meereselfen werden zwischen 1,70 m und 2,05 m groß. Somit sind sie ein deutliches Stück größer als ihre Verwandten über dem Meer.

Mit dem Erreichen des 101. Lebensjahr gilt ein Meereself in seiner Gesellschaft als erwachsen. Ebenso wie Elfen wird ihnen dabei die gleiche lange Lebenszeit zuteil.

Zudem erhalten Mira'Tanar einen Bonus von +1 auf ihre Gewandtheit.

Es ist ihnen problemlos möglich, auf telepathischem Wege zu kommunizieren, ein Talent, das sich auch auf die Tierwelt erstreckt, wenngleich es sich dort über Bilder und Gefühle äußert.

Ein Meereself spürt eine solch starke Bindung an seinen Lebensraum, dass eine Berührung und ein Moment der inneren Einkehr ihm Bilder und Emotionen aus der näheren Vergangenheit offenbaren. Diese Fähigkeit wird durch eine einfache Probe auf Wahrnehmung eingesetzt und zeigt zwar keine deutlichen Abläufe der vergangenen Vorgänge an, jedoch eine Art Gefühl dafür, was geschehen sein mag, schwache, undeutliche Bilderfetzen, ein Nachhall dessen, was an diesem Ort gefühlt worden ist.

Wie ihre Geschwister auf der Oberwelt zahlen Meereselfen zwei Punkte weniger, wenn sie den Weg eines Magiers anstreben.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Menschen

Die ewige Flamme

Als die Augen Narions zum ersten Mal den Blick Eriadnes kreuzten, entstand eine tiefe Liebe zwischen dem Gott des Feuers und der Göttin des Lichts und das Wasser aller Ozeane Niel'Anors reichte nicht aus, um die Flamme ihrer Leidenschaft zum Erlöschen zu bringen. Und aus der Macht ihrer Verbindung wurde das Volk der Menschen geboren, das von nun an die Welt bevölkerte und nach dem Willen seiner Eltern leben sollte.

Doch als die Jahre ins Land zogen, zeigte sich schon bald, dass Liebe und Leidenschaft nicht ausreichten, um die Differenzen zu zerstreuen, die zwischen Feuer und Licht, Krieg und Frieden, Stahl und Wissen herrschten. Denn Eriadne missfiel Narions Neigung zum Kriegshandwerk über alle Maßen, entsprang ihm doch all das Leid, das die weise Göttin hasste, und es erfüllte sie mit Entsetzen, dass Narion die Lust an Eroberung und Kampf an ihre Kinder weitergegeben hatte.

Also verkürzte Eriadne die Lebensspanne der Menschen, auf das sie zu schätzen lernen sollten, was sie einander so bereitwillig mit ihren Waffen nahmen. Erbost stellte Narion seine Geliebte zur Rede und ein Streit entbrannte um das Schicksal des Menschenvolkes, der die Grundfesten Dol'Shanors erschütterte, ein Kräftemessen darum, welche Fähigkeiten ihnen zu eigen sein sollten. Denn wo Narion starke Krieger hervorbringen wollte, sehnte sich Eriadne nach dem Licht des Wissens, das ihre Kreaturen durch die Welt tragen sollten. Und wenn Narion kluge Taktiker mit kühlem Kopf und aufbrausendem Temperament erschuf, so hielt Eriadne mit geschickten Künstlern dagegen, die mit ihren Träumen die Welt verändern würden.

So unterschiedlich waren ihre Wünsche, so unvereinbar, dass sie Tag und Nacht darüber stritten, ohne eine Einigung erlangen zu können. Die unfassbare Macht der hohen Götter Niel'Anors rang um die Oberhand, die Entscheidung über das Dasein des Menschenvolkes. Doch beide hatten nicht mit dem gerechnet, was sie vorfanden, als sie endlich innehielten und ihre Stimmen verstummten. Denn ihre Kraft war über die Grenzen Dol'Shanors hinausgetreten, ohne dass sie sich dessen bewusst geworden waren, und hatte sich über den Menschen Niel'Anors niedergelegt, eine Vielfalt erschaffen, die kein anderes Volk dieser Welt besaß.

Verblüfft betrachteten die Götter das Resultat ihrer Auseinandersetzungen, die unzähligen Talente, die sich nun so unterschiedlich auf ihre Kinder verteilt hatten. So verschieden waren sie an Gestalt und Idealen, so einzigartig ihre Fähigkeiten, dass keiner mehr dem anderen glich. Nur eines war geblieben, das jeden von ihnen auszeichnete: die ewige Flamme der Leidenschaft ihrer Eltern, die auch in ihren Herzen brannte und ihr Dasein erfüllte, sie antrieb, wenngleich sie sich für jedes Individuum auf ein anderes Ziel richtete.

Schweigend standen Eriadne und Narion beisammen und blickten auf ihre Schöpfung, die einen Weg eingeschlagen hatte, den keiner von ihnen vorhergesehen hatte, deren eigener Wille noch nicht einmal von den mächtigsten Wesen dieser Welt gebrochen werden konnte. Denn selbst wenn sie auf den ersten Blick durchschnittlich erscheinen mochten, so lebte eine Kraft in ihren Herzen, die ihnen die Macht geben würde, die Welt zu verändern.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Über Menschen

Kein Volk ist auf Niel'Anor so weit verbreitet wie die Menschen, jene kurzlebigen aber überaus dominanten Wesen, die es vollbracht haben, die Vorherrschaft über alle vier Kontinente zu erringen.

Wie ein Wimpernschlag erscheint die Zeitspanne, die sie auf der Welt verbringen dürfen, wenn man sie mit den langlebigen Elfen vergleicht, doch genau darin liegt ihre größte Stärke. Menschen sind ehrgeizig. Sie wissen, dass sie nicht jahrhundertelang Zeit haben, um ein Ziel zu erreichen. Sie ergreifen Gelegenheiten, wenn sie sich bieten und streben nach Gewinn, Ruhm und Ehre. Es verlangt sie nach Macht, Erfolg und einem besseren Leben.

Nicht selten sind sie es, die Niel'Anor mit Krieg überziehen, um ihr Territorium zu erweitern, die nach Machtgewinn und einem ewigen Leben dürsten und dafür alle Widrigkeiten in Kauf nehmen und jeden Widerstand aus dem Weg räumen.

Und wenn andere Völker auf die Menschen hinabschauen, die im Vergleich zu ihnen so durchschnittlich und gewöhnlich erscheinen, so ist es nur eine Frage der Zeit, bis das Menschenvolk auszieht, um das Gegenteil zu beweisen.

Denn eines haben die Menschen über die Jahrhunderte überaus deutlich gemacht – es ist gefährlich, ihnen mit Hochmut und Geringschätzung zu begegnen.

Unterarten

Kein anderes Volk auf Niel'Anor kann eine solche Vielfalt wie die Menschen aufweisen, wenn es um Gestalt, Kultur und Gewohnheiten geht und es ist nahezu unmöglich, diese Vielfalt in ihrer Gesamtheit zu erfassen.

Trotzdem lassen sich grob vier Gruppen zusammenfassen, die auf den Kontinenten Niel'Anors beheimatet sind und gewisse Gemeinsamkeiten besitzen.

Das Ostvolk

Das Volk des Ostens steht in dem Ruf, ausgesprochen kriegerisch zu sein und stetig das Auge über die Grenzen des eigenen Landes hinauswandern zu lassen. Insbesondere die Zarkonianer versetzen Ashar'vian in Angst und Schrecken, haben beinahe die gesamten Länder des Ostvolkes in ihre Hand gebracht und trachten nach mehr, hegen sogar Interesse daran, ganz Niel'Anor unter ihre Herrschaft zu zwingen.

Lediglich die Kinder des Drachen, wie sich die Menschen im Land der Kirschblüten nennen, widersetzen sich Zarkon erfolgreich, verfügen über genügend Geheimnisse, Magie, Kampfkünste und nicht zuletzt die mächtigen Drachen, die sie schützen und Zarkon sehr zu seinem Verdruss den Zutritt verwehren.

Das Ostvolk ist sehr traditionsbewusst, gilt als kaltblütig und überlegt. Die Menschen sind verschlossen und misstrauisch, trauen keinem Fremden, bis er seinen Wert bewiesen hat. Dann sind sie durchaus zugänglich, neigen zu Festen mit wilder, lauter Musik und Tänzen, bei denen der Alkohol in Strömen fließt.

Speziell in Sharindya, dem Nachbarn Zarkons, ist man ausgesprochen abergläubisch und neigt zu Schwermut und dem Erzählen von düsteren, unheimlichen Geschichten, die kaum einen Menschen freiwillig vor die Tür gehen lassen, nachdem die Dunkelheit hereingebrochen ist. Es ist die wohl dunkelste Gegend Niel'Anors mit den tiefen Wäldern und der Melancholie, die sich durch das Leben zu ziehen scheint.

Das Ostvolk ist meist dunkelhaarig. Braunes und schwarzes Haar dominieren und nur selten findet sich eine hellere Haarfarbe, wenngleich gelegentlich rotes Haar gesehen wird.

Ähnliches gilt für die Augenfarbe – dunkles Braun lässt nur wenig Raum für andere Farben. Selten sieht man darin grüne Sprenkel und kaum jemals gibt es einen Menschen des Ostens, der helles Blau, Grün oder Grau sein Eigen nennt.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Eine Ausnahme bilden die Kinder des Drachen, die mit sehr dunklen, mandelförmigen Augen und glatten, schwarzen Haaren geboren werden. Nur die königliche Familie unterscheidet sich darin von ihren Untertanen und besitzt smaragdgrüne Augen, die auf das Blut und die Gunst der Drachen hinweisen sollen.

Die Kinder des Drachen sind deutlich kleiner als das restliche Ostvolk, lassen auch die kantigen Züge vermissen, die man bei den übrigen Menschen Ashar'vians finden kann.

Das Südvolk

Weise, gelehrt und gebildet empfindet man das Südvolk. Zudem ist es wohlhabend und gastfreundlich, kultiviert und höflich.

Allerdings finden sich auch weniger erfreuliche Seiten an jenem Volk, das gleichermaßen mit Prunk und Offenheit glänzt, wie es dahinter auch Grausamkeit, Heißblütigkeit und Stolz verbirgt. Eine Beleidigung kann den Tod bedeuten, ein unbedachtes Wort ewige Feindschaft nach sich ziehen.

Speziell bei den Bayaramiten und Sharkamiten müssen sich die Frauen den Männern unterordnen und besitzen keine eigene Stimme, sind dazu gezwungen, die Fäden im Hintergrund zu ziehen und sich ihrer Klugheit zu bedienen, wenn sie zu Einfluss gelangen möchten.

Hinter Gold und marmornen Fassaden lauern oft bittere Armut, der Schmutz der Straßen und die Kriminalität organisierter Banden, die hier an der Tagesordnung sind.

Die Menschen des Südvolkes sind stark an Magie interessiert, noch dazu sehr religiös und den Göttern Niel'Anors treu ergeben. In Mhadri und Khumai, den Ländern der Gewürze, seidener Stoffe und riesiger Elefanten sind jedoch sehr eigene religiöse Ausrichtungen vorherrschend, die sich nicht mehr allein auf die bekannten Götter dieser Welt beziehen.

Ein gewisser Hunger nach Macht und Verschlagenheit wird dem Südvolk gerne attestiert, das durch die Exotik und Farbenpracht seiner Länder zu faszinieren weiß.

Die Menschen des Südens besitzen eine dunkle, bronzefarbene Haut und Augen, die so tiefschwarz wie Kohlestücke wirken können. Ihr Haar ist von der gleichen Farbe, oft von krauser oder starker, glatter Struktur und niemals dünn oder fein. Bei den Menschen von Mhadri und Khumai mischt sich ein rötlicher

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Ton in die Haarfarbe, die je nach Lichteinfall verführerisch schillert. Oft neigen sie auch zu helleren Augen, die Grau oder Grün gefärbt sein können.

Das Westvolk

Die Menschen Erianors sind Meister der Intrige, die von starken Adelshäusern gesponnen werden. Reich durch Handel und Handwerk, überaus geschäftstüchtig und dekadent in ihrem Lebensstil. Man kennt sie als kühl und von wachem Verstand, wenngleich das südliche Lar'Sustriel ebenso für seine hitzköpfigen Heißsporne wie auch für seine überlegenen Klingenkünstler bekannt ist.

Ohnehin schreibt man die Kunst des Fechtens auf Erianor groß, ist ebenso davon fasziniert wie von den glanzvollen Bällen, die sich hinter den Mauern der prächtigen Villen abspielen und die der Umschlagplatz für neue Geschäftsbeziehungen oder dunkle Pläne sind. Schließlich haftet dem Westvolk ein zwielichtiger Ruf an, etwas Düsteres, Unehrenhaftes, das sich hinter einer höflichen Fassade und einem schiefen Lächeln verbirgt, das offen zur Schau getragen wird.

Das Westvolk wird von altem Adel und aufstrebenden Händlern dominiert, die es ihm gerne gleichtun wollen, stellt eine Mischung aus alteingesessenen Blaublütigen und Emporkömmlingen dar, die nach ihrem Rang trachten.

Künste und Künstler sind dem Westvolk ausgesprochen wichtig und werden von den Reichen protegiert. Viele der bekanntesten menschlichen Künstler der Welt entstammen dieser Volksgruppe, seien es Schauspieler, Sänger, Maler oder Musiker aller Art.

Das Westvolk weist eine Vielzahl von Haarfarben auf, ist damit wohl das am vielfältigsten erscheinende Volk, in das sich über die Jahre aufgrund der Handelsbeziehungen ein großer Teil der anderen Menschenvölker gemischt hat.

Durchschnittlich von einer hellen Hautfarbe, die bis ins Olivfarbene gehen kann, finden sich beim Westvolk häufig blondes und braunes Haar, seltener Rot oder Schwarz, das vor allem in Lar'Sustriel existent ist.

Ähnlich ist es um die Augenfarbe bestellt. Man erblickt oftmals blaue oder graue Augen, häufig auch helles Braun. Grün findet man allerdings in relativ seltenen Fällen.

Das Nordvolk

Die Menschen Norvandors sind von ruhigem Temperament, geraten nur schwer in Zorn und sind kaum aus der Ruhe zu bringen. Die Kälte ihrer Heimat scheint auch ihr Blut zu kühlen, spiegelt sich in den blauen oder grauen Augen, die an tiefe Bergseen erinnern.

Trotzdem sollte man niemals den Fehler begehen, einen Menschen des Nordens über das Maß zu reizen und sich ihn zum Feind zu machen. Nicht umsonst ist der Norden für seine unerschrockenen Krieger berühmt, die vielleicht nicht mit der Finesse eines Fechters, dafür jedoch mit Kraft und Ausdauer zuschlagen und ihre Feinde unter der Macht ihre Schläge zermalmen, um anschließend den Sieg mit gewaltigen Gesängen und Alkohol zu feiern.

Die Menschen der anderen Kontinente empfinden das Nordvolk als von einfachem Gemüt, manchmal sogar als zu langsam und von geringer Raffinesse. Doch dieser Eindruck täuscht nicht selten.

Ein Mensch des Nordens ist direkt. Er spricht aus, was er denkt, hält nichts von Lügen und Intrigen. Das Nordvolk wählt seine Worte mit Bedacht und lässt sich Zeit einen Plan zu überdenken, bevor es zur Tat schreitet, hält seine Familie in Ehren und besitzt feste Wertvorstellungen.

In einer Gruppe von Menschen stechen sie bereits durch ihre beeindruckende Größe heraus, die von einem schlanken, muskulösen Körperbau begleitet wird. Helles Haar, oft von silbrigem oder goldenem Blond ziert ihre Köpfe. Nur selten wird dem Nordvolk ein Kind mit dunklem Haar geboren.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Erscheinungsbild

Das Äußere eines Menschen kann vielfältige Erscheinungsformen annehmen, die wohl keinem anderen Volk in diesem Maße gegeben sind. Kleinwüchsig oder von riesig anmutender Größe, muskulös oder schmächtig, fettleibig oder zartgliedrig – es gibt keine festen Regeln, nach denen man das Aussehen eines Menschen festlegen kann, keine allgemeingültigen Vorlieben, die man geltend machen könnte.

Ähnliches gilt für Kleidung und Schmuck oder die Art sich zu bewegen. Menschen sind individuell, höchstens durch ihre Volkszugehörigkeit in Gruppen einzuordnen, wenngleich auch diese gewaltige Unterscheide aufweisen können.

Heimat

Das Volk der Menschen hat sich mit enormer Geschwindigkeit über Niel'Anor ausgebreitet und somit findet man die Königreiche der Menschen auf allen vier Kontinenten.

Zudem existiert eine recht große Menge des Menschenvolkes an allen Orten, die sich nicht explizit in Menschenhand befinden und an denen eine Vielzahl von Völkern eine gemeinsame Heimat gefunden hat.

Kurz gesagt ist der Mensch wohl das Wesen, das man auf Niel'Anor am häufigsten und an nahezu jedem Platz anzutreffen vermag.

Familie

Die Lebensweise einer Familie und der Begriff und seine Bedeutung an sich variieren in den einzelnen Kulturen des Menschenvolkes recht stark, bei den meisten gibt es jedoch die Gemeinsamkeit, dass sie mit der Hochzeit von Mann und Frau begründet wird.

Lediglich im Süden Niel'Anors weicht man von diesem klassischen Familienbegriff ab, besitzt die herrschende Schicht Basharbans doch eine Neigung zu Ehen mit mehreren Ehefrauen, die gemeinsam in einem Harem untergebracht sind – einem Lebensraum mit einer sehr speziellen, eigenen Hierarchie.

Die große Verbreitung der Menschen auf den vier Kontinenten ist wohl darauf zurückzuführen, dass sie aufgrund ihrer etwas kürzeren Lebensspanne und der enormen Fruchtbarkeit eine deutlich höhere Geburtenrate aufweisen. Ist vielen Elfenpaaren vielleicht kein Nachwuchs vergönnt, den glücklicheren nur ein einziges Kind, so können Menschen oft auf eine ganze Kinderschar innerhalb und außerhalb der Familie niederblicken. Dies ist eine Tatsache, die ihnen von den anderen Völkern oftmals den von leisem Neid erfüllten Spott eingebracht hat, sie würden sich mit der Geschwindigkeit von Karnickeln vermehren.

Die Menschen kümmern solche Kommentare herzlich wenig, schließlich verdanken sie diesem Umstand die Vorherrschaft auf Niel'Anor. Zudem gibt es eine starke Vermischung der Menschen mit anderen Völkern, von denen sie sich oftmals fasziniert zeigen. Kaum ein anderes Volk bringt so viele Mischlinge hervor, die sich meist keinem ihrer Stammvölker zugehörig fühlen bzw. von diesen nicht akzeptiert werden und somit außerhalb ihres Kreises existieren müssen.

Grundsätzlich leben Menschen in einem gewöhnlichen Familienbund, der jedoch entsprechend der Kultur des jeweiligen Menschenvolkes geprägt ist und von daher unterschiedlich geformt sein kann.

Auch die Bedeutung der Familie ist demzufolge stets von Unterschieden erfüllt. Manche Kultur erhebt die Familie über alles, andere messen ihr nur wenig Bedeutung bei, wenngleich diese Haltung selten ist. Menschen definieren sich im Allgemeinen stark über die eigene Abstammung.

Wesen

Der Mensch wird von seinen Leidenschaften getrieben, neigt dazu, ungestüm und maßlos zu sein und eine starke Gefühlswelt zu besitzen. Von dem

Drang beherrscht, seinen Wert zu beweisen, strebt er nach Macht und Besitz, muss oft vielerlei Irrwege bezwingen, um seinen inneren Frieden zu erlangen.

Den Menschen fehlt es an Zeit, oft auch an Geduld, was sie nach Abkürzungen suchen lässt, wenn sie ein Ziel erreichen wollen. Die Vergänglichkeit ist ihnen stärker bewusst als anderen Wesen Niel'Anors, denen ein längeres Leben gegeben ist, und eine von Neid erfüllte Sehnsucht danach, ihnen in dieser Hinsicht zu gleichen, lebt stets in ihren Herzen. Und doch ist genau dies die größte Stärke des Menschenvolkes, nährt seinen Ehrgeiz, Großes zu erreichen und andere zu überflügeln, solange noch Zeit dazu ist.

Auf den ersten Blick mag ein Mensch durchschnittlich erscheinen. Unscheinbarer als viele jener anderen, sagenumwobenen Völker, die sich auf dem Antlitz dieser Welt versammeln und Bewunderung und Ehrfurcht hervorrufen. Dennoch können Menschen allein durch ihre Willenskraft und die Vielfalt ihrer Talente mehr erreichen als alle anderen, Triumphe mehr genießen, weil sie stärkere Emotionen besitzen, härter kämpfen und arbeiten, weil sie es müssen.

Das Gefühl, weniger wert zu sein als andere, ist ihnen meist in die Wiege gelegt und begleitet sie ihr Leben lang, treibt sie jedoch auch an und lässt sie danach streben, die Welt vom Gegenteil zu überzeugen. Dabei schlagen sie unterschiedliche Wege ein. Der eine mag nach Wissen streben, der andere nach der Macht, die ein sicher geführtes Schwert verleiht. Kein Mensch ist wie der andere, jeder verfügt über andere Fähigkeiten und Interessen, besitzt eine eigene Weltanschauung, die von seiner Kultur geprägt worden ist.

Oft mag ein Mensch voller Widersprüche stecken, seine Motivation schwer zu hinterblicken, sein Handeln impulsiv. Der nächste kann einen analytischen Verstand besitzen, geradlinig, kühl und bedächtig sein. Ein Mensch kann sein Leben der Ehre widmen, niemals einen falschen Schritt tun. Ein anderer ist voller Niedertracht und Hass, kennt weder Freund noch Feind, wenn es seinem Vorhaben dienlich ist.

Fröhlich oder melancholisch, fleißig oder faul, aufgeschlossen oder scheu – alles ist möglich und jeder ist ein Individuum, das keinem anderen vollkommen gleicht.

Beziehung zur Umwelt

Der Ruf eines Menschen richtet sich oft nach der Heimat und der Kultur, der er entstammt, und kann sich von Volk zu Volk unterscheiden.

Manchen Menschenvölkern wird mit Vorsicht und Misstrauen begegnet. Man fürchtet ihren Eroberungsdrang und ihre Waffengewalt, die Verderben über die eigene Heimat bringen kann. Anderen wird deutlich offener begegnet, sieht man doch keine Gefahr in ihnen und erlebt sie als freundlich und zugänglich.

Dies beginnt bereits innerhalb des eigenen Volkes – ein Mensch des Westens wird das Nordvolk als barbarische Hinterwäldler ansehen und dieses ist selbst kaum weniger von Vorurteilen eingenommen und lehnt das Westvolk als unehrenhafte Gauner ab, deren Augen vom Glanz des Goldes geblendet sind.

Ähnliche Gedanken findet man wohl in jeglicher Größenordnung innerhalb des ganzen Volkes – mag es sich dabei nur um die Leute aus dem Nachbardorf oder die Bewohner einer ganzen Region handeln.

Allerdings ist das Menschenvolk dabei keine Ausnahmeerscheinung – alle Wesen Niel'Anors neigen zu solcherlei Ansichten und viele davon schauen nur zu gerne auf die kurzlebigen Menschen herab, die sich mit einer solch rasenden Geschwindigkeit vermehren. Oft überdeckt eine solche Geisteshaltung jedoch eher die Furcht, eines Tages selbst unter die Herrschaft der Menschen zu fallen.

Es ist eine seltsame Mischung aus Spott und Respekt, die man dem Menschenvolk entgegen-

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

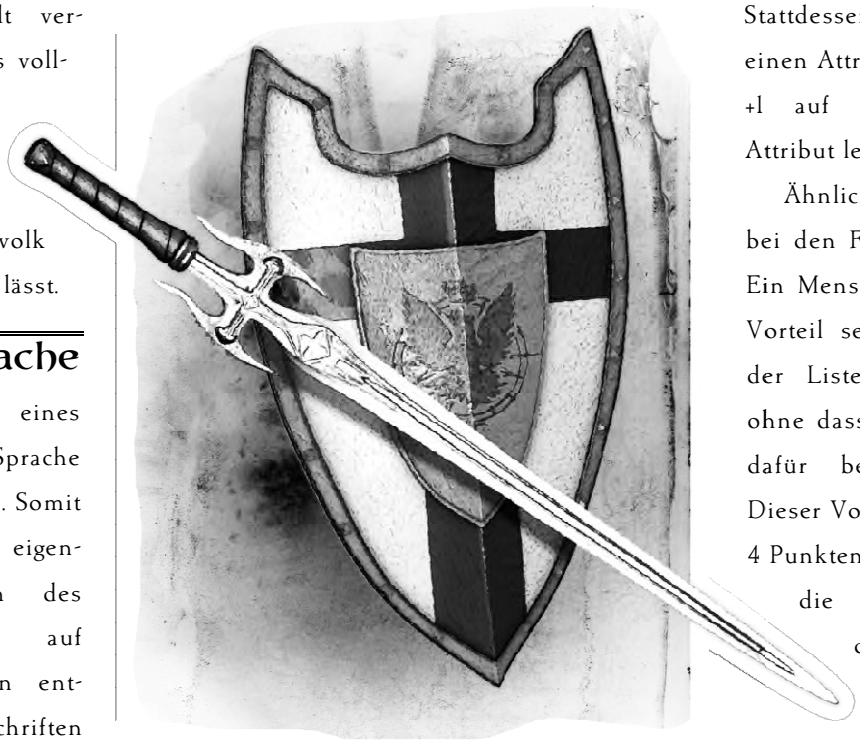
bringt, jenem so unglaublich ehrgeizigen Volk, das den größten Teil Niel'Anors für sich beansprucht.

Religion

Die Menschen betrachten Narion und Eriadne als ihre Schöpfer, wenden sich aber an die Gottheit, die ihren Bedürfnissen und Ansichten entspricht. Dabei gibt es keine klare Dominanz eines einzelnen Gottes – die religiösen Vorlieben eines Menschen sind so individuell wie er selbst.

Viele Menschen fühlen sich von der Tätigkeit eines Priesters angesprochen und schlagen diesen Weg ein, der ihrem Leben Ordnung und Struktur gibt. Andere suchen lieber nach göttlichem Beistand und dem Rat eines Weisen, als selbst Rat zu geben.

Mancherlei Kultur besitzt sehr ausgeprägte religiöse Rituale und begeht diese mit Eifer und Leidenschaft, während dergleichen in einer anderen kaum eine Rolle spielt. Manchmal werden die Götter unter anderen Namen und in einer bestimmten Gestalt verehrt, die andernorts vollkommen unbekannt ist. Auch hier zeigt sich, dass sich das Menschenvolk nie verallgemeinern lässt.



Sprache

Die Muttersprache eines Menschen ist die Sprache seiner Heimatregion. Somit existieren vielerlei eigenständige Sprachen des Menschenvolkes auf Niel'Anor, die von entsprechenden Schriften begleitet werden.

Darüber hinaus verständigen sich die Menschen eines Kontinents in einer der vier Gemeinsprachen: Ashar'viai, Basharbanai, Erianai oder Norvandai. Auf der Insel Beleriar existiert zusätzlich das Belerianai, das sich über die Jahrhunderte eigenständig entwickelt hat.

Spielwerte

Es ist schwierig, Menschen eine durchschnittliche Körpergröße zuzuweisen.

So mancher erreicht die körperlichen Ausmaße eines Riesen, während auch schon Menschen gesehen worden sind, deren Größe eher mit einem Zwergen zu vergleichen ist. Trotzdem kann man als Richtwert annehmen, dass Frauen zwischen 1,50 m und 1,80 m groß werden und Männer zwischen 1, 60 m und 1,95 m.

Bereits mit 18 Jahren gilt ein Mensch in den meisten Kulturen als junger Erwachsener, während das erreichbare Höchstalter auf ca. 110 Jahre festgelegt werden kann.

Durch die sehr unterschiedlichen Fähigkeiten erlangt ein Mensch kein festgelegtes Bonusattribut. Stattdessen darf er sich einen Attributsbonus von +1 auf ein beliebiges Attribut legen.

Ähnlich sieht es auch bei den Fähigkeiten aus. Ein Mensch erhält einen Vorteil seiner Wahl aus der Liste der Vorteile, ohne dass er die Kosten dafür bezahlen muss. Dieser Vorteil darf bis zu 4 Punkten kosten. Gehen die Punktekosten darüber hinaus, so müssen sie von den normalen Startvorteilspunkten abgezogen werden.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Nixen

Die Seehexe

Prinzessin Shynara liebte das Meer. Bei Tag und bei Nacht fand man sie am Fenster ihres Gemaches, von wo aus sie das glitzernde Spiel der Wellen beobachtete. Verträumt wanderte ihr Blick über das Wasser, schweifte in die Ferne, und wer sie dabei beobachtete, hatte stets ein Lächeln auf den Lippen oder bedachte sie mit einem Kopfschütteln.

Doch es war nicht der blaue Ozean, der die Prinzessin gefangen hielt, nicht das tanzende Licht, das sich darin fing. Die Gedanken der Prinzessin verweilten an einem ganz anderen Ort, drehten sich allein um das Gesicht, das ihr Herz regierte. Denn Shynara wartete auf ihre große Liebe, den jungen Seemann, der in den Diensten ihres Vaters stand und den sie in jedem Herzschlag spürte. Den Mann, dem sie ewige Treue geschworen hatte und der ihr gelobt hatte, für immer an ihrer Seite zu stehen. Und wenn sie nach draußen sah, so bewunderte sie nicht die Schönheit des schimmernden Meeres. Sehnsüchtig erwartete sie seine Rückkehr, den dunklen Flecken am Horizont, in dem sie eines Tages sein Schiff erkennen würde, das sich endlich wieder der Heimat näherte.

Und tatsächlich, eines Tages erkannte sie endlich die weißen Segel seines Schiffes in der Ferne, das Kurs auf den Hafen nahm. Glücklich ließ sich die Prinzessin in ihr schönstes Kleid kleiden, kämmte sich voller Vorfreude das goldene Haar, als plötzlich dunkle Wolken den Himmel verdüsterten und den Sonnenschein verscheuchten.

Angst erfüllte Shynaras Herz mit erstickender Wucht, als sie hastig an ihr Fenster lief und sah, wie sich die Wellen auftürmten und mit schaumigen Armen nach dem Schiff fassten. Unerbittlich spielten sie damit, warfen es ohne Mitleid umher und rissen seine Wände entzwei. Shynara hörte die Schreie der Seemänner, die sich mit ihrem eigenen Entsetzen vermischten, während sie hilflos zusehen musste, wie die Arme des Meeres das Schiff ihres Geliebten in die Tiefe zogen, in die dunkle und kalte Umarmung des Wassers, aus der es kein Entkommen gab. Die Seehexe hatte sich die Seelen der Männer geholt, um ihren Hunger zu stillen.

Schluchzend rannte Shynara durch das Schloss ihres Vaters, sah weder die fragenden Blicke noch spürte sie die Hände, die sie aufhalten wollten, bis sie ins Freie gelangt war und die Klippen erreicht hatte, die der Sturm noch immer umtoste. Weinend hielt sie für einen Augenblick inne, betrachtete den wilden Strudel, der an dem Schiff zerrte, bis sie schließlich die Augen schloss und sich in seinen Schlund stürzte. Shynara taumelte durch den Wind, der an ihren Kleidern zog, fiel unaufhaltsam in die Tiefe, dem Reich der Seehexe entgegen, die ihren Geliebten verschlungen hatte. Doch als sie das Wasser berührte und seine Grenze überschritt, griffen die Finger der Seehexe nicht nach ihr, um ihr mit einem eisigen Kuss die Seele zu rauben, zerbrach der Aufprall nicht ihren Körper. Die uralte Kreatur hielt inne, schob ihr wirres Tanghaar aus dem runzligen Gesicht, um neugierig den Eindringling zu betrachten, der sich aus freien Stücken in ihr Reich gewagt hatte.

„Wer bist du?“, fragte ihre Stimme, in der das Tosen des Sturmes zu hören war. Und Shynara schlug die Augen auf, während sie durch das Wasser schwebte, staunte darüber, dass sie nicht ertrank, das Wasser atmete als sei es Luft, die ihre Lungen füllte.

Ohne nachzudenken, warf sie sich auf den Meeresboden, zu Füßen der uralten Hexe und ihr Flehen durchdrang die Wellen mit ihrer Trauer.

„Bitte gib meinen Geliebten frei, Herrin des Meeres. Lass von ihm ab und meine Seele soll für alle Zeit dir gehören. Ich will dir dienen, bis zu meinem letzten Atemzug."

Das alte Weib musterte die Prinzessin neugierig und die Reinheit ihrer Seele berührte etwas in ihrem kalten, starren Herzen. Es war eine Erinnerung, die sie schon lange vergessen gewähnt hatte. Die Erinnerung an das goldene Haar des einzigen Wesens, das ihr jemals etwas bedeutet hatte und das sie vor langer Zeit verloren hatte – ihre eigene Tochter. Hatte das Schicksal ihr endlich jemanden gesandt, der ihren Platz einnehmen konnte? Ein zahnloses Grinsen erschien auf dem Gesicht der Seehexe, als sie einen Entschluss gefasst hatte, und es ließ Shynara schaudern.

„Es sei, wie du es wünschst, mein Kind. Dein Geliebter soll den Wellen entsteigen und ein langes Leben führen. Niemals wird sein Schiff sinken, solange du in meinem Reich verweilst. Aber sobald du es verlässt, wird seine letzte Stunde schlagen. Sein Leben liegt in deiner Hand."

Erschrocken blickte Shynara auf, sandte einen letzten Blick zu ihrer großen Liebe, dem Seemann, der hilflos unter das Wasser sank und dem nur noch wenige Augenblicke blieben, bis das Leben aus ihm weichen würde. Dann senkte sich ihr Kopf zu einem wortlosen Nicken. Sie würde der Seehexe dienen, um ihre Liebe zu retten, niemals mehr an Land zurückkehren und ihr Leben hinter sich lassen. Und er würde leben. Für alle Zeit durch eine Liebe geschützt, die ohne Erfüllung blieb.

Über Nixen

Ein Bewohner Niel'Anors mag Zeit seines Lebens niemals einen Tritonen, Meereselfen oder Yassalar zu Gesicht bekommen, doch viele, die in der Nähe eines Gewässers leben, erblicken zumindest einmal in ihrem Dasein eine der faszinierenden Kreaturen mit den traurigen Augen, die die Ozeane dieser Welt bevölkern.

Manchmal sind es Gruppen dieser Wesen, die selbstvergessen in den Sonnenstrahlen tanzen, die die Wasseroberfläche berühren und ihre Haut im Sonnenlicht wärmen. Manchmal nur eines von ihnen, das träumerisch auf einem Felsen ruht und in die Ferne blickt, als erhoffe es sich, dort etwas zu finden.

Wellentänzer nennt man sie, Träumer. Und tatsächlich trifft eine solche Bezeichnung auf die scheuen Lebewesen zu, die die Zeit ihrer Existenz in alten, versunkenen Ruinen fristen.

Ihre ungewöhnliche Gestalt hat eine Vielzahl von Märchen und Legenden inspiriert, die jedes Kind auf Niel'Anor kennt. Halb Mensch, halb Fisch, verfluchte Geschöpfe, deren Seelen der Seehexe gehören. Ein Name, der einem Seemann nur selten und voll Ehrfurcht über die Lippen kommt.

Trotzdem besitzt eine Nixe eine reine Seele und wer eine dieser Meereskreaturen zu finden vermag, der gilt als vom Glück begünstigt. Schließlich erzählt man sich, dass Nixen geboren wurden, um jene zu schützen, die zur See fahren und so sind auch sie diejenigen, die häufig die Mannschaft eines sinkenden Schiffes vor dem Ertrinken bewahren.

Es sind die Geschöpfe, die die Seehexe so begierig in ihr Reich genommen hat, ohne dabei zu ahnen, dass sie sich eine solch reine Seele niemals würde einverleiben können. So sind die Nixen nun ihre Gegenspieler, die ihre Ränke vereiteln und die Unschuldigen vor ihrem Zorn bewahren.

Man sagt sogar, dass der Anblick einer Nixe eine glückliche Reise verheißt – ein Glaube, der dieses Volk zu einem beliebten Wahrzeichen für Seefahrer macht.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Erscheinungsbild

Nixen gehören wohl zu den ungewöhnlichsten und exotischsten Erscheinungen, die man auf Niel'Anor zu Gesicht bekommen kann.

Der Oberkörper eines menschlichen Wesens verwandelt sich unterhalb des Nabels in einen langen, vielfarbig schillernden Fischschwanz, der von zarten Flossen an Armen und Rücken begleitet wird. Vielerlei Muster und Farben zieren den Fischschwanz einer Nixe, setzen sich auf ihrem Körper fort und erreichen manchmal sogar das Gesicht, wo sie Augen umrahmen und Wangen berühren. Manche Nixe weist sogar Musterungen auf, die in der Dunkelheit zu glühen scheinen und die ihr ein unheimliches Aussehen verleihen.

Der Körper einer Nixe kann vielfältig gebaut sein. Man findet ebenso grazile Nixen, die zerbrechlich und zart erscheinen, wie man zuweilen auch eine stark ausgebildete Muskulatur und einen kräftigen Körperbau beobachten kann. In dieser Hinsicht ähneln Nixen dem Menschenvolk, von dem sie abstammen sollen.

Auch die Farbe ihrer Haut zeigt gewisse Ähnlichkeiten, kann hell wie eine weiße Perle wirken oder ein dunkles Braun annehmen, das man vorwiegend in südlichen Gewässern entdecken kann und das dann von besonders kräftigen und strahlenden Farben begleitet wird.

Die Gesichtszüge der Nixen werden meist als lieblich empfunden, was wohl an den langen Wimpern und den zarten aber vollen Lippen liegen mag. Bei den Frauen sieht man häufig herzförmige Gesichter, bei den Männern schmalere, kantigere Züge.

Die großen Nixenaugen blicken träumerisch verklärt in die Welt und sind oftmals an die Färbung ihres Körpers angepasst. Es gibt gewöhnliche Farben wie Blau, Braun und Grün, jedoch auch ungewöhnlichere Ausprägungen. Violett mit grünen Sprenkeln oder kräftig leuchtendes Türkis sind keineswegs unmöglich und sogar eine beunruhigend weiße, irisierende Iris mit schwarzen Flecken soll bereits gesehen worden sein.

Das Haar einer Nixe ist kräftig und häufig von sanften Wellen gezeichnet. Es wird weitestgehend lang und wallend getragen und weder bei Männern noch bei Frauen gebunden oder anderweitig frisiert. Nixen neigen dazu, sich schmückende Elemente wie Perlen oder Muscheln in ihr Haar zu flechten, tragen Diademe und Stirnreifen aus Koralle, um es zu zieren. Auch Bänder aus Tang

sind beliebt und unterstreichen die fließende Natur ihres Haares.

Der restliche Körper ist vollkommen haarlos, wenn man von Brauen und Wimpern absieht. Auch bei Männern ist Barthaar unbekannt – kein Härchen sprießt in einem Nixenantlitz, das stets glatt und makellos erscheint.

In ihrer Haarfarbe weisen Nixen erneut eine erstaunliche Vielfalt auf. Ungewöhnliche Farben sind an der Tagesordnung. Natürlich sind Rot-, Blond-, Braun- und Schwarztöne auch bei diesem Volk sehr häufig, doch es gibt vielerlei Abweichungen. Oft sieht man grün, blau oder weiß gefärbtes Haar, manchmal sogar mit Strähnen versehen, die sich an die Musterung des Körpers anpassen.

Das Nixenvolk bewegt sich geschmeidig und stets ein wenig tänzerisch. Jede Bewegung hat etwas Fließendes, Elegantes, in dem man Begeisterung und Talent für den Tanz entdecken kann.

Für gewöhnlich bleiben ihre Körper unbekleidet. Eine Nixe kennt keine Scham über einen nackten Körper und Frauen verbergen ihre Brüste höchstens hinter den langen Wellen ihres Haares. Da die Geschlechtsteile einer Nixe in tiefen Hautfalten verborgen liegen, die man äußerlich nur mit Mühe erkennen kann, besteht auch wenig Anlass, sich darum zu sorgen.

Dafür existiert eine Vorliebe für Körperschmuck aller Art, der sich um Hälse, Arme, Finger und Hüften windet und besonders attraktive Körperzonen betont.

Heimat

Die Ruinen von Asrallea sind die wohl bekannteste Heimat des Nixenvolkes auf Niel'Anor und sie geben bereits eine wichtige Auskunft über die Lebensgewohnheiten der Nixen.

Sie erbauen keine großen Städte, besitzen keine Ambition, ein großartiges Reich zu erschaffen. Stattdessen suchen sie das Vermächtnis einer fernen Vergangenheit, lauschen den Geschichten, die ein versunkenes Schiff zu erzählen weiß, lassen sich in den alten Ruinen lange vergessener Kulturen nieder, in denen noch immer ihre alte Pracht zu spüren ist.

Oft zieht es Nixen in die Ferne, weg von der Stelle ihrer Geburt an einen Platz, der sie beinahe magisch anzuziehen scheint. Sie glauben, dass es für jedes Wesen einen Ort gibt, der nach ihm ruft und der darauf wartet, von ihm bewohnt zu werden. Und so sind sie manchmal ihr Leben lang auf der Suche nach einer Heimat, dem Platz, an den ihr Herz gehört und der Sehnsucht und Ruhelosigkeit verschwinden lässt.

Zudem fühlen sie sich von der Welt außerhalb des Meeres angezogen, lieben den Sonnenschein auf einem warmen Felsen und den freien Himmel, der endlos zu sein scheint.

Familie

Von Natur aus einzelgängerisch, sind Nixen nicht unbedingt Wesen, die lange in einem festen, verzweigten Bund verharren. Große Familien sind selten, Namen kaum von Belang. Eine Nixe besitzt keinen Familiennamen, definiert sich nicht über Abstammung und edles Blut.

Nixen glauben an Seelenverwandtschaft, die ihre eigene Unvollkommenheit vollkommen macht und diese wird nicht durch die Umstände der Geburt bestimmt, sondern von dem Schicksal jedes Einzelnen. Denn eine Seele wohnt nicht nur in einem einzigen Körper. Sie wurde bei ihrer Erschaffung geteilt und verstreut, macht jedes Lebewesen nur zum Teil eines Ganzen.

Die Teile einer kompletten Seele gleichen Regentropfen, die am Boden zu einer Einheit verschmelzen. Jede Nixe wird bei ihrer Geburt von einem solchen Tropfen erfüllt und sucht nach jenen, mit denen sie sich vereinen wird, um zu einem Ganzen zu werden.

Familienbande gehen, insofern man sie als solche bezeichnen möchte, tiefer als eine reine Blutsverwandtschaft.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Mit ihren Seelenpartnern bleiben Nixen ein ganzes Leben lang untrennbar verbunden. Sie spüren Schmerz, Trauer und Freude des anderen, selbst wenn dieser in weiter Ferne weilt und unerreichbar scheint. Stirbt einer ihrer Seelenverwandten, so verliert auch der Überlebende ein Stück seiner Selbst, manchmal sogar den Lebensmut. Doch Nixen glauben daran, dass ein solch tiefer Bund niemals getrennt werden kann und dass der verlorene Seelenpartner in einem anderen Leben auf sie warten wird.

Was die tatsächliche Blutsverwandtschaft angeht, so bringt eine Nixenmutter ihren Nachwuchs auf die Welt und kümmert sich in den meisten Fällen allein um ihn, bis er dazu in der Lage ist, für sich selbst zu sorgen. Danach zieht es eine junge Nixe in die Ferne, um nach ihrer eigenen Bestimmung zu suchen und jene zu finden, die ihr Leben vollkommen machen werden.

Natürlich bestehen zwischen Mutter und Kind ein Band und eine tiefe Zuneigung, doch das suchende Wesen einer Nixe zwingt sie dazu, eines Tages nach den verlorenen Teilen ihrer Seele zu forschen, die ihre innere Leere ausfüllen wird.

Da sich Seelenverwandtschaft nicht allein auf ein einzelnes Wesen beschränken muss, leben Nixen selten monogam. Ein Kreis aus Seelenpartnern teilt alles miteinander und kennt keinen Anspruch auf ausschließliche Liebe oder ausschließlichen Besitz. Eine Nixe weiß, dass man nichts wirklich besitzen kann, insbesondere nicht die Seele eines anderen Wesens. Was sie gibt, das schenkt sie ohne Bedingungen daran zu knüpfen.

Natürlich kommt es vor, dass sich die Seelenpartnerschaft auf ein einzelnes Wesen erstreckt, doch dies ist selten, wenngleich auch wesentlich intensiver.

Wesen

Traumtänzer, weltfremd und naiv. So würde jede andere Kreatur des Meeres eine Nixe beschreiben. Denn Nixen sind keine Krieger. Sie spinnen keine Intrigen, dürsten nicht nach Ruhm und Ehre, nehmen keinen Anteil an den Kämpfen, die andere Völker miteinander austragen.

Eine Nixe liebt die Schönheit, sucht nach den Spuren der Vergangenheit, die ihre Geschichte erzählen möchte und die von wertvollen Erlebnissen erfüllt ist. So wie eine Nixenseele niemals neu ist und bereits vieles gesehen hat, so sehnt sie sich auch nach erfüllten Dingen, denen sie sich nahe fühlen kann.

Beinahe ist das Vergangene für sie lebendiger als die Gegenwart, durchströmt sie mit einer tiefen Melancholie, die andere kaum zu verstehen vermögen. Eine Ruine erzählt noch von dem Leben, das in ihren Mauern geherrscht hat und Nixen können in dieses ferne Leben blicken, hören die Erlebnisse, von denen ein zerbrochenes Schwert oder eine einzige noch stehende Säule zu berichten vermögen, erkennen die Schatten der Lebewesen, die einst damit verbunden waren.

Man sagt, dass Nixen in die Welt der Geister sehen können und ihre Stimmen hören und tatsächlich erklärt dies die Aura der Traurigkeit, von der sie in jedem Augenblick umgeben werden, denn eine Nixe blickt in eine Welt, die anderen verborgen bleibt und weiß um die Vergänglichkeit allen Lebens. So ist es leicht, die Abwesenheit ihrer Gedanken mit Träumerei zu erklären, ihr Lauschen als Unaufmerksamkeit abzutun, wenn man nicht sehen kann, was sie sehen, nicht hören kann, was ihre Ohren berührt.

Eine Nixe besitzt eine starke Bindung an die Welt über dem Meer, die anderen Meereswesen fremd ist. Es ist eine tiefe Sehnsucht nach Sonne, Mond und Sternen, dem freien Himmel, die sie stets hinaus in die Welt außerhalb der Wellen zieht. Diese Gefühle sind so tief in einer Nixe verwurzelt, dass sie selbst ihren Ursprung kaum zu ergründen vermag. Vielleicht entspricht die Legende, dass sie von den Menschen abstammen und von der Seehexe zu dem gemacht wurden, was sie jetzt sind, den Tatsachen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Sicher ist jedoch, dass Nixen tatsächlich überaus oft an der Rettung Schiffbrüchiger beteiligt sind. Allerdings ist die Ursache hierbei weitaus weniger romantisch, als es die Geschichten vermuten lassen. Da Nixen sich recht häufig an der Meeresoberfläche und in der Nähe von Oberweltbewohnern aufhalten, ist es nur allzu wahrscheinlich, dass sie Zeugen eines solchen Unglücks werden und eingreifen, wenn es ihnen möglich ist.

Ihre tiefe Liebe zum Leben lässt ihnen kaum eine andere Wahl – es ist die tiefe Emotion im Inneren eines Wesens, dem die Zerbrechlichkeit des Lebens nur allzu klar vor Augen steht.

Der Kontakt zur Geisterwelt weckt in vielen Nixen den Wunsch, den wandernden Seelen Frieden zu geben und so begeben sie sich auf vielerlei Unternehmungen, die einem solchen Zweck dienlich sind. Viele Seelen haben unerfüllte Aufgaben hinterlassen, die sie keine Ruhe finden lassen und der stark ausgeprägte, beinahe romantische Idealismus einer Nixe ist ein fruchtbarer Boden für all jene, die ihre Hilfe suchen.

Trotzdem gibt es im Leben einer Nixe mehr als nur diese verschwommene Zwischenwelt. Ihr Interesse an der Poesie und dem Ausdruck von Gefühlen, die ihr zugrunde liegen, ist groß und ihr musikalisches Talent kaum kleiner.

Viele Nixen haben einnehmende Singstimmen und ein Gefühl für stimmige Klänge, die der Unterhaltung dienlich sind. Ihre Liebe zum Geschichtenerzählen ist sehr ausgeprägt und sie lauschen ebenso gern einer Erzählung, wie sie auch selbst den Part des Erzählers übernehmen. Ihre Neugier lässt sie vieles aufschnappen und eine rege Fantasie tut das Übrige, wenn es darum geht, eine neue Geschichte zu spinnen.

Nixen sind gewandte Tänzer, die die Schwerelosigkeit des Wassers mit wirbelnder Bewegung zu erfüllen vermögen und oftmals sieht man eine Gruppe von ihnen, die in einem zauberischen Tanz verstrickt ist, der einen Beobachter gefangen nimmt.

Im Kreise ihrer Vertrauten sind sie verspielt und voller Lebenslust, Regungen, die allerdings selten von einem Fremden wahrgenommen werden können.

Der fehlende Sinn für Besitz und Reichtum gibt den Nixen eine Freiheit, die beinahe niemand sonst erfassen kann. Denn Nixen wissen, dass aller Reichtum, jedes Juwel und jede Münze keinen bleibenden Wert besitzt und so hängen sie ihr Herz nicht an die vergängliche Materie, die sie eines Tages verlieren werden.

Beziehung zur Umwelt

Für die meisten Wesen ist eine Nixe schwer zu fassen, wenngleich auch ungemein faszinierend. Für die Bewohner der Oberwelt gleichen sie märchenhaften Figuren, die in einem unerreichbaren Reich existieren, das für sie voller Zauber ist. Das Nixenvolk ist ein Mythos, mehr als es jede andere Meereskreatur jemals sein könnte.

Die Meereswesen selbst besitzen allerdings eine weniger verklärte Anschauung. Kein Meereself und kein Yassalar kann eine Nixe ernst nehmen. Zu fern sind sie dem Leben, das sie führen, den Dingen, die für sie von Bedeutung sind. Die Nixen profitieren in gewisser Weise von dieser Haltung. Ihre Besitzlosigkeit macht sie zu uninteressanten Opfern, ihre alten Ruinen sind kaum der Mühe einer Eroberung würdig. Und so existieren sie in Ruhe und Frieden.

Allein die Tritonen erkennen die tiefe Weisheit, die in einer Nixe lebt und sie achten das Volk, deren Augen mehr sehen als ihre eigenen.

Nixen führen ein Leben ohne Vorurteil, wenngleich sie das Leid ablehnen, das die Yassalar auf den Grund des Meeres tragen. Sie sind offene Wesen, dabei jedoch so scheu, dass sie ein Fremder mit einer zu hastigen Bewegung zu vertreiben vermag.

Sie neigen dazu, sich außerhalb ihrer gewohnten Umgebung nicht wohlzufühlen, obgleich sie gleichsam davon angezogen werden und sie die

Erfahrung eines neuen Ortes anlockt, der mit einer fremden Stimme zu ihnen sprechen wird.

Es ist schwierig für einen Fremden aus einem anderen Volk, einen ersten Kontakt zu einer Nixe herzustellen oder gar Freundschaft mit ihr zu schließen, da Nixen sich nur von Ihresgleichen verstanden fühlen. Ein Oberflächenbewohner wagt es sogar nur selten, sich einer solch legendären Kreatur tatsächlich zu nähern, die für ihn einem Märchen entsprungen zu sein scheint.

Religion

Nixen sind nicht sonderlich religiös und befassen sich nur in Maßen mit der Welt der Götter, obwohl sie ihr Respekt entgegenbringen und ihre Existenz anerkennen. Trotzdem führen sie ein sehr spirituelles Leben mit eigenen Glaubensgrundsätzen, das sich jedoch innerhalb ihrer eigenen Auffassungen bewegt und nicht von einer Religion vorgegeben wird.

Beinahe keine Nixe fühlt sich davon angezogen, ihr Leben dem Dienst an einer Gottheit zu weihen. Als Kreaturen, die zwischen zwei Welten existieren und sich in keiner davon wirklich heimisch fühlen können, verspüren sie auch keine vollkommene Verbundenheit zu den Göttern des Meeres, ebenso wenig wie zu den Göttern, die von den Völkern der Oberwelt verehrt werden und treffen keine Entscheidung zwischen ihnen. Zudem ist ihnen Fanatismus mit seinen häufig schlimmen Folgen fremd, der nicht selten religiösen Differenzen entspringt.

Allerdings bedeutet dies nicht, dass es im Leben einer Nixe nicht zu Situationen kommen kann, in denen sie den Beistand der Götter sucht und Gebete an sie richtet. Doch Nixen errichten keine Tempel zu ihren Ehren, begnügen sich damit, die heiligen Hallen aufzusuchen, die vor ihrer Zeit erbaut worden sind und in denen noch der Nachklang einstiger Gebete zu spüren ist, die in ihrem Herzen gesprochen worden sind. Solche Orte besitzen für sie eine größere Bedeutung, als es jeder neu erbaute, prunkvolle Tempel jemals könnte.

Sprache

Nuruë ist eine klangvolle Sprache, die über einen sehr reichen Wortschatz verfügt, in dem es vielerlei poetische Umschreibungen für ein und dieselbe Sache gibt. Dieser Umstand macht sie schwer zu lernen oder gar in ihren Feinheiten zu erfassen.

Nuruë besitzt keine eigene Schrift. Nixen bewahren die Dinge in ihrer Erinnerung, sie wissen, dass alle Erlebnisse einen Nachhall in ihrer Umwelt hinterlassen und sehen keine Notwendigkeit, sie in schriftlicher Form zu verwahren. Denn wozu soll man Ereignisse festhalten, wenn alles in der Welt seine eigene Geschichte zu erzählen vermag und sie bis in alle Ewigkeit bewahrt?

Spielwerte

Durch den ihnen eigenen Fischschwanz gehören Nixen der reinen Körperlänge nach zu den größten Wesen Niel'Anors. Weibliche Nixen erreichen somit eine Größe von bis zu 2,40 m, männliche Nixen gar bis zu 2,50 m. Die kleinsten Abkömmlinge der Nixenart messen immerhin noch gut 2 m.

Mit dem 18. Lebensjahr wird eine Nixe als erwachsen angesehen. Mit einem Höchstalter von 150 Jahren ist ihr Leben schließlich abgeschlossen.

Es mag kaum erstaunen, dass Nixen über eine besonders hohe Wahrnehmung verfügen und deswegen mit einem Bonus von +1 auf dieses Attribut belohnt werden.

Wo auch immer sie sich befinden mögen, werden Nixen von Empfindungen begleitet, die einer sanften Berührung ihres Geistes ähneln. Es sind die Bewohner der Geisterwelt, die sich stets am Rande ihres Bewusstseins bewegen und sie um ihr Gehör ersuchen.

Eine Wahrnehmungsprobe entscheidet dann darüber, ob der Kontakt mit der Geisterwelt glückt und erlaubt es der Nixe, mit dem Geist des einstmals lebendigen Wesens zu kommunizieren. Diese Kommunikation muss nicht unbedingt deutlich

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

und klar sein. Sie kann aus Bruchstücken bestehen oder schwer zu verstehen sein. Manchmal sind Geisterwesen verwirrt oder gar wahnsinnig von ihrem Aufenthalt in der Zwischenwelt. Ein solcher Kontakt mag durchaus unergiebig sein und weder Richtung noch Ergebnis besitzen. Doch manchmal kann er auch etwas Hilfreiches oder Nützliches zutage fördern.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Nymphen

Der Fluch

Und so erwählte sich Yanariel, die Göttin der Schönheit, einen Liebhaber aus den Reihen der Elfen, die ihr das liebste aller Völker waren und schon bald erblickten vier wunderschöne Töchter das Licht Niel'Anors, die an Liebreiz alles übertrafen, was jemals ein Auge auf der Welt hatte erblicken dürfen.

Sarea, die Erstgeborene, war von einem ruhigen, sanften Gemüt. Nur selten geriet das Mädchen mit dem silbernen, welligen Haar und den seegrünen Augen in Wut, und wenn sie es doch einmal tat, verflog diese schon bald wieder und wurde durch das perlende Lachen ersetzt, das so häufig aus ihrem Munde erklang. Oft sah man sie ruhig am Ufer eines Sees sitzen, wo sie über das stille Wasser hinausblickte und ihren Gedanken und Träumen nachhing.

Avenyra, die als Zweite geboren worden war, war das genaue Gegenteil ihrer Schwester. Aufbrausend und von einer kühnen Wildheit besessen, gab es nur wenig, vor dem sie sich fürchtete. Mit einem starken Sinn für Gerechtigkeit kämpfte sie für all jene, die sie als benachteiligt empfand, denn ihr eigener Drang nach Freiheit war so groß, dass sie es nicht ertragen konnte, andere unterdrückt zu sehen. Oft zog es Avenyra, die hochgewachsene Frau mit dem kastanienfarbenen Haar und den braunen Augen in die Ferne, hinauf auf die Gipfel der Berge, wo sie die Freiheit spüren konnte.

Die dritte Tochter, Luenai, schien jedoch das Wesen von Sarea und Avenyra in sich zu vereinen, denn obgleich sie von einem scheinbar ruhigen Temperament beseelt war, so war es nicht schwer, sie in Wut zu versetzen aber umso schwerer, sie wieder zu beruhigen. Luenai, mit ihrem ebenholzfarbenen Haar und den blauen Augen, war die klügste und wissbegierigste der Schwestern. Sie liebte das Meer und die Nacht, wenn der Mondschein die Wellen in Silber verwandelte. Mystische Studien zogen sie unwiderstehlich an und so dauerte es nicht lange, bis sie das Wirken der Magie für sich entdeckt hatte, eine Kunst, für die keine ihrer Schwestern eine Vorliebe besaß.

Die Letzte und jüngste der Töchter Yanariels schließlich, wies keine Ähnlichkeit zu ihren älteren Schwestern auf. Denn Shiyare, die schon immer ihren eigenen Weg gegangen war, mied die Gesellschaft anderer Wesen. Sie liebte die Bäume des Waldes, die Welt der Pflanzen und Tiere über alles und war ebenso scheu und unnahbar wie ein Reh. Nicht selten verschwand sie tagelang ohne ein Wort des Abschieds aus den Augen ihrer Familie, und wenn sie zurückkam, hatten sich Blätter und Ästchen in ihren Haaren verfangen, ihre Haut, die immer ein wenig dunkler war als die der anderen Geschwister, war von Kratzern und Schrammen übersät und ihre Kleider hingen in Fetzen um ihren Körper.

Für eine lange Zeit lebten die Schwestern glücklich und sorglos in der geborgenen Obhut ihrer Eltern, bevor es sie schließlich in die Ferne zog, wo sie Familien gründeten und ihre eigenen Kinder in die Welt setzten. Doch schon bald wurde gewiss, dass die Kinder der Schwestern keine gewöhnlichen Wesen waren. Denn wann immer ein Mädchen geboren wurde, wies es keine Ähnlichkeit mit seinem Vater auf, sondern war stets das Ebenbild seiner Mutter.

Es dauerte nicht lange, bis die Frauen der anderen Völker damit begannen, die Sprösslinge der Schwestern zu meiden, denn zu schön waren sie, zu lieblich, zu begehrenswert in den Augen ihrer Männer. Bald schon

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

war ein Name für sie gefunden, der beinahe ebenso ein Schimpfwort, wie auch ein Synonym für ihre außergewöhnliche Gestalt war - man nannte die Kinder der Töchter Yanariels Nymphen, Zauberwesen, denen man nachsagte, dass ein Blick von ihnen das Herz eines jeden Mannes zu verzaubern wusste. Die Gaben Yanariels, der Göttin der Schönheit und der Künste, waren zu einem Fluch für ihre Töchter geworden, der sie in den Augen der anderen ebenso zeichnete, wie der betörende Duft, den ihre Körper ausströmten.

Doch es dauerte nicht lange, bis ein anderer, weitaus tiefer sitzender Fluch das Leben der vier Schwestern endgültig zu zerstören begann. Denn während die Göttin Yanariel niemals alterte und ihre Schönheit niemals verblasste, alterte ihr Liebhaber an ihrer Seite und verlor seine jugendliche Kraft. Bitterkeit und Hass begannen die Liebe, die er einst für die Göttin empfunden hatte, zu zerfressen und er neidete seinen eigenen Töchtern das Blut der Göttlichkeit, das sie in den Adern trugen und das sie von den Spuren des Alters verschonte.

Eine tiefe Dunkelheit legte sich über seine Seele und löste schließlich einen Fluch von seinen Lippen, der das Volk der Nymphen bis in alle Ewigkeit zeichnen sollte - denn während jede von ihnen den Wunsch nach der tiefen, wahren Liebe im Herzen tragen sollte, so sollte es ihr doch niemals möglich sein, diese zu finden. Rastlos sollten sie von Liebhaber zu Liebhaber wandern, getrieben von dem Wunsch, die wahre, erlösende Liebe zu finden und doch keinem wirklich treu sein können.

Der Fluch des Nymphenblutes war geboren, unbemerkt von Yanariel und ihren Töchtern, die ihn mit dem Blut ihres Vaters in sich trugen und an ihre eigenen Kinder weitergaben.

Über Nymphen

Die Nymphe ist ein wahrhaft rätselhaftes Wesen für viele Bewohner Niel'Anors und nur die wenigsten sind dazu in der Lage, ihre Existenz vorbehaltslos zu akzeptieren.

Wie schon in den ersten Tagen, in denen Yanariels Töchter über Niel'Anor wandelten und sich mit den anderen Wesen dieser Welt zu vermischen begannen, werden sie noch immer als widernatürlich und gefährlich angesehen. Gerüchte über die unstillbare Lust, mit denen sie sich an verheirateten Männern vergreifen, gehören in den ländlicheren Gegenden zur Tagesordnung und werden wohl niemals ganz verstummen, während man in den offeneren Städten ein wenig gelassener mit ihnen umzugehen vermag.

Dies mag wohl auch der Grund dafür sein, dass Nymphen im Allgemeinen das Leben auf dem Land meiden, obgleich es in ihrem Wesen liegt, sich zur dort näher liegenden Natur hingezogen zu fühlen.

Es macht sie oftmals zu Einzelgängerinnen, die keine tiefen Freundschaften schließen und gerne kommen und gehen, wann sie möchten - gleichermaßen von der Gesellschaft anderer Wesen angezogen, wie auch unglücklich im Zusammenleben mit ihnen.

Nymphen neigen dazu, ihren städtischen Lebensraum sehr unerwartet zu verlassen, um sich für eine Weile der Natur hinzugeben, wo sie sich geborgen und frei fühlen können und wo sie den bösen Zungen zu entgehen vermögen. Doch der Fluch ihres Blutes zieht sie schließlich immer wieder zurück an jene Orte, an denen viele Lebewesen ihr Dasein fristen. Keine Nymphe kann allzu lange einsam bleiben.

Unterarten

Gemäß der Legende, die sich um die Entstehung der Nymphen rankt, gibt es vier erkennbare Unterarten, die jeweils einen eigenen Namen tragen und sich sowohl optisch als auch von ihrer Wesensart ein wenig unterscheiden.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Die Najade

Najaden gelten als die Kinder Sareas und weisen einige der Wesenszüge auf, die man ihr zugeschrieben hat. Sie fühlen sich in der Nähe von Gewässern ausgesprochen wohl und suchen bewusst oder auch unbewusst ihre Nähe.

Gemeinhin gelten sie als ruhig und schwer aus der Ruhe zu bringen, im Kontrast dazu jedoch auch als überschäumend fröhlich.

Nicht selten werden Najaden als verträumt und ein wenig realitätsfern empfunden. Sie werden zudem von allen Nymphenarten am stärksten von der Kunst des Gesanges angezogen, wenngleich alle Nymphen in einem gewissen Maß über schöne Singstimmen verfügen. Dennoch sagt man den Najaden nach, ihre Geschwister in dieser Kunst noch zu übertreffen.

Najaden besitzen eine helle Hautfarbe, die auch in der Sonne niemals sonderlich dunkel wird, und werden mit seegrünen oder silbrig-blau wirkenden Augen geboren. Sie weisen eine silbrige, sehr helle Haarfarbe auf.

Die Oreade

Oreaden, die man auch als Kinder Avenyras bezeichnet, stehen dagegen mit beiden Beinen fest auf dem Boden der Realität. Sie sind von einem kämpferischen Naturell, leicht erregbar und leidenschaftlich, wenn sie sich einer Sache verschrieben haben, von deren Richtigkeit sie überzeugt sind.

Eine Oreade kann auf andere oft ernsthaft und unnahbar wirken, was ihr einen arroganten Anschein verleiht. Diese Eigenschaft schlägt jedoch bei jenen, die sie liebt, in Warmherzigkeit und ein sonniges Gemüt um.

Man erkennt sie an einer golden gefärbten Haut und Augen, die von Goldbraun bis hin zu einem sehr dunklen Schokoladenbraun gefärbt sein können. Das Haar einer Oreade kann ebenfalls alle erdenklichen Tönungen der Farbe Braun, aber auch ein helles Gold zeigen, das ihrer Hautfarbe schmeichelt.

Die Nereide

Die Kinder der Luenai, als Nereiden bezeichnet, sind wohl die einzige Unterart der Nymphen, die sich zur Magie und der Mystik hingezogen fühlt und die sich der Suche nach Wissen verschrieben hat.

Nereiden lieben die Ruhe der Nacht und den Schein des Mondes und fühlen sich nicht selten nur zu dieser Tageszeit wirklich lebendig.

Sie können sowohl ruhig, als auch von einem aufbrausenden Temperament sein, das schnell wieder in sein Gegenteil umschlägt, womöglich gar ein wenig unbeständig und zuweilen wankelmütig

anmutend. Sie gelten als besonders intelligent, stehen aber auch in dem Ruf, ein wenig humorlos zu sein.

Etwas Düsteres haftet manchen Nereiden an, was wohl von dem schwarzen Haar und ihren dunkelblauen Augen herrühren mag, die ihrem Gegenüber in die Seele zu blicken scheinen. Die Haut einer Nereide ist blass, beinahe ein wenig blaustichig an manchen Stellen, was ihr eine zerbrechliche Aura verleiht.

Die Dryade

Die Dryaden schließlich, die von der scheuen Shiyare abstammen, sind wohl vom Fluch des Nymphenblutes am stärksten betroffen worden, da er ihrem Naturell am meisten zuwider ist. So haben sich die Kinder Shiyares unter seinem Einfluss gewandelt, locken Männer tief in ihre Wälder, um ihre Sinne zu verwirren und sie zu betören, bis sie ihrer Gesellschaft überdrüssig geworden sind und sie dann wieder ziehen lassen.

Dryaden sind die einzige Art der Nymphen, die der Natur nicht den Rücken gekehrt hat, wohl aber die Fantasie der anderen Wesen am meisten anregt und dem Ruf ihrer Schwestern stetig neuen Schaden zufügt.

Was zunächst selbstsüchtig wirken mag, ist eher eine Reaktion auf die zerrissene Seele, die in einer Dryade lebt, ihre Scheu und Abneigung gegen andere Wesen, die sie immer wieder zu überwinden gezwungen ist - vielleicht gar eine Art der Wut über ihr Dasein, die sich in ihrem Verhalten entlädt.

Bedroht jedoch etwas oder jemand das Gebiet, das sie zu ihrer Heimat auserkoren hat, sind körperliche Gelüste schnell vergessen und die Dryade wird zu einem kämpferischen Wesen, das keine Ruhe findet, bis die Gefahr abgewendet ist. Viele von ihnen haben gar ihr Leben für all das gelassen, was sie lieben und was ihnen im Vergleich zu ihrem eigenen Wesen rein und unschuldig erscheint.

Dryaden besitzen stets eine wilde Aura, die sich in ihrem stark gekräuselten, manchmal gar wirren roten Haar widerspiegelt. Ihre Augen sind von einem leuchtenden Grün, das allerlei Tönungen annehmen kann, während ihre Haut vom Leben in der freien Natur gebräunt ist und einen bronzefarbenen Stich besitzt.

Erscheinungsbild

Auch wenn die Färbung ihrer Haare, ihrer Haut und ihrer Augen von der jeweiligen Unterart abhängig sein mag, gibt es natürlich Gemeinsamkeiten im Äußeren des Nymphenvolkes. So ist jeder von ihnen eine anmutige, schlanke und ätherisch wirkende Gestalt zu eigen, die mit grazilen Gliedmaßen einhergeht. Die Bewegungen einer Nymphe sind stets fließend, wirken manchmal gar tänzerisch und schwerelos.

Die Gesichter mit dem Porzellan zarten Teint sind fein geschnitten und makellos. Große, strahlende Augen, die von dichten, langen Wimpern überschattet werden, ziehen die Blicke beinahe magisch an und haben zu der allgemeinen Annahme geführt, dass schon ein Blick in die Augen einer Nymphe ausreichen kann, damit sich ein Mann unsterblich in sie verliebt und ihrem Zauber auf alle Zeiten erliegt.

Volle Lippen und gerade Nasen vervollkommnen das Bild dieser überaus schön anzusehenden Wesen, während ihr Haar oft wellig und lang über den Rücken hinab fließt und nur bei Nereiden dazu neigt, glatt über die Schultern zu fallen.

Keine Nymphe schneidet ihr Haar freiwillig kurz. Um es aus dem Gesicht zu halten, bevorzugen viele stattdessen aufwendige Frisuren, bei denen das Haar aufgesteckt und von fein verzierten Spangen oder Kämmen gehalten wird.

Die Ohrspitzen einer Nymphe verlaufen spitz nach oben, was an ihre elfischen Wurzeln erinnert. Dabei sind ihre Ohren jedoch viel feiner und kleiner als das Ohr eines Elfen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Auch der Duft einer Nymphe ist unverwechselbar und spiegelt ihre aktuelle Stimmung wider. Dabei strömt sie stetig unterschiedliche Düfte aus, die ihre Gefühle für manchen engen Freund zu einem offenen Buch machen. Welchen Duft eine Nymphe für welches Gefühl verströmt, ist individuell verschieden - so kann der Duft frischer Erdbeeren bei der einen Nymphe Freude, bei der anderen jedoch tiefe Trauer ausdrücken. Der Duft eines Waldes nach dem Regen womöglich ein Anzeichen für Angst, jedoch auch für Neugier sein.

Ein weiteres Merkmal, das dem Volk der Nymphen zu eigen ist, ist eine angenehme, klangvolle Stimme und eine überaus melodische Art zu reden. Dies macht viele Nymphen zu guten Sängerinnen, denen man gerne zuhört und gibt ihnen auf gewisse Weise eine noch anziehendere Erscheinung.

Der größte Teil des Nymphenvolkes hat ein gepflegtes Äußeres und liebt die Strömungen der Mode. Dabei mögen Nymphen zarte Stoffe und gewagte Schnitte, die ihre kurvenreichen Körper zur Geltung bringen. Bei Schmuck allerdings sind sie wählerisch und tragen niemals protzige Geschmeide, die ihre feine Gestalt erdrücken. Nur wenige feine Stücke zieren den Körper einer Nymphe und diese sind stets mit einem gekonnten Auge ausgesucht worden, um ihre Schönheit zu unterstreichen und den Blick auf ihre Vorzüge zu lenken, nicht um davon abzulenken.

Heimat

Eine Nymphe ist ein heimatloses Wesen, das überall und nirgendwo zuhause ist. Es gibt kein Königreich, keine Regierung, die über ihr Leben bestimmt und so finden sich Nymphen über ganz Niel'Anor verstreut und leben an den Orten, zu denen sie sich hingezogen fühlen.

Lediglich das Land der freien Liebe, Liléansar, kann durch seine große Ansammlung dieser Wesen als eine Art von Heimat angesehen werden und viele Nymphen haben sich dort angesiedelt, da es der einzige Platz ist, an dem sie unter ihresgleichen leben dürfen, ohne die Abneigung der Gesellschaft auf irgendeine Weise ertragen zu müssen.

Ansonsten kann ein bestimmter Fluss, ein See, eine Lichtung im Wald oder auch das Meer von einer Nymphe mit dem Begriff der Heimat belegt werden - also jener Ort, an dem sie sich auf

Nymphendüfte

Nachfolgend ist eine Liste mit den Düften aufgeführt, die die Nymphe Ashaya Sarlean, besser bekannt als *Schwarze Rose*, ausströmt.

Diese Liste kann als kleine Hilfe dienen, wenn man nach einer eigenen Duftliste sucht und sich eigene Düfte zusammenstellen möchte, kann aber auch so übernommen werden, obwohl die Nymphendüfte etwas über die Persönlichkeit der einzelnen Nymphe aussagen und individuell gewählt werden sollten. Die Liste kann so einfach oder komplex sein, wie es der Spieler wünscht. Allerdings empfiehlt es sich, es mit der Komplexität und dem Einsatz nicht allzu sehr zu übertreiben.

Nymphendüfte sind mehr oder weniger ein Element, das sparsam eingesetzt werden sollte. Wird es übertrieben, kann es den Mitspielern sonst schnell auf die Nerven gehen.

Erdbeeren	Neugier
Lilien	Lust
Kirschblüten	Freude
Jasmin	Verwirrung
Flieder	Erstaunen
Orchideen	Gelassenheit
Vanille	Wut
Rosen	Verliebtheit
Lavendel	Furcht
Äpfel	Schreck

irgendeine Weise geborgen fühlt und mit dem sie Erinnerungen verbindet.

In Städten fühlen sich Nymphen meistens in den Vierteln am wohlsten, in denen sie die Existenz der Künste spüren können. Instinktiv suchen sie die Gesellschaft von Malern, Musikern und Bildhauern oder auch die Nähe anderer Kunstschaffender, da ihnen die Liebe zu den schönen Künsten bereits von Yanariel in die Wiege gelegt worden ist.

Familie

Der Begriff Familie ist für eine Nymphe nur bedingt existent. Meistens besteht diese aus einer Mutter, vielleicht noch aus Geschwistern oder noch öfter Halbgeschwistern, da die Mutter durch ihren Fluch dazu gezwungen war, den Vater zu verlassen.

Die wenigsten Nymphen haben jemals ihren Vater kennengelernt und noch weniger von ihnen sind in einem festen Familienverband aufgewachsen - dies sind die Nachkommen jener seltenen Nymphen, deren Fluch gebrochen werden konnte.

Doch auch wenn der vollständige Familienverband in den ersten Lebensjahren einer Nymphe eine wundervolle Erfahrung sein mag - mit dem Eintreten der Geschlechtsreife wird es ihr umso deutlicher werden, was sie selbst womöglich niemals erleben wird und eher ein ständiger Dorn in ihrem Fleisch als ein Rückhalt sein. Nymphen aus glücklichem Elternhaus verweilen also niemals in dessen Nähe, sondern entfliehen ihm, sobald es ihnen möglich ist.

Wesen

Man sollte niemals den Fehler machen, das Verhalten einer Nymphe aufgrund ihrer Art vorherbestimmen zu wollen, doch obgleich sie dazu neigen, eine starke Individualität an den Tag zu legen, gibt es auch Gemeinsamkeiten, die sie mit ihresgleichen verbinden.

So fühlen sie sich nahezu ausnahmslos zu den schönen Künsten hingezogen und lieben Malerei, Musik und Tanz, weswegen sich viele Nymphen in Gegenden ansiedeln, in denen diese Dinge an der Tagesordnung sind. Nicht selten schlagen sie selbst einen solchen Lebensweg ein und vervollkommnen ihre Talente in ihrer auserwählten Disziplin, die sie zumindest für eine Weile von den Sorgen ihres Fluches erlöst.

Nicht wenige Nymphen, insbesondere Najaden, schlagen den Weg einer Zaubersängerin ein und viele fühlen sich gar dazu berufen. Lediglich Nereiden ziehen das Zusammenleben mit einem Geist den Zaubergesängen vor und widmen sich magischen Studien. Kaum eine Nymphe greift allerdings jemals zu den Waffen und wenn, dann handelt es sich dabei meist um Oreaden, die für etwas kämpfen, das ihnen am Herzen liegt.

Die meisten Nymphen lieben Festlichkeiten und besuchen diese gerne, viele werden auch von den Höfen des Adels angezogen, an denen die schönen Künste gefördert werden oder verdingen sich als Kurtisane oder Tänzerin, um sich ihren Lebensunterhalt zu verdienen oder ihre Daseinsberechtigung zu erkämpfen.

Beziehung zur Umwelt

Das Leben einer Nymphe ist ein ständiger Kampf gegen Vorurteile und die Ablehnung einer Umwelt, die ihr keine große Liebe entgegen bringt. Es ist keine Seltenheit, dass diese Erfahrungen auf der Seele einer Nymphe Spuren hinterlassen und sie verändern, ein offenes, neugieriges Wesen in eine verschlossene, bittere Frau verwandeln, die an ihrer Umgebung zerbricht.

Natürlich ist dies nicht bei jeder Nymphe der Fall - den meisten gelingt es, ihr freundliches Wesen zu bewahren und mit dem Fluch zu leben, der ihr Leben bestimmt. Allerdings wird sich keine Nymphe dauerhaft von der Traurigkeit fernhalten können, die sie wieder und wieder zu befallen droht, wenn sie allein ist. So suchen Nymphen

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

also instinktiv Gesellschaft, die ihnen wohlgesonnen ist, und versuchen, sich von abergläubischen, ablehnenden Wesen fernzuhalten.

Nicht selten führt dies zu einer gewissen Sehnsucht nach Ruhm und zu dem Ehrgeiz, diesen auch zu erlangen - denn obgleich Ruhm mit Neidern einhergeht, kommt ihm die Bewunderung meist zuvor und ist Balsam für die Seele einer Nymphe.

Selbstverständlich existiert jedoch im Leben einer jeden Nymphe zuvorderst die Sehnsucht nach dem männlichen Geschlecht und der körperlichen Liebe und so verwundert es nicht, dass Nymphen sich in männlicher Gesellschaft am wohlsten fühlen und dort auch gerne im Mittelpunkt stehen.

Religion

Nymphen wenden sich in ihren Gebeten beinahe ausnahmslos an Lilliande und Yanariel, die sie als Quelle ihres Ursprungs verehren.

Es ist allerdings keine Seltenheit, dass sie auch den Namen ihrer als Halbgöttin an der Seite Yanariels verehrten Stammmutter im Munde führen, wenn sie um Hilfe bitten oder sich in einer sehr verzweifelten Situation befinden.

Es geschieht nur selten, dass sich eine Nymphe an eine andere Gottheit wendet, auch wenn Eriadne den Nymphen nahe steht und die Naturgottheiten Alaria, Selurian oder Kireala für Aspekte stehen, die ihr durchaus wichtig sein können.

Ähnliches gilt für die Sternengöttin Liaril, die Mutter des Elfenvolkes, von dem sie abstammen.

Auch die sinnliche Minaril mag dem Wesen einer Nymphe entgegen kommen und gehört zu den Gottheiten, die gemeinhin von Nymphen favorisiert werden.

Wenige Nymphen fühlen sich zum Eintritt in die Priesterschaft berufen, auch wenn den Dienern Lilliande und Yanariels durchaus einige Freiheiten zugestanden werden. Doch meistens sind sie zu freiheitsliebend, um sich dauerhaft zu binden und beschränken sich darauf, ihren Gottheiten einfach die notwendige Ehrerbietung zu erbringen, ohne sich in eine dauerhafte Abhängigkeit zu begeben.

Sprache

Die Sprache der Nymphen, Vyelar'dai, die Sprache der Schwestern genannt, besteht aus melodischen, weich klingenden Silben, die getragen gesprochen werden und allen Nymphen von ihrer Mutter gelehrt werden. Nur wenige andere Wesen haben zu dieser Sprache Zugang und die meisten Nymphen weigern sich, auch nur ein Wort davon preiszugeben, da ihre Sprache unter ihresgleichen als heilig gilt.

Normalerweise geht man davon aus, dass Vyelar'dai jene geheime Sprache ist, die von den Töchtern Yanariels während ihrer Kindheit benutzt wurde und von der in der in der detaillierten *„Legende der Schwestern"* die Rede ist.

Darüber hinaus eignen sich Nymphen im Allgemeinen die Sprache als ihre eigene an, die in der Region gesprochen wird, in der sie leben. Vyelar'dai ist also eher eine tote Sprache als eine lebendige und erfreut sich keiner regen Nutzung.

Spielwerte

Nymphen erreichen gemeinhin eine Körpergröße, die zwischen 1,40 und 1,70 m liegt.

Mit dem 21. Lebensjahr gilt eine Nymphe als erwachsen. Obgleich sie mit den Elfen verwandt sind, ist ihnen jedoch nicht die lange Lebensspanne des Elfenvolkes vergönnt. So erreichen Nymphen maximal ein Alter von 500 Lebensjahren.

Es ist kaum verwunderlich, dass das schöne Volk einen Bonus von +1 auf das Attribut Ausstrahlung erhält.

Wenn sie auf das männliche Geschlecht treffen, erhalten Nymphen stets einen Bonus von +4 auf soziale Aktionen und haben es nicht besonders schwer, ihren Willen zu erlangen oder einen guten Eindruck zu hinterlassen.

Allerdings sei gesagt, dass ein solcher Bonus nicht für alle Zeit bei einem Individuum bestehen bleiben muss. Eine Nymphe vermag es durchaus, es sich auch mit einem Mann zu verscherzen, der für ihre Reize anfällig ist, wenn sie das falsche Verhalten an den Tag legt.

Nymphen tragen den Fluch ihres Blutes seit Anbeginn der Zeit in sich und sind dazu verdammt, ruhelos von einem Geliebten zum Nächsten zu wandern. Es ist ein innerer Zwang, der kaum zu erklären ist und der der Wissenschaft Rätsel aufgibt.

Nur wenige Nymphen sind dazu in der Lage, dem Fluch zu entkommen, der auf ihrem Volk lastet und man redet hierbei allgemein von der romantisierten Vorstellung der wahren Liebe, die den Fluch gebrochen haben soll.

Ob dies den Tatsachen entspricht, ist fraglich. Vielleicht ist die Emotion tatsächlich stärker als der angeborene Drang und zieht Treue nach sich, vielleicht gibt es aber auch andere Gründe, die den Verhaltenszyklus einer Nymphe zu durchbrechen vermögen.

Alles in allem ist der Fluch des Nymphenblutes ein Mythos, der nur schwerlich belegt werden kann, jedoch normalerweise für bare Münze genommen wird.

Frauen sind diesen Wesen gegenüber sehr oft misstrauisch, was einen Abzug von -2 auf soziale Aktionen einbringt, wenn Nymphen mit einer unbekannten Vertreterin des weiblichen Geschlechts agieren müssen.

Zudem strömen Nymphen dauerhaft je nach Gefühl Düfte aus, die leicht ihre Gefühle verraten können, wenn man näher mit ihnen bekannt ist und dieses Phänomen bereits beobachten konnte.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Satyrn

Die schöne Ziegenhirtin

Ledyra war das schönste Mädchen, das jemals seinen zarten Fuß auf die Erde Niel'Anors gesetzt hatte. Zumindest war dies die Meinung der Menschen, die in ihrem Dorf lebten und sie Tag für Tag mit bewundernden Blicken betrachteten. Von Nymphenblut, das in ihrer Familie fließen musste, tuschelten sie, wenn Ledyra vorüberging und auch wenn ihre Eltern keine Anzeichen dafür erkennen ließen und so unscheinbar waren, wie alle anderen Bewohner des Dorfes, so war die Erklärung doch trotzdem schnell gefunden. War das Mädchen schließlich nicht von seinem Vater auf der Türschwelle gefunden worden? Ein Findelkind, das womöglich gar die Prinzessin eines fernen Reiches war und das man vor den bösen Ränken des Hofmagiers hatte bewahren müssen? Nein, niemand war um eine Erklärung verlegen, jeder hatte eine Geschichte auf den Lippen, wenn das Rätsel um Ledyras Abstammung gelöst werden sollte.

Doch Ledyra ahnte nichts davon, welche Geschichten um sie gesponnen wurden, sie sah nicht das Leuchten in den Augen der Menschen, wenn sie ihnen ein Lächeln schenkte. Tag für Tag ging sie dem Leben nach, dass das Schicksal für sie erwählt hatte und hütete die Ziegen ihres Vaters, der kein Prinz, kein König, nur ein armer Ziegenhirte war, der von dem lebte, was seine Ziegenmilch auf dem Markt einbrachte.

Ledyra sah die Sorgenfalten nicht, die sein Gesicht überzogen, wenn er sie betrachtete, ahnte nichts von den Gedanken, die ihn in der Nacht wach hielten. Denn der alte Hirte wünschte sich eine bessere Zukunft für seine Tochter, ein Leben, das angenehmer war als das harte Leben, das sie als Frau eines armen Mannes aus dem Dorf erwarten würde.

Und von diesen Sorgen geplagt zögerte der alte Ziegenhirte nicht lange, als ein reicher, edel gekleideter Mann des Weges kam, der die schöne Ledyra auf der Weide erblickt hatte und sie zu seiner Frau nehmen wollte. Glücklich versprach er ihm die Hand seiner Tochter für das gute Leben, das er ihr als Frau an seiner Seite würde bieten können. Er ahnte nichts davon, dass Ledyra ihr Herz schon längst an einen anderen verschenkt hatte.

Denn jeden Tag, wenn Ledyra bei Sonnenaufgang die Ziegen auf die Weide trieb, erklang das sanfte Lied einer Flöte hinter den Hügeln und ihr Liebster kam des Weges, um sich an ihre Seite zu setzen und mit ihr auszuharren, bis die Dunkelheit sich langsam über dem Land ausbreitete und die Zeit gekommen war, für diesen Tag Abschied zu nehmen. Ledyra wusste kaum etwas von ihm, doch ein Blick in seine blauen Augen genügte ihr, um zu wissen, dass ihr Glück an seiner Seite lag.

Doch als ihr Vater ihr an jenem Abend die glückliche Nachricht überbrachte, die seine Sorgen zerstreut hatte, zerbrach Ledyras Welt in tausend Scherben. Weinend rannte sie in die Nacht hinaus, wohl wissend, dass sie ihren Liebsten niemals wieder sehen würde, wenn sie mit dem Fremden ging. Doch Ledyra wusste ebenso, dass sie ihrem Vater Gehorsam schuldig war und sich ihm nicht widersetzen durfte.

So stolperte sie weinend den Weg zur Weide hinauf zu dem Ort, an dem sie jeden Tag ihren Liebsten unter der alten Eiche getroffen hatte und schon bald vernahm sie das betörende Lied seiner Flöte, dass sie in seine Arme führte. In dieser Nacht kehrte Ledyra nicht nach Hause zurück und ihr Vater, der krank vor Sorge um seine Tochter war, konnte einmal mehr keine Ruhe finden.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Als es schließlich am nächsten Morgen an die Türe des kleinen Hauses klopfte und der Edelmann, der um die Hand seiner Tochter gebeten hatte, Einlass begehrte, um seine Braut mit sich zu nehmen, war Ledyras Bett noch immer unberührt. Der alte Ziegenhirte musste ihm erzählen, was am Abend vorgefallen war.

So blieb dem Edelmann nichts anderes übrig, als sich auf die Suche nach seiner Braut zu machen. Es dauerte nicht lange, bis er sie schlafend in den Armen des Flötenspielers fand, eng umschlungen und geborgen in der Umarmung der alten Eiche.

Außer sich vor Wut verfluchte er Ledyra und den Flötenspieler, denn all ihre Nachkommen sollten fortan die Gestalt der Ziegen besitzen, die Ledyra Tag für Tag hütete. Doch in dem Augenblick, als Ledyra und der Flötenspieler von den Worten des Fluchs erwachten, wandelte sich die alte Eiche. Ihre Äste wurden zu Armen, ihr Stamm formte sich zu einem zierlichen menschlichen Körper, die Wurzeln schrumpften, bis sie die Gestalt von Füßen besaßen und ihr Laub wurde zu dichten, braunen Zöpfen, die über ihren Schultern hinab hingen.

„So soll es sein“, sprach Neala Frohblatt, die Göttin des Frohsinns und der Lebensfreude, die nun an der Stelle der Eiche stand, mit einem vergnügten Lächeln auf den Lippen. „Doch wisse, dass das, was du meinen Kindern anzutun trachtest, auch dir selbst widerfahren wird.“

Und bei diesen Worten wurde der Edelmann von der Macht der Göttin ergriffen und fiel vor ihr auf die Knie, während sich seine Arme und Beine in Hufe verwandelten und Hörner aus seiner Stirn sprossen. Schon bald war der Edelmann zu einem Ziegenbock geworden, der ein klägliches Blöken von sich gab, während sich Ledyra vor Angst und Staunen erstarrt an ihren Liebsten klammerte und es nicht wagte, einen Schrei auszustoßen.

Als die Göttin ihr Werk vollendet hatte, wandte sie sich mit einem milden Lächeln an das zitternde Mädchen, das mit großen Augen auf den Ziegenbock starrte: „Und du, mein Kind, brauchst dich nicht zu fürchten. Denn gemeinsam mit meinem Sohn wirst du ein Volk begründen, das vielleicht wie ein merkwürdiger Scherz der Natur wirken mag, aber Frohsinn und Musik durch die Welt tragen wird, wo auch immer es seine Wege hinführen mögen.“

Mit einem fröhlichen Lachen verschwand die Göttin spurlos und ließ nur die alte Eiche an ihrer Stelle zurück, die die Liebenden in ihren schützenden Armen barg.

Und tatsächlich, als Ledyra viele Monate später die Frucht ihrer Liebe zu dem Flötenspieler, dem Sohn der Göttin, das erste Mal in ihren Armen hielt, so war das Kind von einer Gestalt, die nur einem Scherz hatte entspringen können. Denn obgleich es den Kopf und den Oberkörper eines Menschen besaß, so endeten seine Beine in Hufen und kleine Hörner zeigten sich auf seiner Stirn. Und doch war selten ein Kind auf Niel'Anor geboren worden, das seine Eltern mit so viel Glück und Liebe erfüllte und das, als es erwachsen war, eine solche Freude zu den Wesen Niel'Anors trug, wie der Sohn Ledyras und des Flötenspielers.

Über Satyrn

Das Volk der Satyrn ist eindeutig eines jener Völker, denen man mit gemischten Gefühlen begegnet. Schätzt man zwar ihren Frohsinn und ihr musikalisches Talent über alle Maßen, so sind doch die Gerüchte über die besondere Wirkung ihrer Musik auf das jeweils andere Geschlecht ebenso in aller Munde wie ihr angeborenes lüsternes Wesen und ihre Zügellosigkeit und sorgen für entsprechend schiefe Blicke und Vorurteile.

Satyrn erblicken das Licht der Welt stets mit einem besonderen Charme gesegnet, der sie für andere Wesen anziehend macht und mit einem Talent für die Musik oder das geschriebene Wort. So mag es wenig verwunderlich sein, dass viele der

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

begnadeten Dichter, Autoren, Sänger und Komponisten Niel'Anors den Satyrn entstammen.

Dies macht sie allerdings trotz ihrer Neigung zur Fröhlichkeit zu sehr empfindsamen und nicht selten auch zerrissenen und zerbrechlichen Seelen, die von Selbstzweifeln und der Angst zu versagen geplagt werden.

Bei solcherlei Talenten hält es natürlich nur wenige Satyrn lange in ländlichen Gegenden, auch wenn sie sich der Natur verbunden fühlen mögen. Die größte Satyrpopulation findet man zweifellos in Städten oder an den Höfen, wo sie ihre Talente gewinnbringend einzusetzen vermögen und über ein weitaus aufmerksameres Publikum verfügen als es ihresgleichen jemals sein könnten.

Erscheinungsbild

Sollte sich die Natur auf Niel'Anor jemals einen wirklichen Scherz erlaubt haben, so ist es nicht schwer zu glauben, dass das Volk der Satyrn tatsächlich die Folge davon war. Denn obgleich man bei dem humanoiden Oberkörper noch einen Menschen vor sich zu sehen meint, ändert sich dieser Eindruck schnell bei einem genaueren Blick, der nicht selten ein erstauntes Weiten der Pupillen nach sich zieht.

Unterhalb des Nabels wandelt sich der Körper eines Satyrn in den behaarten Unterleib und die behuften Beine einer Ziege, deren Fell in nahezu allen Fällen der Haarfarbe des Satyrn angeglichen ist.

Nur selten kommt es hierbei zu Abweichungen und noch weitaus seltener findet man Satyrn, deren Unterkörper mehrere Farben in diversen Zeichnungen aufweist.

Die Gesichtszüge der Satyrn sind sowohl bei den männlichen als auch bei den weiblichen Exemplaren markant zu nennen, wirken dabei aber auf eine seltsame Weise anziehend und attraktiv, auch wenn dieser Begriff nicht mit Lieblichkeit oder wirklicher Schönheit gleichzusetzen ist.

Über langen Nasen und vollen Lippen sitzen leicht mandelförmige Augen, die in einem grünen oder braunen Ton gefärbt sind und die von dichten Wimpern und nach oben geschwungenen Augenbrauen gerahmt werden.

Hörner, die an Ziegen oder gar an Widder erinnern, wachsen auf dem Kopf eines Satyrn und

verleihen ihm eine wilde und ungezähmte Erscheinung, die schließlich durch spitz geformte Ohren abgerundet wird, deren Spitzen jedoch nach unten weisen und die sich somit deutlich von den Ohren eines Elfen unterscheiden.

Männliche Satyrn sind gemeinhin kräftig gebaut und besitzen einen starken Haarwuchs, der sich meist bis auf die Brust ausdehnt. Gerne tragen sie Bärte, die sie kunstvoll zu ausgefallenen Formen rasieren und die ihren Gesichtern zu einem kultivierten Aussehen verhelfen.

Weibliche Satyrn wirken dagegen ein wenig zierlicher und verfügen über spärlicheres Körperhaar, das sie auch gerne entfernen, wenn es ihnen zu stark erscheint.

Beide Geschlechter besitzen einen starken Hang zur Haarpflege und so kann man weder das Kopfhaar noch das Körperhaar eines Satyrn jemals als struppig bezeichnen.

Das Haar eines Satyrn kann alle natürlichen Farben von reinem Weiß über natürliches Braun und kupfernes Rot bis hin zum tiefsten Ebenholz aufweisen und ist in beinahe allen Fällen sehr kräftig und widerstandsfähig.

Allgemein gesehen tendieren die meisten in Städten lebenden Satyrn zu einer überaus gepflegten Erscheinung und kleiden sich gerne in der neusten Mode, soweit es ihr Körperbau zulässt. Dabei greifen sie am liebsten zu dramatisch leuchtenden Farbkombinationen aus Seide und Satin, lieben Federhüte und weit schwingende Umhänge, die mit allerlei Mustern und Zierrat übersät sein können.

In der freien Natur verzichten die meisten Satyrn dagegen ganz auf Kleidung oder greifen lediglich auf eine Art Lendenschurz zurück, um ihr Geschlecht den offenen Blicken zu entziehen.

Eine nackte Brust ist dabei bei beiden Geschlechtern keine Seltenheit – sie wird von den Satyrn nicht als anstößig gewertet, da sich ihre Vorstellungen von Schicklichkeit keineswegs mit denen anderer Wesen decken.

In jeder Bewegung eines Satyrn kann man die Kraft und die Schnelligkeit erkennen, die ihren Körpern von Natur aus innewohnt. Stets sind ihre Schritte dynamisch und lebendig, verleihen ihnen eine Ausstrahlung, die die Augen unwillkürlich auf diese Wesen zieht, deren Anziehung so überaus schwer zu erklären ist.

Es muss an ihrem stolzen Auftreten liegen, den oft dramatischen Gesten und den Stimmen, die ihren Worten eine eigene Melodie verleihen. Stets klingen diese lockend, den Ohren schmeichelnd und von einer Kraft erfüllt, die nur schwer zu beschreiben ist. Ganz gleich, worin man den Grund zu finden glaubt – ein Satyr kann kaum übersehen werden und wird noch seltener vergessen.

Heimat

Ein Satyr besitzt keine Heimat, die ihm von Geburt an zugewiesen ist, er wählt sich seine Heimat selbst, was zu einem Leben voller Reisen führt, bis er sich endlich an seinem Ziel angekommen wähnt und sesshaft wird.

Der Ursprung des Satyrvolkes mag zwar in den Wäldern Niel'Anors zu finden sein, doch von dort aus haben sie sich auf den Weg gemacht, die Welt für sich zu erobern und sich ihren Platz darin zu erkämpfen. Heute sind sie aus keiner Gegend der vier Kontinente mehr wegzudenken und selten gibt es einen Ort, an dem man keine Satyrn zu finden vermag. Allerdings bevorzugen sie ein gemäßigteres Klima, was den Anteil der Satyrn in Norvandor und Basharban klein gehalten hat.

Die größte bekannte Satyransammlung findet sich in Liléansar, jenem Land im Herzen Ashar'vians, das für die Freiheit der Liebe und der Leidenschaften bekannt geworden – eine Kombination, die den stets auf die körperlichen Freuden bedachten Satyrn natürlich sehr entgegen kommt.

Familie

Besonders in den frühen Jahren seines Lebens ist die Familie die zentrale Institution im Leben eines

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Satyrn und auch in den Zeiten, in denen er seinem eigenen Weg zu folgen beginnt, bleibt sie für ihn von bedeutender Wichtigkeit und bildet einen Anker, zu dem er stets zurückkehren kann.

Satyrfamilien neigen dazu, eine recht große Anzahl von Mitgliedern zu umfassen, denn bei den umtriebigen Satyrpaaren bleibt es nur selten bei einem einzelnen Nachkommen und keineswegs alle müssen dabei der gleichen Elternkonstellation entsprungen sein. Also wachsen die meisten Satyrn in einem Rudel von Geschwistern und Verwandten auf und durchleben eine sorglose und fröhliche Kindheit, die den Grundstein dafür legt, dass sie sich allein nur selten wohlzufühlen vermögen.

Satyrkinder werden mit viel Aufmerksamkeit und Liebe groß gezogen, werden jedoch nur von wenigen festen Regeln eingeschränkt, was später dazu führt, dass sie unter anderen Wesen schnell Grenzen übertreten, deren Existenz ihnen nicht bewusst ist.

So ist die erwachende Sexualität eines Satyrjugendlichen keineswegs ein Tabu, sondern ein Element, das von seinem Volk gefördert wird und das ihm ein anderes Körperbewusstsein verleiht, als es bei anderen Völkern gemeinhin angemessen erscheint. Schwierigkeiten mit einer weitaus weniger offenen Umwelt sind die natürliche Folge.

Bis zum Erreichen ihrer Volljährigkeit bleiben Satyrn in ihrem Familienverband, danach ziehen sie in die Welt hinaus und versuchen, ihren eigenen Platz darin zu finden.

Wesen

Ein Satyr wird bereits mit dem Wunsch geboren, das Leben mit all seinen Facetten auszukosten und keine Erfahrung zu missen, die es ihm bieten möchte. So lieben sie es, exzessiv und zügellos Feste zu feiern und sich von den Wogen ihrer Leidenschaft davon treiben zu lassen, ohne am Ende auch nur einen Augenblick Reue zu empfinden. Denn was kann schon falsch daran sein, das Leben so intensiv zu leben und jeden Augenblick davon genießen zu wollen?

Dabei spielt die körperliche Lust eine besonders wichtige Rolle im Leben eines Satyrn und nimmt in seinem Denken einen sehr hohen Stellenwert ein, ohne an gängige Moralvorstellungen geknüpft zu sein. Ein Satyr wird es nicht als falsch empfinden, die schöne Tochter eines Königs zu begehren oder den Ehemann einer anderen Frau zu verführen, da es für Liebe und Lust keine Grenzen gibt.

Zwar mag es durchaus einen Punkt im Leben eines Satyrn geben, an dem er seine große Liebe findet, doch dies bedeutet nicht unbedingt, dass er von diesem Augenblick an treu sein wird. Treue und Loyalität sind zwar durchaus Werte, die im Leben eines Satyrn ebenso vorhanden wie auch wichtig sind, allerdings stehen sie eher für eine geistige als für eine körperliche Eigenschaft.

Natürlich führt diese Einstellung dazu, dass Satyrn sich gerne in Schwierigkeiten bringen und womöglich fluchtartig ihren Lebensraum verlassen müssen, denn es gibt wohl nur selten Individuen unter den anderen Völkern Niel'Anors, die für eine solche Lebensphilosophie Verständnis aufzubringen vermögen.

Doch natürlich ist das Leben eines Satyrn nicht allein auf Liebe und Lust ausgerichtet. Die zweite große Liebe im Leben eines Satyrn gehört der Schönheit eines Wortes oder einer Melodie, nicht selten sogar beidem gleichermaßen.

Die meisten Satyrn verfügen über eine unerreichte Singstimme, viele über das Talent, Noten zu einer Melodie von unglaublicher Schönheit zu verweben. Andere besitzen eine bewundernswerte Gabe, Worte zu berührender Poesie werden zu lassen und damit die Herzen ihrer Zuhörer zu öffnen. Mischt man dies mit einem gewissen schauspielerischen Talent und ihrer besonders anziehenden Ausstrahlung, wird schnell offenbar, dass es sich bei Satyrn um begnadete Wesen handelt, die dazu geboren sind, andere zu unter-

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

halten und an ihren Talenten Anteil haben zu lassen.

Kaum ein Satyr empfindet eine große Liebe für Waffen oder das Kriegshandwerk. Wenn es nötig ist, verlässt er sich lieber auf seine enorme angeborene körperliche Stärke als auf Metall.

Doch bei einem solchen Lebenswandel, wie ihn das Volk der Satyrn vervollkommnet hat, kann es manchmal für das Überleben notwendig sein, eine Waffe bei sich zu tragen und sich auf ihre Nutzung zu verstehen. Kaum ein Satyr neigt jedoch dazu, einen Kampf aus freiem Willen heraus anzustreben oder diesen zu provozieren.

Selten interessieren sich Satyrn für die Strömungen der Magie, sei es in Form der Elemente oder auch des Zaubergesanges. Aber dennoch gibt es das ein oder andere Individuum, das trotzdem den Weg der Magie einschlägt und danach trachtet, darin zur Meisterschaft zu gelangen.

Beziehung zur Umwelt

Ein Satyr neigt nicht dazu, Feindschaft zu einem anderen Volk zu empfinden und besitzt kein Verständnis für Vorurteile und Vorbehalte, die seiner Offenheit gegenüber anderen entgegenstehen. Trotzdem hat er oft selbst mit Vorurteilen zu kämpfen, die ihm aufgrund seines dämonisch wirkenden Äußeren und seines lüsternen Wesens entgegengebracht werden.

Nur zu gerne misstraut man Satyrn und unterstellt ihnen niedere Absichten. Manch einer mag sie sogar als Tiere beschimpfen oder ihnen unterstellen, zumindest nichts Besseres zu sein. Man sagt ihnen nach, Jungfrauen zu verführen und die Moral zu verderben, unschuldige Männer und Frauen mit ihren Zaubermelodien in die Ferne zu locken, um sie sich zu Willen zu machen und ihre tierischen Gelüste an ihnen zu stillen.

Nicht selten wandeln sich solcherlei Ansichten jedoch mit dem tatsächlichen Auftreten eines Satyrn und schlagen in ihr Gegenteil um, denn nur wenige Wesen vermögen es, dem Charme eines solchen für lange Zeit zu widerstehen.

Eine nahezu magische Anziehung übt das Volk der Nymphen auf die Satyrn aus, dem sie sich ebenso verbunden fühlen, wie sie von ihm angezogen werden. Dies mag wohl darauf beruhen, dass man ihnen mit den gleichen Vorbehalten begegnet, aber sicherlich auch an gewissen beiderseitig vorhandenen Interessen.

Religion

Die Religion ist nicht unbedingt als die wichtigste Komponente im Leben eines Satyrn zu bezeichnen. Die meisten von ihnen bringen den Göttern zwar Ehrerbietung entgegen, können jedoch darüber hinaus wenig mit ihnen anfangen.

Am ehesten fühlen sie sich zu Neala Frohblatt oder Lilliande und Yanariel hingezogen und lassen sich manchmal gar zum Besuch eines Tempels hinreißen, wenn vielleicht ein besonders attraktiver Priester oder eine besonders schöne Priesterin den Tempeldienst verrichtet.

Doch darüber hinaus neigt beinahe kein Satyr dazu, selbst in einem Tempel einzutreten und sein Leben als Diener eines Gottes zu verbringen, da dies für ihre Freiheitsliebe mit zu vielen Pflichten und Regeln verbunden ist.

Sprache

Das Volk der Satyrn lehrt seine Kinder bei ihrer Geburt stets das Sayridar, die Sprache der Vorfahren, die ihnen magische Kräfte verleihen soll.

Sayridar besitzt einen überaus schönen Klang und wirkt eher wie ein Gesang als wie das gesprochene Wort. Die meisten Lieder der Satyrn sind in dieser Sprache verfasst und obgleich kaum ein anderes Volk das Sayridar versteht, so kann sich doch nahezu niemand seiner Magie entziehen.

Viele Individuen haben davon berichtet, dass das Lied eines Satyrn Empfindungen in ihnen hervorgerufen hat, obgleich sie die Worte nicht zu entschlüsseln vermochten.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

In der Existenz dieser Sprache liegt demnach auch der Schlüssel zu der Fähigkeit der Satyrn, Emotionen über Melodien wach zu rufen.

Spielwerte

Mit einer Körpergröße, die zwischen 1,60 und 1,85 m anzusiedeln ist, sind Satyrfrauen im Vergleich sehr hochgewachsen. Für Satyrmänner gilt mit einer Größe von 1,70 bis 1,95 m Ähnliches.

Mit 26 Jahren ist ein Satyr bei seinem Volk als Erwachsener anzusehen, während 600 Jahre das höchste Alter ist, das ein Angehöriger dieses Volkes zu erreichen vermag.

Satyrn erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Ausstrahlung. Zudem erhalten sie einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeiten aus dem Fertigkeitspaket Musiker und erhalten dieses, ohne dafür bei der Charaktererschaffung zahlen zu müssen.

Als Instrument wird hierbei immer als Erstes die Flöte gewählt, deren Gebrauch traditionell jedem Satyrkind bereits im frühesten Alter beigebracht wird. Allerdings gilt trotzdem, dass für jedes weitere Instrument gezahlt werden muss.

Ein Satyr vermag es, ein Lied auf seiner Flöte zu spielen, dessen Melodie bei jedem Wesen, das seine Willenskraftprobe gegen die Ausstrahlung des Satyrn patzt, die Leidenschaft in den Adern brennen lässt und ihn somit absolut unwiderstehlich macht.

Das Ziel oder auch die Ziele werden besonders willig und folgen nur noch ihrer eigenen Leidenschaft, bis der Zauber des Liedes verfliegt, was jedoch erst 2 Stunden später der Fall ist, insofern sie einen erneuten Willenskraftwurf erfolgreich absolvieren konnten.

Falls die Probe fehlschlägt, bleibt das Ziel von dem Charme des Satyrn gefangen und muss von nun an jede weitere Stunde eine erneute Probe ablegen, bis diese erfolgreich ist oder der Satyr den Zauber aufhebt.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Schattenvolk (Sir'Dhar)

Schattenherz

Der Verlust der Nachtelfen nagte an Shirashai und ließ ihr keine Ruhe. Wann immer sie die Menschen sah, die Narion und Eriadne erschaffen hatten, wann immer ihr Auge auf die Elfenkinder fiel, die glücklich im Licht der Sterne tanzten und zu ihren Schöpfern aufblickten, schlich sich Neid in ihr dunkles Herz.

Warum wollte es ihr einfach nicht gelingen, ein eigenes Volk zu erschaffen? Warum war sie dazu verdammt, die Schöpfung der anderen Götter zu betrachten, ohne dass ihr selbst die Liebe ihrer eigenen Kinder zuteilwurde? Die bedingungslose Liebe, mit der die Elfen Liaril begegneten, die tiefe Verehrung, die die Nymphen für Yanariel empfanden, die Ehrfurcht, die die Menschen ihrer verhassten Schwester Eriadne entgegenbrachten – nichts davon galt Shirashai, deren Anhängerschaft ihr so verschwindend klein und unbedeutend erschien.

Sie sehnte sich nach einem eigenen Volk, einem Volk, das seine Mutter zutiefst verehren würde und das ihre Macht über Niel'Anor mehren sollte. Doch Shirashai wusste, dass ihr Unterfangen auch diesmal nicht gelingen würde, wenn sie es allein versuchte.

Die gefallene Göttin besaß Macht. Genügend Macht, um jeden Sterblichen das Fürchten zu lehren, doch die Kraft, die dazu nötig war, ein eigenes Volk zu erschaffen, war ihr genommen worden. Entzogen von der Gemeinschaft aller Götter Niel'Anors, um sie für ihre niederträchtigen Taten zu bestrafen.

Ja, Shirashai würde Hilfe brauchen – aber wer würde der verbannten Göttin der Nacht noch zur Seite stehen?

Sie überlegte lange, beobachtete die anderen Götter, bis ihr Blick auf die schwarzen Augen Askalars traf, die sie voller Verlangen betrachteten. Askalar, der Gott der Diebe. Launenhaft und unberechenbar, kaum zu durchschauen und voller Gefahr. Niemand konnte jemals ahnen, auf welche Seite er sich schlagen würde, niemand konnte vorhersagen, wohin ihn seine nächsten Schritte tragen würden. Ein Lächeln tanzte über Shirashais Lippen, als sie seinen Blick erwiderte. Sie hatte gefunden, wonach sie so lange gesucht hatte.

Es fiel ihr leicht, den Funken seines Begehrens zu schüren, mit verführerischen Worten einen Zauber zu weben, der Askalars Herz mit seidenen Stricken umfing, um ihm die Macht zu entlocken, die Shirashai versagt blieb. Und so erschufen sie ein neues Volk aus ihrer Leidenschaft, wahre Kinder des Schattens, die ihren Schöpfern treu ergeben waren. Geformt nach ihrem Vorbild und erfüllt von der Liebe zum Dunkel der Nacht, in deren Stunden sie geboren waren.

Doch Askalar ahnte in seinem Stolz auf seine Schöpfung nicht, dass Shirashai ihn betrogen hatte. Denn die Kinder der Nacht waren mehr, als er vermutete. Shirashais Wunsch, den Kreaturen Niel'Anors zu schaden, deren Schöpfer sie verbannt hatten, pflanzte einen düsteren Keim in die Herzen ihrer Kinder. Und Askalars Augen waren von Entsetzen erfüllt, als er erkannte, was sie ihnen damit angetan hatte.

Die Kinder des Schattens waren von einem besonderen Hunger erfüllt. Dem Hunger nach der Lebenskraft der Wesen Niel'Anors, der sie selbst am Leben hielt und die sie fortan stehlen mussten, um nicht zu vergehen.

Voller Abscheu verstieß Askalar die Göttin der Nacht in seinem Schmerz über ihren Verrat, wohl wissend, dass es bereits zu spät war, Shirashais düstere Tat zunichtezumachen. Die Königin der Nacht mochte schwach

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

sein, doch sie war noch immer eine der hohen Götter Niel'Anors, deren Willen er nicht zu brechen vermochte, wenn er geschehen war.

Askalars Wut berührte Shirashai nicht. Sie hatte sich genommen, wonach es sie verlangt hatte und das Werk war vollbracht. Das Herz der dunklen Göttin lachte voller Freude.

Über das Schattenvolk

Es ist ein dunkles Geheimnis, das hinter den farblosen Augen des Schattenvolkes lauert und wer es einmal erraten hat, lebt nicht mehr lange genug, um es zu teilen. Es ist die Gier nach der Lebensenergie anderer Wesen, die sie verzehrt, jener Kraft, die sie benötigen, um zu überleben.

Es ist ein düsterer Kuss, der Schwäche hinterlässt, eine Berührung, die für einen Augenblick den Atem raubt, ohne dass man einen Grund dafür zu finden vermag.

Wer zu lange in der Nähe eines Schattenwesens verweilt, fühlt sich schwach und kraftlos, ohne diese Empfindungen zu verstehen. Es ist ein unheimlicher Sog, der jeden Körperkontakt zu einer Gefahr macht und stärker wirkt, je länger dieser andauert.

Denn so wie der ungestillte Hunger die Kräfte schwinden lässt, so lässt auch jeder Tag ohne Nahrung das Schattenvolk an Substanz verlieren. Es ist ein Kreislauf, der das Leben des Schattenvolkes bestimmt und gefährdet. Ein Umstand, der sie stets nach neuen Opfern suchen lässt, damit nicht auffällt, welch dunkler Fluch auf ihnen lastet. Das Schattenvolk muss die Lebenskraft anderer Wesen stehlen, um sein eigenes Leben zu erhalten, Schaden zufügen, um sich selbst davor zu schützen.

Was geschehen würde, wenn dieser Fluch jemals offenbart würde, weiß jedes der Schattenkinder von dem ersten Augenblick an, in dem es fähig ist, seine Ausmaße zu verstehen.

Erscheinungsbild

Hoch gewachsen und von schlanker Gestalt, bleiche Haut über marmorgleichen, schmalen Gesichtern mit hohen Wangenknochen, die vom Alter kaum berührt werden.

Es ist eine düstere Attraktivität, die diesen Wesen anhaftet und die sie bereits auf den ersten Blick von den anderen Kreaturen Niel'Anors unterscheidet. Es ist kein lebendig wirkendes Äußeres mit rosig glühenden Wangen – genau genommen glüht kaum ein Hauch von Farbe auf den Körpern des Schattenvolkes.

Ihre Hautfarbe wirkt kränklich blass, beinahe weiß, so als ob sie noch nie von den Strahlen der Sonne berührt worden ist und tatsächlich meidet das Schattenvolk allzu direktes Licht, das seine Haut schnell verbrennt und in den empfindlichen Augen schmerzt.

Das schwarze Haar bildet dazu einen scharfen Kontrast, fällt bei den Frauen oft in seidig langen Strähnen ins Gesicht, ohne gebändigt zu werden, während Männer dazu neigen, ihr Kopfhaar kurz zu tragen oder es zu binden. Die feine Haarstruktur ist zu glatt, um aufwendige Frisuren zu erlauben, doch die meisten Schattenkinder empfinden den beinahe spiegelnden Glanz als schmückend genug.

Kurioserweise verfügt das Schattenvolk nur über wenig Körperbehaarung, wenn man von dem Kopf- und Gesichtshaar absieht. Die Haut weist nahezu keine Unebenheiten auf und ist gewöhnlich frei von Unreinheiten.

Die schräg geschnittenen Augen der Schattenkinder sind oftmals vollkommen schwarz, doch es treten zuweilen auch silbrige Färbungen in unterschiedlichen Nuancen auf und es gibt in seltenen Fällen sogar dunkelblaue Augen, die jedoch eine Ausnahme darstellen.

Das Schattenvolk neigt nicht dazu, sonderlich viel Fett anzusetzen. Sein Körperbau ist sehnig und

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

schmal, weist lange Gliedmaßen auf, die besonders an den geschickten Fingern ins Auge fallen.

Schattenkinder bewegen sich mit einer angeborenen Sicherheit, sind beinahe nie ungeschickt und neigen nicht zu einem übermäßig auffälligen Auftreten mit weit ausholenden Bewegungen.

Eine Aura des Geheimnisvollen haftet ihnen in jedem Augenblick an, wird auch in den leisen, heiseren Stimmen offenbar, die ihnen gegeben sind, findet sich in dem dunklen, rauen Lachen, das nur selten über ihre Lippen dringt.

Wärme und Herzlichkeit sucht man vergebens, doch eine finstere Anziehungskraft kann nicht geleugnet werden und nährt sich aus der mysteriösen, undurchschaubaren Ausstrahlung der Schattenkinder. Es ist eine Notwendigkeit, sind sie doch schließlich auf Körperkontakt angewiesen, um überleben zu können.

Das Schattenvolk kleidet sich im Allgemeinen unauffällig. Zweckmäßige Kleidung in Schwarz oder dunklem Grau, Kapuzen, mit denen sie ihre Identität verbergen können, wenn es nötig wird, sind an der Tagesordnung und werden nur selten durch wertvollere Stoffe ersetzt.

Dunkle, weite Mäntel, die die Figur vor neugierigen Blicken verbergen und hohe Stiefel, die eine mühelose Fortbewegung sichern, darunter eng anliegende Hosen – das Schattenvolk bevorzugt Kleidung, die es bei seinen Tätigkeiten nicht behindert und die es erlaubt, schnell und effektiv mit den Schatten zu verschmelzen.

Schmuck wird kaum getragen, beschränkt sich höchstens auf feine Silberketten, die gut verborgen werden können. Schmuckstücke behindern, erhöhen den Wiedererkennungswert und können Spuren hinterlassen – Eigenschaften, die die Kinder der Nacht nicht schätzen.

Allerdings legen viele Frauen des Schattenvolkes eine Vorliebe für kostbare Stoffe an den Tag und wenn sie sich an den Höfen Niel'Anors oder in

höheren Gesellschaftsschichten bewegen, wird man die bewundernswert schlichte Eleganz feststellen können, die ihnen zu eigen ist. Es käme einer Frau des Schattenvolkes niemals in den Sinn, sich mit protzigem Schmuck zu behängen und in stechenden Farben aufzutreten, um aufzufallen, doch ihr angeborenes Empfinden für den passenden Auftritt ist unbestreitbar und reicht aus, um die Blicke all jener auf sich zu ziehen, deren Aufmerksamkeit sie sich wünscht.

Eine Frau des Schattenvolkes weiß um die Mittel, die ihre dunkle Attraktivität unterstreichen und setzt diese gekonnt ein, um dieses Ziel auch zu

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

erreichen. Eine zierliche Kette mit einem einzigen Diamanten, der wie ein Stern am Nachthimmel leuchtet, ein silbernes Band, das das schwarze Haar aus der blassen Stirn hält – es liegt ihnen fern, zu übertreiben, wenn man die gleiche Wirkung auf eine weitaus einfachere Weise erzielen kann.

Heimat

Das Schattenvolk führt ein unstetes Leben und tritt nur selten in größerer Zahl an einem Ort auf. Dies liegt bereits in der Natur und den Ernährungsgewohnheiten dieses Volkes begründet, die auf lange Sicht Aufsehen erregen müssen. So meidet das Schattenvolk kleine Siedlungen, fühlt sich eher in großen Städten wohl, in denen es weniger auffällt. Dunkle Hafengegenden und gefährliche Gassen, in denen sich lichtscheue Gestalten herumtreiben, sind ihr Revier. Es ist der bevorzugte Aufenthaltsort eines Volkes, das etwas zu verbergen hat.

Obgleich die Kinder der Nacht Einzelgänger sind, ist ihnen ein Leben in Einsamkeit nicht möglich, würde ihnen ein solches doch die Lebensgrundlage entziehen. Aus diesem Grund führen viele Angehörige des Schattenvolkes ein Leben, das von der Wanderschaft bestimmt wird, und legen ein großes Talent für die Verschleierung ihrer Identität an den Tag, das es ihnen leichter macht, etwaige Spuren ihres Tuns zu verwischen.

Auch eine gewisse Art von Konkurrenz untereinander um den eigenen Lebensraum ist oft an der Tagesordnung und tritt gerne in größeren Städten zutage, die mehrere Mitglieder dieser Spezies anziehen. Denn wer teilt schon gerne ein ergiebiges Revier? Die Beseitigung von Rivalen und das Ablenken eines Verdachtes, der die eigene Person betrifft, sind zwei Beschäftigungen, die im Dasein des Schattenvolkes eine große Rolle spielen.

Familie

Das Schattenvolk neigt bereits in jungen Jahren dazu, eigene Wege zu gehen und eine Familie ist dabei ein zweckmäßiger Bund, der lediglich die hilflosen Lebensjahre überdauert.

Es ist kaum möglich, einen größeren Zusammenschluss der Kinder der Nacht über einen längeren Zeitraum zu erhalten, ohne dass früher oder später Schwierigkeiten aufkommen und so beginnen viele Angehörige des Schattenvolkes schon früh mit der Wanderschaft über Niel'Anor im Kreis der Familie, der so lange bestehen bleibt, bis die Kinder das Erwachsenenalter erreicht haben.

Der Hunger nach der Lebenskraft anderer Wesen erwacht um das zehnte Lebensjahr herum. Zuvor trägt die Mutter Sorge für die Ernährung eines Schattenkindes und nährt es mit der Energie, die sie selbst aufgenommen hat.

Schattenvolksmütter sind in diesen Jahren sehr hungrig, benötigen sie doch eine sehr große Menge ihres Lebenselixieres, da sie dieses teilen müssen. Es ist eine schwierige Zeit, die die meisten Frauen nur ungern ertragen und die nicht selten mit dem vorübergehenden Verlust der Beherrschung einhergeht, der stets große Probleme mit sich bringt. Eine Frau des Schattenvolkes tötet in ihrer Gier nur allzu schnell ihr Opfer und die Familien sind es gewohnt, in der Nacht rasch zu verschwinden, wenn es nötig ist.

Die Kinder des Schattenvolkes lernen in dieser Zeit, die sie mit ihrer Familie verbringen, recht viel über ihre Existenz, müssen jedoch auch früh verstehen, dass ihr schützender Kreis nicht lange währt und sie dazu gezwungen sind, schon bald auf eigenen Beinen zu stehen. Dies lässt keine sonderlich starke Bindung entstehen und tatsächlich gehen Schattenkinder auch im Erwachsenenalter nur selten tiefe Beziehungen ein.

Die Gewohnheit, auf sich selbst gestellt zu sein und keine Hilfe erwarten zu können, führt meist zu Verschlossenheit und die überaus ungewöhnliche Art der Ernährung trägt wenig dazu bei, diesen Umstand zu beheben, betont eher seine Notwendigkeit.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Trotzdem erwacht in vielen Schattenkindern eines Tages der Drang zur Fortpflanzung, die zur Erhaltung ihrer Art notwendig ist. Allerdings erstreckt sich dieser nicht auf die anderen Völker Niel'Anors, die wohl kaum Verständnis für die Gewohnheiten der Kinder aus einer solchen Verbindung aufbringen könnten.

Es wird hart bestraft, wenn es zu folgenreichen Beziehungen des Schattenvolkes mit anderen Wesen kommt, gefährden diese doch die Sicherheit des ganzen Volkes. Ein solches Verbrechen wird in den Schattenebenen Niel'Anors vor das Gericht der Ältesten gebracht, den angeblich ersten und mächtigsten Kindern des Schattens, die von Shirashai das Geschenk des ewigen Lebens erhalten haben.

Es ist die einzige existente Instanz, die über das Schattenvolk regiert und die über eine Gruppe gefürchteter Jäger gebietet, die dafür Sorge tragen, dass jedes Verbrechen seine Strafe findet und die Interessen der Ältesten gewahrt bleiben.

Wesen

Kaum ein Volk Niel'Anors ist so verschlossen, verschwiegen und geheimnisumwittert wie das Schattenvolk, das es zu seinem Lebensinhalt gemacht hat, unauffällig zu sein und in der Masse zu verschwinden.

Es sind geschickte Spione, die mit dem Schatten verschmelzen können, um jedes Geheimnis zu entdecken und jedes Gespräch zu belauschen, begnadete Assassinen, die ihr Opfer aus dem Hinterhalt attackieren und zur Strecke bringen, geschickte Diebe, die jede Wand erklimmen, jedes Schloss öffnen, den Knoten jedes Goldbeutels lösen können. Ein Schattenwesen lebt für diese Dinge.

Kaum ein Kind der Nacht geht einer ehrenhaften Tätigkeit nach und Gesetze kümmern sie wenig. Warum sollten sie auch das Talent, in die Schatten eintauchen zu können, ungenutzt lassen, wenn es ihnen von Askalar so großzügig geschenkt worden ist?

Das Verlangen nach Macht und die Liebe zu den Schatten ist ihnen ebenso angeboren wie eine tiefe Abneigung zur Sonne, in deren Strahlen sie sich unwohl und verletzlich fühlen.

Es sind die dunklen Taten, die ihre Herzen erwärmen und mit Freude erfüllen und kein Wesen Niel'Anors kommt ihnen in ihrer Ausführung gleich. Ein gelungener Einbruch, der unbemerkte Diebstahl eines wertvollen Artefaktes, die saubere Vollendung eines Auftrages und der prickelnde Nervenkitzel, der dabei durch den Körper strömt – es sind die Elemente, die das Leben des Schattenvolkes bestimmen und es zu wertvollen Verbündeten all jener macht, die seine Dienste benötigen.

Die Agilität der Schattenkinder macht das Erklimmen einer Wand mühelos, ihr wacher Geist durchschaut Schutzmechanismen in kürzester Zeit und überwindet sie. Die Kinder der Nacht horten Reichtümer nicht aus der Sucht nach Wohlstand. Es sind Zeichen ihres Könnens, die beinahe liebevoll behütet werden. Gleiches trifft auf ihre Dienste zu – wer einem Schattenkind eine schwierige Aufgabe stellt, die kaum lösbar zu sein scheint, kann sich sicher sein, ein verlangendes Glänzen in dessen Augen zu erwecken. Es sind das Streben nach Perfektion, die Suche nach Ruhm und dem Beweis, der Beste zu sein, die das Schattenvolk antreiben, nicht allein der reine Profit.

Und doch sind es nicht nur die Taten jenseits des Gesetzes, für die das Schattenvolk lebt. Der Bau eines effektiven Sicherheitssystems und gefährlicher Fallen zum Schutz ihres neu erworbenen Eigentums können die Schattenkinder über Jahre beschäftigen, bis ihre Konstruktionen nahezu vollkommen und unüberwindbar scheinen.

Die Geschichte eines der größten Diebe des Schattenvolkes erzählt davon, wie er, als sich sein Leben dem Ende zuneigte, all seine Schätze in eine Festung auf dem Gipfel der Wolkenspitzen Beleriars gebracht haben soll, um sich schließlich selbst mit ihnen dort einzuschließen. Niemand soll

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

es je vollbracht haben, seine Fallen und Mechanismen zu überwinden, um seine Reichtümer zu stehlen. Diese sagenhafte Festung zu finden und all ihre Rätsel zu lösen, ist wohl ein Traum eines jeden Schattenkindes, das es nach dem größten Ruhm unter seinesgleichen dürstet.

Aber auch die Kunst, die eigene Identität unter einer überzeugenden Verkleidung zu verbergen und die Schauspielerei sind bei den Angehörigen des Schattenvolkes beliebt. Das Vorgeben, jemand anderes zu sein, die Imitation einer fremden Stimme, die das Gegenüber auf eine falsche Fährte lockt, sind angeborene Fähigkeiten dieses Volkes, das Masken jeglicher Art liebt.

Die Täuschung und die Illusion liegen den Kindern der Nacht im Blut und nicht selten sind sie Bestandteil einer gelungenen Intrige, stecken auf einem Ball hinter einer Maske und verändern die Geschicke eines Königreiches. Insbesondere die Frauen des Schattenvolkes genießen es, dichte Intrigennetze zu spinnen und sich in höheren Kreisen zu bewegen, in denen sie ihre Talente vollkommen entfalten können.

Ihre Vorlieben erstrecken sich dabei weniger auf die Anhäufung von Reichtümern, als eher auf das betörende Gefühl der Macht, die sich in ihren schlanken Händen sammelt und die sie in das Schicksal ganzer Königreiche eingreifen lässt. Man findet sie entsprechend seltener in desolaten Gegenden, eher in den Zentren der Macht, nach denen es sie verlangt.

Eine Frau des Schattenvolkes ist eine Meisterin in der Kunst, subtil ihre Spuren zu verwischen und unter den prüfenden Augen der Gesellschaft zu agieren, ohne dabei eine Rivalin zu dulden oder es zu riskieren, dass man ihre Tarnung durchschaut.

Wer also auf der Suche nach der Unterstützung eines ehrlosen Geschöpfes durch die dunklen Gassen einer Stadt irrt und eine heruntergekommene Taverne als Treffpunkt genannt bekommt, könnte sich nur allzu schnell dem bleichen Antlitz und den kalten, farblosen Augen eines Schattenkindes gegenüberfinden, das diesen Wunsch mit einem kühlen Lächeln und einer geöffneten, behandschuhten Hand quittiert.

Und es gibt wohl niemanden auf ganz Niel'Anor, der Probleme gründlicher löst und zu einer größeren Gefahr wird, wenn man seine Schulden nicht begleicht.

Beziehung zur Umwelt

Das Schattenvolk besitzt die unangenehme Eigenart, anderen Wesen Unwohlsein einzuflößen, was wohl in der verborgenen Bedrohung begründet ist, die in ihnen schlummert.

Es mag ähnlich sein wie das Verhältnis zwischen Jäger und Beute – eine stets spürbare Gefahr, die von dem Jagdtrieb eines Schattenkindes ausgeht. Es ist ihre mysteriöse Aura, die gleichermaßen anziehend und abstoßend wirkt, das charmante, wenn auch kühle Lächeln, das eine arglose Seele zu lange verharren lässt, um sie in das Netz zu locken, in dem das Verderben auf sie lauert.

Und doch ergibt sich nicht jedes Schattenkind glücklich in sein Schicksal. Obgleich Herzenswärme und Mitleid nicht zu ihren dominantesten Eigenschaften zählen, verflucht so mancher Angehörige des Schattenvolkes die Art seines Daseins, das ihn dazu verflucht, meist auf der Flucht zu sein und ihm ein gewöhnliches Leben verbietet.

Es ist eine seltsame Existenz, die von dem Hunger nach der Lebenskraft und dem Hass auf die Schwäche, die ihr Fehlen hinterlässt, geprägt ist. Jedes Wesen ist eine potenzielle Nahrungsquelle, gegen den Willen eines Schattenkindes verführerisch durch die in ihm wohnende Kraft, die lebensnotwendig ist.

Handelt es sich dabei um ein Wesen, das tiefere Gefühle weckt, so bedeutet dies einen Zwiespalt zwischen dem durch die Emotionen angefachten Hunger und dem Wunsch, nur dieses eine Mal das nagende Verlangen zu unterdrücken, das die Selbstbeherrschung zu vernichten droht.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Und doch besteht das nicht zu leugnende Bedürfnis nach Gesellschaft, die über die reine Nahrungsaufnahme hinausgeht.

Gemeinhin begegnet man dem Schattenvolk mit Misstrauen, das wohl allein schon in ihrer Lichtscheue wurzelt und durch ihre bekannten Tätigkeitsbereiche nicht gemildert wird.

Man empfindet die Schattenkinder als finster und ehrlos. Sie sind kein Kontakt, den ein Wesen unter gewöhnlichen Umständen sucht, niemand, mit dem man gerne gesehen wird, wenn man auf seinen Ruf bedacht ist. Die Schattenkinder wissen um diese Wirkung und pflegen sie, gewährt sie doch eine natürliche Barriere gegen ihre Umwelt, die nicht versucht ist, ihnen allzu nahe zu kommen.

Religion

Shirashais Plan war nicht in jeder Hinsicht erfolgreich. Die wenigsten Schattenkinder lieben ihre Stammmutter für die Sucht nach Lebenskraft, die ihre Existenz bestimmt, und wenden sich in ihren Gebeten lieber an Askalar, der für einen großen Teil ihrer Wesenszüge steht und ihnen ähnlich ist. Die Beziehung zu Shirashai ist entsprechend zwiespältig, wenngleich ihr die angemessene Ehrerbietung entgegengebracht wird.

Speziell die Frauen des Schattenvolkes treten häufig in ihre Priesterschaft ein, während die Männer sich eher zu Askalar hingezogen fühlen, dem Vater, der ihnen das Leben geschenkt hat und dessen Ambitionen sie verstehen.

Ansonsten mag Minaril, die Göttin an Askalars Seite, für all jene interessant sein, die sich für das Studium der Mysterien interessieren.

Eriadne als Göttin des Lichts verursacht den meisten Schattenkindern ein großes Unbehagen, was bei einer Schöpfung ihrer ewig konkurrierenden Schwester wohl wenig verwunderlich sein mag.

Sprache

Jedes Schattenkind lernt das Sir'dai in seiner frühesten Kindheit von seinen Eltern, sagt man doch, dass es Shirashai selbst gewesen ist, die ihren ersten Spross die Worte des Schattens gelehrt hat, um sie fortan von ihm durch die folgenden Generationen tragen zu lassen.

Es ist eine geheime Sprache, die außerhalb des Schattenvolkes niemals weitergegeben wird und die aus den Mündern der Schattenkinder einen mystischen, unheimlichen Klang besitzt.

Das Schriftbild des Sir'dai erinnert an rundliche Runen, die man oft auf magischen Artefakten findet und in der magische Rituale oder religiöse Texte des Schattenvolkes abgefasst werden.

Allerdings besitzt kaum ein anderes Wesen Zugang zu dieser Sprache und kann sie entschlüsseln.

Spielwerte

Die Frauen des Schattenvolkes erreichen eine Körpergröße, die zwischen 1,50 bis 1,80 m liegt, während die Männer eine Größe zwischen 1,60 und 1,95 m aufweisen können.

Im Alter von 21 Jahren gelten sie als erwachsen, können dabei ein Höchstalter erreichen, das zwischen 100 und 150 Jahren anzusiedeln ist und somit über der Lebenserwartung eines gewöhnlichen Menschen liegt.

Ihr enormes Geschick verschafft ihnen einen Bonus von +1 auf das Attribut Gewandtheit, zudem erhalten sie einen Bonus von +2 auf jede Probe, die eine Fertigkeit des Basisfertigkeitspakets *Verbrecher* betrifft. Diese ist mit einer angeborenen Spezialisierung gleichzusetzen.

Das Schattenvolk kann mühelos mit den Schatten verschmelzen und wirkt gleichsam unsichtbar, solange es vollkommen stillhält und in dem lichtlosen Bereich verharrt. Wahrnehmungsproben, die zu ihrer Enttarnung führen könnten, werden mit einem Abzug von -2 auf den entsprechenden Wurf belegt.

Die besonderen Ernährungsgewohnheiten des Schattenvolkes lassen keine Notwendigkeit für gewöhnliche Nahrungsaufnahme aufkommen, wenngleich diese aufgenommen werden kann.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Einen Nährwert besitzt jedoch nur die Lebensenergie eines anderen Wesens und ein Tag ohne Nahrungsaufnahme lässt das Schattenvolk die eigene verlieren.

Technisch gesehen bedeutet ein Tag Hunger, dass ein Angehöriger des Schattenvolkes eine Schadensstufe verliert. Diese muss durch Kontakt zu einem lebendigen Wesen bzw. dessen Berührung aufgefüllt werden. Es nimmt 1 Minute in Anspruch, zwei Gesundheitspunkte zu regenerieren, die das Opfer entsprechend verliert. Eine Schadensstufe kann also durch 5 Minuten ununterbrochenen Körperkontakt aufgefüllt werden und ist mit einer Tagesmahlzeit gleichzusetzen.

Der Entzug der Lebenskraft versetzt das Opfer in eine Art Starre. Es kann sich also nicht an den eigentlichen Vorgang der Übertragung und die verstrichene Zeit erinnern, wenn es daraus erwacht. Sein Selbsterhaltungstrieb gewährt ihm jedoch nach jeder verstrichenen Minute eine Willenskraftprobe gegen die Willenskraft seines Gegenübers, die es vorzeitig erwachen lässt, falls sie gelingt.

Jede verlorene Schadensstufe macht es für das Schattenvolk schwieriger, den Wunsch nach Nahrungsaufnahme zu unterdrücken und zehrt an seiner Willenskraft. Dies resultiert in einem Abzug von -1 pro verlorener Schadensstufe auf jede Willenskraftprobe, die nötig sein kann, um einer potenziellen Versuchung, den Hunger zu stillen, zu widerstehen.

Der Erzähler kann eine solche Probe verlangen, wenn ihm der Grad des Lebenskraftverlustes so hoch erscheint, dass der Hunger den Charakter dazu verleitet, alle Vorsicht zu vergessen und sich ein Opfer zu suchen. Als Faustregel sollte dies der Fall sein, sobald der Lebenskraftverlust die Hälfte der Schadensstufen übersteigt. In einem solchen Fall kann es zusätzlich schwieriger werden, die Nahrungsaufnahme aus freiem Willen zu stoppen – auch hierbei kann der Erzähler eine Probe auf die Willenskraft des Schattenwesens verlangen, deren Schwierigkeitsgrad durch den Grad der Aushungerung modifiziert wird.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Syreniae

Zauberstimme

Amidea war schön. Daran bestand kein Zweifel. Und wenn sie ihre rosigen Lippen öffnete und ihre sanfte Stimme erklingen ließ, so war ihr Klang von einem solchen Leibreiz, dass niemand es vermochte, ihr zu widerstehen. Beinahe von Zauberkraft erfüllt war jeder Ton, der ihren Mund verließ und wenn sie gar zum Gesang ansetzte, so traten Tränen in die Augen ihrer Zuhörer, dann vermochte sie es, Leidenschaft in ihnen zu beschwören und jede Emotion in ihren Liedern spürbar zu machen.

Doch Amideas Seele war nicht von der gleichen Schönheit erfüllt wie ihr makelloses Antlitz. Denn sie wusste um die Macht, die in ihrer Stimme lag, kannte den Zauber, den sie über all jene warf, die sie zu hören bekamen. Und Amidea scheute sich nicht, die Magie zu benutzen, die ihr geschenkt worden war. Sie genoss es, Liebe in den Herzen der Männer zu wecken, die sie bewunderten, spielte so lange mit ihnen, bis sie ihrer müde wurde. Und warum sollte sie auch davor zurückschrecken, die Kräfte einzusetzen, die ihr die Götter so großzügig geschenkt hatten?

Ja, Amidea wusste um ihre Einzigartigkeit und das Schicksal jener, die sie verschmähte, kümmerte sie nicht. Wenn ein Mann so töricht war, seinem Leben ein Ende zu setzen, wenn sie ihn verließ, so lag dies allein in seiner Verantwortung, denn sie versprach niemals, zu bleiben. Und wenn sie ein Leben zerstörte und in Trümmern hinter sich ließ, so berührte es sie nicht.

Amidea sonnte sich in der Bewunderung ihrer Verehrer und liebte es, zum Mittelpunkt ihres Lebens zu werden. Die Welt um sich herum, ihre Sorgen und Nöte, hatte sie schon lange vergessen. Sie ließ all jene, die ihre Wege kreuzten, tanzen wie Marionetten, die sie nach ihrem Willen lenkte und die sich bewegten, um ihr zu Gefallen zu sein. Bald fühlte sich Amidea in ihrer Verblendung den Göttern gleich und ließ sich selbst wie eine Göttin verehren, erregte damit jedoch endlich die Aufmerksamkeit und den Unwillen einer wahrhaftigen Gottheit, die sich das Geschehen mit Sorge in den saphirblauen Augen betrachtete.

Lilliande, die Göttin der Liebe, hatte genug gesehen. Für eine Weile hatte sie sich das Unglück angesehen, das Amidea über ihre Welt gebracht hatte, ihren Fall in den Wahnsinn so lange verfolgt, bis sie sie nicht mehr länger gewähren lassen konnte. Wie viele Herzen hatte Amidea in ihrem Wahn gebrochen, wie viele Leben zerstört? Es war an der Zeit, der Frau mit der bezaubernden Stimme Einhalt zu gebieten, deren Geist der Finsternis anheimgefallen war.

Und so erschien die Göttin der Liebe in dem falschen Tempel, den Amidea sich hatte errichten lassen und ihre Worte waren von wahrer Macht erfüllt, als sich ihre Stimme durch den riesigen Thronsaal erhob: „Dein Gesang wirkt wahre Wunder, Amidea, und du bist so sehr in ihn verliebt, dass er dich geblendet hat. Und deswegen erlöse ich dich von der Dunkelheit in deinem Herzen, auf dass du eines Tages wieder das Licht erblicken kannst."

Ein blauer Schein ging auf Amidea nieder und umhüllte ihren Körper auf dem goldenen Thron, ließ sie vor Angst aufschreien und nach den Wachen rufen, die ihren Leib beschützen sollten. Doch niemand erschien, niemand kam der falschen Göttin zur Hilfe, um sich gegen Lilliande zu stellen, und als das Licht erloschen war, saß ein kleiner Vogel an ihrer Stelle und zwitscherte ein erstauntes Lied.

Denn von nun an würde Amidea nur noch in der Gestalt eines Vogels singen und ihre Zuhörer entzücken, jedoch niemals mehr die Macht besitzen, ihre Schritte zu lenken, wie es ihr beliebte.

Aber bei jedem Wechsel zwischen Tag und Nacht, in der Zeit des Zwielichts, sollte Amidea in ihre wahre Gestalt zurückkehren und sich an das erinnern, was sie einst gewesen war. Und dann, wenn sie aufrichtig bereute, was sie den Wesen Niel'Anors angetan hatte, würde sie eines Tages vielleicht die Erlösung finden.

Über Syreniae

Syreniae. Ein Volk, um das sich so viele Legenden ranken, dass es mittlerweile beinahe selbst zu einer solchen geworden ist.

Man fürchtet ihre Zauberstimmen, von denen man sagt, dass sie den Willen eines jeden Wesens zu lähmen vermögen, erzählt dramatische Geschichten über Liebe und Tod oder das Verderben, das verlockendem Gesang entstammt. Und tatsächlich sind die Singstimmen der Syreniae über die Maßen schön und ziehen jeden Zuhörer in ihren Bann.

Das Leben der Syreniae ist von Musik erfüllt, die aus jeder Ecke ihrer Heimat erklingt und die Luft durchdringt, die sie atmen. Und sie kennen ihre Meisterschaft, die Besucher aus ganz Niel'Anor in ihre Heimat zieht, um einmal die berühmte Oper von Calunis und ihre Wunder zu besuchen oder eines jener meisterlichen Instrumente zu erstehen, die den Händen der Syreniae entstammen.

Es macht sie hochmütig, nährt ihre kühle, unnahbare Aura, die ebenso faszinierend wirkt wie die bezaubernden Töne, die über ihre Lippen dringen.

Dabei bleibt das geflügelte Volk stets geheimnisumwittert, gefällt sich in dieser Rolle, die durch Mythen und Geschichten produziert worden ist, erhebt sich mit einem mächtigen Flügelschlag in die Lüfte und verschwindet, wenn man ihm zu nahe kommen will.

Denn Syreniae wissen nur allzu gut um die klügsten Wege, nachhaltig im Gedächtnis zu verbleiben und dies erreicht man nur dann, wenn man unerreichbar bleibt.

Erscheinungsbild

Feinknochige, filigran anmutende Körper sind den Syreniae zu eigen und lassen vor allem die Frauen zerbrechlich und zart wirken. Syreniamänner sind muskulöser, wenngleich sich dies eher in einem drahtigen Körperbau niederschlägt und nicht in riesigen Muskelbergen.

Männliche Syreniae legen Wert auf einen athletischen Körper, der gesund und leistungsstark ist. Sind die Formen aufgeweicht, so empfinden Syreniae dies als abstoßend und unästhetisch, ein äußeres Anzeichen für einen schwachen Geist, der von niederen Motiven getrieben wird und keine Selbstbeherrschung besitzt. Die Frauen sind selten mit üppigen Kurven gesegnet und weisen eher feinere Rundungen auf, zudem gilt es als unweiblich, wenn eine Frau einen allzu muskulösen Körper zur Schau trägt.

Mächtige Schwingen zieren den Rücken der Syreniae, erreichen im voll ausgebreiteten Zustand eine Länge von bis zu 9 Metern. Das Gefieder schimmert dabei in reinem Weiß oder Schwarz, in das sich grünliche oder bläuliche, seltener auch violette Töne mischen können. Von Zeit zu Zeit wird ein Syrenia geboren, dessen Flügel goldene, kupfer- oder bronzefarbene Tönungen zeigen, doch diese stellen Ausnahmen dar.

Ähnlich ist es um die Haarfarbe bestellt. Schwarzes oder weißes Haar dominiert und wird nur in wenigen Fällen von Gold, Kupfer oder Bronze abgelöst. Die meisten Syreniae tragen die seidigen Strähnen lang und offen. Streng gebundenes Haar wird nur in Kriegszeiten getragen und ist ein sicheres Zeichen dafür, dass

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

kämpferische Handlungen bevorstehen, die eine gänzlich freie Sicht erfordern. Zudem schneiden viele Krieger ihr Haar kurz, was die meisten Syreniae als unattraktiv empfinden.

Langes Haar gilt als Zeichen für Wohlstand und Frieden, stellt die bevorzugte Haartracht dieses Volkes dar, das jedoch auch an lockeren Zöpfen Gefallen findet.

Frauen greifen zu Kämmen und Diademen, wenn sie sich das Haar aus dem Gesicht halten und schmücken wollen, flechten allerlei Zierrat wie Perlenschnüre und Bänder hinein, wenn sie sich nach Abwechslung sehnen.

Die Gesichter der Syreniae unterscheiden sich in ihrer Feinheit wenig von dem vorherrschenden Gesamtbild ihrer körperlichen Beschaffenheit. Oval und mit fein definierten Zügen erscheinen sie ätherisch und zart, wie aus Marmor gemeißelt.

Lange, gerade Nasen, die schmal geformt sind, anmutig geschwungene Lippen und leicht schräge Augen bilden ein typisches Syreniagesicht, das von porzellanartiger, heller Haut untermalt wird. Beinahe erinnern sie eher an Statuen als an lebendige Wesen aus Fleisch und Blut.

Silbriges oder tiefdunkles Grau ziert die Iris eines Syrenia und verleiht einen kühlen, geheimnisvollen Blick aus dicht bewimperten Augen, die von schmalen Brauen betont werden und stets distanziert die Welt beobachten.

Syreniae bewegen sich geschmeidig und elegant, in gewisser Weise sparsam und beherrscht, niemals ungelenk und überschwänglich.

Eine ähnliche Tendenz findet sich in der Art ihrer Kleidung. Fließende Seidenstoffe in gedämpften Farben umschmeicheln einen Syreniakörper, werden von Broschen gehalten und ermöglichen eine ungehinderte Bewegungsfreiheit für die Schwingen. Auch Männer tragen gewickelte Tuniken über ihren Hosen, greifen nur dann zu starrem Leder, wenn sie zum Reisen oder Kämpfen gezwungen sind.

Dezente Schmuckstücke sind beliebt. Reifen aus gewundenem Metall, Ringe und Amulette werden gern getragen, auch Perlen sind ein häufig ge-

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

sehenes Element bei Syreniaschmuck, bei dem jegliche Übertreibung vermieden wird. Syreniae unterstreichen ihre Attraktivität gerne, doch zu extremer Prunk stößt sie ab und wird als unangemessen empfunden.

Über allem schwebt jedoch das Merkmal, das einen Syreniae mehr kennzeichnet als jedes andere – ihre reine, klare, über die Maßen melodische Stimme, die beinahe jedes Wort in Gesang verwandelt.

Heimat

Alaneya, jene felsige Insel, die einst an der Seite Beleriars gelegen hat und die heute nur noch von den endlosen Wellen des Sternenmeeres umgeben wird, ist die Urheimat aller Syreniae, die sie nahezu niemals verlassen. Syreniae bleiben gerne unter ihresgleichen und reisen selten, weswegen man außerhalb der Insel kaum einen Vertreter dieses Volkes antrifft. Zudem empfinden Syreniae, die die hohen, majestätischen und offenen Bauwerke ihrer Heimat gewohnt sind, die Behausungen der anderen Völker als klein und beengt.

Bedenkt man die riesige Spannweite ihrer Flügel, so ist eine solche Regung wohl verständlich – Syreniae haben Schwierigkeiten, sich in kleinen Gebäuden zu bewegen und hassen es zutiefst, wenn ihre Flügel mit Wänden, Decken und Möbelstücken kollidieren.

Familie

Das Leben der Syreniae bewegt sich innerhalb der Grenzen einer aufsteigenden Spirale, in der jeder seinen eigenen Platz besitzt und die Familie bestimmt, an welcher Position dieser Spirale ein Individuum steht.

So ist es undenkbar, dass ein einfacher Diener in die Reihen der herrschenden Familien einheiratet. Die Volksschichten bleiben unter sich, es werden Hochzeiten arrangiert, um diese Ordnung zu erhalten und auf Liebe und Gefühl nimmt man dabei wenig Rücksicht.

Diese Tradition basiert größtenteils auf dem Glauben der Syreniae, dass starke Nachkommen nur einer ebenso starken und reinen Verbindung der Eltern entspringen können. Diese ist nicht mehr gegeben, wenn sich das Blut eines Bauern mit dem Blut einer Königin vermischt, schließlich ist ein Bauer für einen anderen Lebensweg geboren und besitzt die Anlagen, diesen zu bestreiten, während einer Königin ein Leben mit anderen Herausforderungen obliegt, für die sie geschaffen wurde. Talent ist damit kein Zufall mehr, es wird von den Eltern gegeben und ist auf den Weg ausgerichtet, der dem Kind vorherbestimmt ist.

Über die Jahrhunderte ist dieser Glaube eher zu einer Basis geworden, die politische Entscheidungen in Liebesdingen rechtfertigt. So werden Ehen arrangiert, die die Machtposition einer Familie stützen und ihr Verbündete verschaffen, die bei ihrem Aufstieg behilflich sind oder den Abstieg eines Rivalen beschleunigen.

Dabei ist es hilfreich, dass die gesellschaftliche Spirale nahtlos ist, es also durchaus akzeptabel sein kann, wenn ein Mitglied einer knapp unterhalb des Hochadels stehenden Familie in den selbigen einheiratet. Somit ist ein langsamer Aufstieg möglich, der sich über Jahrhunderte hinziehen kann.

Der Machtkampf der Syreniafamilien kann grausam sein. Familienfehden haben ganze Adelshäuser auf dunklen und verschlungenen Wegen ausgelöscht, damit ein anderes an ihre Stelle nachzurücken vermochte.

Dabei geht es selten um einzelne Individuen – der Ruhm einer Familie erstreckt sich auf all ihre Mitglieder und so ist der Zusammenhalt nach außen stark. Ein Bollwerk gegen Feinde, das schwer zu überwinden ist und dem sich der Einzelne unterordnen muss.

Natürlich gibt es auch hierbei Ausnahmen. Nicht jeder Syrenia ist ehrgeizig, nicht jeder unterwirft sich dem Willen eines Familienoberhauptes. Doch wer aufbegehrt und unbeugsam seinen Weg gehen möchte, wird schnell aus den Reihen der

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Familie verstoßen, gilt fortan als familienloser Ausgestoßener, der keinen Namen mehr besitzt.

Aber wenngleich diese einen schweren Stand besitzen mögen, so führt ihr eigensinniger Weg oftmals zu wahrer Größe und macht sie von Namenlosen zu jenen, die einen neuen, ruhmreichen Namen begründen.

Wesen

Das Dasein der Syreniae ist von Musik durchdrungen, dreht sich um all ihre Facetten, auf denen die großen Familien dieses Volkes ihren Ruhm begründet haben.

Die geschicktesten, besten Instrumentenbauer Niel'Anors entstammen den Syreniae und ihre Werke sind auf allen Kontinenten begehrt, kommt ihnen schließlich der Klang keines anderen Instrumentes gleich.

Fantastische Opern werden von ihnen verfasst und aufgeführt, beginnen von Alaneya aus ihren Weg um die ganze Welt. Und natürlich kommt kein Sänger eines anderen Volkes den Syreniae gleich und kann sich mit ihren reinen, bezaubernden Stimmen messen.

Diese Zauberstimme ist es auch, die einen großen Teil der Mythen verschuldet und angeregt hat, die sich um das geflügelte Volk ranken und dies ist in der Tat nicht gänzlich ungerechtfertigt. Die Stimmen der Syreniae besitzen eine unheimliche Zauberkraft, ermöglichen es ihnen, den Willen anderer Wesen nach ihren Wünschen zu beeinflussen.

Sie sind sich dieses Talentes bewusst und nutzen es gerne, um ihren Zielen näher zu kommen, legen dabei keinerlei Skrupel an den Tag. Zu ihrem Leidwesen zeigt ihre Zauberstimme jedoch keinerlei Wirkung auf ihresgleichen und ist somit vollkommen wertlos im Einsatz innerhalb ihrer eigenen Reihen.

Syreniae treten stets kühl und beherrscht auf, zeigen in der Öffentlichkeit keine Emotionen. Es gilt als unpassend, in Gesellschaft das eigene Gefühlsleben spazieren zu tragen, gehört dieses schließlich hinter verschlossene Türen.

Natürlich verbreiten auch die Syreniae Klatsch und amüsieren sich auf Festlichkeiten, aber es ist nicht üblich, die persönlichen, intimen Belange öffentlich zu äußern, teilt man diese doch nur mit den engsten Vertrauten.

Syreniae wahren stets eine gewisse Distanz zu den Geschehnissen um sich herum und bestehen auf einem förmlichen und höflichen Umgang miteinander, wenn sie sich außerhalb ihres engsten Kreises bewegen. Dabei legen sie Wert auf kultivierte Unterhaltung, lieben das Theater, Opern und musikalische Darbietungen, darüber hinaus auch Poesie und Literatur.

Ohnehin ist ihnen eine gute Bildung wichtig und so finden sich Akademien und Bibliotheken auf Alaneya, die über die Grenzen der Insel hinweg bekannt sind und einen exzellenten Ruf besitzen. Nahezu jeder Syrenia kann lesen und schreiben, selbst wenn er einer der unteren Schichten entstammt. Dafür sorgen die Schulen Alaneyas, die jedem offen stehen, der Interesse an ihrem Besuch hegt.

Die Syreniae sind stolz auf ihren hohen Bildungsgrad und stellen dies deutlich zur Schau. Ein Syrenia neigt dazu, auf andere Wesen hinabzuschauen und man sagt diesem Volk nicht grundlos eine Tendenz zu Hochmut und Arroganz nach.

Syreniamänner besitzen eine Vorliebe für sportliche und militärische Wettkämpfe, die speziell in den Reihen des Adels für Zerstreuung sorgen. Konkurrenzdenken und Wettbewerb erstrecken sich jedoch noch auf viele andere Bereiche des Syrenialebens.

So herrscht ein gnadenloser Kampf um die Position des Besten auf nahezu allen Gebieten. Die beste Stimme, der perfekteste Gesang, das meisterhafteste Instrument mit dem reinsten Klang – stets gibt es einen Rivalen um eine erreichte Position, der danach trachtet, den Ruhm für sich selbst zu erringen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Oftmals eskalieren solcherlei Rivalitäten und werden nicht mehr allein durch das Können, sondern durch Intrigen und Manipulation entschieden. Mancher Syrenia verliert sich so sehr in seinem Streben nach Perfektion, dass er in den Wahnsinn abzugleiten droht und den Bezug zur Realität verliert. Denn Perfektion zu erlangen, manchmal in allen Bereichen des Lebens, ist das, was die Syreniae antreibt. Sie streben nach Makellosigkeit und hassen es, wenn man sich über sie amüsiert oder sie gar zu blamieren versucht.

Ein solcher Versuch weckt schnell die Rachsucht in ihnen, reizt sie zu beißenden Wortgefechten, wenngleich sie bemüht sind, niemals die Fassung vollkommen zu verlieren.

Obgleich Syreniae oftmals wie lebendige Marmorstatuen wirken mögen, sind ihnen Zügellosigkeit und starke Emotionen nicht fremd – sie wissen jedoch um die Gefahren, die es in sich birgt, wenn man sein Gefühlsleben offenbart, und bevorzugen es, ihre verletzlichen Stellen zu verbergen.

Beziehung zur Umwelt

Die Seltenheit, mit der sich die Syreniae auf Niel'Anor bewegen, führt unweigerlich zu Staunen und Faszination, wo auch immer sie auftauchen.

Die mächtigen Schwingen und ihre majestätische Haltung rufen Respekt hervor, wenngleich Höflichkeit und gute Manieren durch ihre Neigung zu einem arroganten Auftreten oftmals zunichtegemacht werden.

Syreniae konzentrieren sich meist auf ihre eigene Welt und ihre eigenen Angelegenheiten. Sie interessieren sich kaum für die Problematiken, die andere Völker bewegen, wollen nichts von Kriegen und Politik wissen, solange ihre Heimat nicht davon betroffen ist. Machtgier ist ihnen nur innerhalb ihres eigenen Volkes gegeben, sie erstreckt sich nicht auf andere Länder oder andere Völker.

Zwar sind sie nicht uninformiert – natürlich behalten auch Syreniae ein Auge auf die Vorgänge außerhalb ihrer Insel, schon allein, um etwaige Bedrohungen auszuschließen – doch sie bevorzugen es, sich nicht einzumischen und eher die Position eines neutralen Beobachters einzunehmen.

Wenn man einen Syrenia aus der Fassung bringen möchte, so genügt es, wenn man ihn mit Dummheit und Ignoranz konfrontiert. Es fällt ihnen schwer, mit ungebildeten Wesen umzugehen und sie hassen es, mit Sturheit zu kollidieren, die für keine Argumentation offen ist. In solchen Augenblicken gerät selbst der kühlste Syrenia in Rage.

Zudem ist es ihnen, die so viel Wert auf Bildung legen, unverständlich, wie diese von anderen vernachlässigt werden kann. Schlampige, nachlässige Arbeit ist für sie nicht nachvollziehbar und sie können es nicht verstehen, wenn sich jemand nicht bemüht, sein Werk so gut zu verrichten, wie es ihm möglich ist.

Entsprechend bewundern Syreniae handwerkliche Perfektion auch bei anderen Völkern, lassen sie sich von erlesenen Kunstwerken beeindrucken, solange es nicht um Werke geht, die mit ihren eigenen konkurrieren.

Wenn man einen Syrenia nach dem Volk Niel'Anors fragt, das er am meisten verabscheut, so wird in vielen Fällen das Volk der Feenelfen genannt. Syreniae verspüren eine tiefe Abneigung gegen die Späße jener kleinen Wesen, die oft darauf abzielen, ihr Gegenüber in Verlegenheit zu bringen. Es ist eine Unart, für die kein Syrenia Verständnis aufbringen kann.

Religion

Der größte Teil der Syreniae wendet sich in Gebeten an Eriadne, die Göttin der Künste und des Lichts, verkörpert sie doch die Tugenden, die von diesem Volk am meisten geschätzt werden, obwohl sie nicht erreichbar sein mögen.

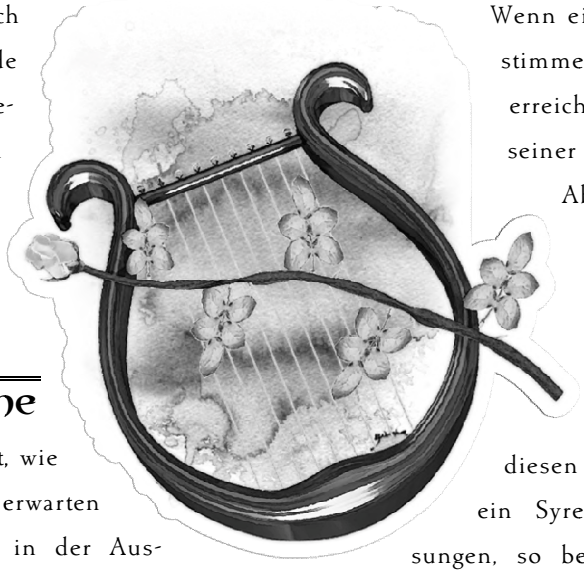
Traditionell schlägt der dritte Nachkomme einer Syreniafamilie aus höher gestellten Kreisen den Weg eines geistlichen Lebens ein. Dies ist eine Art

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Zeichen der Dankbarkeit für den Wohlstand, der der Familie gegeben worden ist, und sichert womöglich das gütige Auge der Gottheit und ihr Wohlwollen für die Zukunft.

Auch Aranus wird hoch geschätzt und kann auf einige große Tempel zu seinen Ehren niederblicken, die von den Syreniae errichtet worden sind.

Darüber hinaus sind die Vorlieben recht unterschiedlich – jeder Syrenia ist frei, an das zu glauben, was ihm beliebt, seien dies Licht oder Schatten, weiß dieses Volk doch um die Tatsache, dass beide Elemente in den Seelen aller Lebewesen verankert sind. Sie erkennen die Dunkelheit in ihrer eigenen Seele an und verleugnen sie nicht, wenngleich sich nicht jeder in diese ergibt.



Sprache

Alanai, die Sprache der Syreniae, ist, wie man es von einem solchen Volk erwarten sollte, sehr melodisch und weich in der Aussprache. Ihre Worte klingen von den Lippen eines Syrenia wie Musik, ohne dass dieser überhaupt singen muss.

Auch das Schriftbild ist fließend, besitzt elegant geschwungene Buchstaben, die jeder Syrenia mit Sorgfalt und ohne Hast niederschreibt. Schließlich gilt eine unleserliche Schrift als Zeichen eines Geistes, der nicht dazu in der Lage ist, Großes zu vollbringen, fehlt es ihm doch eindeutig an Hingabe.

Spielwerte

Weibliche Syreniae erreichen eine Körpergröße, die zwischen 1,60 und 1,80 m liegt. Männer weisen sogar eine Höhe von 1,70 bis zu 2 m auf, die sie zu den größten humanoiden Wesen Niel'Anors gehören lässt. Die Flügelspannweite eines Syreniae beträgt zusätzliche 9 m, wenn die Flügel komplett ausgebreitet sind.

Ab dem 26. Lebensjahr gilt ein Syrenia als erwachsen, die allgemeine Lebenserwartung liegt zwischen 200 und 300 Jahren.

Durch die enorme Faszination, die ein Syrenia auf andere Wesen ausübt, erhält das geflügelte Volk einen Bonus von +1 auf das Attribut Ausstrahlung.

Ihre zaubermächtigen Stimmen machen es ihnen einfach, ihren Willen zu bekommen. Wenn ein Syrenia seine Zauberstimme einsetzt, um etwas zu erreichen, erhält das Ziel seiner Bemühungen einen Abzug von -2 auf seine Willenskraftprobe, um diesen Einflüsterungen zu widerstehen.

Eine gesangliche Darbietung verstärkt diesen Effekt sogar noch – hat ein Syrenia vor Publikum gesungen, so bewegt dies die Zuhörer dazu, ihm besonders gewogen zu sein.

Für eine Dauer von ca. 30 Minuten unmittelbar nach dem Auftritt, erhält ein Syrenia einen Bonus von +4 auf jede Art von sozialer Probe. Versucht er in dieser Zeit, ein Wesen zu verführen oder zu etwas zu überreden, so fällt ihm dies besonders leicht. Durch diese besondere Gabe haben Syreniae es deutlich leichter, die Laufbahn eines Zaubersängers einzuschlagen. Sie bezahlen 2 Punkte weniger, wenn sie diesen Vorteil bei der Charaktererschaffung kaufen.

Syreniae bewegen sich in der Luft ebenso sicher wie am Boden – ihre Flügel tragen sie mühelos in die Lüfte empor, sind aber durchaus ein Hindernis, wenn sie sich in engen Räumlichkeiten bewegen sollen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Tritonen

Selurians Geschenk

Doch obgleich die Liebe zwischen Alaria und Selurian stark war, so vermochte sie es nicht, alle Hindernisse zu überwinden. Denn weder konnte Alaria die Ozeane verlassen noch war Selurian dazu in der Lage, die Welt über den Wellen hinter sich zu lassen und an ihrer Seite zu bleiben.

Und so war ihre Liebe so flüchtig wie die Berührung zwischen Wind und Wasser. Zwar konnten sie kostbare Zeit miteinander verbringen, doch miteinander leben würden sie niemals, denn Selurians unstetes, nach Freiheit drängendes Wesen erlaubte es ihm nicht, an einem Ort zu verharren und sich der Liebe Fesseln zu beugen, während Alaria niemals diejenigen verlassen würde, die ihres Schutzes bedurften.

Wann immer Selurian also aufbrach, um das Reich seiner Geliebten zu verlassen, wurde ihm das Herz schwer, denn er erkannte die tiefe Trauer in ihren schönen Augen und erblickte die Schwermut, die jeden ihrer Schritte begleitete, sie stets umhüllte wie ein trüber Schleier, der ihre einstige Unbeschwertheit ersticken wollte.

So sann der Gott der Stürme lange darüber nach, wie er Alarias Schmerz würde lindern können, suchte nach den Momenten, die für einen Augenblick Linderung brachten. Und schließlich, nach einer langen Zeit der Suche, fand er die Antwort, als er Eriadne, die Göttin des Lichtes beobachtete und den Ausdruck in ihren Augen erhaschte, die voller Liebe auf das Tun der Menschen gerichtet waren, den Kindern, die aus ihrer Liebe zu Narion entsprungen waren.

Also trat Selurian hinaus an das Meer und beschwor mit all seiner Macht die Winde, die über Niel'Anor wehten, sammelte ihre Kraft in seinen Händen, um sie schließlich in einem mächtigen Sturm über den Ozean tanzen zu lassen. Die Wellen bäumten sich auf, glichen für Augenblicke mächtigen Bergen, die sich in die Lüfte erhoben, um sich schließlich wieder mit dem Meer zu vereinen. Dunkle Wolken zogen über das Wasser, wurden von dem heulenden Wind über die Erde getrieben und fielen als Regentropfen auf das Meer nieder.

Niemals zuvor hatte die junge Welt einen solchen Sturm erlebt und die Lebewesen, die sie bevölkerten, suchten ängstlich und voller Ehrfurcht Schutz vor dem Unwetter, das Selurian beschworen hatte. Als sich die schwarzen Wolken nach einer langen Zeit endlich verzogen hatten und die Sonne aus ihrem Versteck lugte, um die Spuren des Regens zu trocknen, berührten ihre Strahlen zaghaft das neue Leben, das geschaffen worden war. Denn Wind und Wasser hatten sich zu einem Lebewesen vereint, das in Selurians starken Armen ruhte und das aus dem Sturm geboren worden war. Und mit diesem neugeborenen Wesen trat er über die Grenzen des Meeres, schritt hinab in die Tiefen Salay'idans, um es seiner Liebsten zum Geschenk zu machen. Wenngleich er es nicht vermochte, sein Leben an der Seite Alarias zu verbringen, so sollte sie niemals wieder einsam sein und traurig seiner Rückkehr harren.

Und als er das Kind in ihre Arme legte, kehrte der Glanz in Alarias Augen zurück und ein Lächeln erblühte endlich auf ihren Lippen und rötete die blassen Wangen. Das Zeichen von Selurians Liebe würde für alle Ewigkeit über die Ozeane herrschen und den Schmerz der Trennung lindern, indem es Alarias Leben mit Freude erfüllte.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Über Tritonen

Herren der Meere, Riesen der Ozeane, Herrscher der Gezeiten. Dies sind nur drei der Bezeichnungen, die man auf Niel'Anor für das Volk der Tritonen kennt.

Sie sind das älteste Volk, das die Meere besiedelt und so dicht mit ihm verwachsen, dass sie dem ewigen Wasser über die Dauer ihrer Existenz immer ähnlicher geworden sind. So ruhig wie der windstille Ozean an einem sonnigen Tag, doch gleichzeitig so aufbrausend wie die alles verschlingenden, peitschenden Wellen während eines Sturmes, wenn sie in Zorn geraten.

Wohl kein anderes Volk vereint das Wesen seiner Stammeltern so sehr in seiner Seele wie ein Triton, der Selurians Temperament mit Alarias ruhiger, stiller Weisheit verbindet.

Und so sind die Tritonen gleichermaßen die stummen Beobachter, Chronisten ihrer Welt, wie sie auch zu einem furchterregenden Feind werden können, wenn man ihren Lebensraum und ihre Familien bedroht.

Kein anderes Meeresvolk wird in einem ähnlichen Maß geachtet, wenngleich die Tritonen gleichzeitig ein ewiger Dorn im Fleisch der Yassalar sind, die sie für abergläubische, schwerfällige Schwächlinge halten, es aber dennoch nicht wagen, das mächtige Korallenreich offen anzugreifen. Denn man sagt nicht umsonst, dass der Atem eines Tritonen die Wellen aufpeitscht und seine donnernde Stimme über die Winde gebietet.

Erscheinungsbild

Allein durch seine Statur wirkt ein Triton beeindruckend und dabei ist es noch nicht einmal notwendig, die Augen über die stählernen Muskeln gleiten zu lassen, die die meisten männlichen Tritonen ihr Eigen nennen.

Ihre gewaltige Körpergröße genügt bereits, um jeden potenziellen Angreifer Vorsicht walten zu lassen, überragen sie doch alle anderen Völker dieser Welt mühelos und machen deutlich, dass die Bezeichnung „Riese" keineswegs unpassend gewählt ist. Tritonenfrauen sind nur wenig kleiner und obgleich sie ebenfalls muskulös gebaut sind, wirken sie deutlich zarter als männliche Tritonen.

Obwohl man annehmen sollte, dass mit einer solchen Statur eine gewisse Schwerfälligkeit einhergeht, strafen die Meeresriesen solche Vorurteile Lügen. Sie bewegen sich geschmeidig und geschickt, wenngleich sie nicht die Wendigkeit eines Meereselfen an den Tag legen und tänzerische Leichtfüßigkeit vermissen lassen.

Zu den auffälligsten Merkmalen eines Tritonen gehören sicherlich die stark ausgeprägten Schwimmhäute an den Füßen, die an Flossen erinnern und eine enorme Länge aufweisen. Auch zwischen den Fingern besitzen sie deutlich sichtbare Schwimmhäute, die ihnen das Vorankommen im Wasser erleichtern.

Das Meeresvolk besitzt im Allgemeinen eher kantige Züge mit schmalen Lippen und hohen Wangenknochen, weist schlanke, lange Nasen und flossenartig geformte Ohren auf, die einem Fächer oder einer Muschel mit zackigen Rundungen gleichen. Eine lieblich anmutende Zartheit findet sich nur selten in einem Tritonengesicht.

Die Haut eines Tritonen ist von einem perligen Weiß, das an das Innere einer Muschel erinnert. Gelegentlich finden sich auch silbrige Färbungen, die von einem ähnlichen Schillern begleitet werden. Muster in dezenten Farben ziehen sich über Arme und Beine, können jedoch nicht mit den bunt leuchtenden Mustern einer Nixe konkurrieren. Gelegentlich kann man sogar Spuren davon auf den Wangen und um die Augen entdecken.

Die Augen eines Meeresriesen sind meist in Blau- oder Grüntönen gefärbt. Auch ein dunkles Türkis ist nicht selten und ab und an wird sogar ein Kind mit schwarzen Augen geboren, was nach dem Glauben der Tritonen allerdings drohendes Unglück verheißt. Der Träger einer solchen Augenfarbe findet sich oft unverschuldet als Außenseiter wieder, bei dessen Erscheinen Schutzformeln ge-

murmelt und Schutzzeichen fester umklammert werden.

Ein ähnliches Phänomen findet sich in umgekehrter Weise bei den Haarfarben. Für gewöhnlich wellt sich weißes oder silbriges Haar über Tritonenschultern. Wird jedoch ein Triton geboren, dessen Haar einen bläulichen Schimmer besitzt, so gilt dieser als vom Schicksal begünstigt. Man berührt das Haar eines solchen Individuums, weil eine solche Geste Glück und Gesundheit verheißt.

Weibliche Tritonen tragen ihr Haar lang und flechten es zu komplizierten Frisuren, die dem Stand ihrer Trägerin angemessen sind. Je komplexer die Flechten ausfallen, desto höher kann ihr Stand eingeordnet werden. Einer Dienerin ist entsprechend nur ein einziger Zopf erlaubt, während offenes Haar allgemein als Zeichen einer niederen Geburt gilt.

Allerdings tragen Kurtisanen ihr Haar häufig offen – ein Symbol für Verführung und unverhohlene Erotik, das bei einer gewöhnlichen Frau allein den Augen des Ehemannes vorbehalten bleibt, einer Kurtisane jedoch zur Provokation dient.

Männer tragen ihr Haar kurz, pflegen jedoch eine Vorliebe für Bärte, deren Länge die Stellung innerhalb der Familie verdeutlicht. Trägt ein junger Mann also einen kurzen Bart oder bleibt gar bartlos, so ist es dem Patriarchen einer Familie allein bestimmt, das Haar bis auf Brusthöhe wachsen zu lassen.

Tritonen bedecken ihre Körper mit fließenden Stoffen, die in aufwendiger Handarbeit aus Algenfäden gewonnen und gebleicht werden. Diese werden um den Körper gewunden und behindern die Bewegungsfreiheit deutlich, was bei den Meeresriesen jedoch als Zeichen der Friedfertigkeit gewertet wird. Nacktheit gilt als respektlos und anstößig. Spärliche Kleidung ist verpönt und bleibt den Kriegern vorbehalten.

Tritonen sind Schmuck aus besonders schönen Muscheln und Korallen nicht abgeneigt, tragen diesen jedoch zurückhaltend. Zuviel davon wird als abstoßend empfunden und deutet Maßlosigkeit und Gier an.

Heimat

Zwar findet man Tritonen über den gesamten Meeresboden verstreut, doch das glanzvolle, riesige Korallenreich wird als ihre Urheimat angesehen, der sich alle Tritonen Niel'Anors zugehörig fühlen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Anders als andere Völker sind die Tritonen nicht in konkurrierende Reiche aufgespalten, sondern erkennen die Herrschaft des einzigen Königs der Tritonen an, der von der Hauptstadt Balisar aus sein Reich regiert.

Die religiösen Ansichten des Tritonenvolkes sind nicht damit zu vereinen, mehr als einen einzigen König anzuerkennen. Schließlich wird ein Herrscher von den Göttern bestimmt und muss sein Schicksal erfüllen. Kein sterbliches Wesen hat das Recht, eine solche Bestimmung in Zweifel zu ziehen.

Familie

Eine Ehe aus Liebe, einem reinen Gefühl heraus, ist eine Vorstellung, die einem Tritonen fremd ist. Sollte Liebe aus einer Verbindung entstehen, so ist dies eine glückliche Fügung, doch es gibt keine zwingende Notwendigkeit dafür.

Es ist der feste Glaube an Schicksal und Bestimmung, der das Leben eines Tritonen regiert und auch die Wahl des Ehepartners ist hierbei keine Ausnahme. Schließlich ist es nicht an den Sterblichen, darüber zu entscheiden, welcher Partner ihr Leben teilen soll. Der Weg des Schicksals, über den die Götter entschieden haben, hat bereits den Verlauf des Lebens vorherbestimmt und die Gründe dafür dürfen nicht infrage gestellt werden.

Nicht selten wird bereits kurz nach der Geburt der künftige Ehepartner anhand eines Horoskopes festgelegt und auch in späteren Jahren ist dieses für die Entscheidung über eine Heirat bindend. Der Brauch, bereits so früh einen Ehepartner festzulegen, ist dabei speziell in höher gestellten Kreisen üblich, in denen durchaus auch anderweitige Interessen am Anstreben eines solchen Bundes beteiligt sind.

Trotzdem hat das heilige Orakel stets das letzte Wort – ganz gleich, wie wichtig ein Bündnis erscheinen mag, am Ende entscheidet allein der Willen der Götter.

Dies bedeutet natürlich nicht, dass im Leben eines Tritonen keine Romantik existieren kann. Vor der Eheschließung ist ein Triton frei, seine Bedürfnisse zu stillen, wie es ihm beliebt. Nicht selten wird diese Zeit scherzhaft als Gnadenfrist bezeichnet. Doch mit der Schließung der Ehe hat jegliche Beziehung außerhalb dieses Bundes zu unterbleiben, ansonsten droht der Zorn der Götter – oder weitaus weltlicher – der Ausschluss aus der Gesellschaft des eigenen Volkes.

Dass hier die Quelle vielfältiger Konflikte zu finden ist, mag kaum verwundern. Nicht umsonst findet sich bei den Meeresriesen eine Vielzahl höchst dramatischer Liebesgeschichten und Poesie. Die reine, unerfüllte Liebe stellt dabei ein Ideal dar, das an die Liebe von Alaria und Selurian erinnert, deren Gefühle füreinander zwar aufrichtig und tief sind, die jedoch durch ihre Natur oder ihre Pflichten niemals die Erfüllung ihrer Liebe durch eine dauerhafte Vereinigung erfahren dürfen.

Es ist durchaus eine gewisse Mode, öffentlich bittersüße Liebeleien zu unterhalten, bei denen keinerlei körperliche Vereinigung stattfindet und die das Bedürfnis nach tieferen Emotionen auf schmerzhafte Weise erfüllt.

Doch trotz aller Einschränkungen der persönlichen Freiheit und der Grausamkeit, die so mancher Angehörige eines freieren Volkes darin sehen mag, darf man niemals vergessen, dass ein Triton mit dem Glauben an die Grundpfeiler seiner Kultur aufwächst und kaum das Bedürfnis empfindet, dagegen zu rebellieren.

Bereits ein Tritonenkind lernt, Vorsehung und Schicksal zu akzeptieren und findet darin nichts, das seine Entfaltung beschränkt. Es ist die Philosophie, die das Leben der Meeresriesen lenkt, keine Beschneidung der persönlichen Freiheit, die negativ zu bewerten ist.

Und schließlich ist die Familie heilig, der Ehebund von einer höheren Macht bestimmt, die über Wissen verfügt, das einem sterblichen Wesen versagt bleibt.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Wesen

Das Leben eines Tritonen ist nicht auf die egoistische Erfüllung von eigenen Wünschen und Träumen ausgelegt. Bereits bei der Geburt bestimmt das hohe Orakel, die Stimme der Götter, in einer Prophezeiung den Lebensweg des Neugeborenen und somit auch seine Stellung in der Welt, in die es hineingeboren worden ist.

Der Glaube an das Schicksal bestimmt das Leben der Tritonen und stellt eine Macht dar, der sich kein Sterblicher entziehen kann. Denn das Schicksal hat seinen Weg bereits bis in die Unendlichkeit geschrieben und wer dagegen aufbegehrt, stört das Gleichgewicht der Welt und das ewige Rad der Zeit. Für die Tritonen dreht sich die Welt in einem ewigen Kreis, nimmt Leben und gibt es wieder nach einem höheren Muster, in das niemand Einblick erlangen kann.

Die Seele durchläuft viele Leben, um Wissen und Weisheit anzusammeln und eine bestimmte Aufgabe zu vollenden, bevor sie Ruhe finden kann. Jede Wiedergeburt dient einem Zweck, auch wenn dieser nicht offenbart werden mag. Deswegen ist das Leben heilig und darf niemals von der Hand eines Sterblichen genommen werden. Es obliegt allein den Göttern, darüber zu entscheiden, wann ein Lebensweg erfüllt ist, da der Kreislauf des Lebens sonst gestört wird.

Entsprechend wird es in der Gesellschaft der Tritonen nicht toleriert, wenn ein Leben mutwillig beendet wird und wer sich einer solchen Tat schuldig macht, muss sein Dasein fortan als Ausgestoßener fristen, der einen unauslöschbaren Makel trägt.

Trotzdem sind sich die Tritonen der Tatsache bewusst, dass ihr Volk geschützt werden muss und dazu Streitkräfte benötigt werden, die diese Aufgabe erfüllen. Denn im Gegensatz zu ihrem eigenen Volk verfügen die anderen Völker Niel'Anors keineswegs über die gleichen moralischen Grundsätze und lassen sich von Gier und Machthunger leiten. Damit stellen sie eine Gefahr für den Lebenszyklus dar, der begegnet werden muss. Doch die Krieger des Tritonenvolkes stehen außerhalb der Gesellschaft. Man sieht sie nicht, man redet nicht über sie und berührt sie niemals, um sich nicht mit dem Makel zu beflecken, der an ihnen haftet.

Auch der Weg des Kriegers und sein einsames Leben am Rande des eigenen Volkes werden bereits bei der Geburt bestimmt und stehen unausweichlich vom Schicksal geschrieben.

Tritonen widmen ihr Leben oftmals dem Sammeln und dem Erhalt von Wissen. Ihre Chronisten schreiben unermüdlich die Geschichte der Welt unter den Ozeanen nieder und hüten eine unerschöpfliche Quelle des Wissens in ihren Hallen, in denen winzig beschriftete Muschelhälften lagern.

Darüber hinaus sind sie sehr stark an Magie interessiert, widmen sich gerne der Erforschung religiöser Schriften und der Philosophie, ebenso wie langen, angeregten Diskussionen über Themengebiete, die ihr Interesse erregen.

Ein Triton ist niemals oberflächlich, er trachtet danach, die Welt zu ergründen und zu verstehen, liebt die geistige Beschäftigung und gibt sich in der freien Zeit Gesellschaftsspielen hin, die seine Intelligenz fördern und dazu beitragen, ihn die feinen Nuancen des Lebens erfassen zu lassen. Ein wacher, großer Geist ist ein Ideal, nach dem jeder Triton strebt. Ein großer Weiser erfährt höchste Verehrung und wer auf seinem Gebiet brilliert, kann sich eines hohen Ansehens sicher sein.

Aberglauben und Tradition bestimmen diese Kultur, die zwar ohne Waffen lebt, aber nicht darum verlegen ist, die Waffen des Geistes zu nutzen. Schließlich sind die Wege des Schicksals niemals deutlich zu verstehen, sie lassen durchaus Raum für Interpretation und Ambition.

Und so ist das Wesen der Tritonen nicht so einfach zu ergründen, wie man auf den ersten Blick glauben mag, die Struktur ihrer Gesellschaft komplex und vielschichtig.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Alarias Sanftmut und unerschütterliche Ruhe mögen das Bild sein, das die Welt von den Tritonen kennt. Doch das Erbe Selurians ist fest in ihren Adern verankert und äußert sich in dem aufbrausenden Temperament, das sich unvermittelt zeigt, wenn sie in Zorn geraten und wenn man ihren Lebensraum bedroht.

Beziehung zur Umwelt

Ein Triton begegnet seiner Umwelt friedfertig und tolerant, wenn auch nicht ohne Vorbehalte. Die Welt, in der sie leben, wird von strengen Grundsätzen bestimmt und so existiert ein gewisses Unverständnis für die Handlungsweisen und Kulturen anderer Völker, die ein zügelloses Dasein fristen.

Trotzdem gibt sich ein Triton nicht dem blinden Eifer hin, andere zu seinen Grundsätzen bekehren zu wollen. Sie lassen der Welt ihren Lauf, sind stille Beobachter, die nicht eingreifen, um dem Leben ihren eigenen Willen aufzuzwingen.

Ein Triton geht nicht in die Offensive, wenn man ihn nicht dazu zwingt. Er schützt sich, wenn es notwendig wird, führt aber niemals den ersten Schlag.

An der Welt über den Wellen, die ihnen größtenteils verschlossen bleibt, hegen sie wenig Interesse. Von jenen, die auf Selurians Atem angewiesen sind, droht ihnen keine Gefahr.

Und auch unter den Wellen bleiben sie lieber unter sich und mischen sich nicht in die Geschicke anderer Völker ein. Im Falle der Meereselfen und Nixen wird ihnen Bewunderung für ihre Weisheit und ihre Errungenschaften zuteil. Man sucht den Rat der weisen Meeresriesen, der auf ihrem gewaltigen Wissensschatz und ihrer scharfen Intelligenz und Beobachtungsgabe beruht.

Ein Triton denkt lange nach, bevor er einen Rat gibt, wägt alle Seiten ab und zieht keine voreiligen Schlüsse. Das mag sie langsam wirken lassen und einen sprunghaften Geist zur Ungeduld verführen, doch ein Triton neigt nicht zu impulsiven Handlungen.

Allein die Yassalar bringen den Tritonen Verachtung für ihre vermeintliche Schwäche entgegen und trachten nach den Schätzen des Korallenreiches. Und auch die Tritonen hegen keine Liebe für die dunkle Gefahr, die ohne Zögern Leben nimmt und sich die ganze Welt unter den Wellen einverleiben will.

Ein Yassalar mag das einzige Wesen sein, das Hass in einem Tritonen weckt, steht seine Kultur doch für alles, was einer Tritonenseele widerstrebt. Und so halten sie ein besonderes Auge auf die Kinder der Zi'llail gerichtet und begegnen ihnen mit wachsamem Misstrauen.

Eine solche Emotion existiert innerhalb ihrer eigenen Reihen kaum. Dennoch sind sich Tritonen bewusst, dass der dunkle Schatten von Machtgier und Ambition jedes Lebewesen zu beflecken vermag. Es gibt kein blindes Vertrauen in gute Absichten.

Religion

Das Dasein eines Tritonen wird vom Willen der Götter gelenkt. Doch da diese nur äußerst selten direkt zu ihren Kindern sprechen, sind es die Orakel, die ihren Willen verkünden.

Orakel, so nennt man die Priesterschaft der Tritonen, die gleichermaßen Alaria und Selurian dient, und die in tiefster Trance die wirbelnden Wasserstrudel beschwört, die ihnen in verzerrten Bildern einen Blick in die Zukunft und den Willen der Götter erlauben.

Ein künftiges Orakel wird mit dem Zeichen Alarias geboren, einem rundlichen Mal, das an eine Muschel erinnert und das sich an jeglicher Körperstelle zeigen kann. Dieses Mal öffnet den Weg zu der langen Ausbildung und den hohen Ehren eines Orakels, einer Stellung, die direkt unter dem König anzusiedeln ist, die aber einer eigenen Hierarchie unterliegt.

Das Wort eines Orakels ist Gesetz. Es entscheidet über alle wichtigen Unternehmungen und bindet sogar den König an seinen Willen, da dieser

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

dem Rat des königlichen Orakels Folge leisten muss. Natürlich lässt dies einem Orakel einen gewissen Spielraum für persönliche Motive und die Förderung eigener Interessen.

Zwar entsagt ein Orakel allen weltlichen Dingen und widmet sein Leben allein den Göttern, doch dies allein muss nicht der Schlüssel zu vollkommener Rechtschaffenheit sein. Ein Orakel sieht schließlich kein klares Bild, es deutet Zeichen und legt diese aus, was die Möglichkeit der eigenen Interpretation gibt. Ein Orakel mag von seiner Auslegung überzeugt sein, doch keine sterbliche Seele ist vollkommen frei von Einflüssen und Verführung. Und eine solche ist es sicherlich, innerhalb der Hierarchie der Priesterschaft aufzusteigen, an Bedeutung zu gewinnen und bei der Wahl des nächsten hohen Orakels, der Position an ihrer Spitze, die mit einem Hohepriester vergleichbar ist, einen vorteilhaften Platz einzunehmen.

Die Religion ist ein zentrales Element im Leben der Tritonen und bringt vielerlei Bräuche und Festlichkeiten mit sich. Rituale und heilige Tage ziehen sich durch das ganze Jahr und werden gewissenhaft begangen.

Dabei spielen die anderen Götter Niel'Anors keine Rolle. Allein Alaria und Selurian wird Verehrung zuteil und die Huldigung einer anderen Gottheit wird gleichsam als Verrat an den eigenen Eltern gewertet. Man bringt ihnen zwar Respekt entgegen, aber niemals Verehrung.

Sprache

Lysar, die Sprache der Tritonen, besitzt einen angenehm weichen und melodischen Klang, erinnert dabei an das Geräusch aufsteigender Wasserbläschen, wenn ein Ton unter Wasser erzeugt wird.

Das Schriftbild wirkt rund und verschlungen, wird meist mit nadelspitzen Steinsplittern in Muschelhälften geritzt.

Zudem bedienen sich Tritonen häufig der stummen Kommunikation über eine Zeichensprache, die niemals an Fremde weitergegeben wird und die durchaus Elemente beinhalten kann, die auch innerhalb des Volkes nur einer bestimmten Gruppe zugänglich sind.

Spielwerte

Tritonenfrauen erreichen eine Körpergröße, die zwischen 2,80 und 3 m liegt. Männliche Tritonen erreichen gar 2,90 bis 3,50 m.

Mit 41 Jahren gilt ein Triton als erwachsen. Die Lebenserwartung liegt entsprechend bei 300 Jahren.

Ihre gewaltige körperliche Statur macht sich auch in der Muskelkraft bemerkbar. Die Stärke eines Tritonen gibt ihm einen Bonus von +1 auf dieses Attribut.

Tritonen beherrschen von Natur aus die Macht des Windes. So können sie mit einer einfachen Anstrengung ihres Willens den Wind herbeirufen und diesen als Waffe einsetzen, ganz gleich ob es im Wasser oder an Land geschieht.

Diese Fähigkeit kann von jedem Tritonen einmal am Tag plus einer Anzahl Anwendungen in Höhe seines Konstitutionswertes genutzt werden. Ein Triton mit einem Konstitutionswert von 4 hätte somit 5-mal am Tag die Möglichkeit, den Windstoß zu nutzen.

Der Windstoß besitzt eine Reichweite von je 1 m pro Stärkepunkt seines Anwenders. Ein Triton mit einer Stärke von 4 könnte entsprechend ein Ziel in einer Entfernung von bis zu 4 m treffen. Ein Windstoß verursacht im Allgemeinen einen Schaden von 2W6, muss aber selbstverständlich nicht allein zu diesem Zweck eingesetzt werden.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Tua'Tanai

Zwillingsseele

Hamaru war ein Sonderling. Wenn sich andere Kinder in seinem Alter zum Spielen trafen, blieb er zurück und schloss sich ihnen niemals an, zog es vor, einsam in den Wald hinaus zu wandern. Seine Mutter beobachtete ihn oftmals voller Sorge, während sie ihre Arbeit verrichtete, denn Hamaru besaß keine Freunde, redete niemals mit den anderen Kindern, die den seltsamen Jungen mieden, weil ihnen seine stille Art unheimlich war.

Hamaru störte sich nicht an dem, was andere von ihm dachten, interessierte sich nicht für die Freundschaft der anderen, denn er wusste, dass sie niemals verstehen konnten, was ihn in die Ferne zog. Denn Hamaru sehnte sich nach der Ruhe, die er unter uralten Baumkronen fand, den Strahlen der Sonne, die durch das dichte Blätterdach fielen und Muster auf den Boden malten. Und tatsächlich gab es viele Wesen, die sich um ihn scharten, wenn er den Wald betrat. Er wurde von den Vögeln mit einem fröhlichen Lied empfangen, zog ein Heer von Hasen und Eichhörnchen hinter sich her, sprach mit Füchsen und Rehen, die seinen Weg kreuzten.

Hamaru war glücklich, wenn er bei seinen Freunden sein durfte, doch sein Herz schlug jedes Mal schneller, wenn seine beste Freundin auf seine Schultern sprang und ihn freudig begrüßte. Ilira war ein Eichhörnchen, klein und unscheinbar. Für den Jungen war sie jedoch seine engste Vertraute, das Wesen, dem er all seine Sorgen und Nöte anvertrauen konnte und das sich tröstend an ihn schmiegte, wenn er traurig war. Und so trug Hamaru die kleine Ilira an jedem Tag auf seinen Schultern durch den Wald, wann immer ihn seine Mutter gehen ließ und setzte sich mit ihr an einen munter plätschernden Bachlauf, um ihr alles zu erzählen, was ihm auf dem Herzen lag.

Doch nicht jedes Tier war Hamaru wohlgesonnen und nicht jedes war dazu bereit, seine Natur für den fremden Jungen zu unterdrücken. So kam es, dass eines Tages ein lautes Knurren die Idylle zerstörte. Erschrocken sprang Hamaru auf und fuhr herum, um sich nach der Quelle des Geräusches umzusehen. Es war ein Wolf, groß und grau, von tiefen Narben übersät, die ihn als einen Kämpfer auswiesen, der viele Schlachten überlebt hatte. Hastig versuchte Hamaru in seine Gedanken zu dringen, sprach beschwichtigende Worte zu dem wilden Tier, doch alles, was er als Antwort erhielt, war allein der Hunger des riesigen Geschöpfs. Der Junge wusste, dass er nichts gegen den Wolf auszurichten vermochte, suchte nach einem Ast, um sich zur Wehr zu setzen, während er Ilira verzweifelt darum bat, auf einen Baum zu klettern und sich zu retten. Aber das Eichhörnchen gehorchte nicht. Entschlossen sprang es von Hamarus Schulter und warf sich dem Wolf entgegen, wohl wissend, dass sie nur ein kleiner Happen war, der schnell verschlungen sein würde, der ihn jedoch lange genug aufhalten würde, um ihrem Freund die Flucht zu ermöglichen.

Ein entsetzter Schrei drang durch die Stille des Waldes, als der Wolf Ilira verschlang und ein letzter Blick aus ihren dunklen Augen flehte, dass Hamaru sich retten möge. Der Junge gehorchte, kletterte an Iliras Stelle geschwind den Baum hinauf, hinein in die Sicherheit seiner schützenden Äste.

Hemmungslos schluchzend bemerkte er nicht, dass Iliras Opfer nicht unbemerkt geblieben war. Eine Träne rann über Kirealas Wange und verwandelte sich in ein helles Licht, das vom Himmel herabschwebte und den

Wolf vertrieb. Dann glitt das Licht der Göttin zu Hamaru hinüber und umhüllte den Körper des Jungen, um ihm Trost zu spenden und sein Leben für alle Zeit zu verändern.

Die Treue des winzigen Eichhörnchens mit dem mutigen Herzen sollte belohnt werden. Denn von nun an würden die Seelen von Hamaru und Ilira eins sein. Ilira würde als Teil von Hamaru weiterleben und ihre Gestalt mit ihm teilen, wann immer es sie gemeinsam in die Wildnis hinauszog. Niemand würde sie jemals wieder voneinander trennen können.

Über Tua'Tanai

Sie sind die Hüter des Waldes, die sich lautlos hoch in den Ästen der Bäume verbergen und jeden Eindringling in ihr Gebiet beobachten, bis sie sicher sein können, dass ihrem Lebensraum keine Gefahr droht. Die schützende Hand, die stets über den Bewohnern des Waldes liegt und Schaden von ihnen fernhält.

Die Tua'Tanai sind eine Lebensform, deren wahres Wesen ein flüchtiger Blick nicht zu erfassen vermag. Schon oft musste ein Jäger, der sich allzu sehr dem Rausch der Jagd hingegeben hat, zu seinem Entsetzen feststellen, dass sein Opfer plötzlich ihn selbst zum Gejagten gemacht hat, aus einem harmlosen Reh eine wütende humanoide Gestalt wurde, die es nach Rache für seinen Blutdurst verlangt. Denn in jedem Tua'Tanai schlummert die Seele eines Tieres, die es ihm ermöglicht, für eine Weile in die Haut des Tierpaten zu schlüpfen, der Teil seiner Identität ist.

Es gibt wohl kein anderes Wesen auf Niel'Anor, das der Natur und dem Tierreich so stark verbunden ist wie ein stolzer Tua'Tanai, und das sich dem Schutz seiner Heimat in einem ähnlichen Maße verpflichtet fühlt.

Erscheinungsbild

Ein Tua'Tanai ist hochgewachsen und verfügt über eine gut ausgebildete Muskulatur und einen sehnigen Körperbau, der kein überschüssiges Fett aufweist. Beide Geschlechter wirken athletisch, sind es gewohnt, ihre Körper größeren Anstrengungen und Entbehrungen auszusetzen.

Wer einen Tua'Tanai zu Gesicht bekommt, ist oft erstaunt über die Geschwindigkeit, mit der sich die langen Beine bewegen können, über die Kraft, die den schmal wirkenden Händen innewohnt. Tatsächlich nimmt man die Muskulatur eines vollständig bekleideten Wandlers erst dann richtig wahr, wenn er sich in den warmen Monaten in leichterer Kleidung zeigt, wirken Tua'Tanai doch meist schlanker und leichter gebaut, als es wirklich der Fall ist.

Die Haut eines Tua'Tanai nimmt unter der Einwirkung der Sonne oft eine bronzefarbene Tönung an und ist unempfindlich, wird Wind und Wetter schonungslos ausgesetzt. Bei älteren Wandlern wirkt sie deswegen oft ledrig und wettergegerbt.

Doch hier endet die Einheit des Erscheinungsbildes bereits, zeigen Tua'Tanai doch stets deutliche Züge ihres Patentieres, die sie äußerst individuell erscheinen lassen.

So mag ein Tua'Tanai, der eine Maus als Patentier besitzt, sehr spitze, längliche Gesichtszüge zur Schau tragen. Ist sein Pate dagegen ein Bär, könnte sich dies in einem massigen Körperbau spiegeln, ein Reh dagegen in langen, zarten Gliedern oder ein Hase in besonders lang gewachsenen Ohren.

Auch Haar- und Augenfarben sind bei den Tua'Tanai sehr stark von ihrem Paten abhängig. In den häufigsten Fällen wird man rotes, braunes, schwarzes, graues oder weißes, durchaus auch mit Zeichnungen versehenes Haar finden, wobei ein Tua'Tanai mit einem Raben als Patentier beispielsweise schillerndes, schwarzes Haar sein Eigen nennen könnte.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

So offenbaren sich also allerlei ausgefallene Färbungen, die man auch in den Augen wiederfinden kann. Blaue Augen sind selten. Der Großteil der Wandler wird mit dunkelbraunen, grünen oder gelblichen Augen geboren.

Auch in der Tiergestalt findet man die Merkmale der humanoiden Form eines Tua'Tanai und wer auf ein Tier mit seltsam klugen Augen von einer ungewöhnlichen Farbe trifft, sollte auf der Hut sein. Dieses Phänomen nimmt in vielen Fällen auch auf die Stimme eines Wandlers Einfluss, die wie das Zwitschern eines Vogels oder das Brüllen einer Raubkatze klingen kann.

Mode bedeutet den Hütern des Waldes nichts. Sie kleiden sich in Leder und grobe Stoffe, greifen im Winter auf Pelze zurück, wenn die Kälte die Notwendigkeit aufkommen lässt. Dabei steht der praktische Nutzen eines Kleidungsstückes im Vordergrund, nicht seine Attraktivität.

Um Schmuck ist es ähnlich bestellt. Kaum ein Tua'Tanai kommt auf den Gedanken, seinem Körper metallene Fesseln anzulegen. Stattdessen nutzt man Lederriemen, trägt natürliche Schmuckstücke, die aus Federn, Zähnen und Holz gefertigt worden sind. Das Gefühl von kaltem Metall auf der Haut ist für einen Tua'Tanai widernatürlich. Aus Metall werden Waffen geschmiedet, die den Tod bringen. Also ist es kein kleidsames Material, das man auf der Haut spüren möchte.

Häufig findet man Haarschmuck aus Federn und Holzperlen. Zu Festlichkeiten setzten Frauen oft auch Blumen als schmückendes Beiwerk ein, das geschickt in das Haar gewunden wird. Männer greifen lieber auf Körperbemalungen zurück, die auch dann zum Einsatz kommen, wenn die Tua'Tanai zur Jagd ausziehen. Entsprechend betonen die Zeichnungen das ohnehin wild anmutende Aussehen eines Tua'Tanai Kriegers.

Heimat

Der Nachtwald im Norden Ashar'vians beherbergt unter seinen Zweigen das wohl größte Baumreich der Tua'Tanai, das legendäre Shylendar. Auch das Reich Kinyara, das auf der Insel Beleriar liegt, ist als verlorene Heimat der Wandler bekannt, deren Verlust noch immer betrauert wird.

Aber selbst wenn dies die großen Reiche des Waldvolkes sein mögen, so sind die Tua'Tanai doch in allen Wäldern Niel'Anors zuhause, können ihre Siedlungen überall dort gefunden werden, wo die ältesten Bäume ein dichtes Blätterdach bilden, das Brücken und Baumhäuser schützend verbirgt.

Allerdings zieht es auch viele Tua'Tanai in die Einsamkeit, hin zu einer Aufgabe, die sie an einem kaum besiedelten Ort erwartet. Vielleicht ist dies ein abgelegener Schrein der Kireala,

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

der ihres Schutzes bedarf, vielleicht auch ein unentdeckter Flecken Niel'Anors, an dem es ein Wunder der Natur zu schützen gilt.

Doch so unglaublich es auch klingen mag, tatsächlich existieren auch Wandler, die einen anderen Lebensweg einschlagen und die es vorziehen, nicht in der freien Natur zu verweilen. Diese Exemplare des Waldvolkes werden von ihren eigenen Verwandten als Ausgestoßene angesehen, die man dem Volk der Tua'Tanai nicht mehr als zugehörig empfindet.

So könnte ein Tua'Tanai, der eine Ratte seinen Paten nennt, in dunklen Hafengegenden sein Dasein fristen. Auch Hund und Katze sind gängige Patentiere jener Tua'Tanai, die das Leben in Städten der freien Natur vorziehen, oftmals nichts mehr mit ihren Brüdern und Schwestern aus dem Herzen des Waldes gemein haben.

Wird also ein Tua'Tanai mit einem solchen Patentier geboren, so sind die Chancen groß, dass er eines Tages sein Volk verlässt und den Wäldern für alle Zeiten den Rücken kehrt.

Es mag nicht erstaunen, dass kaum ein Elternpaar Stolz auf ein Kind mit einem solchen Paten empfindet, der nicht der Wildnis angehört – natürlich mit Ausnahme jener, die es bereits in die Stadt gezogen hat und die dort ihr Glück gefunden haben. Zwar erscheinen diese Ausnahmen auf das gesamte Volk angerechnet eher gering, doch in der Tat trifft man in einer städtischen Umgebung häufiger auf Tua'Tanai, als man es für möglich halten würde.

Eine Rückkehr in die Wälder kommt für die meisten nicht mehr infrage – die Wandler besitzen nur wenig Liebe für Städte und ihre Bewohner. Es ist nicht damit zu rechnen, dass sie abtrünnige Tua'Tanai mit offenen Armen empfangen würden.

Familie

Tua'Tanai Familien sind groß und besitzen ein ausgesprochen ausgeprägtes Zusammengehörigkeitsgefühl. Ein Familienmitglied ist stets zu schützen und Familienbande sind stärker als jede Pflicht, sogar stärker als der Befehl eines Königs.

Jeder Tua'Tanai würde sein Leben für die Verteidigung seiner Familie opfern, also ist es nicht verwunderlich, dass Verrat und das Brechen dieses Bandes als unverzeihliche Vergehen angesehen werden. Im weitesten Sinne gehören alle Tua'Tanai einer Familie an und sind einander als Volk verpflichtet, wenngleich dies nicht unbedingt Differenzen ausschließt.

Aufgrund des Patentieres und der damit verbundenen Verhaltensweisen kann es nur allzu schnell zu Abneigungen kommen, die durchaus in körperliche Konfrontationen münden können. Besonders heftige und langwierige Streitigkeiten werden meist in einem offenen Kampf beigelegt, nach dessen Ende sich der Unterlegene fortan dem Stärkeren unterzuordnen hat.

Ähnliches gilt für die Hierarchie innerhalb der Familie – das stärkste Mitglied steht an der Spitze, ganz gleich, ob es männlich oder weiblich ist. Natürlich wird dies im Allgemeinen nur selten durch kämpferische Handlungen entschieden, obgleich ein ehrgeiziger Tua'Tanai durchaus versucht sein kann, die Führung der Familie durch eine Herausforderung zu erlangen.

Im weitesten Sinne erstreckt sich dies auch auf die Herrscher des Tua'Tanai Volkes – der Stärkste und Klügste regiert so lange, bis es einen Herausforderer gibt, den es nach seinem Platz verlangt.

Das Waldvolk ist in dieser Hinsicht recht pragmatisch – wer sonst sollte das Volk führen als jener, der klüger, stärker und weiser ist als alle anderen? Es steht jedem frei, sein Glück auf die Probe zu stellen. Ein fähiger Herrscher versteht es allerdings, diesen Wunsch in den Herzen seiner Untertanen gering zu halten.

Wesen

Tua'Tanai sind ein kämpferisches Volk, das seine Heimat bis zum letzten Atemzug verteidigt. Mut und der Hass auf alle, die der Natur und der Tier-

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

welt Schaden zufügen, werden ihnen bereits in die Wiege gelegt.

Ein Tua'Tanai duldet keine mutwillige Zerstörung und bestraft diese voller Entschlossenheit. Das Leben ist für das Waldvolk ein fester Kreislauf, in dem jedes Wesen eine Aufgabe zu erfüllen hat. Sie wissen um die Grausamkeit dieses Kreislaufes – die Natur kann eine unberechenbare Gewalt sein, wenn man sie erzürnt und ihr Zorn folgt stets auf eine unrechte Tat, auch wenn man diese nicht immer sofort zu ergründen vermag.

Töten ohne Notwendigkeit ist eine Sünde und wer aus Freude ein Wesen quält, braucht niemals lange auf seine Strafe zu warten. Ein Leben zu beenden, ohne dass damit ein Zweck erfüllt wird, gilt bei den Tua'Tanai als eines der größten Verbrechen und so besitzen sie kein Verständnis für Jagdgesellschaften, die zu ihrer Erbauung den Frieden des Waldes und seiner Bewohner stören.

Vom Augenblick seiner Geburt an besitzt ein Tua'Tanai einen Tierpaten, mit dessen Art er sich ein Leben lang verbunden fühlt. Dieses Tier bestimmt zu einem großen Teil das Wesen eines Wandlers und er wird es niemals dulden, dass seiner Art Schaden zugefügt wird.

Der Tierpate wird jedoch nicht sofort offenbar. Erst während eines Rituales, das innerhalb der ersten zehn Lebensjahre eines Tua'Tanai stattfindet, wird das Tier erweckt, mit dem sich der Wandler seine Seele teilt. Wird dieses Ritual nicht durchgeführt, kann es geschehen, dass ein Tua'Tanai das Leben eines gewöhnlichen Menschen führt und niemals jene tierhaften Merkmale ausbildet, die seine Art von den anderen Völkern Niel'Anors unterscheiden.

Ein Hüter des Waldes wirkt oft ernst und humorlos auf jene, die ihn nicht kennen. Freundschaften werden nicht schnell geschlossen und ein gewöhnlicher Tua'Tanai besitzt eine tiefe Abneigung gegen Städte und ihre Bewohner. Gebäude aus Stein schnüren ihm die Luft ab, Metall jagt ihm unangenehme Schauer über den Rücken, wird es doch oft dazu eingesetzt, um Zerstörung über seinen Lebensraum zu bringen.

Dies alles lässt die Vermutung aufkommen, dass es sich bei den Tua'Tanai um weltfremde Hinterwäldler handelt, doch dieser Schluss wäre falsch. Ihre Kultur unterscheidet sich lediglich in vielerlei Hinsicht von der gängigen Lebensart anderer Völker.

Ein Tua'Tanai lässt sein Leben vom Ablauf der Jahreszeiten bestimmen, lebt von den Dingen, die die Natur zu geben hat und weiß um die beste Art, in der Wildnis zu überleben.

Handel wird nicht von feinen Stoffen und edlen Metallen bestimmt, Geschirr mag nicht aus Porzellan, sondern aus Holz bestehen und für Bestecke ist wenig Platz in dieser Welt, doch das bedeutet nicht, dass die Wandler unzivilisierte Wesen sind – sie leben ihr Leben jedoch auf eine Art und Weise, die ihren Glaubensgrundsätzen und ihrem Naturell entspricht.

Wenn anderen Wesen Humorlosigkeit und Misstrauen entgegengebracht werden, so bedeutet dies nicht zwingend, dass ein Tua'Tanai sich in seinem normalen Umfeld genauso verhält. Feste und Feierlichkeiten sind sicherlich ein ebenso großer Bestandteil ihres Lebens, wie es auch bei anderen Völkern der Fall ist. Doch dieses Gesicht wird der Außenwelt nur selten offenbart.

Zudem hat kaum ein Tua'Tanai Geduld mit allzu empfindlichen Individuen und jenen, die bei Schmutz, Unannehmlichkeiten und mangelndem Komfort in Tränen ausbrechen. Es fällt ihnen schwer, Wesen, die sich in Samt und Seide kleiden, ernst zu nehmen, Gleiches gilt für diejenigen, deren Mundwerk niemals stillsteht.

Ein Tua'Tanai genießt Ruhe, lauscht gerne dem Rauschen der Blätter in den stillen Abendstunden und zieht sich zurück, um ungestört zu sein. Schweigsamkeit ist eine wertvolle Tugend. Ein Wandler muss seine Gedanken nicht ständig äußern, kann für eine lange Zeit einsam durch die Wälder streifen, ohne Gesellschaft zu vermissen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Tatsächlich brauchen sie gelegentlich diese Zeit für sich selbst und verlassen ihre Heimat häufig für eine lange Weile, um ungestört durch die Natur zu streifen und sich ihrer Tierseite hinzugeben.

Beziehung zur Umwelt

Die meisten Völker Niel'Anors empfinden die Tua'Tanai als unheimlich, was an ihrer Tierhaftigkeit liegen mag. Andere sehen sie als unzivilisiert an, können mit ihrer Lebensweise und Verschlossenheit wenig anfangen.

Allerdings ist es nur wenigen vergönnt, einem wahrhaftigen Wandler zu begegnen, geschweige denn, in den Genuss seines Vertrauens zu gelangen und so sind es nur Geschichten, die man sich über die Gestaltwandler aus den Wäldern erzählt, die das Bild dieses Volkes prägen. Und es sind nur selten gute Geschichten, handeln doch die meisten von Begegnungen mit Tieren, die sich als etwas ganz anderes entpuppt und erbitterte Rache für ein erlittenes Unrecht genommen haben. Womöglich ist dies sogar nachvollziehbar – es ist kaum etwas Angenehmes an dem Gedanken, dass sich ein harmloses Eichhörnchen in einen rachsüchtigen Jäger verwandelt oder sich ein menschlich erscheinendes Wesen als Wolf offenbart.

Den Tua'Tanai ist es natürlich nicht unrecht, wenn man den Tieren des Waldes deswegen mit einer gewissen Vorsicht begegnet. Sie legen keinen Wert auf die Gesellschaft anderer Völker und brauchen sie weder in ihrer Nähe noch in der Nähe ihrer Heimat. Ein Wandler begegnet kaum einem Fremden mit Offenheit, macht es anderen Wesen schwer, seine Freundschaft zu gewinnen. Das Misstrauen gegen die anderen Völker Niel'Anors ist ihnen angeboren und nur wer seinen Wert und seine Aufrichtigkeit beweist, kann damit rechnen, dass ihm mehr Nachsicht und vielleicht eines Tages ein freundschaftliches Gefühl entgegengebracht wird.

Man mag die meisten Völker Niel'Anors mit Macht, Reichtum und einem bestimmten Auftreten blenden können – bei einem Tua'Tanai erwirkt man damit allerdings weder Respekt noch Ehrfurcht, sondern ruft eher das Gegenteil hervor.

Religion

Es gibt nur wenige Götter, mit denen ein Tua'Tanai etwas anzufangen vermag und neben Kireala und ihrer Tochter Shevaré gibt es kaum eine Gottheit, der tatsächlich Verehrung entgegengebracht wird. Schließlich war es Kireala, die den Tua'Tanai das Leben geschenkt und ihre Seele mit einem Tier verknüpft hat, das nun Teil ihrer Existenz ist.

Die religiösen Praktiken der Tua'Tanai unterscheiden sich relativ stark von dem gängigen Bild, das man sich von den Dienern der Götter macht. Es gibt keine Tempel zu Ehren Kirealas. Religiöse Zeremonien und Rituale werden unter freiem Himmel abgehalten, beinhalten oft gemeinschaftliche Tänze und Gesänge, die auf einen Zuschauer wild und archaisch wirken mögen.

Jede Familie verfügt über einen Schamanen aus den eigenen Reihen, der sich um ihr geistiges Wohl kümmert und mit seinen Beschwörungen die Geister der Ahnen herbeirufen kann.

Der Glaube an die Existenz dieser Ahnen, die über die Familie wachen, ist sehr stark ausgeprägt, beinhaltet auch, dass diese die Seele ihres Patentieres an den nächsten Nachkommen verschenken, der geboren wird, nachdem sie ihr irdisches Dasein hinter sich gelassen haben. Dieses Patentier wird an ihrer Statt den Weg des Nachkommen begleiten und ihm schützend und hilfreich zur Seite stehen.

In einem solch dichten Glaubensgefüge bleibt nur wenig Raum für andere Götter und so mag ein Tua'Tanai zwar Alaria und Selurian als Naturgottheiten Respekt zollen, aber darüber hinaus wenig Anlass zu einer tieferen Beschäftigung mit ihren Lehren sehen.

Narion hingegen wird als Gott der zerstörerischen Feuermacht und des Krieges instinktiv abgelehnt. Feuer kann nur allzu schnell den Lebensraum der Tua'Tanai auslöschen, es ist das

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Element, dem jeder Wandler mit größter Vorsicht begegnet und das eine Urangst ihn ihm erweckt. An seiner Lebensnotwendigkeit ändert dies jedoch auch für das Waldvolk nichts – allerdings gehört es zu den Gesetzen der Tua'Tanai, dass Feuer stets mit Sorgfalt zu behandeln ist und niemals unbewacht bleiben darf, damit Schaden vermieden wird.

Sprache

Das Tanay besitzt einen rauen, ungeschliffenen Klang und wird außerhalb des Volkes der Wandler nur selten gelehrt und gesprochen.

Gleiches gilt für das Schriftbild, das nicht dafür geschaffen wurde, auf Papier geschrieben zu werden, sondern eher in Stein oder Holz geritzt wird. Es ist kaum möglich, die Bedeutung all dieser Zeichen zu erlernen, wenn man nicht dem Volk der Tua'Tanai angehört, existieren doch viele nur gering abgewandelte Zeichen, die eine bestimmte Bedeutung besitzen, vor Gefahren warnen und Orte kennzeichnen, eine wahrhaftige Karte des Gebietes erschaffen, die für einen Hüter des Waldes viele Informationen birgt, die anderen verborgen bleiben.

Spielwerte

Weibliche Tua'Tanai erreichen eine Größe, die zwischen 1,50 und 1,80 m liegt, Männer übertreffen dies sogar noch mit einer stolzen Größe von 1,60 bis 1,95 m.

Mit 26 Jahren gelten sie als erwachsen, wobei ihre durchschnittliche Lebenserwartung bei über 300 Jahren liegen kann.

Die Reflexe der Tua'Tanai sind deutlich besser ausgeprägt als bei den meisten anderen Völkern, was ihnen einen Bonus von +1 auf dieses Attribut verschafft.

Jeder Tua'Tanai besitzt ein Patentier, das ihn bei seiner Geburt gezeichnet hat. Dieses Patentier hat ihm einige seiner Züge vermacht, gibt dem Tua'Tanai jedoch auch die Fähigkeit, selbst seine Gestalt anzunehmen und für einige Zeit in dieser zu bleiben. Dabei gewinnt er die Fähigkeiten und Instinkte des Tieres, behält jedoch sein Bewusstsein, obgleich seine normalen humanoiden Fähigkeiten verloren gehen.

Die Verwandlung kann einmal pro Tag genutzt werden, darf jedoch nicht länger als drei Tage beibehalten werden, da ein Tua'Tanai dann mit jedem verstreichenden Tag mehr von seinem tatsächlichen Bewusstsein verliert, bis er schließlich keinerlei Erinnerung mehr an das besitzt, was er einst gewesen ist.

Nach 30 Tagen in seiner Tiergestalt kann ein Tua'Tanai niemals wieder aus eigener Kraft in seine wahre Gestalt zurückkehren und nur ein sehr mächtiger Diener der Götter kann es in seltenen Fällen vollbringen, die Tiergestalt wieder zu lösen, ohne dabei jedoch das Gedächtnis wieder vollkommen herzustellen.

Um seine Tiergestalt anzunehmen, muss der Tua'Tanai eine Probe auf seine Willenskraft bestehen, wobei der Schwierigkeitsgrad je nach der Situation modifiziert werden kann. Dieser Schwierigkeitsgrad symbolisiert eine Art unbewusste innere Hemmschwelle, sich in ein anderes Wesen zu verwandeln.

Auch beim Ablegen der Tiergestalt wird die gleiche Probe fällig. Hier erhöht sich der Schwierigkeitsgrad jedoch mit jedem verstreichenden Tag, an dem die Gestalt des Tieres beibehalten und das eigene Bewusstsein in den Hintergrund gedrängt worden ist, um eine Schwierigkeitsstufe.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Valisar

Minarils Segen

Mareya war nicht wie andere Menschen. Wenn sie zu Bett ging, so träumte sie zwar wie jeder andere und ihre Träume zeigten ihr Bilder, wie sie jeder zu sehen bekam, doch wenn sie erwachte, so wusste sie, dass ihr Traum nicht vergangen war, sondern dass er noch geschehen würde. Wenn sie in das Wasser des nahen Flusses blickte, so glätteten sich die Wellen vor ihren Augen und zeigten die Zukunft in klaren Bildern, ließen sie Anteil an den Dingen haben, die auf der Welt geschehen würden. Und wenn sie in die Augen eines anderen Wesens blickte, so sah sie dort sein Schicksal, teilte seine tiefste Freude, erfuhr jedoch auch sein größtes Leid. Denn Mareya war von Minaril gesegnet, eine Hellseherin, die tiefe Einblicke in das Gefüge der Welt besaß.

Die Menschen in Mareyas Dorf wussten um ihre seltene Gabe, suchten sie auf, wann immer sie Rat brauchten, wann immer es etwas gab, das sie in Unruhe versetzte. Mareya half, so gut sie es vermochte. Sie las aus dem Wasser und aus den Augen, durchlebte im Traum Visionen, die ihr zeigten, was jenen widerfahren würde, die sie um ihre Hilfe ersuchten.

Doch nicht immer waren Mareyas Visionen von Freude erfüllt. Sie sah das Leid jener, die sie liebte, und durchlebte ihren Schmerz, sah Elend und Unglück, das ihr das Herz schwer machte. Denn Mareya war es nicht erlaubt, die Geschehnisse zu verändern. Sie war eine hilflose Beobachterin, dazu verdammt, die Ereignisse kommen zu sehen, ohne sie aufhalten zu können.

Von Tag zu Tag fiel es ihr schwerer, die Visionen zu ertragen. Sie blickte nicht mehr in das Wasser und vermied es, den Menschen, die sie aufsuchten, in die Augen zu sehen, wollte nicht mehr wissen, was die Zukunft für sie bereithalten mochte. Doch so sehr sie sich bemühte, so vermochte sie es doch nicht, ihre Träume zum Schweigen zu bringen. Also schlief Mareya nicht mehr, durchwachte die Nächte, um die Visionen fernzuhalten, die ihr zeigen wollten, was sie nicht zu sehen wünschte.

Aber die Bilder vergingen nicht. Wann immer die Erschöpfung über sie kam und sie ihre Augen schloss, kehrten sie in ihren Geist zurück, um sie zu quälen, bis sie vor Verzweiflung schluchzend erwachte. Mareya ertrug es nicht mehr länger. Ihr Herz war hundertfach gebrochen, das Leben eine Qual, die niemals verging und die ihr keine Hoffnung auf Besserung ließ. Denn ihre Gabe war ein Geschenk, das ein Mensch niemals ablehnen durfte und das keine Flucht gewährte.

So verließ sie eines Tages ihr Haus, wandte die Schritte dem einzigen Ziel entgegen, das noch auf Linderung hoffen ließ – den Tempel Eriadnes, das Haus der gnädigen Göttin des Lichtes, die allen Heilung versprach, die sie aufsuchten. Als sie vor der großen Statue der Göttin angelangt war, die liebevoll auf sie hinabblickte, warf sie sich vor ihr auf die Knie und breitete flehend die Arme aus, sandte ein Gebet an Eriadne, ihr den Schmerz zu nehmen, wenn sie es nicht vermochte, den Visionen zu entkommen. Mareya wollte nichts mehr fühlen, wenn sie die Bilder sah, die ihr Leben bestimmten. Sie wollte keinen Anteil mehr an dem Leid und Schmerz, wollte vergessen, wie man fühlte, damit die Pein ein Ende nahm.

Tränen rannen aus den Augen der Göttin hinab, fielen auf Mareyas goldenes Haar, als Eriadne vor ihr erschien und ihre Hand sanft auf den Kopf der Verzweifelten legte. Sie konnte Minarils Segen nicht von Mareya

nehmen, denn ihr Leben gehörte der Göttin der Träume. Doch sie konnte ihr Leid lindern, auf dass sie niemals mehr den Schmerz der ganzen Welt auf ihren zarten Schultern tragen musste.

Während Eriadne leise Worte des Trostes murmelte, überzog sich Mareyas Körper mit den schillernden Kristallen des Winters und ließ ihr Herz kalt und leer werden. Als sie sich in ihrer neuen Gestalt erhob, wirkte sie so eisig wie ein Wintermorgen und war bar jeden Gefühls. Der Schmerz war zu einer Erinnerung verblasst, die sie nicht mehr zu erreichen vermochte, eine Regung, die zu einem anderen Leben gehörte, das nicht mehr das ihre war.

Mareya war noch immer eine Seherin und trug Minarils Gabe in ihrem Blut. Doch sie würde niemals mehr leiden, wenn Minaril ihr zeigte, welches Schicksal der Welt bevorstand.

Über Valisar

Valisar, die Träger von Minarils Segen, die in die Zukunft blicken können und dafür einen hohen Preis bezahlen mussten.

Kein Gefühl ist ihnen geblieben, keine Emotion erreicht ihr kaltes Herz und kann es erwärmen. Kaum ein Lebewesen kann mit ihnen verkehren, ohne einen eisigen Schauer zu verspüren, aber trotzdem sucht man die Seher auf und erbittet einen Blick in die verworrenen Fäden des Schicksals.

Und obgleich diese kühlen Individuen überaus selten sind, vermag man es, in nahezu jeder Stadt einen Valisar zu finden, der seine Dienste anbietet, Rat suchende in großen, imposanten Villen oder kleinen, unscheinbaren Läden empfängt.

Mancher Valisar reist über die Kontinente Niel'Anors, kehrt für eine Weile an einem Ort ein, an dem seine Dienste gefragt sind, um ihm schließlich wieder den Rücken zu kehren. Dort empfängt man das sehende Volk ehrfürchtig, nur um froh zu sein, wenn es wieder verschwunden ist.

Die unheimliche, gefühllose Aura eines Valisar ist schwer zu ertragen, fasziniert trotzdem und lässt die Wesen Niel'Anors ihre Nähe suchen. Manch einer trachtet sogar danach, einen Beweis dafür zu finden, dass sie nichts mehr fühlen, und folgt ihnen an jeden Platz der Welt, den sie bereisen mögen. Andere verdammen Valisar als gefährliche, verlogene Scharlatane, die mit ihren falschen Prophezeiungen nichts als Unruhe und Unglück bringen.

Das Dasein eines Valisar ist nicht ohne Gefahr, denn schließlich empfängt niemand die Überbringer schlechter Nachrichten mit Freude und hört gerne auf ihre Warnungen.

Erscheinungsbild

Valisar sind anmutige, hochgewachsene Geschöpfe, deren Haltung so majestätisch und aufrecht ist, dass sie unweigerlich Respekt einfordert. Hinzu kommt ihre beeindruckende Statur, die durch ihre Körpergröße und die ausgeprägte Muskulatur Ehrfurcht einflößt. Weibliche Valisar wirken fragiler, sind aber nur wenig kleiner als die Männer.

Ihre Bewegungen sind stolz und von einem Selbstbewusstsein erfüllt, das sie selbst nicht mehr spüren können, das für ihre Umwelt jedoch umso stärker sichtbar ist.

Valisar scheinen aus Schnee und Eis geformt. Ihre weiße Haut schimmert, als sei sie von Eiskristallen überzogen, wirkt bläulich an den Stellen, die bei anderen Wesen rosig durchblutet sind. Berührt man einen Valisar, so lässt die Kälte ihrer Haut die meisten zurückschrecken und schaudern.

Ihr Haar ist ebenso weiß, besitzt manchmal einen silbrigen oder blassblauen Glanz und fällt wellig oder glatt glänzend wie ein Spiegel über ihren Rücken. Nur bei wenigen Valisar hat man jemals blauschwarzes Haar gesehen, obgleich auch diese Farbe möglich ist, aber einen seltsam

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

milchigen Schimmer besitzt, als seien auch sie mit einer eisigen Schicht überzogen.

Männliche Valisar tragen ihr Haar häufig kurz, Frauen stecken die langen Strähnen auf oder winden sie zu langen Pferdeschwänzen, die hoch am Hinterkopf sitzen und von dort aus in die Tiefe fallen.

Die Augen eines Valisar wirken wie farblose Eiskristalle, die die Farben ihrer Umwelt reflektieren und verwirrend schillern. Wimpern von der Farbe ihres Haares und zarte, schmale Brauen rahmen sie in dem marmorgleichen Gesicht, das von ebenmäßigen Zügen dominiert wird.

Hohe Wangenknochen, ausgeprägte Nasen und bläulich getönte, blasse Lippen bilden ein Valisargesicht, das bei männlichen Valisar oft von einem kurz gestutzten Bart gerahmt wird.

Nicht wenige Valisar nutzen Körperbemalungen und malen Zeichen und Muster auf ihre Haut, meist mystische Symbole, die auf ihre Profession hinweisen. Insbesondere Frauen zeichnen oft ein drittes Auge auf ihre Stirn, das auf Minarils Segen hindeutet und als Auge der Göttin bezeichnet wird.

Den Valisar fehlt zwar jede Emotion, doch sie besitzen einen Sinn für Ästhetik, der zwar wenig mit Geschmack und Gefallen zu tun hat, dafür aber unfehlbar ist. Dieser zeigt sich auch in der Art ihrer Kleidung, die von schlichtem, elegantem Schnitt ist. Dabei wählen sie ähnliche Kleidungsstücke wie Menschen, tragen jedoch nicht ihre Vorzüge zur Schau, wie es beispielsweise eine Menschenfrau tun würde. Valisar sehen keinen Sinn in aufreizender Kleidung. Es ist ihnen eingängiger, edle Stoffe zu wählen, um die Attraktivität zu steigern. Der Wunsch, Verlangen zu wecken, ist ihnen fremd, obwohl sie verstehen, warum andere Wesen solcherlei wünschen und es für sich nutzen können, wenn es notwendig erscheint.

Valisar greifen bei ihrer Kleidung niemals zu bunten Farben oder Mustern, bevorzugen Weiß, graue oder blaue Töne, die sich mit ihrem blassen Teint vertragen.

Schmuck sieht man in Maßen, niemals allzu dekorativ verschnörkelt oder von greller Farbe. Valisar tragen keinen Goldschmuck, bevorzugen kühles Silber oder Platin, das ihnen besser zu Gesicht steht.

Sie sprechen gemeinhin mit unauffälliger Stimme, wenngleich es dieser an Wärme fehlt. Durchleben sie aber eine Vision oder sprechen sie eine Prophezeiung aus, so werden nicht nur ihre Augen leer, auch die Stimme wandelt sich, ist dann von tiefer Macht erfüllt, die sie dunkel macht und ihre Zuhörer schaudern lässt.

Heimat

Valisar entstammen dem Norden Niel'Anors und können dort auch am häufigsten angetroffen werden.

Obgleich viele von ihnen auf Wanderschaft gehen und sich an den unterschiedlichsten Orten ansiedeln, gelangen die meisten im Laufe ihres Lebens nach Fal'Nular, der einzigen größeren Ansiedlung der Valisar, die auf den vier Kontinenten bekannt ist.

Fal'Nular wirkt wie ein Märchen aus Schnee und Eis, das sich in der unwirtlichsten Gegend Norvandors erhebt, wo man keine lebendige Seele mehr vermuten würde. Es erscheint passend, dass die Valisar dort ihre Heimat gefunden haben.

Familie

Familie ist ein abstrakter Begriff für Wesen, die keine Emotionen besitzen. Er ist kaum von Bedeutung, bezeichnet nicht mehr als die reine Abstammung und zeigt an, welches Elternpaar über Nachkommen verfügt.

Es gibt keine Ehen, keine Lebensgemeinschaften, die von Dauer sind, denn Liebe und Einsamkeit sind nicht mehr als Worte, die im Leben anderer Wesen von Wichtigkeit sein mögen. Und wozu ist Leidenschaft gut? Sie erzeugt Kriege und Intrigen, Leid und Eifersucht – im Denken eines Valisar ist sie folglich nicht erstrebenswert, nur ein Begriff, der nicht mit sonderlich positiven Assoziationen einhergeht.

Aber warum produziert ein solches Volk Nachkommen? Der Erhalt ihres Volkes und ihres Namens bedeutet ihnen nichts und ein Kind nimmt entsprechend einen ebenso niedrigen Stellenwert ein.

Doch obgleich sie keine Gefühle besitzen, ist der Körper eines Valisar vollkommen funktionsfähig. Sie verspüren Hunger und Durst und stillen dieses Verlangen, auch wenn es keine Annehmlichkeit, sondern eine reine Notwendigkeit darstellt. Sie empfinden Schmerz, Hitze und Kälte. Und Gleiches gilt für körperliches Verlangen. Eine Regung, die existiert und Aufmerksamkeit verlangt, ohne Freude zu bereiten.

Von Zeit zu Zeit hat dies Nachkommen zur Folge, jene unheimlichen, stillen Kinder der Valisar, die niemals schreien und die eine angemessene, wenn auch lieblose Versorgung erfahren, falls ihre Mutter Willens ist, ihr Kind selbst aufzuziehen.

Allerdings sind sich Valisar der Tatsache bewusst, dass ihr rastloses Leben nicht dazu geeignet ist, ein Kind mit allem zu versorgen, was es benötigt, um gesund aufwachsen zu können und so geben viele von ihnen ihre Kinder in Hände, die ihnen besser dafür geeignet erscheinen, und ziehen dann weiter, ohne sich jemals die Frage zu stellen, was aus ihrem Sprössling geworden sein mag.

Folglich wissen viele Valisar nicht, von wem sie abstammen mögen, was einen Bezug zur eigenen Familie unmöglich macht.

Wesen

Valisar mögen zwar nicht zu den Wesen gehören, deren Gesellschaft man als wünschenswert und angenehm empfindet, doch über mangelnden Zulauf können sie sich keineswegs beklagen, wenn es um geschäftliche Belange geht.

Ihre Dienste als Seher und Wahrsager sind gefragt, öffnen ihnen manchmal sogar die Türen in die höhere Gesellschaft. Adelige neigen dazu, die

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Dienste eines Valisar für ihre Festlichkeiten zu suchen, auf denen das Spiel mit dem Schicksal ein begehrter Zeitvertreib ist.

Manche Valisar erwarten ihre Kundschaft dagegen in ihren Läden oder Behausungen, empfangen sie inmitten von allerlei merkwürdigen Utensilien oder von Samt und Seide umgeben in edlen Salons.

Dabei mögen ihre Vorhersagen nicht unbedingt immer der Wahrheit entsprechen. Valisar können ihre Visionen nicht steuern und werden plötzlich von ihnen heimgesucht, erblicken wirre Fetzen, die keinen Sinn ergeben in ihren Träumen oder in den Wellen eines Sees. Nur selten sind diese Einblicke klar und deutlich und dies meist nur dann, wenn große Gefahr droht oder die Vision etwas von überaus großer Wichtigkeit beinhaltet.

Die meisten Seher, die ihre Fähigkeiten anbieten, sind geschickte Blender, begabte Schauspieler und exzellente Beobachter, die mit tiefsinnigen Worten und geheimnisvollen Gesten genau das verkaufen, was ihr Gegenüber zu hören erwartet und mit seinen Reaktionen offenbart oder was für seine Zukunft wahrscheinlich erscheint. Eine geschickt inszenierte Auswahl an Hilfsmitteln, die mit dieser Profession in Verbindung gebracht werden, sind dabei durchaus hilfreich – allerdings sind zu viele Fehldeutungen oftmals ein Grund dafür, warum Valisar nicht lange an dem gleichen Ort verweilen. Wenn der Ruf genügend gelitten hat, ist es an der Zeit, weiterzuziehen.

Andere Valisar verzichten auf Blendwerk und erforschen die Sterne, befassen sich mit Astrologie, um die Wege des Schicksals zu deuten, für deren Ergründung sie ein Talent besitzen und verlassen sich für Voraussagen auf den Stand der Sternbilder, der zuverlässiger erscheint als ihre Visionen.

Zwar interessieren sich Valisar nicht für Profit und Reichtum, doch ihr Sinn für Ästhetik lässt sie eine attraktive Umgebung bevorzugen und für eine solche sind finanzielle Mittel ebenso von Nöten wie für das Leben selbst – und wenngleich ihre Herzen aus Eis bestehen mögen, so verspüren sie dennoch einen natürlichen Überlebenstrieb, der ihnen nicht genommen worden ist.

Zudem sind Valisar ohne Zweifel auf künstlerischen Gebieten begabt und erschaffen Kunstwerke von außerordentlicher Perfektion, wenn ihnen auch die Emotion, die Seele fehlt, die einen wahren Künstler ausmacht. Somit sind sie eher großartige Kunsthandwerker als wahrhaftige Künstler, schließlich fehlt es ihnen an Leidenschaft für das eigene Werk und sie erheben ohnehin keinen Anspruch auf einen solchen Titel.

Der Mangel an Gefühlen erschwert es den Valisar ungemein, sich in der Gesellschaft zu bewegen. Entsprechend beobachten und analysieren sie ihre Umwelt genau und imitieren die gängigen Verhaltensmuster, richten ihr Leben oft nach festen Regeln aus, die sie vor Schwierigkeiten bewahren. Dies geschieht nicht durch das Vorhandensein eines Gewissens, eher durch eine Art von Selbstschutz, die aus dem natürlichen Überlebenstrieb eines Lebewesens resultiert.

Trotzdem bewahrt es sie nicht vor gelegentlichen Fehltritten. Valisar besitzen eine sehr ausgeprägte Tendenz zu treffenden, wahren Aussagen, die in einigen Fällen recht unangenehme Folgen nach sich ziehen können. Einen Valisar berührt ein solcher Vorfall selbstverständlich nicht, sein Gegenüber kann jedoch durchaus die Fassung verlieren, wenn es damit konfrontiert wird.

Das Leben eines Valisar, sein Verhalten und seine Taten werden von seinem scharfen, analytischen Verstand bestimmt, der schnell lernt und Zusammenhänge mühelos erfasst. Dieser ermöglicht es ihnen, beinahe den Anschein eines fühlenden Wesens zu vermitteln, wenn sie es darauf anlegen, sich an ihre Umwelt anzupassen.

Zudem werden sie nicht von Gefühlen abgelenkt, können deswegen vieles klarer durchblicken, konzentrierter agieren, wenn es darauf ankommt. Es verwundert also nicht, dass sie oft ihre Aufgabe in brenzligen Tätigkeitsbereichen

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

finden, die einen kühlen Kopf erfordern, noch dazu sehr begabte Spürnasen sind, die Interesse an kriminalistischen Aufklärungsarbeiten hegen können.

Beziehung zur Umwelt

Valisar treten ihrer Umwelt gleichgültig gegenüber, beobachten sie jedoch genau und betrachten ihr Treiben, dessen Hintergründe sie kaum nachzuvollziehen vermögen, mit einem gewissen Interesse.

Dieses ähnelt wohl am ehesten der Arbeit eines Wissenschaftlers, der das Leben eines Insekts erforscht, ohne daran Anteil zu nehmen, aber genauestens katalogisiert, welches Verhalten wohl welchen Sinn besitzen mag.

Ein wenig anders sieht es mit dem Interesse der Umwelt an den Valisar aus. Die meisten Wesen zeigen die Tendenz, den Valisar aus dem Weg zu gehen, empfinden sie als unheimlich und glauben, dass sie Unglück bringen. Oft bezeichnet man sie deswegen als Unglücksboten und die Frequenz der Nutzung heiliger Symbole, um das Unheil fernzuhalten, steigt, wenn ein Valisar in der Nähe ist.

Allerdings gibt es auch noch jene Wesen, die von dem gefühllosen Dasein eines Valisar fasziniert sind, sich von ihrer exotischen Aura angezogen fühlen. Für viele von ihnen ist es eine Art von Herausforderung, im Herzen eines Valisar Gefühle zu erwecken und den Mythos um ihre Existenz als unwahr zu beweisen.

Andere nähern sich den Valisar mit der Absicht, sich mit ihnen zu schmücken, eine Trophäe zu erringen, vielleicht sogar vorgeben zu können, Liebe von ihnen zu erfahren. Eine solche Faszination kann jedoch dann ein böses Ende nehmen, wenn sich wirkliche Gefühle in eine derartige Beziehung einschleichen – Gefühle, die ein Valisar niemals erwidern kann. Schließlich ist es ungewiss, ob es für die Valisar eine Möglichkeit geben kann, jemals wieder etwas zu empfinden. Selbst ein Liebeszauber vermag es nicht, den Hauch einer Wirkung hervorzurufen, wenn man von einem unerklärlichen Effekt absieht, der einen Valisar dazu bringt, sich öfter in der Nähe des Zieles aufzuhalten. Ein solcher Gedanke ist also relativ aussichtslos.

Religion

Für Valisar gibt es kaum einen Grund, die Verehrung einer Gottheit anzustreben. Sie beten nicht, wenden sich nicht um Rat suchend an eine höhere Macht und stellen ihre Fähigkeiten folglich auch nicht in die Dienste eines Gottes.

Entsprechend mögen sie die Bedeutung einer Gottheit für die Welt kennen, doch für sie selbst ist eine solche nicht existent und ebenso wenig verständlich.

Sie stehen allen Göttern Niel'Anors also vollkommen neutral gegenüber.

Sprache

Der größte Teil der Valisar lernt die Sprache ihrer jeweiligen Heimatregion als Muttersprache, mit dem Norai existiert allerdings ein stark abgeänderter Dialekt des Norvandai, der allein in der Heimat der Valisar gesprochen wird.

Norai ist sehr selten und dringt kaum über die Mauern Fal'Nulars hinaus. Es besitzt einen harten, spröden Klang, erinnert mit seinen kurzen Worten an splitterndes Eis.

Das Schriftbild steht in einem merkwürdigen Gegensatz dazu, ist anmutig und elegant, strebt in die Höhe, ohne starke Rundungen aufzuweisen.

Spielwerte

Mit einer Körpergröße, die bei Frauen zwischen 1,60 bis 1,90 m liegen kann, bei Männern gar zwischen 1,70 und 2 m, sind Valisar überaus hochgewachsen.

Mit 21 Jahren gelten sie als erwachsen, ihr Höchstalter liegt bei 120 Jahren.

Sie verfügen über einen besonders starken Willen, was ihnen einen Bonus von +1 auf ihre Willenskraft verleiht.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Valisar besitzen die Fähigkeit, über Visionen einen Blick in die Zukunft zu erhaschen. Dies kann jedoch nicht einfach mit einem Fingerschnippen ausgelöst werden.

Ein Valisar kann versuchen, sich in Trance zu begeben, um eine Vision zu empfangen, falls eine Probe auf Willenskraft gelingt. Dann besteht eine Chance von 10%, dass dieses Unterfangen von Erfolg gekrönt ist und der Valisar tatsächlich etwas erkennen kann, das sich in der Zukunft abspielen wird.

Viel häufiger werden Visionen jedoch unwillkürlich während des Schlafes empfangen. In jeder Nacht besteht eine Chance von 25%, dass ein Valisar von Zukunftsvisionen heimgesucht wird. Weitere 15% entscheiden darüber, ob in diesem Traum oder auch in Trance etwas gesehen werden kann, das einen Sinn ergibt.

Schlägt der Prozentwurf fehl, so handelt es sich um wirre Bilder ohne Zusammenhang, gelingt er jedoch, so zeigen sich kurze Szenen einer möglichen Zukunft, wenngleich diese niemals so deutlich werden, dass man einen vollkommen klaren Eindruck über das Kommende erlangen könnte.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Windvolk

Sturmgeboren

Es war eine stürmische Nacht, als es sacht an die Tür des Seemannes Tayal klopfte und das Erstaunen stand ihm in das wettergegerbte Gesicht geschrieben, als er die Tür öffnete, um sich einer Frau von einer solch außergewöhnlichen Schönheit gegenüberzufinden, wie sie seine Augen noch niemals zuvor hatten sehen dürfen.

Ihre Haut war blass, beinahe durchscheinend in ihrer porzellanartigen Makellosigkeit, die Augen von einem Grau, in dem sämtliche Farben dieser Welt zu tanzen schienen und das lange Haar, das ihre zarte Gestalt umrahmte, war silbrigweiß und fing die Bewegung des Windes in seinen feinen Strähnen. Tayal gewährte ihr den erbetenen Schutz vor dem tosenden Sturm nur zu gerne und bat sie in sein bescheidenes Heim, beinahe beschämt darüber, dass er ihr nicht mehr als ein Lager aus Stroh und ein kleines Feuer zu bieten hatte.

Niemals erfuhr er den Namen der geheimnisvollen Fremden, die sein Feuer in dieser Nacht teilte und die mit der Stimme des Windes zu ihm sprach und Tayal fragte nicht danach, so sehr war er von der überirdischen Schönheit dieser ätherischen Gestalt gefangen, die keinem Wesen glich, das er je zu Gesicht bekommen hatte. Ja, Tayal war fasziniert von seiner ungewöhnlichen Besucherin und zu seiner Überraschung schien auch sie Gefallen an dem rauen Seemann zu finden, scherzte und lachte mit ihm, bis er sie schließlich in seinen Armen hielt. Doch der Zauber der Nacht sollte den frühen Morgenstunden nicht standhalten.

Als Tayal im ersten Morgengrauen des anbrechenden Tages erwachte, fand er sein Lager verlassen. Die schöne Fremde war gegangen, ohne ihm ein Wort des Abschieds zu widmen. Eilig erhob sich der Seemann aus den wollenen Decken, blickte aus dem Fenster, hoffte, noch eine Spur von ihr zu erhaschen, doch alles, was er fand, war das letzte Aufglimmen eines hellen Lichtes an der Stelle, an der er ihre durchscheinende Gestalt zu sehen geglaubt hatte.

Tag für Tag hoffte er auf ihre Rückkehr, blickte in den stürmischen Nächten des Frühlings nach draußen, wo er den Schimmer ihres silbernen Haares zu sehen glaubte, suchte sie in jedem Gesicht, das ihm auf seinen Reisen begegnete, doch sie blieb verschwunden, als sei diese eine Nacht nicht mehr gewesen als nur ein schöner Traum. Die Monate verstrichen, doch Tayal konnte die Nacht des Sturmes nicht vergessen, erwachte bei jedem Klopfen des Windes an seinem Fenster. Und so geschah es auch in jener Nacht, in der erneut ein heftiger Sturm über Niel'Anor fegte.

Ein greller Blitz erleuchtete die Welt, ließ Tayal glauben, ihr Gesicht in seinem Widerschein zu erkennen. Dann durchbrach ein schriller Schrei das Tosen des Windes. Erschrocken sprang der Seemann auf und lief mit schnellen Schritten zur Tür hinüber, doch es war nicht die geheimnisvolle Fremde, die er dort fand.

Ein kleines Stoffbündel lag zu seinen Füßen, und als er sich hinabbeugte, um seinen Inhalt zu untersuchen, fand er die grauen Augen mit den wirbelnden Farben, nach denen er sich so lange verzehrt hatte, im Gesicht des Kindes, das ihm ruhig entgegenblickte. Es war die Frucht einer leidenschaftlichen Nacht, auf seiner Schwelle zurückgelassen, um fortan in seiner Obhut aufzuwachsen.

Thaleya – die Sturmgeborene. Diesen Namen gab Tayal dem kleinen Mädchen und seine Tochter machte ihm alle Ehre, war wild und aufbrausend wie der Sturm, der während ihrer Zeugung getobt hatte.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Schon früh zeigte Thaleya Talente, die nicht gewöhnlich waren, brachte Dinge zum Schweben und ließ sie nach ihrem Willen durch die Lüfte tanzen. Da begann Tayal zu ahnen, welchen Ursprunges ihre Mutter gewesen sein mochte – ein Elementargeist, ein Wesen des Windes, das seine Tochter zurückgelassen hatte, weil sie nicht in die Welt der Geister gehörte.

Und doch gehörte Thaleya auch nicht in die Welt der Menschen, sehnte sich nach der Freiheit der Winde, die in ihrem Blut lagen, und war traurig über das gebundene Dasein, das sie führen musste. Auch das Meer konnte das Mädchen nicht trösten, war es doch nicht die Freiheit auf den Ozeanen, die in ihrem Herzen lebte. Zu begrenzt erschienen sie ihr, zu endlich, wo sie doch nach der Unendlichkeit suchte.

Also tat Tayal das Einzige, das er für seine geliebte Tochter zu tun vermochte – er konstruierte ein Schiff, das jedoch nicht auf den Wellen der Meere segeln sollte, sondern hoch in den Wolken, nach denen sich Thaleya verzehrte.

Nachdem viele Jahre unter seiner stetigen Arbeit ins Land gezogen waren, gelang es Tayal, das Schiff zu vollenden, das sich mit der Hilfe von Thaleyas magischen Kräften in den Himmel Niel'Anors erhob. An diesem Tag verließen Tayal und Thaleya das kleine Haus des Seemannes für alle Zeit und segelten fortan durch die Lüfte, immer auf der Suche nach neuen Ländern, neuen Abenteuern und dem Windgeist, der Thaleya das Leben geschenkt hatte.

Und wer an einem stürmischen Tag nach oben in die Wolken blickt, so sagt man, kann die beiden noch immer dort entdecken, wie sie glücklich durch die Winde gleiten.

Über das Windvolk

Man kennt auf Niel'Anor viele Namen für das Windvolk und „Piraten der Lüfte" ist noch eine der schmeichelhafteren Bezeichnungen, die die meisten Wesen dieser Welt in den Mund nehmen, wenn die Sprache auf das windgeborene Volk kommt.

Tatsächlich kann man dem Windvolk eine gewisse Schlitzohrigkeit kaum absprechen und wo auch immer die Schiffe dieser fahrenden Händler landen, blickt man ihnen mit einer Mischung aus Misstrauen und Aufregung entgegen, nimmt die exotischen Waren aus fernen Ländern in Augenschein und lauscht verzückt den abenteuerlichen Erzählungen, die sich um ihre Beschaffung ranken.

Denn kaum ein Angehöriger des Windvolkes ist um eine spannende Geschichte verlegen, wenn er seine Waren an den Mann bringen möchte und die eigene Rolle ist dabei naturgemäß stets die größte.

Der Geschäftssinn des Windvolkes ist über alle Grenzen hinaus bekannt und man sagt nicht umsonst, dass ein Maler aus seinen Reihen einst einem Blinden ein Gemälde verkauft haben soll. Es ist eine Geschichte, die durchaus wahr sein könnte.

In der Tat – ganz gleich, ob es der Handel, die Piraterie oder gar der Transport von Wesen über Niel'Anor ist – dem Windvolk mangelt es sicherlich niemals an einer lukrativen Idee, wenn es darum geht, das eigene Luftschiff gewinnbringend einzusetzen.

Erscheinungsbild

Von Geburt an besitzen die Angehörigen des Windvolkes eine sehr helle, beinahe durchscheinende Haut, die einen bläulichen Schimmer aufweist und so makellos, wie Porzellan wirkt. Diese überdauert jedoch nur selten die ersten Lebensjahre und wandelt sich unter der stetigen Nähe zur Sonne und dem Einfluss von Wind und Wetter an Deck eines Wolkenschiffes zu einem weitaus dunkleren Ton.

Viele Windvolk Frauen empfinden jedoch wenig Begeisterung über diesen Effekt und unternehmen einige Anstrengungen, um die Haut blass und weiß

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

zu erhalten und sie vor negativen Einflüssen zu schützen, wenn es ihnen möglich ist.

Dies hat zu zwei recht unterschiedlichen Sichtweisen innerhalb des Volkes geführt – so gilt bleiche Haut zwar einerseits als edel und erstrebenswert, ein äußeres Anzeichen für den erworbenen Wohlstand, andererseits bedeutet eine solche Eitelkeit jedoch auch, dass es an Beschäftigung fehlt, und weist somit auf eine gewisse Bequemlichkeit hin.

Kein Wunder also, dass jene hart arbeitenden Vertreter des Windvolkes kein gutes Haar an allzu blassen Damen und Herren lassen, die offenbar nichts mit ihrer Zeit anzufangen wissen. Ob solcherlei Vorurteile auf Neid und Rivalität beruhen oder der Wahrheit entsprechen, liegt dabei wohl im Auge des Betrachters.

Das dicke, aber seidenfeine Haar des Windvolkes wirkt niemals glatt und sauber gekämmt. Stets scheint es einen eigenen Willen zu besitzen, ist ein wenig zerzaust, als ob gerade eine frische Brise hindurchgestrichen ist. So wird es von Männern oft kurz getragen, während Frauen die störrischen Strähnen zurückbinden oder mit bunten Tüchern bändigen.

Doch dies ist nicht die einzige Eigenwilligkeit des dichten Kopfbewuchses. Zwar mag seine Farbe das Weiß einer Wolke an einem Sonnentag besitzen, doch das wechselhafte Windvolk vermag es durch eine Laune der Natur und den magischen Einfluss bei seiner Entstehung, seine Haarfarbe durch reine Willenskraft zu verändern, wie es ihm beliebt. Eine hilfreiche Kleinigkeit, wenn die Notwendigkeit zur Verkleidung besteht und ein stetiger Anlass zum Staunen bei all jenen, die diese Eigenart noch niemals zuvor zu Gesicht bekommen haben.

Ähnlich ist es um die eigentlich silbergrauen Augen bestellt, in denen ein Strudel zu wirbeln scheint, der vielerlei Farben aufweist. Ein verwirrender Anblick, der zu dem Sprichwort: „Blicke niemals in die Augen des Windvolkes, wenn Dir der Inhalt Deiner Geldbörse am Herzen liegt“, geführt hat. Nur zu gerne meidet man Augenkontakt mit einem Angehörigen des Windvolkes, schreibt man den wirbelnden Farben doch hypnotische Kräfte zu, die den Willen lähmen. Allerdings handelt es sich hierbei um einen reinen, wenn auch sehr weit verbreiteten Aberglauben.

Schmale Gesichter mit mandelförmigen Augen, hohen Wangenknochen und geraden Nasen gehören ebenso zu den Merkmalen des Windvolkes wie zarte, geschwungene Brauen und dichte Wimpern.

Die Körperbehaarung ist bei Mann und Frau gleichermaßen spärlich, weswegen die Männer sich

oft rasieren, um den eher dünnen Bartbewuchs zu kaschieren. Wer jedoch trotzdem einen dichten Bart sein Eigen nennt, trägt diesen sorgfältig gepflegt und außergewöhnlich gestutzt mit Stolz zur Schau.

Schlanke aber drahtige Körper vervollkommnen schließlich das Äußere des Windvolkes mit den langen und feinen Gliedern, die sie stets leicht und biegsam wirken lassen und zu der Annahme verführen, dass man ein schwaches Wesen vor sich hat.

Doch Geschwindigkeit und Geschick gleichen diesen vermeintlichen Nachteil zweifellos wieder aus und wer die elegante Mühelosigkeit erblickt, mit der sich das Windvolk bewegt, bleibt lieber auf der Hut, als sich zu Vorurteilen verleiten zu lassen.

Das Windvolk besitzt einen ausgeprägten Sinn für Qualität und dieser spiegelt sich in der Wahl der Kleidung wieder. Feine Stoffe und elegante Schnitte, die die Bewegungsfreiheit nicht einschränken, farbenfrohe Muster und ungewöhnliche Details dominieren die Kleidungsstücke eines Volkes, das sich der Wichtigkeit seines Auftretens und seiner Wirkung auf andere nur allzu bewusst ist.

Dabei verzichten auch die Frauen oft auf Röcke, die sie in ihren Bewegungen behindern, und greifen lieber auf die praktischeren Hosen zurück, mit denen man sich auf den Schiffen besser und sicherer bewegen kann.

Schmuck ist hier ein Statussymbol, verdeutlicht den Rang innerhalb einer Familie und wird niemals leichtfertig gewählt. Ein dekorativer Ring, eine zarte Kette mit einem Medaillon – jedes Schmuckstück kann ein altes Familienerbstück sein, das von Generation zu Generation weitergegeben worden ist und eine spezielle Bedeutung besitzt.

Heimat

Die Heimat des Windvolkes existiert nicht an einem festen Platz, sie liegt hoch in den Wolken Niel'Anors an Bord der Wolkenschiffe, die nur selten lange an einem festen Ort verweilen. Dieses Leben kommt dem nomadischen Naturell des Windvolkes entgegen, das stets in die Ferne gezogen wird, auf zu neuen Abenteuern und frischen Eindrücken.

Kaum ein Angehöriger des Windvolkes hält es lange an einem Ort aus, ohne von der Sehnsucht nach der unendlichen Freiheit in den Lüften ergriffen zu werden. Somit sind die Wolkenschiffe die einzigen Orte, die für Windvolkfamilien eine wirkliche Heimat darstellen können.

Nur eine einzige größere Ansammlung des Windvolkes ist auf Niel'Anor bekannt und bei dieser handelt es sich um die schwebende Stadt Shanasar in den Winterlanden, deren Standort sich ständig über dem Kontinent verschiebt und deren Gebäude frei durch die Stadt schweben können.

Niemals existiert Shanasar lange an einem einzigen Flecken und wenn ein argloser Besucher morgens dort erwacht, befindet er sich vielleicht an einer Stelle, die er noch niemals zuvor zu Gesicht bekommen hat.

Familie

Das Windvolk definiert sich sehr stark über die eigene Familie und trägt ihren Namen mit Stolz. Eine Beleidigung gegen eines ihrer Mitglieder resultiert nicht selten in Familienfehden, die über Jahrhunderte andauern können und die Anlass zu allerlei dramatischen Entwicklungen in den Lüften gegeben haben. Kämpfe zwischen den Besatzungen der Wolkenschiffe sind keine Seltenheit und sehr häufig basieren sie auf den Rivalitäten zwischen Familien, die den gleichen Tätigkeitsbereich teilen.

Oftmals findet man eine ganze Familie mit ihren unterschiedlichen Generationen auf einem Wolkenschiff vereint und in jeder von ihnen gibt es einen Patriarchen oder eine Matriarchin, die ihre Geschicke mit sicherer Hand zu leiten verstehen und damit ihr Oberhaupt bilden.

Dabei handelt es sich meist um den oder die Älteste der Familie, eine Respektsperson, die eigenhändig ihren Nachfolger bestimmt. In der

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Regel handelt es sich dabei um den ältesten Nachkommen, wobei diese Position durchaus hart umkämpft sein kann.

Intrigen und Rangkämpfe sind eine häufige Folge – auch wenn die Familie nach außen unbedingt zu verteidigen ist, gibt es keinen Grund, im Inneren nicht die eigenen Interessen zu vertreten.

Die Handelsbereiche einer Windvolk Familie sind recht genau definiert und werden zwischen den Generation weitergegeben. Dabei werden Eindringlinge sehr ungern gesehen und gewöhnlich mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln bekämpft. Die Konkurrenz innerhalb des Volkes ist groß, dies gilt speziell in ähnlichen oder gleichen Tätigkeitsbereichen.

Wenn es eine Entscheidung gibt, die das gesamte Volk der Windgeborenen betrifft, so kommen die Oberhäupter der Familien in jedem Jahr einmal in der schwebenden Rathalle von Shanasar zusammen, um in großen Abstimmungen offene Streitigkeiten zu klären und Anliegen vorzubringen. Dieser Anlass wird nicht immer friedlich begangen. Das aufbrausende Temperament des Windvolkes und die stark ausgeprägte Familienehre sorgen durchaus für blutige Auseinandersetzungen in den ehrwürdigen Hallen.

Ob man die Angehörigen des Windvolkes als treue Seelen bezeichnen kann, ist durchaus ein umstrittener Punkt. Das wechselhafte Naturell macht sie anfällig für Affären und Liebschaften außerhalb der Verbindung zu ihrem Lebenspartner, wobei Ehen jedoch besonders bei den wohlhabenderen Familien gerne von den Familienoberhäuptern arrangiert werden. Gemeinhin dienen sie dazu, geschäftliche Beziehungen zu stärken oder Bündnisse zu schließen. Romantik steht dabei keineswegs im Vordergrund.

Allerdings sorgt man auch penibel dafür, dass außereheliche Liebschaften entweder nachhaltig unterbunden oder zumindest vor den Augen der Öffentlichkeit verborgen werden. Was auf Wolkenschiffen geschieht, dringt selten nach außen und es soll schon vorgekommen sein, dass beide Ehepartner in gegenseitigem Einverständnis mit ihrem jeweiligen Geliebten auf einem Schiff zusammengelebt haben.

Wesen

Das Windvolk ist wagemutig und abenteuerlustig, was schon allein durch die Ruhelosigkeit gefördert wird, die in jedem von ihnen lebt. Eine neue Entdeckung bringt ihr Blut in Wallung, vor allem dann, wenn sie niemand zuvor erblickt hat.

Das Verlangen nach neuen Erfahrungen ist groß und macht auch vor gefährlichen Situationen nicht halt. Im Gegenteil, verheißen diese schließlich einen willkommen Nervenkitzel und eine gute Geschichte, die man im Anschluss daran zum Besten geben kann.

Einem anderen Wesen die Freiheit zu rauben, gilt bei den Angehörigen des Windvolkes als eines der größten Verbrechen und wird hart bestraft. Jeder von ihnen hat nahezu panische Angst davor, eingesperrt zu werden, was durchaus in Klaustrophobie umschlagen kann. Ein Windwesen, dem man die Freiheit nimmt, wird in seiner Gefangenschaft welken wie eine Blume ohne Wasser. Stillstand und langes Warten sind ihnen ein Gräuel. Die Windgeborenen sind nicht mit einer großen Geduld gesegnet, hassen es, wenn Dinge nicht vorangehen.

Zu starke Bindungen zu den Festlandbewohnern oder gar zu tiefe Freundschaften außerhalb der Familie werden selten gefasst und lassen das Windvolk nach außen flüchtig und unverbindlich wirken. Doch von ihrem Standpunkt aus sind solcherlei Beziehungen ein bindendes Hemmnis, wollen doch nur die wenigsten Wesen ein solch unstetes Leben führen.

Wird trotzdem eine Beziehung zu einem Erdgebundenen eingegangen, so ist diese oftmals von beidseitigem Leiden geprägt und steht selten unter einem guten Stern, solange keiner von beiden sein bisheriges Leben aufgeben möchte.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Der Geschäftssinn des Windvolkes ist legendär. Feilschen und Handeln ist den meisten von ihnen in die Wiege gelegt und die Suche nach dem günstigsten Geschäftszweig ist für viele ein prägendes Element ihres Daseins. Schließlich verlangt es jeden Windgeborenen nach Ruhm und Ehre für sich und seine Familie, ebenso wie nach einem eigenen Schiff, wenn das Wolkengefährt der Familie einem anderen Mitglied gehört.

Zwar ist es einerseits eine Tradition, das Geschäft der Familie weiterzuführen, doch andererseits kann es niemals schaden, etwas Eigenes zu finden, woran sich zuvor noch kein anderer gewagt hat. Die Folge, dass viele der bekanntesten Entdecker Niel'Anors dem Windvolk entstammen, ist wohl ebenso logisch wie wenig verwunderlich.

Durch das angeblich in ihnen existierende Geisterblut besitzen viele Angehörige des Windvolkes eine Neigung zur Windmagie, manche sogar die Talente eines wahren Magiers, der seine Magie ohne Beistand weben kann. Ein solcher genießt natürlich ein besonders hohes Ansehen bei seinem Volk und wird mit einer gewissen Ehrfurcht betrachtet, die sich manchmal sogar auf die gesamte Familie ausdehnt.

Windgeister fühlen sich stark zum Windvolk hingezogen und jedes Wolkenschiff nennt einen oder mehrere Magier sein Eigen, die aktiv die Steuerung beeinflussen können.

Das Windvolk wird meist als charmante, angenehme Gesellschaft empfunden, wenngleich auch ein aufbrausendes Temperament in ihnen wohnt, das sie launisch erscheinen lässt und ihnen eine gewisse Großspurigkeit kaum abgesprochen werden kann. Die wenigsten von ihnen sind um Worte oder große Gesten verlegen, spitze Zungen und ein gewisser Sinn für Humor gelten als erstrebenswert und als Zeichen für einen wachen Geist.

Naturgemäß ist das Windvolk überaus agil und genießt den Umgang mit Fechtwaffen oder diverse Spiele und Tätigkeiten, die sie ihr großes Geschick und ihre Körperbeherrschung demonstrieren lässt.

Zwar besitzen sie kein großes Interesse an handwerklichen Tätigkeiten, die über die Konstruktion von Wolkenschiffen hinausgehen, doch wenn es nötig ist, sind sie nicht ungeschickt im Einsatz ihrer Hände.

Beziehung zur Umwelt

Das Windvolk begegnet den Wesen Niel'Anors normalerweise offen, obwohl eine gewisse Distanz zu den Erdgebundenen bestehen bleibt, die nicht allein dem Wunsch entspringt, tiefere Beziehungen zu vermeiden.

Es fällt den Windgeborenen schwer, die Sesshaftigkeit der anderen Völker nachzuvollziehen und manch einer empfindet sich selbst über ein solches Dasein erhaben. Denn steht dem Windvolk nicht die Unendlichkeit der Lüfte offen?

Vielleicht ist hier sogar eine Tendenz zur Überheblichkeit zu entdecken, die möglicherweise naheliegend sein mag, wenn man die Welt stets von oben betrachtet. Die Nähe zur Magie und die beinahe greifbare Sonne lassen nur allzu schnell das Gefühl entstehen, den anderen Wesen überlegen zu sein.

Insbesondere das engstirnige Wesen der Zwerge ist für das Windvolk nur mühsam zu verstehen, erscheinen diese doch so schwer und unbeweglich wie der Stein, aus dem sie geboren wurden. Diese Erdenschwere lässt es nicht zu, dass das Windvolk den Zwergen ohne Vorurteile begegnet, doch dies beruht eindeutig auf Gegenseitigkeit.

Dem Windvolk selbst wird von den anderen Völkern ebenfalls nicht ohne Vorurteile begegnet, sagt man ihnen doch gerne einen Hang zum Betrug und eine ausgeprägte Gerissenheit nach.

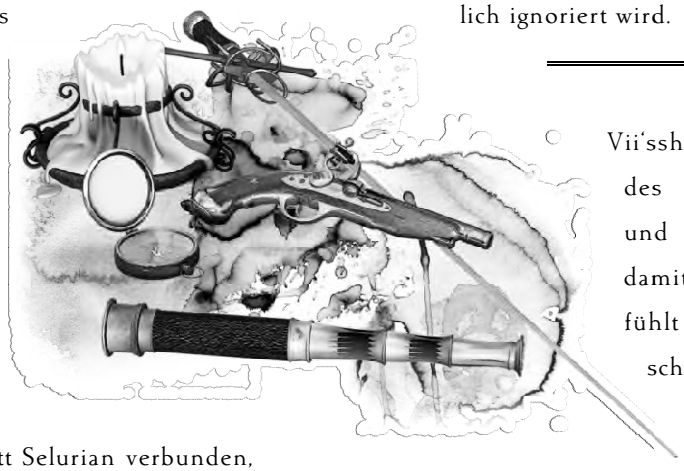
Ihr unstetes Wesen und das oftmals großspurige Auftreten der fliegenden Händler prägen das Bild, das nach außen von den Windgeborenen bekannt ist, und all diese Elemente führen dazu, dass die Geldbörsen fester gepackt werden, obgleich das Windvolk nicht mehr oder weniger Diebe hervorgebracht hat als jedes andere Volk Niel'Anors.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Trotzdem sind diese Wesen, die so viel von der Welt gesehen haben, immer ein Anlass zur Aufregung – denn bei allem Misstrauen kann man ihre Anziehungskraft kaum leugnen und wer würde nicht in sprachloses Staunen verfallen, wenn eines der großen Wolkenschiffe aus den Wolken hinab stößt, um sanft auf dem Wasser aufzusetzen und schließlich unschuldig im Hafen einzulaufen?

Es bedarf kaum mehr des aufsehenerregenden Gepäcks und der farbenfrohen Stände, um das Interesse der Beobachter zu wecken – das Windvolk besitzt ein einzigartiges Talent, andere in seinen Bann zu ziehen.



Religion

Das Windvolk verspürt nur selten die Regung, den geistlichen Lebensweg einzuschlagen, allerdings fühlen sich die meisten Windgeborenen dem Windgott Selurian verbunden, der für ihr bevorzugtes Element steht.

Nicht selten bittet man Selurian um günstige Winde und es ist üblich, ein neues Schiff mit einem Ritual zu weihen, das Selurians Segen sicherstellen soll.

Auch zu Beginn einer Reise werden ihm oftmals reiche Opfer dargebracht, die ihn milde stimmen sollen. Fehlen diese, so sieht man darin ein schlechtes Omen für die bevorstehende Unternehmung und fürchtet Selurians alles verschlingenden Zorn.

Darüber hinaus erfreut sich auch Emular einer recht großen Beliebtheit, die besonders unter all jenen ausgeprägt ist, die als Händler tätig sind. Ein Opfer für Emular in Form harter Münzen leitet die meisten geschäftlichen Abschlüsse ein und soll fruchtbare Ergebnisse nach sich ziehen.

Alaria wird als Gottheit des Wassers und Frau an der Seite des Windgottes großer Respekt gezollt, wobei sie eher von den Frauen des Windvolkes verehrt wird, die ein wenig sanfter und ausgeglichener sind. Das Windvolk fühlt sich der klassischen Seefahrt noch immer verbunden und hält Alaria als Gottheit seines Stammvaters in hohen Ehren.

Außerhalb dieser recht häufigen Ausrichtung gibt es allerdings eher individuelle Präferenzen, was die religiösen Vorlieben angeht. Allgemein könnte man durchaus behaupten, dass die Religion für viele Angehörige des Windvolkes eine eher untergeordnete Rolle spielt, wenngleich sie nicht gänzlich ignoriert wird.

Sprache

Vii'sshrai wird die Sprache des Windvolkes genannt und wer zum ersten Mal damit konfrontiert wird, fühlt sich häufig von der schnellen Weise irritiert, in der die Silben auf ihn niederprasseln.

Vii'sshrai besitzt merkliche Einflüsse aus anderen Sprachen und ist einem stetigen Wandel durch neue und adaptierte Worte unterworfen, die sich mit der Zeit einbürgern. Viele Windvolkfamilien besitzen dabei in ihren Reihen eigene und neue Wortschöpfungen, die einer anderen nicht bekannt sein mögen und die außerhalb der eigenen Familie auf Unverständnis treffen. Es ist wohl die kleinste mögliche Form eines Dialektes.

Das Schriftbild des Vii'sshrai besteht aus recht kühnen, geraden Linien, die kaum Schnörkel aufweisen und die sich in einer zielstrebigen, flink anmutenden Vorwärtsbewegung über das Pergament erstrecken.

Spielwerte

Windvolk Frauen werden zwischen 1,50 und 1,80 m groß, Männer erreichen eine Größe, die zwischen 1,60 und 1,90 m liegt.

Mit 21 Jahren hat ein Angehöriger des Windvolkes das Erwachsenenalter erreicht, wobei 200 Jahre das mögliche Höchstalter darstellen.

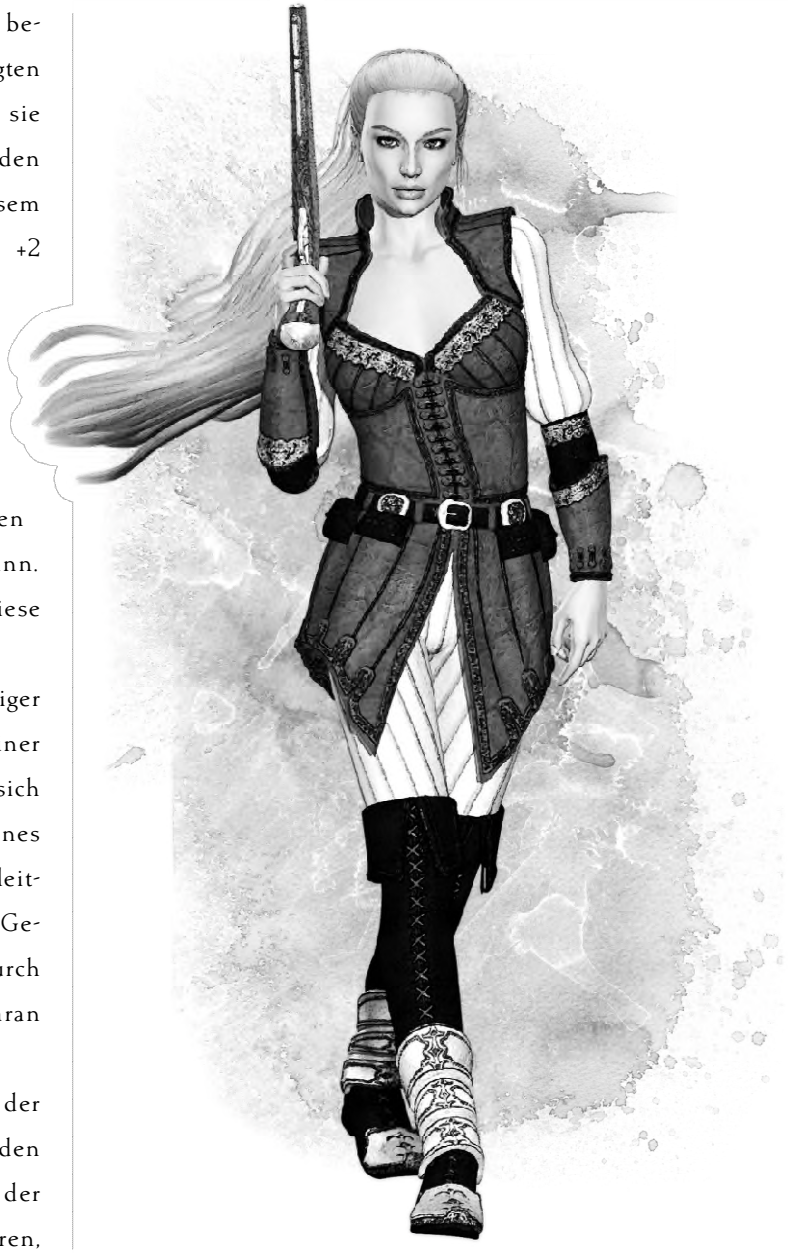
Ihr legendäres Geschick bringt ihnen einen Gewandtheitsbonus von +1 ein, zudem besitzt das Windvolk einen sehr ausgeprägten angeborenen Orientierungssinn, der sie förmlich spüren lässt, wo sich der Norden befindet. Wahrnehmungsproben zu diesem Zweck werden mit einem Bonus von +2 belegt.

Das Windvolk besitzt die Fähigkeit des Windgleitens, die es ihm erlaubt, ohne Hilfsmittel einige Meter weit auf dem Wind zu segeln. Dazu muss jedoch zumindest eine leichte Brise vorhanden sein, die zum Gleiten genutzt werden kann. In vollkommener Windstille kann diese Fähigkeit nicht eingesetzt werden.

Auf einer Windbö kann ein Angehöriger des Windvolkes für je 10 m pro Stufe seiner Gewandtheit in die Lüfte gleiten und sich dort für den kurzen Zeitraum seines Gleitens frei bewegen, bzw. die Gleitrichtung frei steuern, wenn ihm eine Gewandtheitsprobe gelingt und er nicht durch irgendetwas oder irgendjemanden daran gehindert wird.

Dabei ist natürlich zu beachten, dass der Vorgang des Gleitens nur wenige Sekunden andauert und der Ausübende nicht in der Luft stehen bleibt, um dort zu agieren, sondern in stetiger Vorwärtsbewegung ist.

Häufige Beispiele für den Einsatz des Windgleitens wären das Überwinden von Abgründen oder das sachte in die Tiefe Gleiten aus größerer Höhe.



Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Yassalar

Jäger

Alle Wege, die unter das Meer führten, schienen Shirashai verschlossen. Ruhelos sann sie bei Tag und bei Nacht darüber nach, wie es ihr gelingen konnte, Alarias Bann zu überwinden und ihre Finger nach den Meereselfen auszustrecken, um die man sie betrogen hatte.

Doch es schien nahezu unmöglich. Alaria hatte gründliche Arbeit geleistet und ihre Barriere vereitelte jeden Versuch der dunklen Göttin, unter die Wellen zu gelangen. Shirashai verfluchte die Mutter der Ozeane und ihre Kinder tausendfach, doch ihr Zorn verursachte keinen Schaden, fand kein Ventil, über das er sich endlich entladen konnte.

Tatsächlich war es das erste Mal seit dem Anbeginn ihrer Existenz, dass Shirashai es ernsthaft in Betracht ziehen musste, sich geschlagen zu geben und diese Regung nagte an ihr und verstärkte ihren Hass um ein Vielfaches. Wo war die Lücke in Alarias Schutz? Wo war der Verbündete, den sie brauchen würde, um ihr Ziel zu erreichen? Und wer war es?

Sie beobachtete die Götter Niel'Anors, wohl wissend, dass keiner von ihnen ihr mehr freiwillig zur Hilfe eilen würde, wenn sie nach ihm rief. Es gab niemanden mehr, der nicht schon einmal von der Göttin der Nacht betrogen worden war, keinen, der sich noch ein weiteres Mal auf ihre Versprechen und das Gift in ihren verführerischen Worten einlassen wollte.

Doch dann fiel ihr Blick auf eine Gestalt, die abseits von den anderen stand. Ihre Augen waren starr auf jemanden gerichtet, den Shirashai nicht sofort zu erkennen vermochte und der Hass, der darin geschrieben stand, erregte ihr Interesse. Es war Zi'llail, die Göttin der Rache. Das einzige Wesen Niel'Anors, vor dem selbst die dunkle Göttin der Nacht bisher zurückgeschreckt war.

Ein nachdenklicher Zug umspielte ihre Lippen, während sie nach dem Grund für Zi'llails Erregung suchte und ihre Augen verengten sich, als sie ihn schließlich fand. Die Herrin der Rache, die verrückte Göttin, vor deren eifersüchtiger Herrschsucht sich jeder der Götter dieser Welt in acht nahm, betrachtete Alaria und ihren Gatten Selurian, die sich ihrer Beobachterin nicht bewusst waren. Doch warum war Zi'llail so sehr an diesem Paar interessiert? Was konnte ihr derart missfallen? Es musste etwas geben, das sie bisher nicht wahrgenommen hatte. Und tatsächlich, unter dem Hass verborgen entdeckte Shirashai noch ein anderes Gefühl. Verlangen, das sich auf den Herren der Stürme richtete. Sie hatte gefunden, wonach sie gesucht hatte.

Die Göttin der Nacht zögerte. Sollte sie es wagen, ein Bündnis mit Zi'llail anzustreben? Doch die Unsicherheit schwand schon bald und machte einem Lächeln Platz, während sie sich geschmeidig auf die dunkle Gestalt zubewegte und begann, leise Worte in ihr Ohr zu flüstern. Welche andere Wahl blieb ihr noch?

Und so kam es, dass Zi'llail in das Reich Alarias eindrang und die neugeborenen Kinder der Meereselfen aus ihren Betten stahl, um die Geburt eines neuen Volkes einzuleiten. Es würde ein Volk der Jäger sein, geboren aus den Mira'Tanar, aber den gefürchteten Haien gleich, die den Meeresboden beherrschten.

Schwarz wie die Nacht sollte ihre Haut sein, damit man sie nicht erkannte, wenn sie sich in den dunklen Stunden ihrer Beute näherten. Skrupellos und grausam, ein finsteres Abbild ihrer unfreiwilligen Geschwister, jeder anderen Kreatur des Meeres überlegen.

Zi'llails Machtgier sollte sie leiten, Shirashais Intelligenz und Verschlagenheit ihren Geist erfüllen. Ein Stachel im Fleisch der Meereselfen, von immerwährender Feindschaft erfüllt. Niemals mehr würden Alarias Kinder in Frieden leben können, solange auch nur ein einziger von ihnen den Boden des Meeres bevölkerte.

Und so schlug der erste Yassalar seine hellen Augen auf und blickte in die Welt, die ihm gehören sollte. Shirashais Rache drang in das Reich Alarias ein, ohne dass sie selbst jemals einen Fuß über seine Schwelle setzen musste.

Über Yassalar

Yassalar, die dunklen Jäger des Meeres, weithin gefürchtet für ihre kaltblütige Machtgier und ihre Erbarmungslosigkeit.

Seit Jahrhunderten überziehen sie den Meeresboden mit einem ewig währenden Krieg, erobern den Lebensraum der friedlichen Völker, um ihr Territorium zu erweitern und ihrer Göttin Zi'llail zu Gefallen zu sein. Der Eifer, mit dem die Yassalar ihrer Hohepriesterin dienen, ist beinahe ebenso legendär wie ihre Feindschaft zu den Meereselfen, jenem Volk, aus dem man sie geformt hat.

Die Yassalar sind nicht dazu geschaffen, dem Weg ihrer Geschwister zu folgen. Sie trachten nicht danach, den Meeresboden zu schützen, stattdessen wollen sie sich ihn und seine Kreaturen zum Untertanen machen.

Ein Yassalar kennt tausend Wege, einen Gegner zu töten oder ihm irreparablen Schaden zuzufügen. Disziplin und Geschick hat sie zu Meistern der Kampfkunst gemacht, deren Körper einer Waffe gleicht.

Und so hasst ein Yassalar nichts mehr als Schwäche und Hilflosigkeit, verachtet seine Umwelt, die sich nicht mit ihm zu messen vermag. Denn schließlich weiß ein Yassalar eines nur zu gut – sein Volk ist die Krone der Schöpfung Niel'Anors und wurde dazu geschaffen, um über die Welt zu herrschen.

Nur eines steht ihnen dabei im Weg – die mangelnde Perfektion des eigenen Körpers, der auf Dauer nur im Wasser existieren kann, weil er aus den Meereselfen geformt wurde. Und diese Tatsache, die ihre Ambitionen behindert, steigert den Hass der Yassalar ins Unermessliche.

Erscheinungsbild

Die Gliedmaßen eines Yassalar sind erstaunlich grazil, wirken beinahe fragil, wenn man sie mit den kräftigeren Meereselfen vergleicht. Doch dieser Eindruck täuscht. Ihre Körper verfügen über eine stählerne Muskulatur, die erst dann deutlich sichtbar wird, wenn sie angespannt ist.

Kein Gramm Fett existiert an einem nahezu perfekten Yassalarkörper, wobei weibliche Yassalar jedoch eine weichere Statur besitzen, speziell dann, wenn sie innerhalb der traditionellen Rollenstruktur leben. Trotzdem kann man ihre Formen kaum als üppig oder wohlgerundet bezeichnen. Eine Yassalarfrau weist eine zarte Silhouette auf, die von langen, schlanken Fingern und Beinen betont wird.

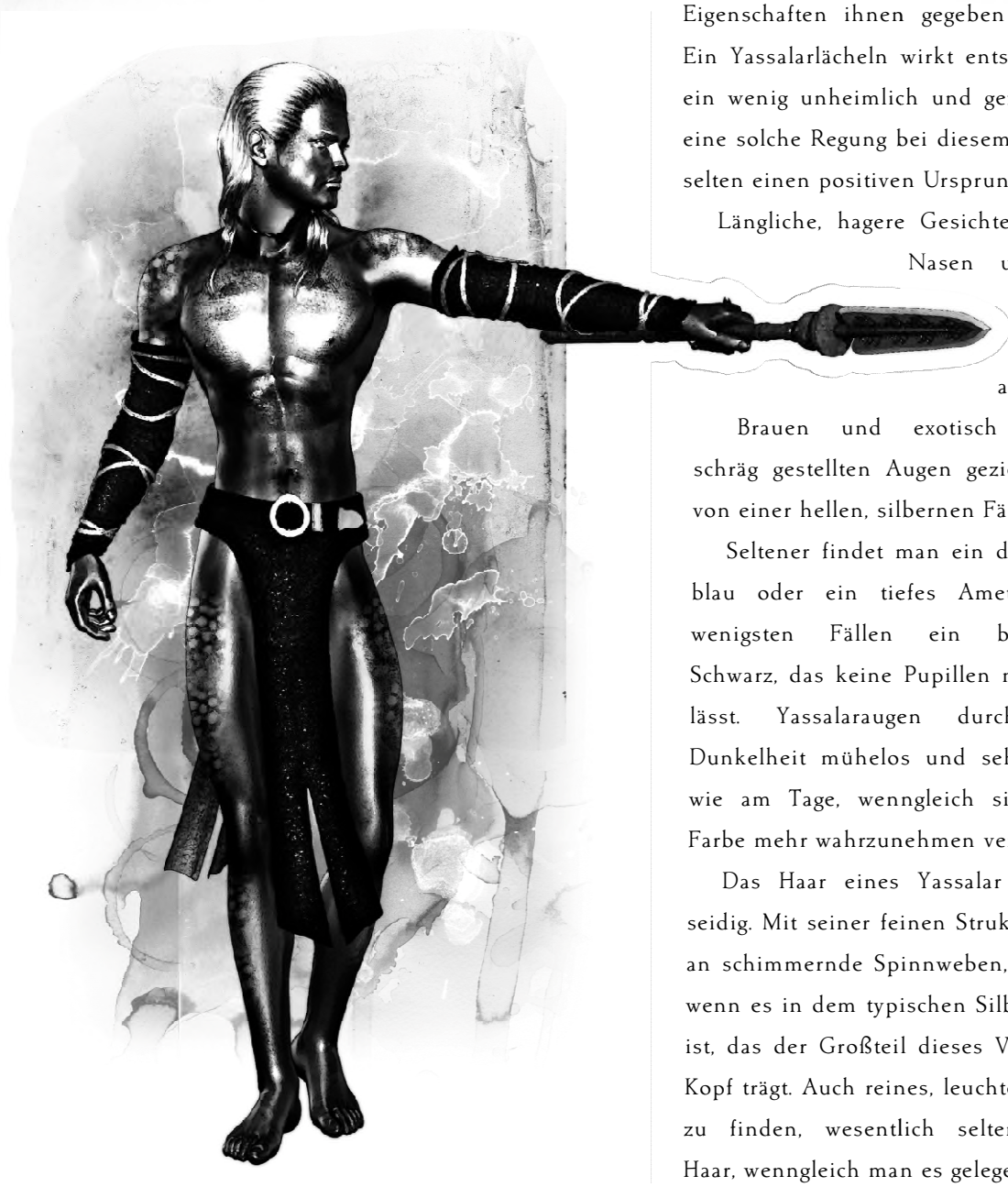
Männer wirken athletischer und tragen einen definierten Körper zur Schau, der als Zeichen von Selbstbeherrschung zu werten ist. Yassalar verachten schwammige Körper. Sie offenbaren für sie die geistige Schwäche eines Individuums.

Ein Yassalar bewegt sich geradlinig und präzise. Sie gehören zu den schnellsten Schwimmern aller Meereskreaturen und erinnern dabei an schwarze Pfeile, die durch das Wasser gleiten.

Die Haut eines Yassalar ist schwarz wie die dunkelste Nacht und glänzt, als sei sie aus poliertem Obsidian gemeißelt. Silberne Muster aus feinen Schuppen ziehen sich über Rücken, Brust, Beine und Arme, berühren das Gesicht und sind dabei stets so individuell wie ihr Träger.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.



Ähnlich wie ein Meereself verfügt auch ein Yassalar über durchscheinende Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen, die jedoch nur dann deutlich zu sehen sind, wenn die Glieder weit gespreizt werden.

Ihre Ohren sind beinahe rund, wie es bei einem menschlichen Ohr der Fall wäre. Nur winzige, verkümmerte Spitzen erinnern noch an ihr elfisches Erbe, sind aber nur schwach wahrnehmbar.

Dafür zeigen ihre Zähne eine außergewöhnliche Besonderheit, denn ein Yassalargebiss verfügt über sehr spitze, scharfe Eckzähne, die scherzhaft als ein Überbleibsel der Haie bezeichnet werden, deren Eigenschaften ihnen gegeben worden sind. Ein Yassalarlächeln wirkt entsprechend stets ein wenig unheimlich und gefährlich, wobei eine solche Regung bei diesem Volk ohnehin selten einen positiven Ursprung besitzt.

Längliche, hagere Gesichter mit geraden Nasen und schmalen Lippen werden von ausdrucksvollen Brauen und exotisch anmutenden, schräg gestellten Augen geziert, die häufig von einer hellen, silbernen Färbung sind.

Seltener findet man ein dunkles Saphirblau oder ein tiefes Amethyst, in den wenigsten Fällen ein beunruhigendes Schwarz, das keine Pupillen mehr erkennen lässt. Yassalaraugen durchdringen die Dunkelheit mühelos und sehen bei Nacht wie am Tage, wenngleich sie dann keine Farbe mehr wahrzunehmen vermögen.

Das Haar eines Yassalar ist glatt und seidig. Mit seiner feinen Struktur erinnert es an schimmernde Spinnweben, speziell dann, wenn es in dem typischen Silberweiß gefärbt ist, das der Großteil dieses Volkes auf dem Kopf trägt. Auch reines, leuchtendes Weiß ist zu finden, wesentlich seltener schwarzes Haar, wenngleich man es gelegentlich erblickt.

Männer tragen ihr Haar oft kurz, damit es sie nicht behindern kann oder flechten es zu einem langen Zopf, Frauen lassen es lang wachsen und bevorzugen aufwendige Steckfrisuren, die von allerlei Schmuck geziert werden.

Die Priesterinnen der Zi'llail bevorzugen eine einfachere Variante, an der man erkennen kann, dass sie die Novizinnenzeit bereits abgeschlossen und sich voll dem Dienst an der Göttin geweiht haben. Sie flechten ihr Haar zu einer Vielzahl kleiner Zöpfe, die sich eng um den Kopf winden und nur von einem silbernen Stirnreif geziert werden.

Als Kreaturen des Meeres kleiden sich Yassalar dürftig und genießen den Anblick eines beinahe nackten Körpers, dessen Reize betont werden, ohne Scham. Sie fertigen ihre Kleidung aus schillernder, konservierter Fischhaut, verarbeiten Muscheln und Korallen, die auch gerne als schmückende Elemente Verwendung finden. Schmuck steht für Status und Wohlstand, folglich besitzt er einen hohen Stellenwert für das Volk der Zi'llail.

Heimat

Zesshin Doraz, das riesige Reich der Yassalar, zieht sich über den Meeresboden des Sternenmeers wie das Netz einer riesigen Spinne, das alles umhüllt und in seine Umarmung einweben will. Es ist die einzige Heimat der Yassalar, ein stetig wachsendes, bedrohliches Imperium, dessen Herz in der prachtvollen Stadt Zarasshin schlägt.

Yassalar verlassen ihre Heimat nicht freiwillig. Es gibt für sie keinen Grund, dem Wunder den Rücken zu kehren, das sie errichtet haben. Die Länder der anderen Kreaturen sind nur dann von Interesse für sie, wenn sie zu einem weiteren Teil ihres glanzvollen Lebensraumes gemacht werden können. So sind es selten persönlich motivierte Reisen, die einen Yassalar in die Ferne ziehen. Es sind Befehle, Aufträge, Spionage, die sie aus Zesshin Doraz' Armen locken und sie an einen fremden Ort führen, niemals ihre eigenen Wünsche.

Familie

Eine Familie ist in den Händen der Yassalar ein zerbrechliches Gefüge. Sie beruht nicht auf Liebe und Gefühl, sind solcherlei Empfindungen für sie doch nichts weiter als Schwäche, die Ambitionen und Tatkraft lähmt. Starke Gefühle für ein anderes Individuum behindern nicht nur, sie machen auch verletzlich und bilden einen wunden Punkt, durch den man anderen Macht verleiht.

Entsprechend ist Liebe nichts Erstrebenswertes und wer ein solch hinderliches Gefühl empfinden mag, behält dieses tunlichst für sich. Die Gesellschaft der Yassalar besteht nicht auf Eheschließung, wie man sie von anderen Völkern kennt und Treue ist ein Konzept, das keine Bedeutung besitzt und das dem von Natur aus lüsternen Naturell eines Yassalar nicht entgegenkommt.

Wenn es gilt, den Fortbestand des Volkes zu sichern, so geschieht dies durch die Weisungen einer Priesterin, die jene Individuen auswählt, die Aussicht auf vielversprechenden Nachwuchs haben. Ergibt sich eine bessere Verbindung, die einen noch höheren Wert verspricht, so wird eine bestehende ohne Reue getrennt. Eine Ehe oder feste Bindung wäre demzufolge hinderlich für das Volk der Yassalar, da Kinder nur auf der bestmöglichen Basis gezeugt werden sollen.

Natürlich entstehen auch genügend Bastarde, die aus reinem Vergnügen und ohne den Segen Zi'llails in die Welt gesetzt werden, doch auch diese besitzen einen Platz in der Gesellschaft, sind dazu geboren, um jenen zu dienen, die von reinem Geblüt sind und in legitimierten Verbindungen gezeugt wurden.

Anstelle einer Ehe steht also ein Ritual, das einem Paar den Befehl erteilt, miteinander für Nachwuchs zu sorgen. Ein solcher Befehl nimmt keine Rücksicht auf Vorlieben und Empfindungen, verlangt jedoch eine gewissenhafte Ausführung von beiden Seiten.

Die „Unreinen", wie die Yassalar nicht legitime Nachkommen bezeichnen, sind in den Augen Zi'llails nicht vollkommen, da sie nicht über auserwählte Eltern verfügen, die ihre Anlagen nach dem Willen der Göttin vereint haben. Sie sind ein Produkt des Zufalls, das nicht für ein privilegiertes Leben geschaffen ist und auch selbst keinen reinen Nachwuchs mehr produzieren kann.

Trotzdem ist die Geburtenrate in den Reihen der Unreinen sehr hoch – oftmals dienen sie dem Vergnügen ihrer Herren oder bieten ihre Körper an. Sogar die geschätzten Kurtisanen sind aus ihren Reihen hervorgegangen, wenngleich sie später zu Ruhm gelangt sind.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Schließlich wagen es nur wenige hochgeborene Yassalar, das Missfallen Zi'llails zu erregen, indem sie sich an Ihresgleichen vergreifen und kostbaren Nachwuchs „verschwenden", weil sie ihre ungezügelte Lust nicht im Zaum halten konnten.

Entsprechend definiert sich eine Yassalarfamilie über die Mutter, die den Nachkommen oftmals wechselnder Väter das Leben schenkt und die als Gefäß einer werdenden Existenz eine große Bedeutung besitzt, die ihren Wert steigen lässt.

Wesen

Es ist nur allzu leicht, einen solch abstrakten Begriff wie „Böse" auf die Yassalar anzuwenden und sie als dunkle Seelen abzustempeln, doch das wäre kurzsichtig. Berücksichtigt man ihre Gesellschaft und ihre Herkunft, so wird deutlich, dass eine solch strenge Kategorisierung fehl am Platze ist.

Die starke religiöse Ausprägung der Yassalar lässt nur wenig Raum für die persönliche Entfaltung. Gesetz ist, was eine Priesterin der Zi'llail als direktes Sprachrohr der Göttin verlangt und wer einem solchen Befehl zuwiderhandelt, hat mit strengen Strafen zu rechnen.

Zi'llail ist keineswegs gnädig und vergebend und ihre Priesterschaft ist es ebenso wenig. Ein Yassalar lernt bereits sehr früh, dass Gehorsam das Überleben sichert, wenngleich diese Art der Unterwürfigkeit allein der Göttin und ihren Dienern gilt.

Ein Volk, das so stark auf Vollkommenheit fixiert ist wie die Yassalar, hat wenig Geduld für das nicht perfekte. Schwäche und Versagen werden in höchstem Maße verachtet und kein Yassalar ist freiwillig der Verlierer. Allein Stärke und Siege zählen und sind erstrebenswert. So verwundert es kaum, dass die offene Zurschaustellung von Emotionen in dieser Gesellschaft verpönt ist und nur Spott erntet.

Natürlich besitzt ein Yassalar Gefühle. Doch keiner von ihnen misst einer derartigen Regung eine allzu große Bedeutung bei – dies zu vermeiden lernen bereits die Kinder, sobald sie in der Lage sind, ansatzweise zu verstehen. Ein Yassalar wirkt kalt und vergräbt sein Innerstes tief an einer Stelle, die er selbst nur unter Schwierigkeiten zu erreichen vermag und die für andere absolut unzugänglich ist.

Das Streben danach, der Beste zu sein, ist stark ausgeprägt und bildet den Nährboden für eine Vielzahl von Wettbewerben, die zu Zi'llails Ehren ausgetragen werden. Schwelende Rivalitäten sind an der Tagesordnung, Intrigen ein beliebter Zeitvertreib, um einen Konkurrenten zum Fall zu bringen und die eigene Position zu festigen.

Den Priesterinnen Zi'llails zu dienen und der Göttin Treue zu demonstrieren gibt eine gewisse Sicherheit, die im Leben eines Yassalar selten ist und Stand und Annehmlichkeiten verspricht. Wer diese Ergebenheit nicht tief in sich verspürt, verbirgt seine Zweifel sorgfältig. Ein Yassalar wird zu einem guten Schauspieler, wenn er überleben möchte, lernt schnell, wie man eine effektive Maske trägt, die die Gedanken schützt.

Versagen oder Ungehorsam, eine Verweigerung gar, ziehen einen unvermeidlichen Sturz, manchmal sogar den Tod nach sich und werden folglich nicht riskiert, wenn es zu vermeiden ist.

Die Liebe zur Kriegskunst wird den Yassalar in die Wiege gelegt und macht sie zu ebenso geschickten, wie auch gefürchteten Kriegern, die zudem von ihren überdurchschnittlich scharfen Sinnen profitieren.

Fließendes Blut lässt einen Yassalar schnell die Beherrschung verlieren und steigert seine Kampfeslust in einen wahrhaftigen Rausch, dem er erst wieder zu entrinnen vermag, wenn alle Gegner vernichtet worden sind. In solchen Augenblicken ist er nicht Herr seiner Selbst, verliert sich in einer Art Trance, die ihn keinen Schmerz und keine Müdigkeit mehr spüren lässt. Natürlich stellen diese sich nach dem Kampf umso stärker wieder ein.

Leibesertüchtigung ist eine Pflicht, der mit Leidenschaft nachgegangen wird. Ein Yassalar vernachlässigt seinen Körper nicht und hält ihn

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

gesund und leistungsstark. Ein tadelloses, gepflegtes Äußeres ist ihnen wichtig und wird durch den angeborenen Charme und eine Redegewandtheit unterstrichen, die Shirashais Einfluss zuzuordnen ist. Dazu gehören auch eine scharfe Intelligenz und eine starke Tendenz zu taktischem und analytischem Denken, zudem ein sehr offener Umgang mit Erotik und eine fehlende Scheu vor Nacktheit.

Ein Yassalar nimmt sich, was er begehrt, und kümmert sich dabei nicht um Besitzansprüche. Machtgier, Herrschsucht und das Verlangen danach, etwas zu erlangen, das ihnen bisher versagt geblieben ist, runden dieses Bild ab, werden noch durch Eifersucht und Rachsucht ergänzt. Yassalar vergessen niemals eine Kränkung und vergeben nicht. Stattdessen treibt sie eine solche zu Höchstleistungen und unerbittlicher Rache an.

Beziehung zur Umwelt

Jede Kreatur des Meeres hasst die Yassalar leidenschaftlich und diese reagieren darauf mit der angeborenen Arroganz eines Wesens, das sich seiner Überlegenheit bewusst ist.

Die Yassalar behandeln andere Völker mit Herablassung, sind sich des Wissens sicher, dass sie dazu geschaffen wurden, um über sie zu herrschen. Andere Lebewesen müssen demzufolge von geringerem Wert sein und verdienen keinen Respekt. Es geht nicht darum, Freundschaften zu schließen und geliebt zu werden. Freundschaften und Bündnisse dienen nur einem langfristigeren Ziel, das nicht allein erreicht werden kann.

Dieses Verhalten ist auch innerhalb des eigenen Volkes spürbar. Ein Ringen um Macht und Einfluss regiert das Leben der Yassalar in jeglicher Hinsicht. Niemand will in diesem unterschwelligen Kampf freiwillig unterlegen sein. Keiner lässt sich gerne von anderen beherrschen, denn jeder will selbst derjenige sein, der an der Spitze steht.

Trotzdem kann das Auftreten eines Yassalar über seine wahre Natur hinwegtäuschen. Schließlich handelt es sich bei aller Liebe zur Kriegskunst und der Lust an Eroberungen nicht um ein Volk von Schlächtern ohne Raffinesse. Ganz im Gegenteil. Ihr Charme wiegt ein argloses Gegenüber in Sicherheit, kann sie sogar freundlich und mitfühlend erscheinen lassen, wenn es ihren Zielen dienlich ist und diese müssen nicht zwingend mit Waffengewalt erreicht werden. Insbesondere die Völker der Oberwelt neigen dazu, von den exotischen Yassalar fasziniert zu sein und schlagen alle Warnungen in den Wind, wenn sie von ihnen umgarnt werden.

Diese Haltung kommt Zi'llails Volk natürlich entgegen, wenn es seine Pläne verfolgt, allerdings rührt sie auch an einem wunden Punkt – der Tatsache, dass sie an das Meer gebunden sind und es somit deutlich erschwert wird, ihr Reich über ganz Niel'Anor auszudehnen.

Bei aller Herablassung empfinden die Yassalar jedoch nur auf die Meereselfen echten Hass, der durch Shirashais Rache fest in ihrer Seele verankert ist. Sie verachten die Schwäche, die sie in den Meereselfen sehen. Eine Schwäche, die auch in ihnen selbst lebt und nicht vollkommen ausgelöscht werden konnte.

Schließlich lebt ein Meereself in jedem Yassalar, macht ihn zu einem Abkömmling dieses Volkes, wo er doch danach strebt, einzigartig zu sein. Der Anblick eines Meereselfen erinnert die Yassalar an ihre Abstammung, wirkt wie ein Blick in den Spiegel, den sie nicht sehen wollen.

Denn wie kann es sein, dass ein solch hohes Wesen aus einem niederen Volk entsprungen ist? Müssten es dann nicht die Elfen des Meeres sein, die über ihnen stehen? Kein Yassalar stellt sich diese Fragen gerne. Er trachtet lieber danach, ihre Ursache auszulöschen und damit seine Überlegenheit zweifelsfrei unter Beweis zu stellen.

Während ein Meereself einen Yassalar also als eine Perversion betrachtet, deren Existenz wie eine schmerzende Wunde an die gestohlenen Kinder seines Volkes erinnert, will sich ein Yassalar als

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

endgültigen Sieger dieses Krieges sehen, um endlich alle Zweifel auszulöschen.

Religion

Shirashais Interesse an den Yassalar und dem Leben auf dem Meeresboden war nicht von langer Dauer und so spielt sie für Zi'llails Volk keine Rolle mehr. Tatsächlich ist diese die einzige Gottheit der Yassalar und verlangt vollkommenen Gehorsam und ausschließliche Ehrerbietung.

Die Yassalar sind ihr Instrument, das die Herrschaft über Alarias Reich verspricht und dieses Instrument behält sie fest und unerbittlich in der Hand. Rituale und Opfer für die Göttin, die von ihren Priesterinnen festgelegt werden, sind an der Tagesordnung.

Traditionell werden nur Frauen zu Priesterinnen ausgebildet, während Männer die kriegerischen Aufgaben wahrnehmen und für ihren Schutz verantwortlich sind. Als direkte Stimme der Göttin verlangen sie eine Verehrung, die einem göttlichen Wesen angemessen wäre, und dürfen nicht infrage gestellt werden. Dabei nimmt die auserwählte Hohepriesterin eine besondere Stellung ein. Sie wird von der Göttin selbst in einem geheimen Ritual bestimmt und ihr wird die Ehre zuteil, Zi'llail von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen zu dürfen und ihre Befehle zu erhalten.

Die Hohepriesterin ist von besonders reinem Blut und herrscht beinahe selbst wie eine Göttin über die Geschicke der Yassalar. Die anderen Dienerinnen Zi'llails sind ihr zu Gehorsam verpflichtet und befolgen ihre Befehle auf den ihnen zugeteilten Gebieten.

Im Allgemeinen ist es die Hohepriesterin selbst, die die Frauen auswählt, die sich einer Ausbildung zu einer Dienerin Zi'llails unterziehen dürfen und die somit zu hohen Ehren gelangen.

Sprache

Z'sharr, die Sprache der Yassalar, besteht aus kurzen, wenig melodiösen und hart klingenden Lauten, die kaum zu poetischen Ergüssen einladen. Sie wird von einer ausgeklügelten Zeichensprache begleitet, die eine wortlose Kommunikation mühelos ermöglicht, für einen Beobachter jedoch kaum zu entschlüsseln ist.

Das Schriftbild des Z'sharr wirkt eckig und erscheint runenartig, wird zumeist in Steintafeln geritzt und ziert Bauwerke und Waffen.

Spielwerte

Weibliche Yassalar erreichen eine Körpergröße, die zwischen 1,50 und 1,80 m liegt. Bei Männern erhöht sich dies noch auf eine Größe zwischen 1,60 und 1,95 m.

Als Abkömmlinge des Meereselfenvolkes ist ihnen eine lange Lebenszeit gegeben. Mit 101 Jahren gilt ein Yassalar erst als erwachsen und der älteste bekannte Yassalar erreichte ein Alter von 1000 Jahren.

Ihre scharfe Intelligenz verleiht ihnen einen Bonus von +1 auf dieses Attribut.

Verfällt ein Yassalar während eines Kampfes in Rage, so erhält er einen Bonus von +3 auf seinen Angriffswurf. Bei jedem Kampf besteht eine Chance von 25%, dass er sich in einen solchen Kampfesrausch hineinsteigert.

Allerdings bleibt dies nicht ohne Folgen – da sie eigene Wunden kaum noch wahrnehmen und blindwütig danach trachten, ihren Gegner zu töten, wird jeder Ausweichwurf während dieses Zustandes mit einem Abzug von -3 belegt. Zusätzlich ist es ihnen kaum möglich zu erkennen, ob sie selbst so stark verletzt sind, dass es an der Zeit ist, sich zurückzuziehen. Sie kämpfen so lange, bis entweder sie selbst oder der Gegner tot am Boden liegen.

Ihre scharfen Sinne verleihen den Yassalar zudem einen Bonus von +2 auf alle Wahrnehmungsproben, die mit einem der sechs Sinne in Verbindung stehen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Zwerge

Aus Feuer und Stein

Und als Narion, der Gott des Feuers und Kharad, der kleinwüchsige Gott der Schmiedekunst an jenem Tage auf dem Gipfel des Berges Kharandor aufeinandertrafen und der Abend bereits spät geworden war, erhob sich Narion und sprach:

„Nichts kann die Macht meines Feuers aufhalten. Es gibt kein einziges Wesen auf dem Antlitz Niel'Anors, das meinen Auserwählten im Kampf zu bezwingen vermag."

Kharads immervoller Bierkrug polterte mit einem lauten Krachen auf den Tisch, an dem beide Götter gemeinsam getrunken hatten, und der kleine und doch stämmige Gott erhob sich ebenfalls und spannte seine mächtigen Muskeln an, bevor er mit seiner Donnerstimme zu einer Antwort ansetzte.

„Größe entscheidet nicht über den Wert eines Mannes, Narion. Und das Feuer ist niemals mächtiger als der Stein. So lass uns zu einem Wettkampf antreten, in dem ich dir dies beweisen werde. Dein Auserwählter soll im Kampf Mann gegen Mann gegen das Wesen antreten, das ich aus dem Stein dieses Berges erschaffen werde."

Mit diesen Worten bot er Narion seine Hand dar, um den Pakt zu besiegeln. Der Gott des Feuers und der Kriegskunst lachte schallend, als er in Kharads Angebot einwilligte.

„So soll es sein. Ich gewähre dir den Ablauf dreier Tage und Nächte, um deinen Auserwählten zum Leben zu erwecken. Und dann sollen sich beide in diesen Hallen gegenüberstehen."

So ging Kharad also, nachdem Narion die Hallen seines Palastes verlassen hatte, an sein Werk. Drei Tage und drei Nächte lang schuftete er unermüdlich in seiner Schmiede, bis er endlich das Ergebnis seiner Bemühungen zufrieden zu betrachten vermochte. Und in der Tat war die Statue, die sich nun vor ihm erhob, dem Werke eines Gottes angemessen. Denn Kharad hatte ein Abbild seiner Selbst erschaffen, so detailgetreu aus dem Stein des Kharandor geformt, dass man zu erkennen glaubte, wie sich die steinerne Brust ruhig hob und senkte. Kräftige Muskeln bedeckten den stämmigen Körper, der den Gott der Schmiedekunst kaum überragte, und ein langer Bart wand sich an seinem Kinn hinab, bedeckte die breite Brust, die Kharad mit einem starken Panzer aus feinem Stahl verkleidete.

Der Gott legte seine Hand auf die Stirn seines Abbildes und schloss die Augen. Leise Worte aus einer uralten, von Macht durchdrungenen Sprache verließen seine Lippen und wandelten Stein zu Fleisch, ließen Blut durch die Adern strömen. Der graue Stein verschwand, als Kharads Krieger das Licht Niel'Anors erblickte und seinen ersten Atemzug tat.

Doch als Narion am nächsten Tag mit seinem Auserwählten den Gipfel des Kharandor betrat, hatte er nichts als Hohn und Spott für das Wesen an Kharads Seite übrig und er lachte über dessen kleine Gestalt.

„Ein guter Scherz ist dir gelungen, alter Freund. Einen Zwergen präsentierst du mir als Herausforderung für meinen Auserwählten? Nun gut, wenn dies dein Wille ist, dann ist dein Wesen dem Untergang geweiht."

Kharad lächelte nur über die Worte des Feuergottes, als er Narions riesenhaften Krieger seinerseits musterte, über dessen gezacktes Schwert rote Flammen zuckten.

„Lass den Kampf darüber entscheiden, ob mir der Scherz gelungen ist, Narion. Und vielleicht wirst du dann endlich erkennen, dass der Stein Kharandors unbezwingbar ist."

So zogen sich die beiden Götter zurück, um den Kampf ihrer Schöpfung zu beobachten. Und tatsächlich, zwei Tage und zwei Nächte tobte die Schlacht zwischen Feuer und Stein, bis der menschliche Auserwählte des Feuergottes in die Knie ging und das kleinwüchsige Wesen triumphierend seinen Blick zu den Göttern wandern ließ, die Axt in seiner Hand als Zeichen des Sieges empor gereckt.

Kharad erhob sich zufrieden von seinem Platz, ein leises Lächeln auf den Lippen, die unter dem dichten Bart verborgen waren.

„Nun musst du meinen Worten Glauben schenken, Narion. Das Feuer ist niemals stärker als der Stein und die Größe eines Kriegers wird an seinem Herzen gemessen, nicht an seiner Länge. Von nun an wird das Wort Zwerg keine Beleidigung mehr für jene sein, die von kleiner Gestalt sind. Es wird eine Auszeichnung sein, die man voller Ehrfurcht und Bewunderung ausspricht."

So blieb Narion nichts anderes, als vor dem Gott der Schmiedekunst und seiner Schöpfung den Kopf zu neigen und still ihren Sieg anzuerkennen.

Über Zwerge

Begnadete Schmiede und Kunsthandwerker, jedoch auch mächtige Krieger, deren Mut unübertroffen ist – das Zwergenvolk ist auf Niel'Anor für vielerlei bekannt und hoch angesehen, wird jedoch mit nahezu ebenso vielen Vorurteilen bedacht, wie es sie auch selbst seiner Umwelt entgegenzubringen pflegt.

Neben Elfen und Menschen eines der drei verbreitetesten Völker Niel'Anors, sind die kleinwüchsigen Zwerge weit über die Grenzen ihrer eigenen abgeschlossenen Königreiche bekannt und für ihre Kunstfertigkeit berühmt.

Kaum ein Wesen weiß den Wert einer zwergischen Waffe oder den Geschmack echten Zwergenbieres nicht zu schätzen und so mancher kennt Geschichten über die legendäre Trinkfestigkeit des kleinwüchsigen Volkes oder ist ihr gar selbst schon einmal erlegen.

Doch es ist vor allem die Tapferkeit der Zwerge, die in vielen Legenden Niel'Anors Erwähnung findet und die das Bild dieses außergewöhnlichen Volkes vervollständigt. Und es ist auch die Gutherzigkeit dieser kleinen Wesen, die tief unter einer harten Schale verborgen liegt, die erkennen lässt, dass Vorurteile und Gerüchte nicht alle Facetten eines Zwergen zu erfassen vermögen.

Unterarten

Auch wenn böse Zungen behaupten mögen, dass ein Zwerg genau wie der andere ist, so könnte diese Unterstellung nicht unzutreffender sein, wenn man den drei existierenden Unterarten der Zwerge Niel'Anors einen näheren Blick widmet.

Dabei sind diese drei Zwergenarten nur auf drei der Kontinente Niel'Anors heimisch, denn die Zwerge Erianors, einstmals als Felsenzwerge bekannt, wurden vor über tausend Jahren von Kharad selbst unter der Erde eingeschlossen - eine Strafe für die Gräueltaten, die sie im Namen des Zwergenvolkes begangen haben.

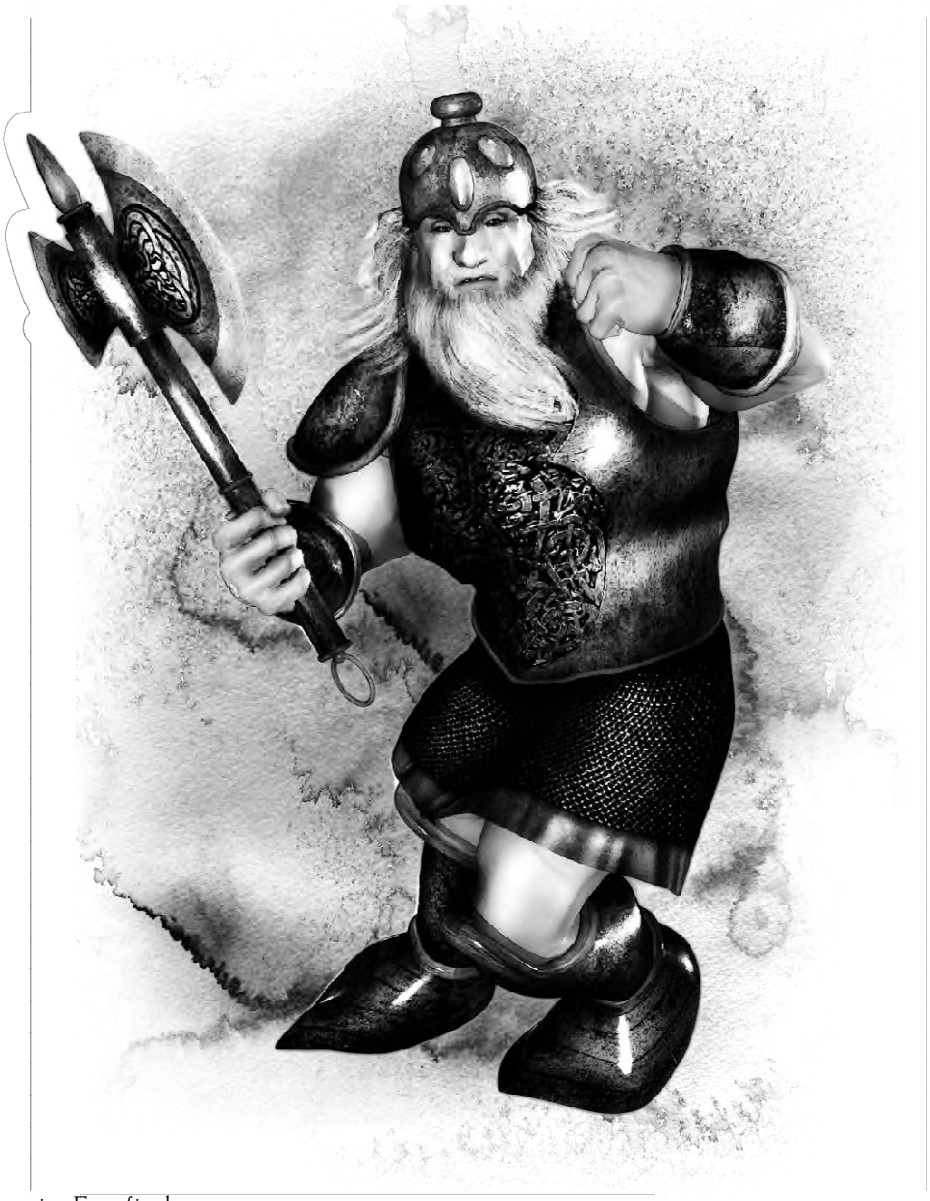
Donnerzwerge (Karôs Kharsar)

Kommt die Rede auf die größten Krieger des Zwergenvolkes, so ist man sich schnell einig, dass diese den Donnerzwergen entstammen, jener Zwergenart, die die eisigen Berge Norvandors bevölkert und gemeinhin alle anderen Wesen zu meiden pflegt.

Donnerzwerge bleiben gerne unter sich und verlassen nur selten ihre Heimat. Ist dies doch einmal der Fall, kann man davon ausgehen, dass der Grund dafür in einer wichtigen Aufgabe zu finden ist, die sie im Dienste ihres Königs in die Ferne führt.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.



Allerdings sollte man nicht der Annahme verfallen, dass eine solche Aufgabe unwillig erfüllt wird, denn keine andere Art der Zwerge ist so darauf versessen, Ruhm und Ehre für die eigene Familie zu gewinnen wie die Donnerzwerge, die ihrer heldenhaften Vorfahren in Liedern und Geschichten gedenken.

Donnerzwerge sind abergläubisch und treu. Die Verehrung Kharads spielt in ihrem Leben eine ausgesprochen große Rolle, wobei sie jedoch jeder Gottheit mit der angemessenen Ehrfurcht und Respekt begegnen.

Ein Donnerzwerg wird seine Pflicht erfüllen und ein einmal gegebenes Versprechen selbst dann noch einlösen, wenn es seinen letzten Atemzug fordert, da jedes andere Verhalten gegen sein Empfinden von Ehre gehen würde.

Die Zwerge des Donners besitzen stets eine sehr helle Hautfarbe, die kaum jemals von der Sonne gebräunt wird. Ihr Haar ist oft bereits in jungen Jahren von einer silbrigen Farbe, die bis hin zu reinem Weiß tendiert, kann jedoch auch von tiefem Schwarz oder dunklem Braun sein.

Donnerzwerge haben oftmals blaue oder graue Augen, deren Farbe ein wenig blass und verwässert wirkt, und weisen nur selten dunklere Augenfarben auf.

Feuerzwerge (Karôs Devar)

Ein Feuerzwerg ist ein wahrhaft furchterregendes Geschöpf, was weniger auf sein Äußeres, als auf sein hitziges Temperament zurückzuführen ist, das gerne zu ausgeprägten Wutausbrüchen führt. Zudem legen Feuerzwerge eine ausgesprochen starke Reizbarkeit an den Tag, die zu einer höchst explosiven Stimmung führen kann.

Feuerzwerge meiden keine Konfrontation, scheinen sie durch ihr lautes und großspuriges Naturell eher anzuziehen und herauszufordern. Eine anständige Rauferei ist für diese Zwergenart nahezu ein Lebenselixier und so sucht man bei ihnen vergeblich nach einem diplomatischen Gespür, das sie angespannte Situationen schlichten lässt.

Im Allgemeinen sind Feuerzwerge gesellig und mischen sich gerne unter andere Wesen, machen

diesen jedoch nur zu gerne deutlich, dass sie sich schon alleine aufgrund ihres überaus muskulösen Körperbaus für überlegen halten.

Obgleich sie ebenso gerne trinken wie die Angehörigen der anderen Zwergenarten, vertragen Feuerzwerge jedoch deutlich weniger Alkohol und erliegen schnell dessen Auswirkungen, der ihr temperamentvolles Gemüt noch anzufachen vermag.

Feuerzwerge besitzen eine dunkle, bronzefarbene Haut, die sie gerne mit allerlei Körperbemalungen verzieren. Ihr Haar kann ebenso schwarz, wie dunkelbraun oder kupferfarben sein, während ihre Augen zumeist in einem dunklen Braunton glänzen.

Silberzwerge (Karôs Adar)

Auch wenn alle Zwergenarten ein gewisses Geschick im Handwerk der Schmiedekunst aufweisen, so sind es doch die Silberzwerge, die dieses zur Perfektion getrieben haben. Sie sind die wahren Künstler ihres Volkes, ebenso in der Lage, Stahl zu der feinsten Waffe zu schmieden, wie auch aus Stein oder Holz die feinsten Skulpturen zu erschaffen. Ein Silberzwerg erschafft niemals einen reinen Gebrauchsgegenstand, denn seine Arbeit ist stets ein Kunstwerk, das seinesgleichen sucht.

Doch nicht allein Bewunderung ist den Silberzwergen dafür sicher, hat es doch auch zu Spannungen mit den Feuerzwergen geführt, die sich nur zu gerne als die besten Schmiede des Zwergenvolkes rühmen würden. Beide Zwergenarten begegnen sich mit einem gewissen Misstrauen und Ablehnung, was durchaus zu offenen Konflikten führen kann.

Silberzwerge sind feinsinnig und edel, finden eher Gefallen an den schönen Seiten des Lebens als ihre Brüder, die das Kriegshandwerk über alles stellen. Dies verleitet gerne zu der Annahme, dass ein Silberzwerg nicht so waffengewaltig ist wie ein Donnerzwerg oder ein Feuerzwerg. Doch so mancher musste schon feststellen, wie gefährlich ein solcher Irrglauben enden kann.

Silberzwerge besitzen silbergraue Augen, die ihnen ihren Namen eingebracht haben. In seltenen Fällen hat man einen Silberzwergen mit grünen oder blauen Augen entdeckt, doch diese Ausnahmen gelten als ungewöhnlich.

Dichtes, braunes Haar in unterschiedlichen Schattierungen bedeckt ihre Köpfe, obgleich man von Zeit zu Zeit auch auf einen weizenblonden Silberzwergen stoßen kann.

Erscheinungsbild

Stämmige, kurzbeinige Körper von kleinem Wuchs, gedrungen und muskulös. So würde man das Volk der Zwerge beschreiben, dem weder Feingliedrigkeit noch eine elegante Art der Bewegung gegeben ist. Zwerge gleichen dem Fels, aus dem sie erschaffen worden sind, und erscheinen einem Beobachter oftmals ebenso kantig und rau wie ein Stein.

Dabei sind ihre Gesichtszüge grobknochig und wirken bei Zwergenmännern schon in jungen Jahren um ein vielfaches älter, während Zwergenfrauen stets rundliche Gesichter aufweisen, die als freundlich empfunden werden.

Beide Geschlechter verfügen über kräftige Nasen und starke Brauen, sowie über eine stark ausgeprägte Kieferpartie, die von einem runden Kinn abgeschlossen wird.

Bei den meisten männlichen Zwergen ist dieser Bereich des Gesichts von einem dichten Bart bedeckt, der auch bei Frauen zu wachsen vermag. Allerdings beschränkt sich der Bartwuchs bei Zwergenfrauen auf die Kieferpartie, während sich Zwergenmänner auch einen Schnurrbart wachsen lassen können.

Es gibt jedoch nur wenige Zwergenfrauen, die ihre Gesichtsbehaarung ungehindert wachsen lassen – die meisten Frauen des Zwergenvolkes rasieren sich regelmäßig und es gilt als unweiblich, ein wucherndes Gestrüpp im Gesicht zu tragen, wenngleich es Zwergenmänner geben soll, die bärtige Frauen bevorzugen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Auch über das Barthaar hinaus sind Zwerge relativ stark behaart und besitzen kräftiges Haar, das sie oft lang wachsen lassen und das störrisch und ungezähmt wirkt. Beide Geschlechter mögen keinen großen Aufwand, wenn es um das frisieren geht, bändigen ihr Haar aus diesem Grunde in einfachen langen Zöpfen, die die Frauen gerne aufstecken.

Ein Zwerg bewegt sich stets zielstrebig und selbstbewusst, schleicht niemals mit hängenden Schultern, sondern hält sich aufrecht und demonstriert damit eine Präsenz, die über die reine Körpergröße erhaben ist.

Heimlichkeit ist Zwergen nicht gegeben und so sind die kleinen Gesellen nicht für eine leise Fortbewegung geschaffen. Dies lässt auch ihr Stolz nicht zu, der deutlich macht, dass es nicht gesund sein kann, sich über die Kleinwüchsigkeit des Zwergenvolkes lustig zu machen.

Zwerge verzichten auf feine Stoffe und prächtige Kleidung, bevorzugen einfache, zweckmäßige Schnitte, wenngleich sie nicht über das ein oder andere erlesene Schmuckstück erhaben sind. Ein Zwergenmann wird Rüstung und Helm als Schmuck und edle Kleidung empfinden, während Frauen weitestgehend auf Juwelen verzichten, die sie bei ihren täglichen Aufgaben behindern.

Edelsteine und Metall sind nach der Lebensphilosophie des Zwergenvolkes dafür geschaffen, für edle Schmiedewaren eingesetzt zu werden – sie sind nur bedingt zur Zier des eigenen Körpers gedacht.

Lediglich höhergestellte Zwergenfrauen kleiden sich aufwendiger und schmücken ihre Gestalt, während es den Königen vorbehalten bleibt, ihr Haupt mit Gold und Juwelen zu bedecken.

Zwergenstimmen sind normalerweise bei Männern und Frauen gleichermaßen rau und tief. Man kann sie kaum melodisch nennen und so eignen sie sich nicht zum Singen, wenngleich Trinklieder und Schlachtengesänge aus Zwergenkehlen einen eigenen Charme besitzen können. Folglich vernimmt man in den Hallen der Zwerge meistens instrumentale Klänge und bekommt nur selten Gesang zu hören.

Heimat

Drei große Zwergenreiche finden sich auf dem Angesicht Niel'Anors und gelten als die Urheimat der Zwergenvölker dieser Welt.

Dabei bezeichnen die Silberzwerge das große Reich Kârenor im Herzen des Eisengebirges von Ashar'vian als ihr Zuhause und leben dort in den riesigen, weiten Hallen des uralten Zwergenreiches, die von unglaublicher, atemberaubender Schönheit sein sollen.

Die Feuerzwerge jedoch, die einzige Zwergenart, die nicht im Inneren der Berge lebt, sondern sich am Fuße der ruhenden Schlange Basharbans angesiedelt hat, nennen das Reich Dharmar mit seinen unglaublichen Steinstädten inmitten des Wüstensandes ihr Heim.

Die Donnerzwerge schließlich entstammen den tiefen, verborgenen Hallen des Reiches Khârandros in den unwirtlichen Gebirgszügen Norvandors, in denen der große Zwergenkönig Sandôras seit Jahrhunderten über sein Volk wacht.

Und schließlich ist es das legendäre Reich Azad Karûn, das auf der im Meer versunkenen Insel Beleriar, tief im Inneren der hohen Wolkenspitzen liegt, in dem sich die Zwergenvölker Niel'Anors zu einem einzigen Volk vereint haben, das von König Thurbas Streithammer regiert wird.

Natürlich gilt dieses Reich für die oberirdischen Bewohner Niel'Anors als reiner Mythos, ebenso unglaublich wie die Existenz der uralten Stadt Nir'alenar, unter den Wellen des Sternenmeeres, die man für zerstört hält.

Familie

Die Familie eines Zwergen ist ihm für seine eigene Identität ausgesprochen wichtig und so ist die Abstammung eines jener elementaren Elemente, die das Leben des Zwergenvolkes prägen. Dazu gehört es auch, die Ahnen in Ehren zu halten und der eigenen Familie keine Schande zu bereiten. Taten,

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

die nach dem Kodex der Zwerge ehrlos sind, führen je nach dem Grad des Vergehens dazu, dass ein Zwerg aus seiner Familie ausgestoßen wird und die Grenzen seines Heimatlandes nicht mehr übertreten darf. Solcherlei Verbannte tragen den Makel ihres Tuns in den Augen ihres Volkes stets mit sich und man meidet den Umgang mit ihnen.

Jeder Zwerg kennt seinen Stammbaum und kann diesen mühelos aufsagen, weiß jedoch auch um die dunklen Stellen darin, die das Ansehen der Familie womöglich trüben.

Das kleine Volk ist traditionsbewusst und konservativ, lebt ein bodenständiges Leben in seinem Familienverband, ohne sich nach einer Veränderung dieses Zustandes zu sehnen. Zwerge sind treue Seelen, denen es fremd ist, nach einem anderen Partner zu suchen. Ein Zwerg, der sich gebunden hat, bleibt bis zum Tage seines Todes an der Seite seines erwählten Gefährten und es gilt als Schande, die Ehe zu brechen, um sich für kurze Zeit Zerstreuung zu suchen.

An der Spitze der Familie steht stets das älteste Mitglied, dem die Rolle des weisen Familienoberhauptes zukommt, das aufgrund seiner Erfahrungen die Entscheidungen trifft. Dem Familienoberhaupt wird stets mit Respekt und Ehrerbietung begegnet und es ist nicht üblich, seine Entscheidungen und Anweisungen anzuzweifeln oder sie zu verweigern.

Wesen

Beinahe ebenso legendär wie die Schmiedekünste des Zwergenvolkes ist auch der Geiz, der ihnen nachgesagt wird und den man gerne mit dem eines Drachen vergleicht, der eifersüchtig über seinen Hort wacht. Und in der Tat, Zwerge mögen es, Reichtümer zu horten und geben diese nur sehr ungern wieder aus der Hand.

Allerdings würde jeder Zwerg, dem dieser Vergleich zu Ohren kommt, nur allzu schnell nach seinen Waffen greifen, denn es gibt kaum etwas, das ein Zwerg so sehr verabscheut wie die Drachenbrut, die oftmals ihren Lebensraum heimsucht und ihn in ihren Augen verunreinigt.

Zwerge lieben große Schlachten und Geschichten über die Heldentaten, die sie entschieden haben. Kein Zwerg wird sich jemals dabei ertappen lassen, eine feige Tat zu begehen, die seinen Vorfahren Schande bereiten würde und ihre Namen in den Schmutz tritt. Somit stellen sie sich auch tapfer jeder Herausforderung und schon die Zwergenkinder lernen, ihr Leben mutig anzupacken und Konfrontationen nicht auszuweichen.

Auch der Wettstreit liegt den Zwergen im Blut, ganz gleich ob es sich dabei um ein Wetttrinken, sportliche Turniere oder jegliche andere Art des Kräftemessens handelt. Man findet entsprechend allerlei festliche Wettkampftraditionen bei allen Zwergenvölkern, die regelmäßig begangen werden und stets ein ausgedehntes Fest im Anschluss nach sich ziehen, bei dem das berühmte Zwergenbier in Strömen fließt.

Aber auch wenn man das Zwergenvolk gerne auf die Männer reduziert, so sollte man darüber nicht die weiblichen Zwerge vergessen, deren Talent nicht nur in der deftigen Zwergenküche zu finden ist. Eine Zwergenfrau ist ebenso stark wie ein Mann und greift bei aller Häuslichkeit ohne Zögern zu den Waffen, wenn es die Umstände erfordern. Eine Bratpfanne kann in den Händen einer Zwergenfrau zu einer furchterregenden Waffe werden und es gibt sogar eine zwergische Heldin namens Velira Drachentöter, die damit einen Drachen erschlagen haben soll.

Ein Zwerg verfolgt einen eher geradlinigen Weg und handelt entsprechend. Er sagt, was er denkt und verbirgt seine Meinung nicht hinter gefälligen Worten, die beschönigen, wo es nichts zu beschönigen gibt. Raffinesse liegt ihnen allein in der Ausübung ihrer Schmiedekunst und Intrigen empfinden sie als eitle und unehrenhafte Zeitverschwendung allzu dekadenter Zeitgenossen, die ihre Hände noch niemals mit ehrlicher Arbeit in Berührung gebracht haben.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Beziehung zur Umwelt

Zwerge neigen dazu, eine eher heikle und voreingenommene Beziehung zu ihrer Umwelt zu pflegen – dies trifft teilweise schon innerhalb der zwergischen Unterarten zu und wird kaum besser, wenn es sich auf andere Völker erstreckt. Sie sind im Allgemeinen misstrauisch gegenüber Fremden und schließen nur langsam Freundschaften, verschenken ihr Vertrauen nur dann, wenn sie sich sicher sind, dass es gerechtfertigt ist.

Herausgeputzte und allzu grazile Wesen werden so lange abfällig beäugt, bis sie ihren Wert bewiesen haben. Gleiches gilt für Kriegerfrauen, die nicht dem zwergischen Geschlecht entstammen und die von Zwergen nur zu gerne aus dem Kampfgetümmel geschoben werden, da sie nach ihren Maßstäben zu zart gebaut sind, um wirklich auf ein Schlachtfeld zu gehören.

Auch komplizierten Kampfstilen und der waffenlosen Kampfkunst kann ein Zwerg nichts abgewinnen, sieht diese eher als unnütze Spielerei und unnötig protziges Gehabe, das allein dem Sinn der Selbstdarstellung dient.

Kaum ein Zwerg kann etwas mit Magie und ihren Anwendern anfangen, hält diese für flüchtig, unehrlich und nicht greifbar. Allein göttliche Magie ist akzeptabel für das Zwergenvolk und wird als notwendig und rein angesehen. Ein Zwerg, der jedoch trotzdem die Laufbahn eines Magiers anstrebt, kann sich gewiss sein, dass er fortan keinen leichten Stand mehr bei seinem Volk haben wird.

So gibt es auch tatsächlich nur wenige Zwergenmagier, die sich meist auf die Verzauberung von Waffen und Erdmagie spezialisiert haben, doch diese gelten als wunderlich und werden weitestgehend gemieden.

Folglich gibt es auch nur wenige Völker, die von Zwergen nicht mit Vorurteilen bedacht werden. Allein den zurückgezogenen Gnomen fühlen sie sich verwandt und bewundern diese für ihren Erfindungsgeist, haben dafür jedoch einige Schwierigkeiten mit dem Windvolk und den Feenelfen, die Verhaltensmuster an den Tag legen, die einem Zwergen fremd sind.

Religion

Das Volk der Zwerge steht treu zu seinem Schöpfer Kharad und dient nahezu niemals einer anderen Gottheit. Alle Zwerge sind dabei sehr religiös und begehen die Rituale ihres Glaubens mit der Ernsthaftigkeit, die ihrem Volk entspricht, und vernachlässigen sie selten.

Es ist üblich, dass der zweite Sohn einer hochgestellten Familie eine Laufbahn als Priester des Kharad anstrebt. Dabei ist er jedoch nicht dazu gezwungen, das weltliche Leben gegen das geistliche einzutauschen. Für einen Zwergenpriester ist es nicht ungewöhnlich, Kharad um seinen Segen für eine Schlacht zu bitten, um im Anschluss daran selbst an den Kämpfen teilzunehmen. Er würde es sogar als Feigheit empfinden, tatenlos zuzusehen, wie die Männer, für deren Wohlergehen er zuvor gebetet hat, alleine in die kriegerischen Handlungen verstrickt werden, ohne dass er seinen eigenen Beitrag leistet.

Tatsächlich gehören die Priester des Kharad zu den tapfersten und wildesten Kriegern des Zwergenvolkes und werden auch aus diesem Grunde für ihr Wirken in Ehren gehalten.

Sprache

Karôs, die Sprache der Zwerge, besitzt für feine Ohren einen harten und unmelodischen Klang. Die Zwergensprache verfügt über drei regional unterschiedlich ausgeprägte Dialekte, in die sich oftmals Worte mischen, die in einem der anderen Dialekte nicht vorhanden und nur schwierig zu verstehen sind.

Aus diesem Grund wird Karôs auch öfter als Hochzwergisch oder Hochzwergensprache bezeichnet, um die allgemein bekannte Ursprache von den Dialekten zu unterscheiden. Die Angehörigen anderer Völker haben oftmals große Schwierigkeiten, die Dialekte zu verstehen, wenn sie die Zwergensprache in einer bestimmten Region erlernt

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

haben und ihnen deswegen die Kenntnis spezieller Worte versagt bleibt.

Auch das Schriftbild des Karôs ist keineswegs fließend, erinnert stattdessen eher an einzelne Runen, die sich gut dazu eignen, in Stein oder Metall geritzt zu werden. Diese finden sich entsprechend oft auf Steinarbeiten oder Waffen des Zwergenvolkes wieder und sind den meisten Völkern Niel'Anors zumindest optisch vertraut.

Spielwerte

Eine Zwergenfrau misst zwischen 90 cm und 1,10 m. Männer sind ein wenig größer, bringen es auf eine Größe, die zwischen 1,20 – 1,40 m anzusiedeln ist.

Ein Zwerg erreicht mit 81 Jahren das Erwachsenenalter und kann bis zu 800 Jahre alt werden.

Ihre Muskelkraft ist nahezu legendär, was dem Zwergenvolk einen Bonus von +1 auf dieses Attribut einbringt.

Auch ihre Trinkfestigkeit wird gerne gepriesen. Anders als andere Wesen Niel'Anors steigt der Schwierigkeitsgrad der Konstitutionsprobe nicht mit jedem Glas eines alkoholischen Getränkes um 3 an, sondern nur um einen Wert von 1.

Feuerzwerge bilden hierbei eine Ausnahme – sie sind weniger trinkfest als ihre Brüder und Schwestern, weswegen der Schwierigkeitsgrad in ihrem Fall mit jedem Glas noch immer um 2 ansteigt.

Allerdings sind Zwerge in jeglicher Hinsicht ausgesprochen robust. Schaden, der einem Zwerg bei einem Angriff zugefügt wird, wird grundsätzlich mit einem Abzug von -3 belegt. Liegt der ermittelte Schadenswert also beispielsweise bei einer 10, erleidet ein Zwerg nur 7 Schadenspunkte.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Kapitel 2

Die Charaktererschaffung

Am Anfang eines Rollenspiels steht die Erschaffung des Individuums, das man durch die Rollenspielwelt bewegt. Die Geburt des Charakters, eines jener Helden, die die Hauptrolle in den Geschichten spielen werden, die die Spieler gemeinsam erleben sollen.

An dieser Stelle soll erklärt werden, wie man einen solchen Charakter mit all seinen Stärken, Schwächen und seinem Wissen für das Sternenmeer Rollenspiel erschafft und wie man ihn zu einem interessanten Individuum ausbaut.

Schließlich sind es am Ende nicht nur die reinen Zahlen, die das erschaffene Wesen ausmachen. Es sind auch seine Besonderheiten, seine Vergangenheit und seine Vorlieben, die in diesen Werten wiedergefunden werden können und die weit über eine einfache, optimierte Spielfigur hinausgehen, die nur dem Zweck dienen soll, besonders erfolgreich genutzt zu werden.

Bevor man mit der Charaktererschaffung beginnt, sollte man sich darüber klar geworden sein, welche Art Charakter man anstrebt. Dazu gibt es einige Fragen, die man sich vorab stellen sollte. Welchem Volk entstammt er und wo kommt er her? Soll er magisch begabt sein? Wenn ja, dann auf welche Weise? Arm oder Reich? Von adeligem Blut vielleicht? Ein begabter Fechter? Eine verführerische Kurtisane, die ebenso im Spinnen von Intrigen wie im Gebrauch von Giften versiert ist? Oder ein geschickter Dieb, vor dem kein Schatz sicher ist? Ein Spion, der im Auftrag einer der Mächte Niel'Anors agiert?

Die Möglichkeiten sind vielfältig und im Grunde genommen grenzenlos, so wie es auch im wirklichen Leben der Fall wäre. Es gibt keine Klassen als Basis, keine Schablonen, in die ein Charakter gequetscht werden muss und die seine Tätigkeit abgrenzen. Das Spielsystem erlaubt es, völlig frei das gewünschte Individuum zu erschaffen. Fertigkeiten zu wählen, die Bildung und allgemeine Kenntnisse widerspiegeln, mit Vor- und Nachteilen an Talenten zu feilen, die ein Charakter womöglich besitzt oder ihm anderweitige Ressourcen verschaffen.

Zu Beginn mag das vielleicht nicht einfach erscheinen. Manchmal ist man recht ratlos, wie man seine Fertigkeitspunkte einsetzen kann oder welche Talente man wählen soll. Dann hilft es, sich klar zu machen, dass ein Charakter keineswegs immer nur „Krieger" gewesen ist.

Vielleicht hat er in jungen Jahren Interesse an ganz anderen Dingen besessen, fern von Schwertern oder Degen. Vielleicht wollten die Eltern ihn in eine Richtung drängen, die er nie einschlagen wollte und er hat sich somit einiges angeeignet, was auf den ersten Blick nicht für eine solche Profession passend erscheint.

Ein gutes Beispiel ist man selbst. Die Fähigkeiten, die man besitzt, die Dinge, die man im Laufe der Lebensjahre erlernt hat. Würde man sich

selbst in Spielwerte fassen, käme sicherlich so einiges zusammen.

Man sollte einem Charakter immer ein gewisses Recht auf eine Vergangenheit einräumen. Schließlich ist er nicht eines Tages erwachsen aufgewacht, hat ein Schwert genommen und ist in den Kampf gezogen.

Jedes Charakterkonzept beruht auf einer Idee, an der man feilen kann, auf einer Geschichte, die vielleicht nicht gespielt worden ist, die aber dennoch Einfluss auf das haben kann, was einer Gruppe Helden widerfährt.

Das Regelsystem und der Charakterbogen dienen nur dazu, dieses Wesen greifbar und messbar zu machen, damit die Folgen seiner Taten berechnet werden können. Es ist niemals das, was den Charakter wirklich ausmacht.

Andererseits finden sich eben durch die Charaktererschaffung oftmals Dinge, an die man zuvor gar nicht gedacht hat, Facetten des Charakters, die man bei den ersten Überlegungen noch gar nicht gesehen hat.

Es ist eine Entwicklung, die auf zwei Pfeilern ruht und von beiden genährt wird, um am Ende eine abgerundete Spielfigur zum Leben zu erwecken. Das Sternenmeer Rollenspiel beruht dabei auf einem einfachen Punktesystem. Dies bedeutet, dass man eine vorgegebene Anzahl von Punkten auf Attribute, Fertigkeiten, Vorteile, u.ä. verteilen kann, um die Stärken und Schwächen des Charakters zu ermitteln.

Im Folgenden werden alle notwenigen Regeln dazu in einer Schritt für Schritt Übersicht genauer beleuchtet.

Schritt für Schritt zum Charakter

Schritt 1

Die ersten Überlegungen

Das Volk des Charakters, sein Name, seine Eigenschaften und sein Aussehen sollten bereits durch ein Charakterkonzept festgelegt worden sein, um überhaupt zu wissen, in welche Richtung er gehen soll. Schließlich muss sein Geburtsdatum ausgesucht werden, um seine Patengottheit zu bestimmen. Vor- und Nachteile, die durch das Volk gegeben sind, sowie volksbedingte Boni sollten nun ebenfalls notiert werden.

Schritt 2

Attribute

12 Punkte dürfen auf die Attribute, sprich: körperliche und geistige Eigenschaften verteilt werden. Dabei darf keines der Attribute einen Anfangswert von 3 Punkten übersteigen, außer dies geschieht durch einen Vorteil. Der erste Punkt eines jeden Attributes ist dabei schon zu Beginn gegeben. Jedes Attribut startet also mit einem Wert von 1, bevor die Punkte verteilt werden. Am Ende sollte jeder Charakter entsprechend insgesamt 22 Punkte auf Attribute ohne Boni durch Volk oder Vorteile besitzen.

Schritt 3

Fertigkeiten

50 Punkte dürfen verwendet werden, um Fertigkeitspakete zu kaufen und die einzelnen Wissensgebiete darin zu erhöhen. Fertigkeiten sind im Sternenmeer Rollenspiel erlernte oder antrainierte Kenntnisse. Dabei darf bei der Charaktererschaffung keines der Wissensgebiete einen Wert besitzen, der 3 Punkte

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

übersteigt, falls der Charakter durch Volk oder Vorteile keiner anderweitigen Regelung unterliegt. Der erste Punkt eines Wissensgebietes ist jeweils bei dem Kauf eines Fertigkeitspaketes mit inbegriffen.

Schritt 4

Vorteile

Jeder Charakter besitzt 10 Punkte, für die er sich Vorteile kaufen darf – Ressourcen oder spezielle Talente, die nicht durch Attribute oder Fertigkeiten bedient werden. Darunter fallen auch die magischen Talente: Magier, Priester, Zaubersänger und Klingentänzer. Volksbedingte Fähigkeiten werden nicht zu den gekauften Vorteilen hinzugerechnet. Diese Vorteile sind immer kostenfrei.

Schritt 5

Nachteile

Nachteile kosten nichts, sie gewähren stattdessen Punkte, die wiederum ausgegeben werden können. Bis zu 6 Punkte dürfen an Nachteilen ausgewählt werden. Diese Punkte dürfen dazu benutzt werden, um weitere Vorteile zu kaufen, Fertigkeiten zu erhöhen oder aber auch, um ein Attribut um einen Punkt zu erhöhen. Die Grenzwerte gelten hierbei natürlich weiterhin. Einen Nachteil muss jeder Charakter besitzen.

Schritt 6

Abgeleitete Werte notieren

Die Werte, die sich von den Attributen ableiten, wie z. B. Verteidigung, Schadensstufen, Erschöpfungsstufen oder der Ausweichwert sollten nun notiert werden.

Schritt 7

Ausrüstung

Das Startkapital des Charakters, mit dem er seine Ausrüstung kaufen kann, wird mit 4W6 ermittelt und mit 10 multipliziert. Dies ergibt die Summe der Golddukaten, die er zu Beginn seiner Laufbahn besitzt. Danach kann die Grundausrüstung gekauft und auf dem Charakterbogen notiert werden.

Schritt 8

Der letzte Schliff

Nun sollten die letzten Schritte unternommen werden, um den Charakter zu vervollkommnen. Dazu gehört es z. B. seine Gottheit auszuwählen und falls noch nicht geschehen, einige Worte über ihn und seine Vergangenheit zu notieren, die ihm ein wenig mehr Hintergrund geben. Außerdem ist es nun an der Zeit, Zauber auszusuchen und einen eventuellen Elementargeist mit seinen Daten und einem Namen auszustatten, bevor es endlich losgehen kann.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Patenschaft der Götter

Im Sternenmeer ist es für jeden Charakter notwendig, dass er sein Geburtsdatum festlegt und somit ermittelt, welche Gottheit Einfluss auf ihn ausübt. Dies kommt unseren Sternzeichen recht nahe und ist unter anderem wichtig bei der Ermittlung der magischen Neigung zu einem bestimmten Element.

Natürlich gilt bei den Patengöttern Ähnliches wie bei den Sternzeichen unserer Welt – kein Charakter ist gezwungen, wirklich daran zu glauben und wie stark der Einfluss einer Patengottheit tatsächlich auf sein Wesen ist, sollte dem Spieler überlassen bleiben. Sternzeichen legen keineswegs den Charakter eines Menschen fest und somit sollte es auch hier keine „typischen Shirashai-Geborenen" geben, die nach einem festen Muster agieren.

Trotzdem sollte die Patenschaft der Götter nicht völlig außer Acht gelassen werden, schließlich und endlich ist die Nähe der Götter auf Niel'Anor stets greifbar und zumindest in spieltechnischer Hinsicht wird sie ohne Zweifel gelegentlich relevant sein.

Letztlich gehören solcherlei Dinge zu jenen Elementen, die eine gewisse Würze und Tiefe in das Spiel und hier und da frischen Wind und neue Ideen bringen können. Wer kann schon vorhersagen, welche Wendungen die Aufmerksamkeit eines Gottes mit sich bringen wird?

Das Geburtsdatum eines Charakters kann frei ausgesucht werden, wenn sichergestellt sein soll, dass die Patengottheit wirklich in das Charakterkonzept passt. Wer jedoch ein wenig wagemutiger ist, kann auch den Zufall darüber entscheiden lassen, indem er eine Schicksalskarte zieht und auf diese Weise den Paten ermittelt oder den Erzähler über den Geburtstag bestimmen lässt.

Über Patengötter

Jedes Wesen, das auf Niel'Anor das Licht der Welt erblickt, besitzt eine Patengottheit, die Einfluss auf sein Leben nimmt. So werden Wesensmerkmale und bestimmte Talente von den Göttern gegeben und Wesen, die im gleichen Zeichen geboren sind, haben oftmals gewisse Gemeinsamkeiten.

Dies umfasst natürlich auch die besondere Aufmerksamkeit eines Gottes. Wer also im Zeichen des Narion geboren wurde, dabei allerdings ein vehementer Eriadne Anhänger ist, darf sich auf einige Turbulenzen in seinem Leben einstellen. Die Gunst eines Gottes ist, auch wenn sie ungewollt durch den Geburtsmonat erworben wird, oftmals ein zweischneidiges Schwert.

12 Monate umfasst ein Jahr auf Niel'Anor und jedem dieser Monate ist eine Gottheit zugeordnet, Dreien davon sogar zwei. Dies sind die Monate der sechs hohen Götter, die sich jeweils einen Monat mit ihrem Gegenstück teilen. So stehen Narion und Alaria also für Feuer und Wasser und wetteifern gemeinsam um ihre Schützlinge, ebenso wie Eriadne und Shirashai oder Kireala und Selurian.

Hierbei ist es jedoch nicht schwer, die zuständige Patengottheit zu ermitteln. Die ersten 16 Tage eines Monats gehören demnach Selurian, Alaria und Shirashai, während die letzten 16 Tage des Monats dem jeweils anderen Gott gehören.

Ist ein Kind am ersten oder letzten Tag eines Monats geboren, während die Patengötter wechseln, so kann es durchaus Merkmale beider Götter aufweisen und von ihrer Gunst profitieren, wobei natürlich nicht der Pate wechselt. Dies ist mit dem Einfluss des anderen Gottes zu erklären, der schon deutlich zu spüren ist und sich darauf vorbereitet, seinen Monat zu übernehmen.

Doch wie wirkt sich dies auf das Spiel aus? Schließlich hat man ein Konzept für seinen Charakter entwickelt und was soll man nun tun,

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

wenn der düstere, grimmige Dieb Neala Frohblatt als Patengöttin erhält? Der Einfluss eines Patengottes muss sich nicht auf jeden gleichmäßig stark auswirken. In diesem Fall hat der grimmige Dieb vielleicht eine heimliche Vorliebe für schöne Klänge und liebt es, Tänzen zuzuschauen.

Die Patenschaft soll Charaktere bereichern und vielfältiger machen, jedoch nicht ihr komplettes Wesen bestimmen.

Eigenschaften der Patengötter

Alaria

Wer im Zeichen der Alaria geboren wurde, ist für gewöhnlich überaus ausgeglichen und kann nur schwer aus der Ruhe gebracht werden. Lediglich die Bedrohung dessen, was sie lieben, kann Alaria Geborene aus dem Gleichgewicht bringen und Zorn in ihnen wecken, der dann gnadenlos jegliche Bedrohung zerstört.

Ähnlich wie Eriadne verleiht auch Alaria ein Talent für die Heilkunst und dazu ein großes Pflichtbewusstsein gegenüber all jenen, die des Schutzes bedürfen. Leider bringt dies auch eine gewisse Neigung zur Selbstaufgabe mit sich und Alaria Geborene müssen vorsichtig sein, dass sie ihre eigenen Interessen nicht vollkommen anderen opfern.

Aranus

Wer im Zeichen des Aranus geboren ist, gilt als besonders wissbegierig und belesen. So können Aranus Geborene nur selten an einem interessant wirkenden Buch vorbeigehen und tendieren dazu, Geheimnissen beinahe zwanghaft auf den Grund gehen zu wollen und diese für die Nachwelt aufzuzeichnen.

Sie besitzen keinerlei Eitelkeit und kleiden sich einfach und ohne Zier, neigen nicht dazu, sich in die Angelegenheiten anderer einzumischen, wenn sie es vermeiden können. Es kommt durchaus vor, dass ein Aranus Geborener zum Einzelgänger wird, der sich in großen Gesellschaften unwohl fühlt und die Einsamkeit vorzieht.

Askalar

Man sagt den Askalar Geborenen eine gewisse Wandlungsfähigkeit nach. Allerdings auch einen starken Hang zur Unehrlichkeit und zur Abenteuerlust. Sie gehen stets große Risiken ein und sind enorm wagemutig, auch wenn Leib und Leben dabei in Gefahr geraten.

Askalars Schützlinge haben oftmals eine Vorliebe für Glücksspiele und sie neigen zur Langfingrigkeit. Der Besitz eines anderen bedeutet ihnen wenig, was ihnen den Ruf einbringt, rücksichtslos und skrupellos zu sein.

Emular

Wer im Zeichen des Gottes Emular geboren wird, hat eine Vorliebe für materielle Dinge und einen Sinn dafür, wie er seinen Wohlstand noch ein wenig mehren kann.

Emular Geborene verfügen über einen ganz besonderen Scharfsinn, wenn es zu Vertragsabschlüssen kommt und sie lassen sich nicht leicht übers Ohr hauen.

Allerdings sollte man anmerken, dass man ihnen gerne einen leichten Hang zur Unehrlichkeit nachsagt, wobei sie in Wirklichkeit äußerst neutral und gerecht sind.

Eriadne

Die Eriadne Geborenen sind zumeist friedliebende Individuen, die gerne Streit schlichten und sich allgemein in der lichtlosen Dunkelheit nicht wohlfühlen. Sie besitzen oftmals Talent für die Heilkunst und es fällt ihnen sehr schwer, sich das Leiden anderer mit anzusehen.

Gewalt macht die Eriadne Geborenen melancholisch und trübsinnig. Sie fühlen sich ihr oftmals hilflos ausgeliefert, blühen jedoch auf, wenn sie helfen können. Mitleid und Einfühlungsvermögen gehören zu ihren großen Stärken und so gelten die Schützlinge der Göttin des Lichts oft als

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

gute Zuhörer, denen es nicht schwerfällt, ihrem Gegenüber mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Kharad

Die Kharad Geborenen neigen oftmals zu einer gewissen Brummigkeit, besitzen jedoch tief in ihrem Inneren einen weichen Kern. Dies schließt eine leichte Neigung zur Sentimentalität und Rührseligkeit mit ein.

Sie lieben es, sich in ihren Talenten mit anderen zu messen und sind einem guten Wettbewerb oder einer Wette niemals abgeneigt. Dies weist schon auf ihren Hang zur Geselligkeit hin. Kharad Geborene sind nicht gern allein, lieber heben sie in der nächsten Taverne ein Bierchen mit ihren Freunden.

Kireala

Kireala segnet ihre Schützlinge auf eine recht spezielle Weise – nämlich mit einer besonders ausgeprägten Fruchtbarkeit, die ihnen oft eine große Familie schenkt. Nicht jeder Kireala Geborene ist bereit, dieses Geschenk auch anzunehmen, doch alles in allem besitzt jeder von ihnen einen stark ausgeprägten Familiensinn.

Zudem besitzen sie eine starke Naturverbundenheit, was sich in einem Talent dafür äußert, alles zum Grünen und zum Wachsen zu bringen, was sie in die Hände bekommen. Auch Tiere mögen die Schützlinge ihrer Gottheit besonders gerne und fühlen sich in ihrer Nähe wohl – eine Empfindung, die auf Gegenseitigkeit beruht.

Liaril

Liaril schenkt ihren Schützlingen eine starke Feinsinnigkeit und Kreativität. Viele von ihnen sind künstlerisch begabt und fühlen sich zu musischen Tätigkeiten hingezogen, lieben Kunst, Musik und Gesang.

Ein Sinn für Farben und Formen, die richtige Wahl der Worte und Melodien kommt noch hinzu und so verwundert es nicht, dass diese Individuen gerne einen künstlerischen Lebensweg einschlagen.

Patengötter nach Monaten

Monat	*Patengottheit*
Anisur	Liaril
Talinor	Askalar
Siriel	Neala Frohblatt
Shuranar	Selurian (1. – 16. Tag) / Kireala (17. – 32. Tag)
Anarai	Lilliande & Yanariel
Maraskar	Aranus
Tariel	Emular
Karinar	Alaria (1. – 16. Tag) / Narion (17. – 32. Tag)
Shu'sharai	Kharad
Barask	Minaril
Alekar	Zi'llail
Numaran	Shirashai (1. – 16. Tag) / Eriadne (17. – 32. Tag)

Ansonsten besitzen sie ein eher sanftes Wesen und lieben den Anblick der Sterne in der Nacht. Ganze Nächte verbringen sie damit, ihre Konstellation zu deuten und daraus Schlüsse für die Zukunft zu ziehen, denn das Interesse für die Astrologie – und ein leichter Hang zum Aberglauben – ist ihnen angeboren.

Liliande & Yanariel

Die Göttinnen der Liebe und der Schönheit verteilen beides reichlich im Leben ihrer Schützlinge. So verfügen diese über ein äußerst angenehmes Äußeres und eine sehr leidenschaftliche Art, was ihnen meist Glück in der Liebe einbringt.

Sie lieben es, sich mit schönen Dingen zu umgeben und sammeln gerne Kunstgegenstände und Schmuck, wobei sie es allerdings auch nicht an Eitelkeit fehlen lassen. Zudem sagt man Lilliande & Yanariel Geborenen neben ihrer Frivolität und

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Freizügigkeit auch einen starken Hang zur Kuppelei nach, wenn sie ein passendes Opfer gefunden haben.

Minaril

Die Minaril Geborenen sind auf vielerlei Art und Weise von der Göttin der Träume gesegnet. So besitzen sie einen ruhigen Schlaf, der sie stets erfrischt erwachen lässt, und sind ausgesprochen fantasievoll. Allerdings werden sie in ihren Träumen von Zeit zu Zeit von verstörenden Zukunftsvisionen heimgesucht, was so manchen von ihnen schwer zu schaffen macht.

Eine gewisse Sinnlichkeit und Lüsternheit ist ihnen angeboren und ebenso wie die Göttin sind sie geschickte Verführer und leiden selten unter einem leeren Bett.

Narion

Die Schützlinge des Feuergottes besitzen ein launisches Naturell. Oft sind sie aufbrausend und geraten schnell in Zorn, wobei auch eine Neigung zur Rachsucht nicht fehlt. Nicht selten sind sie Perfektionisten, die es nicht ertragen zu scheitern und die es noch dazu nach Macht über andere verlangt.

Die Narion Geborenen lieben es zu intrigieren und es kann durchaus geschehen, dass sie bewusst einen Streit fördern und anstacheln. Im Umgang mit Waffen besitzen sie normalerweise ein angeborenes Talent und so schlagen sie häufig einen Lebensweg ein, der von diesem Können geprägt ist.

Neala Frohblatt

Wer im Zeichen der Neala Frohblatt das Licht der Welt erblickt, verfügt über einen solch ausgeprägten Frohsinn, dass er sich selten Traurigkeit oder Schwermut hingibt. Die Neala Geborenen lieben Musik und Tanz und können selten genug von Feierlichkeiten bekommen. Normalerweise sind sie immer die Letzten, die eine Feier verlassen, und stehen dort stets im Mittelpunkt des Geschehens.

Man sieht ihre Schützlinge auch oft als Kinder des Glücks an, die davon besonders begünstigt sind und denen selten eine Aufgabe misslingt.

Selurian

Selurian Geborene verfügen über ein äußerst aufbrausendes Temperament und eine sehr geringe Selbstbeherrschung. Nicht selten geraten sie über Nichtigkeiten in Wut und sind dann nur sehr schwer wieder zu beruhigen.

Zudem hält es die Schützlinge des Wettergottes niemals lange an einem Ort. Stillstand macht sie unruhig und flößt ihnen Unwohlsein ein, sodass sie stets in Bewegung sein müssen und gerne über das Land wandern, um neue Orte und neue Wesen kennenzulernen. Zudem leiden sie sehr darunter, wenn sie eingesperrt werden und ihre Freiheit geht ihnen in den meisten Fällen über alles andere, was Selurian Geborene etwas bindungsscheu macht.

Shirashai

Die Göttin der Nacht ist eine gefürchtete Patin. Wer in ihrem Zeichen geboren ist, wird in seinem Leben wenig Vertrauen erfahren und dies zu Recht, denn Shirashai verleiht allem voran Hinterlist und die Freude daran, die persönlichen Absichten zu verschleiern.

Die Shirashai Geborenen lieben es, wenn sie bewundert werden und sie können es nur schwer ertragen, nicht genügend Beachtung zu erfahren.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Wenn dies der Fall ist, setzen sie nur zu gerne alle Hebel in Bewegung, um sich für die erlittene Schmach zu rächen und sich dann daran zu erfreuen, wie ihre Rache Früchte trägt.

Shirashais Kinder lieben den Schutz der Dunkelheit und sind an sich recht geheimnistuerisch veranlagt.

Zi'llail

Man schreibt Zi'llail Geborenen einen Hang zu unnötiger Grausamkeit zu und tatsächlich entspricht diese Beobachtung meist der Wahrheit. Ambitioniert gehen die Schützlinge dieser Göttin ihren Weg und schrecken dabei oft auch vor der Nutzung von Gewalt nicht zurück.

Das Leiden anderer macht ihnen keine sonderlichen Kopfschmerzen, da hier die eigene Person stets an erster Stelle steht und der Egoismus stark genug ausgeprägt ist, um wenig anderes wahrzunehmen.

Zi'llail Geborene neigen zudem dazu, andere zu manipulieren und ihnen ihren Willen aufzuzwingen. Nur selten sind sie dazu bereit, zurückzustecken und anderen den Vortritt zu lassen.

Attribute

Das Sternenmeer Rollenspiel System verfügt über zehn Grundattribute, die über die angeborenen Stärken und Schwächen eines Charakters entscheiden und somit eine Menge darüber aussagen, in welchen Bereichen sie eine besondere Begabung aufweisen. Wie in unserem richtigen Leben kann das bedeuten, dass ein Charakter z. B. ein sehr gewandter Athlet sein könnte, jedoch weder besonders stark noch besonders klug ist. Oder er ist eine wahre Intelligenzbestie, die aber alles fallen lässt, was man ihr in die Hand gibt.

Es liegt am Spieler, mit den ihm zur Verfügung stehenden Punkten zu bestimmen, welche Fähigkeiten besonders ausgeprägt sind und welche hoffnungslos unter dem Durchschnitt liegen.

Zu Beginn besitzt kein Charakter sonderlich hohe Attributswerte. Diese können jedoch im Laufe des Spiels durch Erfahrungspunkte stetig gesteigert werden. Auch die Auswahl des Volkes spielt hierbei eine Rolle – jedes Volk verfügt über einen Bonuswert, der auf ein bestimmtes Attribut gelegt werden darf und somit die herausstechende Volkseigenschaft symbolisiert.

Dieser Bonuspunkt zählt natürlich nicht zu den zu vergebenden Punkten, die der Spieler zu Beginn verteilen darf. Er ist ein Extra, eine besondere Stärke, die nicht bezahlt werden muss.

Attribute werden auf einer Skala von 1 bis 6 gemessen, wobei eine 1 für eine eher schwache Ausprägung steht, eine 6 jedoch für das für ein humanoides Wesen erreichbare Maximum.

Bezogen auf die Konstitution als Beispiel, wäre ein Attributswert von 1 das Zeichen für ein sehr schwaches, kränkliches Wesen, während eine 6 ein schon beinahe unglaublich gesundes, kräftiges Wesen symbolisiert, das unglaublich viel einstecken kann.

Folgende Attribute besitzt jeder Charakter im Sternenmeer Rollenspiel:

Muskelkraft

Mit Muskelkraft bezeichnet man die körperliche Stärke eines Charakters, die ihn härter zuschlagen oder schwerere Gegenstände heben lässt. Muskelkraft zeigt sich äußerlich zumeist in Form von breiteren Schultern, einem sehnigen, trainierten Körperbau oder allgemein größeren Muskelpaketen, muss jedoch nicht immer zwingend sichtbar sein.

Konstitution

Das Maß, wie gesund und robust der Charakter ist und wie viel Schaden er einstecken kann, wenn er verletzt wird, wird durch die Konstitution bestimmt. Konstitution misst die Widerstandsfähigkeit gegen jegliche Art von körperlicher Beanspruchung oder

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

auch gegen Krankheiten und Gifte, mit denen ein Charakter konfrontiert werden könnte.

Gewandtheit

Die Gewandtheit entscheidet darüber, wie geschickt und athletisch der Charakter ist und wie gut er seinen Körper bewegen kann. Gewandtheit kann sich in einer katzenhaften Anmut niederschlagen oder in der Fähigkeit, beinahe mühelos athletische Kunststücke zu vollbringen.

Fingerfertigkeit

Der Charakter mag kein großer Athlet sein, doch seine Finger besitzen ein beneidenswertes Geschick, wenn es um technische oder künstlerische Dinge geht. Die Fingerfertigkeit entscheidet darüber, wie gut der Charakter mit mechanischen Dingen umgehen kann und wie schnell und geschickt seine Finger sind. Auch das Spielen eines Instrumentes oder das Malen eines Bildes wäre der Fingerfertigkeit zuzurechnen.

Optionale Regel

Wer bei der Charaktererschaffung ein wenig mehr Glück ins Spiel bringen möchte, kann die zu vergebenden Punkte mit 6W6 auswürfeln und diese dann verteilen. Allerdings beginnen die Attribute dann nicht bei einem Wert von Eins, sondern werden auf null gesetzt. Diese Option darf nur mit der Zustimmung des Erzählers genutzt werden und sollte dann für alle gelten.

So wird es ermöglicht, stärkere Charaktere zu erschaffen. Es kann jedoch auch geschehen, dass das genaue Gegenteil eintritt, wenn die Würfel schlecht fallen.

Hierbei spielt immer ein Risiko mit, dessen man sich bewusst sein sollte.

Reflexe

Wie schnell reagiert der Charakter auf eine Veränderung und kann sich darauf einstellen? Wie schnell kann er einem drohenden Schlag ausweichen und stattdessen selbst eine Aktion beginnen? Die Reflexe sind das Maß dieser Dinge und zeigen Schnelligkeit und Reaktionsfähigkeit eines Charakters an.

Intelligenz

Die Intelligenz entscheidet ganz allgemein über die Lernfähigkeit und Denkfähigkeit eines Charakters. Fällt es ihm leicht, neue Dinge zu lernen oder tut er sich eher schwer? Begreift er Zusammenhänge schnell und wie groß ist seine Auffassungsgabe? Lässt er sich einfach täuschen oder hereinlegen? Die Intelligenz beantwortet diese Fragen.

Willenskraft

Die Willenskraft ist das Attribut, das über die geistige Stärke des Charakters entscheidet. Wie gut kann er sich beherrschen und einer Verführung widerstehen? Wie lange dauert es, bis sein Wille gebrochen ist und man Macht über ihn erlangt? Die Willenskraft ist ein sehr wichtiges Attribut, wenn es darum geht, sich gegen Beeinflussung zu verteidigen.

Weisheit

Weisheit spricht man oft Älteren zu, doch auch Jüngere können die Fähigkeit besitzen, ruhig und bedacht einen guten Rat zu geben. Weisheit ist eine Art Lebenserfahrung, die nicht wie Intelligenz zu bewerten ist, sondern aus den Dingen resultiert, die man im Laufe des Lebens gesehen und erlebt hat – und aus den Schlüssen, die man daraus gezogen hat.

Wahrnehmung

Die Wahrnehmung entscheidet darüber, ob ein Charakter jenes leichte Prickeln verspürt, wenn etwas Übersinnliches im gleichen Raum zu finden

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

ist und ob er seine Umgebung bewusst mit allen Details überblicken kann, um Gefahren zu meiden. Sie entscheidet auch darüber, ob er die Zeichen des Miteinanders richtig zu deuten vermag, womöglich die Reaktionen eines anderen durch Beobachtung und das richtige Gespür vorauszuahnen vermag oder seine wahren Intentionen durchschaut.

Ausstrahlung

Ausstrahlung misst die Fähigkeit, andere zu begeistern. Sie kann einen besonderen Glanz der Persönlichkeit symbolisieren, die Würde eines Königs oder die Redekunst eines Barden. Im Allgemeinen ist die Ausstrahlung das persönliche Charisma oder der Charme eines Charakters. Die Ausstrahlung ist stets das, was als Erstes auf andere wirkt und sie beeinflusst.

Attributswerte

Bei der Charaktererschaffung besitzt ein Charakter zu Beginn bereits automatisch einen Punkt auf jedem Attribut, was bedeutet, dass dieses zumindest schwach ausgeprägt ist. Nun gilt es, 12 weitere Punkte auf die Attribute zu verteilen, um Stärken und Schwächen zu bestimmen.

Dabei darf ein anfänglicher Höchstwert von 3 Punkten pro Attribut nicht überschritten werden. Ein Wert von 4 Punkten zu Beginn kann ausschließlich durch den Erwerb des entsprechenden Vorteiles erreicht werden und ist somit eine Ausnahme, die bezahlt werden muss.

Bei dieser anfänglichen Verteilung der Attributspunkte kostet die Steigerung eines Attributes einen Punkt aus den zur Verfügung stehenden 12 Punkten. Wenn ein Attribut später durch Erfahrungspunkte gesteigert werden soll, sind die Kosten jedoch erheblich höher.

Schlicht gesagt ist es an dieser Stelle notwendig, mit Überlegung vorzugehen und den Charakter so gut wie möglich in die gewünschte Richtung auszubauen, denn so günstig wird die Steigerung eines Attributes später nie wieder sein.

Fertigkeiten

Sind Attribute die angeborenen Eigenschaften eines Charakters, so sind Fertigkeiten die Kenntnisse, die er im Laufe seines Lebens erworben hat. Sie werden ebenso wie Attribute in Schritten von 1 bis 6 Punkten gemessen und auch hier gilt, dass man den Höchstwert von 3 bei der Charaktererschaffung nicht überschreiten darf.

Trotzdem werden Fertigkeiten ein wenig anders als Attribute erworben, denn durch die Ausgabe der bei den Fertigkeiten angegebenen Punkte erlangt man keine einzelne Fertigkeit, sondern ein Fertigkeitspaket, das aus einzelnen Wissensgebieten, also den eigentlichen Fertigkeiten, besteht. Wissensgebiete weisen nach dem Erwerb stets bereits einen Punkt auf, der ein vorhandenes Grundwissen verkörpert. Sie können durch die Ausgabe von weiteren Punkten erhöht werden.

Bei seiner Erschaffung besitzt ein Charakter 50 Punkte, die für Fertigkeitspakete und ihre Wissensgebiete eingelöst werden dürfen. Dabei gilt natürlich auch hier, dass je ein Punkt eines Fertigkeitspaketes oder einer Fertigkeit einen dieser 50 Punkte kostet. Natürlich wird auch dies später teurer, wenn Erfahrungspunkte als Zahlungsmittel benutzt werden müssen.

Fertigkeitspakete sind so konzipiert, dass sie die Fähigkeiten widerspiegeln, die z. B. ein bestimmter Beruf mit sich bringen würde. Man geht also davon aus, dass sich ein Charakter mit einem Gebiet auseinandergesetzt hat und das Wissen über die jeweiligen Teilgebiete besitzt, die ebenfalls dazugehören. Dabei mögen manche Wissensgebiete stärker ausgeprägt sein als andere, weil vielleicht sein Interesse daran und sein Talent dafür größer waren.

Soziale Fertigkeiten stellen eine gewisse Besonderheit dar. Im Normalfall werden Handlungen

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

wie eine Lüge oder die Fertigkeit *Rhetorik* ausgespielt und so sollte es auch stets gehandhabt werden. Wenn ein Charakter jemanden zu einer Handlung überreden oder ihn verführen möchte, sollte dies direkt im Spiel geschehen und nicht einfach per Würfel entschieden werden.

Allerdings sind soziale Fertigkeiten als reine Spielwerte dennoch nicht sinnlos. Der Charakter besitzt wahrscheinlich ganz andere Fähigkeiten als sein Spieler. Er kann ein begnadeter Lügner sein, der Spieler dagegen eine solch ehrliche Haut, dass ihm keine sonderlich gute Ausrede einfallen mag. Der Charakter ist womöglich ein großartiger Redner, der Spieler hingegen gar nicht.

Es ist schwierig, den Erfolg eines Charakters anhand der Fähigkeiten seines Spielers zu beurteilen, wenn sich diese nicht zwingend ähneln müssen. Also ist es durchaus empfehlenswert, in manchen Situationen zu den Würfeln zu greifen oder den Wert einer Fertigkeit als Richtlinie zu nutzen, wenn es für den Erzähler darum geht, zu entscheiden, wie eine Situation ausgeht.

Der Würfelwurf ersetzt nicht das Erzählen der Lüge – er entscheidet aber darüber, ob sie geglaubt wird. Er lässt eine Verführung nicht stattfinden, kann aber sehr wohl angeben, ob dieser nachgegeben wird oder eben nicht. Der Wurf sollte stets über den Ausgang einer Aktion entscheiden, diese aber niemals ersetzen.

Spezialisierungen

Ein Charakter kann sich jederzeit für 2 zusätzliche Fertigkeitspunkte mit einem seiner Wissensgebiete spezialisieren, d. h., er wählt ein Gebiet, auf dem er besonders gut ist. In diesem Fall erhält er für seine

Aber wohin mit den Punkten?

Manche Spieler haben sehr große Schwierigkeiten damit, die 50 Fertigkeitspunkte eines Charakters unterzubringen, speziell dann, wenn der Charakter auf ein bestimmtes Gebiet spezialisiert sein soll. Dann hilft es, sich noch einmal zu verdeutlichen, dass auch ein Mensch im Normalfall nicht nur über eine einseitige Ausbildung verfügt, die seinem Berufsbild entspricht. Jeder besitzt vielerlei Fertigkeiten und Interessen, manche davon unfreiwillig erworben, andere vielleicht durch Hobbys dazugelernt.

Ein Sportler mag natürlich seine größten Stärken in seinem Sport besitzen, aber das bedeutet nicht, dass er nicht auch an anderen Dingen Interesse haben kann. Vielleicht an der Musik, vielleicht an der Wissenschaft oder den Künsten. Er muss kein Experte darin sein, kann aber durchaus auf Kenntnisse zurückgreifen, die er sich im Laufe der Zeit erworben hat. Vielleicht hat er eine Weile zwangsweise in einem anderen Beruf gearbeitet, um sich seine Ausbildung zu finanzieren oder zunächst einen anderen Lebensweg eingeschlagen, bevor er zu dem gekommen ist, was er heute ist.

Und so ist es auch bei einem Charakter – Interessen, Tätigkeiten, zu denen er gezwungen war – vieles hinterlässt im Laufe eines Lebens seine Spuren und somit auch Kenntnisse. Und ganz plötzlich sind 50 Punkte gar nicht mehr so viel, wie es anfangs gewirkt haben mag. Der „Krieger, der eben Krieger ist und nichts anderes“, kann durchaus trotzdem Facetten aufweisen, die über sein Handwerk hinausgehen. Denn warum sollte er nichts anderes können, als sein Schwert zu schwingen?

Und wer kann schon ahnen, ob eine scheinbar vollkommen unnütze Fertigkeit nicht eines Tages über den Erfolg einer Mission entscheidet? Oder ob man sie nicht brauchen kann, um vorzugeben, dass man etwas ist, was man eben nicht ist?

Wenn man sich als Koch im feindlichen Lager einschleichen soll, um Geheimnisse auszuspionieren und Vertrauen zu erlangen, wäre es wohl besser, wenn man nicht nur zu kämpfen vermag, sondern auch den Kochlöffel schwingen kann.

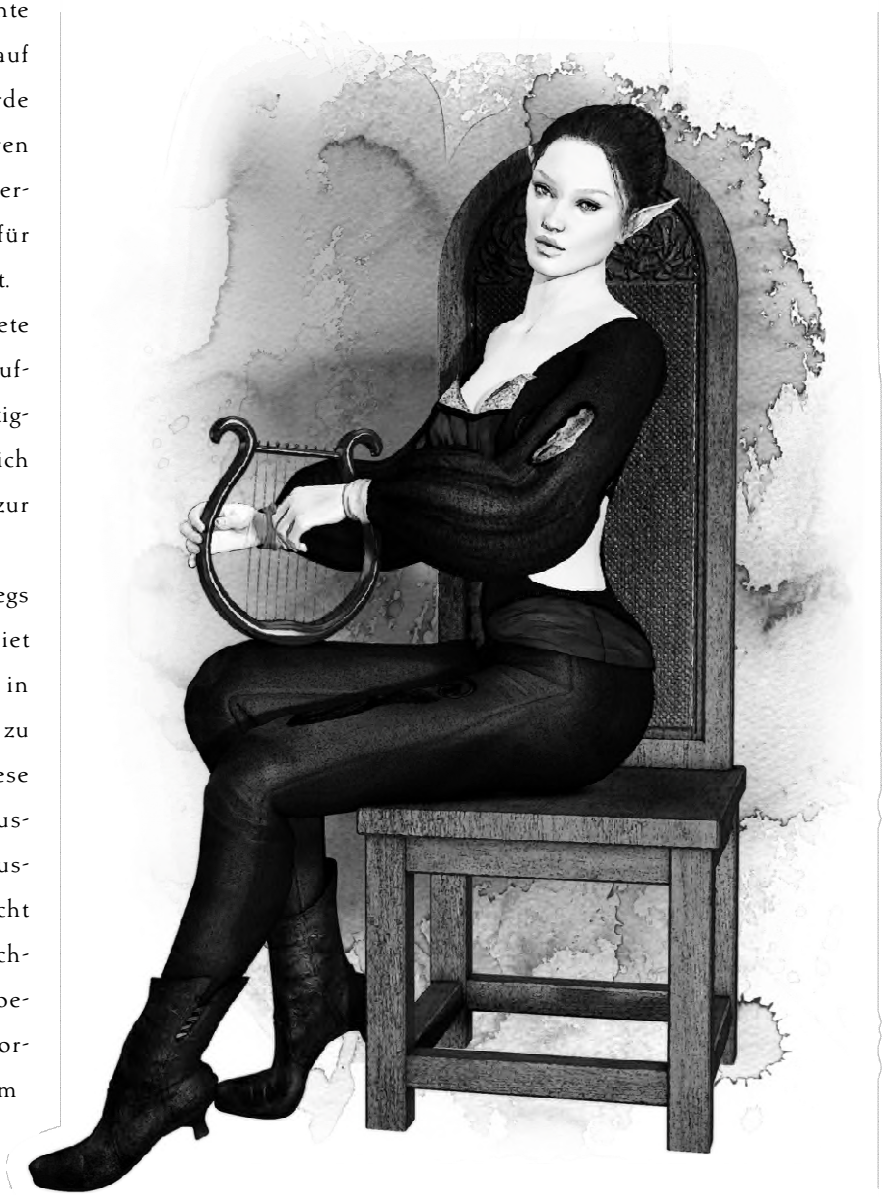
Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Spezialisierung einen Bonus von +2 auf seine Würfelproben. So könnte sich ein Maler beispielsweise auf Ölmalerei spezialisieren und würde für jede Probe, die er absolvieren muss, um ein Ölgemälde zu erschaffen, einen Bonus erhalten, für eine Kohlezeichnung jedoch nicht.

Maximal drei Fertigkeitspakete dürfen eine Spezialisierung aufweisen und nicht in jedem Fertigkeitspaket gibt es auch tatsächlich ein Wissensgebiet, das sich zur Spezialisierung eignet.

Der Charakter darf keineswegs auf jedem noch so kleinen Gebiet spezialisiert sein, obwohl er in seinem Leben kaum etwas damit zu tun hatte. Er muss also diese Fertigkeit, die er besonders herausstellen möchte, tatsächlich oft ausüben. Eine Spezialisierung macht nur dann Sinn, wenn überdurchschnittlich viel Übung darin besteht. Diese kann zu Beginn vorhanden sein oder sich erst im Laufe des Spiels herauskristallisieren.



Spezialisierungen sind keine Ausreden, um den Charakter zu optimieren und sich einen Bonus zu ermogeln. Sie sind ein Zeichen seiner besonderen Hingabe und Übung. Und Übung erlangt man niemals auf einfachem Wege. Sie führt nicht selten dazu, dass man andere Dinge vernachlässigen muss, weil sie schlicht und einfach Zeit braucht.

Einzelne Wissensgebiete kaufen

Es kann vorkommen, dass nur ein einziges Wissensgebiet aus einem Paket fehlt, um einen Charakter bei seiner Erschaffung zu vervollkommnen, es würde jedoch keinen Sinn für ihn machen, ein ganzes Fertigkeitspaket zu kaufen. So wäre es womöglich für einen Musiker wichtig, *Singen* zu besitzen, die anderen Bardenfertigkeiten machen für ihn jedoch keinen Sinn.

In diesem Fall kann eine einzelne Fertigkeit aus einem anderen Paket zu einem bestehenden Paket hinzugekauft werden und würde sich dann in den geänderten Punktekosten des Paketes niederschlagen, die nach der Kostentabelle angepasst werden. Dies ist nur dann möglich, wenn die Fertigkeit in das bestehende Paket passt und dort nicht vollkommen themenfremd ist. Es wäre bei-

spielsweise eine eher unsinnige Kombination, die Fertigkeit *Diplomatie* für das Paket *Mystiker* zu kaufen.

Neue Fertigkeitspakete

Es ist möglich, neue Fertigkeitspakete zu erstellen, die zuvor in dieser Form noch nicht existiert haben. Dazu ist eine übergreifende Bezeichnung notwendig, die die Fertigkeiten in sich vereint und sinngemäß zusammenfasst. Diese Pakete müssen in Absprache mit dem Erzähler aus den bestehenden Wissensgebieten gemischt werden, können aber durchaus die ein oder andere Fertigkeit beinhalten, die nicht aufgelistet ist, wenn er seine Erlaubnis gibt und sie zudem sinnvoll erscheint. Nicht jede Fertigkeit, die vielleicht zu einem Charakterkonzept passt, muss bereits in diesem Buch existieren und aufgeführt sein.

Allerdings darf diese Option nicht genutzt werden, um Punkte einzusparen und möglichst vieles in einem Paket zu vereinen, sondern ausschließlich, um dem Charakter einen eigenen Schliff zu geben. Es ist definitiv nicht möglich, z. B. dem Paket *Jäger* das Wissensgebiet *Mode* zuzuordnen, da es hier schlicht keinen Sinn ergibt. Sicher kann sich ein Charakter mit dem Fertigkeitspaket *Jäger* für Mode interessieren, aber diese gehört dann in den passenden Zusammenhang und kann nicht einfach bequem in einem beliebigen Paket platziert werden.

Ein angepasstes Paket mit dem Titel *Adeliger* könnte jedoch durchaus *Heraldik* beinhalten, obwohl dieses Wissensgebiet eigentlich dem Historiker zugeordnet ist. Der Grund hierfür könnte sein, dass der Adelige wenig Interesse an Geschichte besitzt, Heraldik an sich aber überaus spannend findet, da er oft damit in Berührung kommt.

Die angepassten Fertigkeitspakete dürfen nicht mehr als 8 Wissensgebiete beinhalten und werden dementsprechende Kosten aufweisen, die sich nach der Kostentabelle richten.

Beispiel:

Ein männlicher Spieler plant, seinen Charakter zu einem wahrhaftigen Ladykiller zu machen, kann jedoch logischerweise mit dem Paket Kurtisane wenig anfangen. Also beschließt er, sich das Paket „Verführer" nach seinen eigenen Wünschen zusammenzustellen, welches dann folgendermaßen aussehen könnte:

Verführer

- *Verführen*
- *Liebeskunst*
- *Massage*
- *Schriftsteller (Poet)*
- *Tanz*
- *Mode*

Dieses Paket würde den Spieler 3 Punkte kosten und seinen Charakter auf eine interessante Weise zu einem Individuum machen. Andere Pakete könnten dabei helfen, ein besonderes Charakterkonzept zu erstellen, das einen bestimmten Aspekt dieser Welt verkörpert – so wäre ein Adeliger aus Shay'vinyar möglicherweise mit anderen Fertigkeiten ausgestattet als ein Adeliger aus Nir'alenar.

Kosten für Fertigkeitspakete

1 – 2 Fertigkeiten	1 Punkt
3 – 4 Fertigkeiten	2 Punkte
5 – 6 Fertigkeiten	3 Punkte
7 – 8 Fertigkeiten	4 Punkte

Doppelte Wissensgebiete

Durch Fertigkeitspakete kann es natürlich schnell passieren, dass sich zwei Wissensgebiete aus den Paketen überschneiden und dann doppelt vor-

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

handen sind, was bedeuten würde, dass zwei Ausbildungswege die gleichen Kenntnisse vermittelt haben. In diesem Falle werden die Punkte der beiden Gebiete addiert und wachsen dann gemeinsam an, wann immer der Spieler einen weiteren Punkt auf dieses Wissensgebiet legt.

Die Bedeutung dessen liegt auf der Hand – durch die doppelte Konfrontation mit einem einzigen Gebiet auf zwei Ausbildungswegen ist das anfängliche Wissen ausgeprägter vorhanden als bei jemandem, der nur auf einem Wege sein Wissen erworben hat. Später allerdings wächst es im gleichen Maße an und verdoppelt sich nicht weiter, denn es geht nicht mehr um das Grundwissen, sondern um das in der Folge erworbene Wissen, das darauf aufbaut.

Ein Beispiel für ein doppeltes Wissensgebiet wäre, wenn ein Charakter die Fertigkeitspakete *Kräuterfrau* und *Spion* besitzt, die beide *Gift mischen* beinhalten. *Tanz* und *Höfischer Tanz* hingegen sind nicht das Gleiche, da das erste Wissensgebiet alle möglichen Tänze beinhaltet, das zweite jedoch nur die Tänze, die bei Hofe bekannt sind und dort getanzt werden.

Doppelte Wissensgebiete dürfen auch gestrichen werden und kommen dann nur noch in einem Paket vor. In diesem Fall können sich die Punktekosten für ein Paket verändern und werden dann entsprechend der Kostentabelle angepasst.

Attribute und Wissensgebiete

Natürlich ist es wunderbar, ein Wissensgebiet zu besitzen, das schon sehr hoch gesteigert worden ist und einem Charakter einen beachtlichen Vorteil verleiht. Es ist jedoch mehr als unglaubwürdig, wenn ein Charakter, der nur einen Punkt auf Gewandtheit besitzt, im Wissensgebiet *Klettern* plötzlich eine 6 erreicht.

Deshalb gilt die Regel, dass ein Wissensgebiet stets nur so hoch sein darf, wie das doppelte des Attributes, mit dem es verbunden ist. Ein Charakter mit einer Gewandtheit von 1 dürfte demzufolge nur einen Wert von 2 auf *Klettern* besitzen, muss also erst das Attribut steigern, bevor er das Wissensgebiet erhöhen darf.

Vereintes Wissen

Wenn mehrere Charaktere das gleiche Wissensgebiet besitzen, das auf einer Wissensfertigkeit beruht, so können sie ihr Wissen vereinen, um eine höhere Chance auf einen Erfolg zu erlangen. Dies bedeutet, dass einer der Charaktere bestimmt wird, der die Probe ausführt und dabei auf sein Ergebnis von jedem, der sich mit dem gleichen Wissen beteiligt, einen Bonus von +2 erhält.

Beispiel:

Die Charaktere Elyra'narai, Dalandir und Miashai besitzen alle das Wissensgebiet Gift mischen und haben dadurch eine gewisse Kenntnis über einige der Giftarten, die auf Niel'Anor existieren. Nun rätseln alle Drei über die Ursache der Krankheit der Nymphe Shalea, die mit Fieber und Wahnvorstellungen daniederliegt, und möchten untersuchen, ob dieses seltsame Leiden durch ein Gift verursacht worden sein könnte.

Dalandir wird als derjenige bestimmt, der die Probe ausführt, und würfelt nun gegen den von dem Erzähler angesetzten Schwierigkeitsgrad. Dabei wird sein Endergebnis durch einen Bonus von +4 erhöht, da Elyra'narai und Miashai ihm bei seiner Untersuchung zur Seite stehen. Dalandirs Probe glückt und die Diagnose steht fest – die Nymphe wurde offenbar mit Schattenviperngift vergiftet.

Ungelernte Fertigkeiten

Es kann oftmals zu Situationen kommen, in denen ein Charakter eine Fertigkeit nutzen muss, die er nicht besitzt. Vielleicht ist er gezwungen, ein Gericht zuzubereiten, ohne Kochen gelernt zu haben, vielleicht muss er eine Wand erklimmen, ohne die Fertigkeit *Klettern* zu besitzen.

In einem solchen Fall wird anstelle der Fertigkeit mit dem Attribut gewürfelt, das ihr zugehörig ist. Das Ergebnis wird mit einem Abzug von -3

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

belegt, was symbolisiert, dass sich der Charakter im Grunde auf seinen Instinkt verlässt, aber keine Ahnung hat, was er wirklich tun muss.

Dieser Abzug kann noch zusätzlich vom Erzähler modifiziert werden, wenn es sich um sehr spezielle Dinge handelt, die ungelernt beinahe unmöglich anzuwenden sind.

Es ist beispielsweise kaum möglich, eine alte Schrift zu entziffern, die man niemals gelernt hat oder einen chirurgischen Eingriff durchzuführen, ohne die Kenntnisse darüber zu besitzen. Bei einem solchen Versuch können hohe Abzüge berechnet werden, bei denen unter anderem das genaue Vorhaben des Spielers miteinbezogen werden muss.

Fertigkeitspakete

Adeliger (4)

Diplomatie (AUS)

Der Charakter bewegt sich gekonnt zwischen den Parteien, ist ebenso ein guter Vermittler zwischen erbitterten Gegnern, wie auch jemand, der stets die passenden Worte findet, um zu beschwichtigen und zu erreichen, was er möchte.

Er begeht selten einen Fehler, der wichtige Persönlichkeiten verärgert, wenn er sich auf dem gesellschaftlichen Parkett bewegt.

Höfische Manieren (IN)

Perfekte Manieren sind bei Hofe unerlässlich und mit diesem Wissensgebiet begeht man nur selten einen Faux-Pas oder verhält sich einer wichtigen Persönlichkeit gegenüber unangemessen.

Dieses Wissensgebiet beinhaltet alles Allgemeine, was ein Höfling wissen muss. Es macht jedoch Sinn, es auf eine bestimmte Gegend zu spezialisieren. Die Bräuche an unterschiedlichen Höfen mögen sich gleichen, jedoch genügend Fallstricke aufweisen, für die ein allgemeines Wissen nicht mehr ausreichend ist. Und je exotischer die Örtlichkeiten oder das Volk, desto wahrscheinlicher ist es, dass man mit einem allgemeinen Grundwissen nicht mehr auskommen kann.

Höfischer Tanz (GE)

Der höfische Tanz in all seinen Ausprägungen ist ein bekanntes Gebiet für den Charakter und er kennt die Schritte jeden Tanzes, der sich gerade in seinen Kreisen der größten Beliebtheit erfreut.

Für den höfischen Tanz gilt Ähnliches wie für die Höfischen Manieren. Was an einem Hof in Mode ist, muss an einem Hof in einem anderen Teil der Welt keine Gültigkeit besitzen oder überhaupt bekannt sein.

Intrige (IN)

Intrigen sind der liebste Zeitvertreib des Adels und der Charakter kennt sich aus, wenn es darum geht, eine kleine Verschwörung anzuzetteln und die Wesen um sich herum zu manipulieren.

Er ist geschickt darin, die richtigen Fäden zu ziehen, um die Puppen nach seinen Vorstellungen tanzen zu lassen, ohne dabei selbst zwischen die Fronten zu geraten oder gar als Quelle identifiziert zu werden.

Zudem entdeckt er schnell den Ursprung einer Intrige und kann ihre Zusammenhänge mühelos entwirren.

Klatsch (IN)

Klatsch ist die Kunst des gepflegten Lästerns über die Fehlschritte anderer Leute und der Charakter vermag es, jederzeit den neuesten Klatsch zu erfahren oder ihn zu verbreiten. Er erfindet mühelos Gerüchte und beteiligt sich gekonnt an Gesprächen, um Details über seine Umgebung zu erfahren.

Mode (IN)

Der Charakter findet stets die perfekte Kleidung für jeden Anlass und ist über die modischen Strömungen immer bestens informiert, sowie makellos gekleidet.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Auch Mode ist selbstverständlich an verschiedenen Orten recht unterschiedlich und somit macht eine Spezialisierung auch an dieser Stelle durchaus Sinn.

Rhetorik (AUS)

Die Kunst des geschliffenen Redens, des Überzeugens oder Beeindruckens – der Charakter beherrscht die Rhetorik meisterhaft und wäre womöglich ein geborener Politiker, der seine Zuhörer mühelos in den Bann zieht.

Arzt (2)

Chirurgie (FF)

Falls es nötig ist, eine Kugel zu entfernen oder Eingriffe an einem Körper vorzunehmen, ist der Charakter mit diesem Wissensgebiet bestens darauf vorbereitet.

Er hat eine Ausbildung genossen, die es ihm erlaubt, mit einem gewissen Erfolg Operationen durchzuführen, wenn ihm die entsprechenden Mittel und Gerätschaften zur Verfügung stehen.

Diagnose (IN)

Vor der Behandlung ist stets eine Diagnose nötig, denn woher sollte man sonst wissen, was es zu behandeln gilt? Durch die Diagnose kann man eine Krankheit erkennen, herausfinden, ob der Kranke vergiftet worden ist, oder aber auch bestimmen, wie schwerwiegend eine Verwundung sein mag und wie sie sich auswirkt.

Erste Hilfe (FF)

Die Erste Hilfe wird notwendig, wenn es darum geht, gerade geschehene Verletzungen zu behandeln und der Charakter versteht die wichtigsten Grundlagen davon, ein Leben zu retten und einen in Lebensgefahr schwebenden Patienten zu stabilisieren, bis Hilfe kommt.

Medizin (IN)

Das grundlegende Verständnis von heilenden Tränken oder Pillen und ihren Wirkstoffen ist in dieser Fähigkeit vereint, ebenso wie ihre Herstellung. Der Charakter kennt die entsprechende Medizin für alle möglichen Krankheiten und ist dazu in der Lage, sie herzustellen, insofern er über die entsprechenden Zutaten und Gerätschaften verfügen kann.

Einer Medizinprobe geht in den meisten Fällen die Diagnose voraus und ihr Erfolg kann durchaus davon abhängen, dass diese korrekt gewesen ist.

Athlet (3)

Akrobatik (GE)

Der Charakter kann akrobatische Kunststücke ausführen, seien es Saltos, besondere Sprünge, die Kunst des Seiltanzes oder andere Dinge, die den Zuschauern den Atem verschlagen. Er könnte leicht sein Geld damit verdienen, wenn er mit seinem Können auftritt und andere in Erstaunen versetzt.

Klettern (GE)

Die Kunst, Berge und Wände zu erklimmen oder auch nur auf einen Baum zu klettern, ist in dieser Fertigkeit zu finden. Zwar mag jeder die Möglichkeit haben, auch ungelernt zu klettern, allerdings ist es überaus nützlich, tiefer gehende Kenntnisse darüber zu besitzen, wenn man große Höhen zu überwinden hat und diese unfallfrei bezwingen möchte.

Rennen (KO)

Eine schnelle Art der Fortbewegung ist nicht selten von Vorteil und der Charakter vermag es, sich mit hoher Geschwindigkeit zu bewegen und so manchen langsameren Verfolger hinter sich zu lassen. Wenn ein Wettrennen ansteht, ist diese Fähigkeit unerlässlich.

Schwimmen (KO)

Falls es nötig ist, ein Gewässer ohne ein Schiff oder sonstige Hilfsmittel zu überqueren, ist es dringend angeraten, das Schwimmen zu beherrschen, um sich über Wasser halten zu können. Schließlich ist Schwimmen eine jener Fähigkeiten, die ungelernt nahezu unmöglich anzuwenden sind.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Springen (MK)

Die Fähigkeit, weite Distanzen oder große Höhen mit einem gekonnten Sprung zu überwinden, kann oftmals nützlich sein und der Charakter ist außerordentlich geübt darin.

Werfen (GE)

Vieles kann geworfen werden, sei es einfach nur ein Stein oder auch ein Messer, mit dem man einen fliehenden Verbrecher aufhalten möchte. Es schadet also nie, im Werfen eine gewisse Übung zu besitzen, die über das gewöhnliche Maß hinausgeht.

Barde (2)

Erzählen (AUS)

Ähnlich einem Schriftsteller kann der Charakter mit der Macht des Wortes umgehen, vermag es, seine Zuhörer mit seinen Erzählungen in den Bann zu schlagen und hat eine hübsche Sammlung von Geschichten in seinem Kopf parat, um sie bei der richtigen Gelegenheit zum Besten zu geben.

Geschichte (IN)

Ebenso wie der Historiker setzt sich der Barde mit historischen Ereignissen auseinander, um darin Stoff für seine Lieder und Erzählungen zu finden und diese dann zu etwas Größerem zu verweben.

Mythenkunde (IN)

Der Charakter hat sich mit der Mythologie beschäftigt und besitzt ein profundes Wissen über alte Sagen und Legenden, aus denen er schöpfen kann. Dazu gehört auch das Wissen über mythische Kreaturen und die Götterwelt.

Singen (AUS)

Der Charakter verfügt über eine gut ausgebildete Singstimme und kennt viele Lieder, die er seinem Publikum gekonnt vortragen kann.

Diener (2)

Höfische Manieren (IN)

Ein Diener sollte über tadellose Manieren verfügen und sich bei Hofe bewegen können, ohne negativ aufzufallen.

Lippen lesen (WN)

Ebenso wie ein Schauspieler versteht es auch ein

Diener, an den Lippen seines Herren abzulesen, was dieser wünscht. Dies ist zwar keineswegs das „Wünsche von den Lippen ablesen“ aus der Redensart, aber immerhin die Fähigkeit, ungefähr zu verstehen, was gesagt wird, ohne es tatsächlich zu hören.

Niedere Arbeiten (GE)

Der Diener ist es gewohnt, niedere Arbeiten zu verrichten, für die sich seine Herren viel zu schade sind, sei es Schuhe putzen, servieren, nähen, usw.

Unauffälligkeit (AUS)

Der Charakter versteht es, einfach nicht aufzufallen, obwohl man den Raum mit ihm teilt. Diener werden oft übersehen und so erlernen sie diese Kunst des absoluten Stillstehens und der Unauffälligkeit mühelos.

Fechter (3)

Entwaffnen (GE)

Mit dieser Aktion schlägt der Fechter seinem Gegner die Waffe aus der Hand, sodass sie im hohen Bogen durch die Luft segelt und ein ganzes Stück von ihm entfernt auf dem Boden aufkommt.

Um diese Fertigkeit zu nutzen, muss der Fechter nach einem gelungenen Angriff, der die passive Verteidigung des Gegners um mindestens 6 Punkte übertroffen hat, einen Wurf auf Entwaffnen gegen dessen Stärke absolvieren. Gelingt er, steht sein Gegner nun ohne Waffe da.

Finte (IN)

Eine Finte dient dazu, den Gegner zu verwirren, um dann den echten Stoß an einer anderen Stelle anzubringen, als an jener, die man vorgegeben hat. Um die Finte auszuführen, muss der Fechter vor seinem Angriff einen Wurf mit Finte gegen die Intelligenz seines Gegners x3 ausführen.

Gelingt die Probe, so darf er einen Bonus von +5 auf seinen Angriffswurf nutzen, schlägt sie fehl, muss er in dieser Runde auf seinen Angriff verzichten.

Knaufschlag (MK)

Der Fechter schlägt seinem Gegner bei dieser Aktion den Knauf seiner Waffe ins Gesicht, sodass dieser benommen ist.

Er verzichtet bei einem Knaufschlag auf die tödliche Seite seiner Klinge und verursacht keine Schadenspunkte. Der Getroffene erleidet dafür während der nächsten Runde durch die daraus resultierende Benommenheit einen Abzug von -3 auf seinen Angriffswurf.

Parade (REF)

Die Parade ist die Kunst, die Waffe des Gegners mit der eigenen Waffe abzuwehren.

Der Paradewert darf zu dem Verteidigungswert addiert werden. Dabei gilt 1 Punkt auf Parade gewährt je 1 Bonuspunkt auf die Verteidigung.

Riposte (GE)

Die Riposte wird eingesetzt, wenn der Ausweichwurf des Verteidigers den vorherigen Angriff um eine 6 übersteigt. Sie bedeutet, dass nach dem parierten Angriff des Gegners sofort ein eigener, zusätzlicher Angriff erfolgen darf.

Der Ripostewert wird zu dem folgenden Angriffswurf hinzuaddiert, d.h., 1 Punkt auf Riposte ergibt je 1 Bonuspunkt auf die Probe.

Gelehrter (2)

Astronomie (IN)

Der Charakter widmet sich der Erforschung der Himmelskörper und ihrer Position am Himmel.

Er befasst sich jedoch nicht mit der Astrologie und versucht aus seinen Erkenntnissen das Schicksal zu deuten, sondern mit der wissenschaftlichen Variante, die den Aufbau des Universums ergründen möchte.

Naturwissenschaften (IN)

Gelehrte beschäftigen sich mit vielerlei Dingen. Dabei spielt natürlich die Erforschung der Vorgänge in der Natur und ihrer Gesetzmäßigkeiten eine ausgesprochen große Rolle.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Theologie (IN)

Die Lehre von den Göttern und den Religionen – ein interessantes Thema für jeden Gelehrten, das nicht nur für Priester bedeutend sein kann.

Philosophie (IN)

Die Kunst des Philosophierens als solche, darf bei den Wissensgebieten des Gelehrten natürlich nicht fehlen.

Schließlich müssen auch die Fragen nach den tieferen Hintergründen und Gesetzmäßigkeiten des Lebens geklärt werden.

Händler (3)

Ehrlichkeit (AUS)

Der Charakter kann gerade die größte Lüge seines Lebens erzählen, doch sein Gesicht wirkt beinahe engelhaft ehrlich und seine Stimme klingt vollkommen aufrichtig.

Feilschen (IN)

Feilschen ist die Kunst, einen Preis entweder in die Höhe oder in die Tiefe zu bewegen. Für jeden Händler entscheidet dies nur allzu oft über Gewinn oder Verlust.

Mathematik (IN)

Ein guter Händler sollte stets auch über mathematische Fähigkeiten verfügen, um sein Geschäft erfolgreich zu führen. Ohne die Grundlagen der Rechenkunst wird er niemals weit kommen.

Schätzen (IN)

Den Wert einer Ware einschätzen zu können, gehört zu den wichtigsten Fertigkeiten eines Händlers. Es lässt ihn erkennen, ob sich Kauf oder Verkauf lohnen und er stellt schnell fest, ob jemand versucht, ihn übers Ohr zu hauen.

Warenkunde (Ware) * (IN)

Der Charakter kennt sich mit der Ware, mit der er seinen Lebensunterhalt bestreitet, und ihren Qualitätsmerkmalen bestens aus und wird sich nicht einfach minderwertige Erzeugnisse andrehen lassen.

Handwerker (I)*

Es gibt allerlei Arten von Handwerken und Berufen, die ein Charakter ausüben kann und einige davon sind im Anschluss aufgelistet.

Die Auswahl dieser Fertigkeit bedeutet, dass der Charakter einen Beruf erlernt hat und in der Lage ist, sein Geld damit zu verdienen. Entsprechend verfügt er jeden Monat über ein festes Einkommen, solange er den Beruf aktiv ausübt.

Die genaue Größe des Einkommens sollte je nach Beruf mit dem Erzähler festgelegt werden. Dazu finden sich weitere Informationen in *Kapitel 3 – Ausrüstung.*

Beispiele:

- *Bauer*
- *Barbier*
- *Bergmann*
- *Buchbinder*
- *Färber*
- *Gärtner*
- *Parfumeur*
- *Prostituierte*
- *Sattler*
- *Schmied / Hufschmied*
- *Vogelzüchter (Shay'vinyar)*
- *Weber*
- *Züchter*

Historiker (2)

Geografie (IN)

Die Gestalt der Welt und ihre Eigenheiten sind das Steckenpferd des Charakters und er kennt sich mit den klimatischen Gegebenheiten und dem Terrain aus, die sie prägen.

Natürlich weiß er stets in etwa, wo sich ein bestimmter Ort oder eine bestimmte Stadt befinden, auch ohne für jedes Detail eine Karte benutzen zu müssen.

Geschichte (IN)

Der Charakter kennt sich mit allerlei historischen Begebenheiten bestens aus, seien es Kriege, Herrscher oder Geschehnisse, die in der Vergangenheit für die Welt von Belang gewesen sind.

Heraldik (IN)

Ein Wappen ist für diesen Charakter kein einfaches Symbol, es spricht Bände über die Wesen, die sich darunter vereint haben und über die Familien, die es für sich erwählt haben.

Politik (IN)

Politik und die Personen, die sie bestimmen, sind einem Charakter mit dieser Fertigkeit wohl bekannt und er vermag es, einen wichtigen Botschafter zu erkennen, wenn er ihn sieht, kann Winkelzüge und die momentane Lage einer Stadt oder eines Landes mit Leichtigkeit durchblicken.

Jäger (4)

Fallen stellen & finden (IN)

Fallen aufzustellen und sie zu entdecken stellt für diesen Charakter kein großes Problem dar, denn er ist mit ihren Mechanismen und ihrem Aussehen gut vertraut.

Fischen (GE)

Der Charakter kennt alle Kniffe, die er benötigt, um Fische zu fangen und kennt die Schritte, die er unternehmen muss, um den Fang zu verarbeiten.

Jagen (GE)

Die Kunst der Jagd ist für den Jäger sein tägliches Brot und so kennt er alle Wege, Wild zu erlegen und es anschließend zu verarbeiten, um einen Gewinn daraus erzielen zu können.

Orientieren (IN)

Der Charakter kann sich an diversen Merkmalen seiner Umgebung orientieren und verliert selten das Gefühl dafür, wohin er gerade geht und wie er seinen Rückweg findet.

Spuren lesen (IN)

Der Charakter ist mit der Kunst des Spuren Lesens vertraut und vermag es, die Veränderungen seiner Umgebung mit einem geübten Auge zu erfassen und zu deuten.

Tierkunde (IN)

Tiere und ihre Lebensgewohnheiten sowie ihr normaler Lebensraum sind für einen Charakter mit diesem Wissensgebiet nahezu wie ein offenes Buch.

Er weiß genau, wie man mit einer bestimmten Tierart umgehen muss und wie man sie milde stimmt.

Überleben (IN)

Der Jäger versteht es, in der Wildnis zu überleben, vermag es, Nahrung zu finden, Feuer zu machen und einen sicheren Unterschlupf für die Nacht auszumachen.

Juwelenschmied (3)

Entwurf (Schmuck) (IN)

Ein Schmuckstück zu entwerfen, das dem Kunden gefällt und seinen Vorstellungen entspricht, ist eine Kunst, die jeder Juwelier oder Goldschmied beherrschen sollte. Dazu gehört es auch, ein Gefühl für seinen Auftraggeber zu entwickeln.

Schmieden (Schmuck) (FF)

Die Herstellung oder Verzierung von Gegenständen aus Edelmetall fällt in diesen Bereich. Der Juwelenschmied kann allerlei Schmuck von einfachen

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Ketten und Ringen bis hin zu der höchst komplexen Krone eines Königs erschaffen.

Gravieren (FF)
Es ist sehr beliebt, Schmuckstücke mit Inschriften oder eingravierten Mustern zu versehen und ein Juwelenschmied sollte die Kunst der Gravur gut beherrschen, um dem Wunsch danach gerecht zu werden.

Edelsteine fassen (FF)
Schmuck besteht selten nur aus einfachem Metall. Ein wahrhaft prächtiges Kunstwerk sollte stets auch Edelsteine und Perlen aufweisen und die Fähigkeit, diese fest in das Gebilde einzufügen, ist hier verankert.

Warenkunde (Edelsteine und Edelmetalle) (IN)
Auch ein Juwelenschmied muss ein fundiertes Wissen über die Stoffe besitzen, die er verarbeitet und unreines Metall ebenso erkennen können, wie er einen Edelstein identifizieren und von geschliffenem Glas unterscheiden kann.

Kämpfer (1)**

Kampf (Waffe) (GE)
Für das Wissensgebiet Kampf ist es notwendig, eine Waffe zu bestimmen, mit der der Charakter vertraut sein soll.

Diese Fertigkeit kann mehrmals ausgewählt werden und muss für jede Waffe, die der Charakter beherrschen soll, einzeln gekauft werden. Mehr zum Thema Kampf findet sich in *Kapitel 5 – Das Buch der Regeln*.

Koch (3)

Kochen (IN)
Es ist die wohl offensichtlichste Kunst eines Kochs. Der Charakter versteht sich auf die Zubereitung von allerlei Speisen bzw. Süßspeisen und kann mühelos aus vorhandenen Zutaten eine Mahlzeit zaubern.

Backen (IN)
Auch Backen will gelernt sein – der Charakter kann allerlei Backwaren von Brot bis hin zu Kuchen und Keksen zubereiten.

Gewürzkunde (IN)
Der Charakter kennt sich mit heimischen und exotischen Gewürzen aus, versteht ihre Wirkung und weiß, wie sie sich zusammensetzen und wie sie eingesetzt werden müssen.

Warenkunde (Lebensmittel & Gewürze) (IN)
Ein Koch sollte sich mit essbaren Waren auskennen und diese Fertigkeit erlaubt es ihm, Qualität und Frische seiner Kochzutaten einzuschätzen und sich beim Einkauf nicht übers Ohr hauen zu lassen.

Wissen (Rezepte) (IN)
Die Kenntnis von Rezepten gehört zum Handwerk eines Kochs und gewährt es ihm, auch die seltensten und exotischsten Speisen zu identifizieren bzw. mit den Essgewohnheiten anderer Kulturen vertraut zu sein oder ihre Mahlzeiten korrekt zu bereiten.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Kräuterfrau (3)

Gift mischen und erkennen (IN)

Die Kunst einer Kräuterfrau besitzt eine dunkle Seite, denn sie versteht es, aus Kräutern und Pflanzen auch Gifte herzustellen, die anstelle von Gesundheit Verderben bringen.

Heilkunde (IN)

Die Kräuterfrau hat ein profundes Wissen über die Kunst des Heilens und kann diese anwenden, Wunden säubern, verbinden und mit ihren Salben behandeln.

Kräuterkunde (IN)

Der Charakter kennt sich mit Kräutern aus und kann sie voneinander unterscheiden, weiß, wie er sie zu verarbeiten und aufzubewahren hat, damit sie ihre Wirkung nicht verlieren.

Naturwissen (IN)

Die Kräuterfrau kennt sich in der Natur aus, weiß über Pflanzen und Tierwelt die wichtigsten Dinge und ist mit den natürlichen Abläufen wie z. B. den Mondzyklen vertraut.

Tränke brauen (IN)

Der Charakter vermag es, aus den Kräutern, die er gesammelt hat, heilende Tinkturen und Tränke herzustellen und weiß, wie diese wirken.

Künstler (1)*

Bildhauern (FF)

Bildhauern ist dem Wissensgebiet Malen recht ähnlich, allerdings hat sich der Charakter auf die dreidimensionale Art der Darstellung verlegt und nutzt dazu Hammer und Meißel, Ton, Gips, Wachs oder ähnliche Materialien.

Kalligrafie (FF)

Die Kunst des schönen Schreibens geht dem Charakter flüssig von der Hand und er könnte beispielsweise ein begabter Buchmaler sein, der seine Kunst auf vielen Seiten verewigt hat.

Malen (FF)

Der Charakter vermag es, mit allerlei Medien umzugehen, mit denen er seine Umwelt darstellen kann, seien es Ölfarbe, Kreide oder Tinte und er hat eine Ausbildung zum Maler genossen.

Schreiben (Poesie & Prosa) (IN)

Der Charakter besitzt eine Begabung dafür, mit der Feder schöne Worte niederzuschreiben, sei es in Form von Gedichten, Theaterstücken oder den Romanen, die sich neuerdings großer Beliebtheit erfreuen.

Kurtisane (4)

Klatsch (IN)

Kurtisanen sind sehr geübt darin, Klatsch aufzusammeln und darin das kleine Körnchen Wahrheit zu finden, das sich zwischen den Zeilen verbirgt. Zudem können sie auch wunderbar selbst Gerüchte streuen.

Kosmetik (FF)

Eine Kurtisane muss darin versiert sein, ihre Haut und ihr Haar zu pflegen und ihre Vorzüge mit allerlei Mitteln zu betonen, die ihre Schönheit noch hervorheben.

Liebeskunst (FF)

Die Liebeskunst ist wichtig für jede Kurtisane und der Charakter kann sie ohne Probleme meistern und kennt die ausgefallensten Praktiken.

Massage (FF)

Der Charakter beherrscht die Kunst, mit einer Massage Wohlbefinden und Entspannung auszulösen, kennt dabei alle möglichen Körperzonen und weiß, wie man sie bearbeiten muss.

Mode (IN)

Eine Kurtisane muss sich in der Mode auskennen, mit ihren Kleidern begeistern und Aufsehen erregen. Doch sie geht nicht nur mit der Mode der anderen, sie macht die Mode, die andere bald nachahmen werden.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Tanz (Allgemein) (GE)

Nicht nur der höfische Tanz, auch der verführerische Tanz mit Schleiern oder die Tänze der einfacheren Schichten sind dem Charakter vertraut.

Verführen (AUS)

Die Verführung ist das wichtigste Gut einer Kurtisane und sie vermag es, mit einem gekonnten Augenaufschlag jeden Mann zu bezirzen und mit ihren Reizen zu locken, bis er sich nicht mehr aus ihrem Netz befreien kann.

Wissen (Adel) (IN)

Sie mag sich nicht unbedingt mit Heraldik auskennen, doch die Kurtisane weiß, wer in den Kreisen des Adels eine gute Partie ist und was die Adelshäuser gerne verbergen möchten.

Lebenskünstler (3)

Bestechen (IN)

Ab und an ist es nötig, die kargen Einnahmen über eine kleine Bestechung zu erhöhen und der Lebenskünstler weiß, wie man eine solche erfolgreich durchführen kann.

Glücksspiel (IN)

Ob es das Spiel mit den Karten, mit Würfeln oder ein anderes Glücksspiel ist, der Lebenskünstler kennt sich mit allen aus und weiß, wie man dabei gewinnt.

Lügen (AUS)

Ob im Spiel zu schwindeln oder jemandem eine faustdicke Lüge zu servieren, der Charakter beherrscht diese Kunst in beneidenswertem Maße.

Schmarotzen (AUS)

Der Charakter versteht es, auf Kosten anderer zu leben und sich somit einen gehobenen Lebensstil zu sichern, der ihn selbst nichts kostet.

Verführen (AUS)

Auch das Verführen kann jederzeit eine sehr wichtige Kunst des Lebenskünstlers sein, ganz gleich, ob er damit eine Heirat erschwindelt oder einfach ein warmes Bett finden möchte.

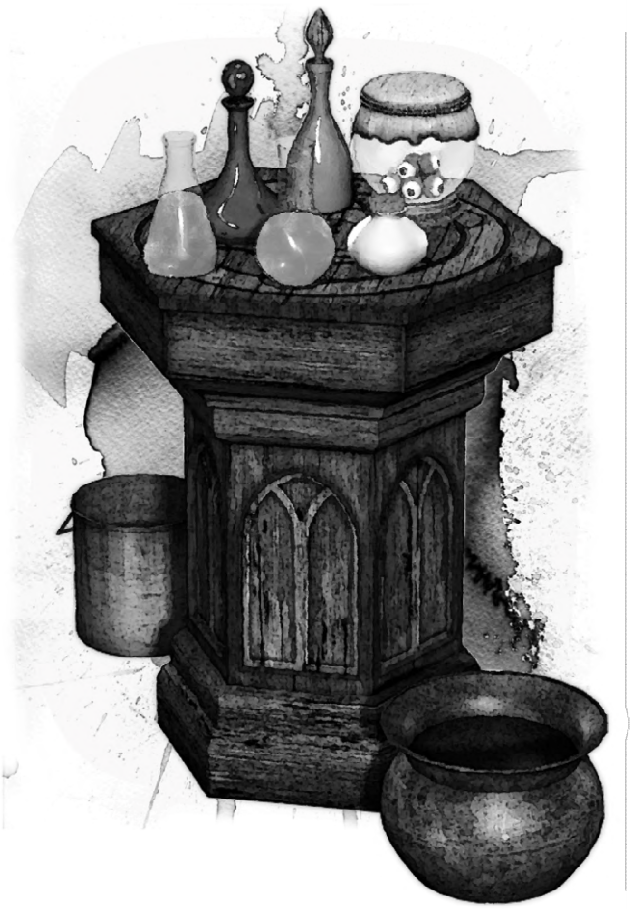
Magier (1)

Geisterwissen (IN)

Dieses Wissensgebiet gehört zu den ersten Dingen, die ein Magier an der Akademie lernt. Ihm wird beigebracht, welche Geisterarten es gibt, welche Vorlieben und Abneigungen diese Wesen besitzen und wie man mit ihnen umgehen sollte.

Magietheorie (IN)

Der Magier besitzt ein grundlegendes Wissen darüber, wie die magischen Ströme in der Welt funktionieren, wie man sie erkennt und für sich selbst nutzt und weiß zu bestimmen, welche Art der Magie oder welches Ritual von einem anderen Magier genutzt wird.



Musiker (1)

Instrument (FF)*

Der Charakter beherrscht ein Instrument seiner Wahl und vermag es, diesem wohlklingende Töne zu entlocken, um damit andere zu verzaubern. Das Wissensgebiet Instrument muss für jedes weitere Instrument erneut gekauft werden und kostet dann einen weiteren Punkt.

Komponist (IN)

Das Wissensgebiet Komponist ermöglicht es dem Charakter, die Theorie der Musik zu verstehen. Er kann Noten lesen und diese auch zu einer Einheit, einer Melodie, verweben.

Mystiker (2)

Alchemie (IN)

Der Alchemist versucht, durch Experimente mit unterschiedlichen Stoffen zu nützlichen Ergebnissen zu gelangen und besitzt ein Verständnis dafür, wie diese Elemente aufeinander einwirken oder welche Effekte sie hervorrufen.

Astrologie (IN)

Die Lehre von den Sternen und wie sie Einfluss auf unser Dasein nehmen, ist ein Wissensgebiet, das dem Mystiker natürlich niemals fehlen darf und das ihm sogar Einblicke in die Zukunft gewähren kann.

Esoterik (IN)

Ist es Täuschung oder Magie? Der Charakter kennt sich mit allerlei mystischen Bräuchen und dem Aberglauben der Wesen um sich herum aus, ganz gleich ob es sich um Wahrsagerei oder den Einsatz von Talismanen handelt.

Magiekunde (IN)

Der Mystiker besitzt ein zumindest theoretisches Wissen über die Welt der Magie, über Geister und ihre Eigenheiten sowie über den Fluss der Magie in allem Leben.

Polyglott (1)

Sprache (IN)*

Die Fertigkeit Sprache umfasst je eine einzige Sprache und muss für jede weitere Sprache erneut erworben werden. Sie bezieht sich auf die Kenntnis der gesprochenen Sprache ohne Lesen und Schreiben.

Die Muttersprache eines Charakters wird erlangt, ohne einen Punkt dafür ausgeben zu müssen. Ihr Wert beträgt dabei stets von Anfang an eine 4. Bei einer Fremdsprache beginnt die Fertigkeit jedoch bei einem Punkt. Je höher der Punktwert einer Sprache gesteigert wird, desto besser beherrscht sie der Charakter.

Entsprechend würde man folgendermaßen werten:

(1) Der Charakter versteht einige Brocken, kann sich aber selbst kaum bzw. nur mit großer Mühe verständlich machen.

(2) Eine holprige Verständigung ist möglich, wenngleich ihr sämtliche Feinheiten fehlen.

(3) Der Charakter beherrscht die Sprache gut, kann sich relativ mühelos verständigen und auch einen großen Teil verstehen.

(4) Der Charakter beherrscht die Sprache ebenso gut wie seine eigene Muttersprache.

(5) Die tieferen Feinheiten einer Sprache sind dem Charakter vertraut und er kennt auch allerlei Fachbegriffe, die über den gängigen Sprachgebrauch hinausgehen. Ein gewählter Ausdruck ist ihm beinahe in Fleisch und Blut übergegangen.

(6) Es gibt kaum einen Begriff, der dem Charakter nicht vertraut ist. Er ist ein wahrhaftiger Experte in dieser Sprache, der sich nahezu perfekt ausdrücken kann.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Für die Definition einer Muttersprache gilt folgende Regel:

Die Muttersprache definiert sich theoretisch zweifach - einmal als Volkssprache und dann als Sprache des Lebensraumes, in dem ein Charakter aufgewachsen ist.

Wenn ein Charakter nicht ausschließlich bei seinem Volk aufgewachsen ist und die Sprache folglich nicht mit der Muttermilch aufgesogen hat, wird er die Sprache seines Lebensraumes als Muttersprache lernen. Ein Tua'Tanai aus dem Wald spricht beispielsweise die Sprache seines Volkes und lernt andere Sprachen als Fremdsprachen, die erworben werden müssen. Wenn aber ein Elf in Nir'alenar, fern der Elfenkönigreiche aufwächst, ist es relativ unglaubwürdig, dass er die Gemeinsprache der Insel als Fremdsprache lernt.

Lesen und Schreiben (optional) (IN)

Die Kenntnis einer Sprache umfasst nicht automatisch ihre Schrift – um Lesen und Schreiben zu können, ist diese Fertigkeit nötig. Dies gilt natürlich auch für die Muttersprache, bei der Lesen und Schreiben nicht umsonst erlangt wird. Wer also seine Muttersprache lesen und schreiben können möchte, muss einen Punkt dafür investieren, ebenso als wenn er das Fertigkeitspaket neu erwerben würde. Lesen und Schreiben muss zudem für jede Sprache einzeln erworben werden. Wird diese Fertigkeit nicht zu einer Sprache gekauft, wird angenommen, dass nur die gesprochene Sprache beherrscht wird.

Je weiter diese Fertigkeit gesteigert wird, desto müheloser und fehlerfreier wird das Lesen und Schreiben beherrscht.

Reiter (1)*

Reiten (Reittier) (GE)

Reiten ist die Kunst, sich auf dem Rücken eines bestimmten Reittieres zu halten und es dazu zu bringen, zu tun, was man von ihm verlangt, ohne Bekanntschaft mit dem Boden zu machen.

Wissen (Reittier) (IN)

Ein gewisses Wissen über Haltung und Pflege des Reittieres kann nicht schaden, wenn man es auf artgerechte Art und Weise halten und vor allem gesund erhalten will.

Schauspieler (3)

Lippen lesen (IN)

Zu dumm, wenn man seinen Text vergisst. Zum Glück gibt es immer jene, die am Bühnenrand unauffällig aushelfen können. Lippen lesen hilft dem Schauspieler dabei, Worte zu verstehen, auch wenn die Ohren versagen.

Schauspiel (AUS)

Die wichtigste Fähigkeit eines Schauspielers ist natürlich jene, sich in die Rolle einer anderen Person zu versetzen und diese glaubhaft darzustellen.

Stimmenimitation (IN)

Der Charakter ist dazu in der Lage, seine Stimme zu verstellen oder die Stimme einer anderen Person zu imitieren und damit jemanden davon zu überzeugen, mit einem anderen Wesen zu reden.

Tanz (Allgemein) (GE)

Ein Schauspieler muss natürlich auch tanzen können, falls dies in einem der Bühnenstücke zum Einsatz kommt – ganz gleich, ob es der höfische Tanz ist oder der Volkstanz, der bei einem Fest aufgeführt wird.

Verkleiden (AUS)

Der Charakter verfügt über die Fähigkeit, sich mit unterschiedlichen Mitteln zu verkleiden und dadurch vollkommen anders aussehen zu können, sodass nicht einmal seine eigene Mutter ihn erkennen würde.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Die Sprachen Niel'Anors

Es folgt ein Überblick über die gängigsten Sprachen Niel'Anors, der sowohl die Gemeinsprachen der Kontinente als auch die Sprachen der Völker und der Elemente beinhaltet.

Dies ist natürlich nicht umfassend. Auf Niel'Anor kennt man so viele Sprachen, dass es nicht möglich ist, jede davon an dieser Stelle aufzulisten. Stattdessen beschränkt sich diese Liste auf die Gemeinsprachen und lässt Dialekte oder landesspezifische Sprachen außer Acht.

Den Abschluss bilden die Sprachen der Elemente, die gemeinhin in magischen Texten und Ritualen genutzt werden. Es sind keineswegs gesprochene Sprachen, wenngleich sie als die Sprachen der Elementargeister gelten. Allerdings besitzen magiekundige Individuen zwangsläufig Kenntnisse in ihnen, um Zauber verstehen zu können. Nicht umsonst nennt man die Elementsprachen auch die Sprachen der Magie.

Die Gemeinsprachen Niel'Anors:

- Ashar'viai – Gemeinsprache Ashar'vians
- Basharbanai – Gemeinsprache Basharbans
- Belerianai – Gemeinsprache Beleriars
- Erianai – Gemeinsprache Erianors
- Norvandai – Gemeinsprache Norvandors

Die Elementsprachen:

- Alantar – Sprache des Wassers
- Corrar – Sprache der Erde
- Daivri – Sprache des Feuers
- Edarië – Sprache des Lichts
- Sharvar – Sprache des Schattens
- Vyelii – Die Sprache des Windes

Die Sprachen der Völker Niel'Anors:

- Alanai – Die Sprache der Syreniae
- Ashyeronai – Die Sprache der Ashaironi
- Cashrra – Die Sprache der Cath'shyrr
- Djiradhai – Die Sprache der Djirin
- Filiésiëlin – Die Spache der Feenelfen
- Karôs – Die Sprache der Zwerge
- Lysar – Die Sprache der Tritonen
- Mar'Tai – Die Sprache der Meereselfen
- Norai – Die Sprache der Valisar
- Nuruë – Die Sprache der Nixen
- Phirai – Die Sprache der Gnome
- Sayridar – Die Sprache der Satyrn
- Shar'ylai / Synthar – Die Sprache der Elfen
- Sir'dai – Die Sprache des Schattenvolkes
- Tanay – Die Sprache der Tua'Tanai
- Vii'sshrai – Die Sprache des Windvolkes
- Vyelar'dai – Die Sprache der Nymphen
- Z'sharr – Die Sprache der Yassalar

Schläger (1)

Waffenloser Kampf (GE)

Der Charakter kann sich auch ohne Waffe mühelos verteidigen. Waffenloser Kampf kann von Ringen bis hin zu Faustkampf oder diversen eher seltenen Kampfkünsten alles Mögliche beinhalten.

Wenn diese Fertigkeit für eine spezielle Kampfart ohne Waffen stehen soll, bietet sich eine Spezialisierung an. Boxen wäre eine Möglichkeit. Oder auch ein besonderer, exotischer Kampfsportstil.

Schneider (4)

Entwerfen (IN)

Vor der Entstehung eines Kleidungsstückes steht stets der Entwurf, der möglichst die Wünsche des Kunden umsetzen und diesen beeindrucken sollte. Entwerfen steht für die Fähigkeit, ein einzigartiges Meisterstück zu kreieren, von dem man noch lange reden wird.

Maß nehmen (IN)

Bevor man Kleidung für einen Kunden schneidert, sollte dieser korrekt ausgemessen werden, damit das Kleidungsstück auch wirklich passt. Der Schneider kennt sich mit Maßeinheiten und der Kunst des Vermessens bestens aus.

Zuschneiden (FF)

Stoffbahnen müssen korrekt zugeschnitten werden, bevor man sie zu einem Kleidungsstück verarbeitet und diese Kunst findet sich in dieser Fertigkeit.

Nähen (FF)

Ob eine Naht gerade und korrekt oder vollkommen schief und krumm ausfällt, spiegelt sich in dieser Fertigkeit. Darunter fällt auch das Ausbessern eines beschädigten Kleidungsstücks.

Sticken (FF)

Ein hochwertiges Kleidungsstück ist oft von allerlei aufwendiger Stickerei verziert und somit sollte sich ein fähiger Schneider auch auf die Kunst des Stickens verstehen, um seine Kreationen zu vervollkommnen.

Mode (IN)

Der Charakter findet stets die perfekte Kleidung für jeden Anlass und ist über die modischen Strömungen immer bestens informiert, sowie selbst makellos gekleidet.

Warenkunde (Stoffe) (IN)

Ein Schneider sollte sich bestens mit Qualität und Verarbeitung der Stoffe auskennen, die er verwenden möchte. Diese Fertigkeit ist speziell im Einkauf von Materialien wichtig.

Allerdings sollte er auch ein Verständnis davon besitzen, welcher Stoff so hochwertig ist, dass er einem König angemessen wäre und was dieser kosten wird.

Seemann (3)

Karten zeichnen (FF)

Der Charakter ist dazu in der Lage, eine verständliche Karte anzufertigen, die noch dazu kunstvoll aussieht und natürlich versteht er es auch, Karten korrekt zu lesen.

Navigation (IN)

Die Navigation eines Schiffes ist ein Gebiet, mit dem der Charakter sehr gut vertraut ist. Er versteht es, die jeweilige Position zu berechnen und die passende Route festzulegen, die das Schiff ans Ziel führt.

Schwimmen (MK)

Falls sein Schiff sinken sollte, kann die Fähigkeit des Schwimmens das Leben des Charakters retten. Zumindest, solange er sich über Wasser halten kann.

Seefahrt (IN)

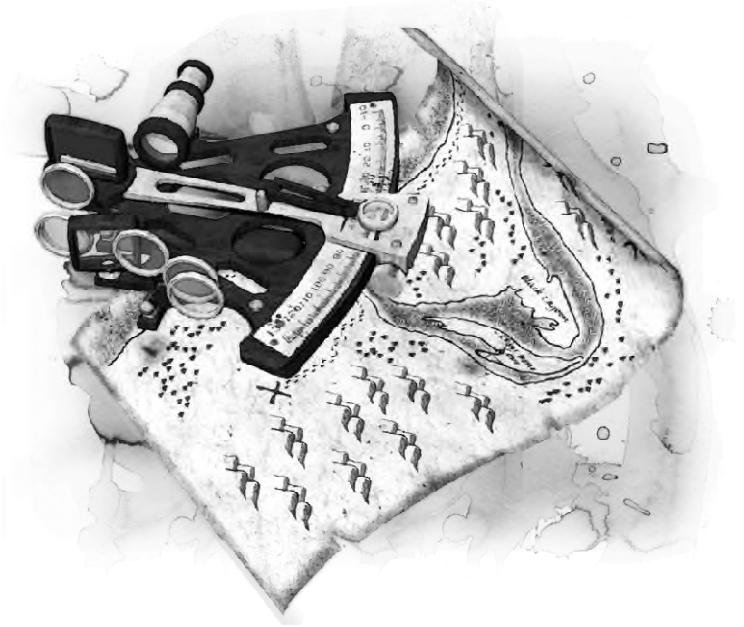
Die grundsätzlichen Kenntnisse über die Seefahrt und all ihre Bereiche finden sich in dieser Fertigkeit.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Wetterkunde (IN)

Der Charakter weiß die Zeichen der Natur richtig zu deuten und kann in etwa vorausahnen, wie sich das Wetter entwickeln wird.



Spion (2)

Beschatten (GE)

Manchmal ist es notwendig, jemanden unauffällig zu verfolgen, um herauszufinden, was er vorhaben mag. Das Wissen darum, wie man ein solches Vorhaben erfolgreich ausführt, erleichtert dies ungemein.

Gift mischen und erkennen (IN)

Die Giftmischerei ist für den Charakter eine alltägliche Kunst, derer er sich sehr gut zu bedienen versteht. Er kennt die Methoden der Giftmischerei und weiß, wie man ein Gift verabreicht.

Heimlichkeit (GE)

Heimlichkeit vereint die Fähigkeit des Schleichens mit jener, stets unauffällig zu bleiben, selbst wenn man in einer Situation normalerweise auffallen müsste.

Lauschen (WN)

Wenn es notwendig wird, einmal das Ohr ganz fest an die Wand zu pressen, um geheime Gespräche mit anzuhören, kann dieses Wissen nicht schaden.

Straßenjunge (2)

Betteln (AUS)

Betteln ist die Kunst, Mitleid zu erregen und andere dazu zu bringen, das ein oder andere Almosen springen zu lassen.

Schmarotzen (AUS)

Ähnlich wie der Lebenskünstler sollte auch der Straßenjunge es verstehen, auf Kosten anderer zu leben und zu überleben.

Straßenwissen (IN)

Wer auf der Straße lebt, sollte sich mit ihren Gesetzen und Gebräuchen gut auskennen, wissen, welcher Ort sicher ist und vor wem man sich in Acht nehmen muss.

Überleben (Straße) (IN)

Überleben ist die Kunst zu wissen, wo man immer etwas zu essen finden kann und wie man sich einen Unterschlupf für die Nacht besorgt.

Verbrecher (4)

Diebstahl (FF)

Der Charakter kann sich als Dieb seinen Lebensunterhalt verdienen und weiß sehr gut, wie er an den Inhalt in der Tasche eines anderen Wesens gelangt, ohne bemerkt zu werden.

Einbruch (GE)

Die Kunst des Einbruchs kann für jeden Verbrecher ein lohnendes Geschäft sein und so weiß der Charakter, wie er ungesehen in ein Haus eindringen kann, um Wertgegenstände zu entwenden.

Fälschen (IN)

Die Kunst der beinahe perfekten Fälschung ist für diesen Charakter ein gewohntes Handwerk und er kann Kopien herstellen, die täuschend echt wirken. Für dieses Wissensgebiet ist eine Spezialisierung auf eine bestimmte Art der Fälschung notwendig.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Hinterhalt (GE)

Ein Angriff aus dem Hinterhalt, der den Angegriffenen überrascht und das Vorbereiten der Umgebung zu diesem Zweck gehören zu den Stärken des Charakters. In einer Kampfsituation kann eine gelungene Probe auf Hinterhalt darüber entscheiden, ob der Gegner überrascht wird und mit einem großen Nachteil in den Kampf gehen muss.

Schleichen (GE)

Kein Dieb kann ohne diese Kunst auskommen, die es ihm ermöglicht, sich beinahe lautlos zu bewegen und somit unbemerkt an jeden Ort zu gelangen, den er aufsuchen möchte.

Schlösserkunde (FF)

Der Charakter besitzt ein grundlegendes Wissen über Art und Güteklasse eines Schlosses sowie über den korrekten Weg, ein bestimmtes Schloss zu öffnen. Der Erzähler bestimmt dafür die Stärke, die das Schloss besitzt und aus welcher dann der Schwierigkeitsgrad zum Öffnen resultiert. Dabei gilt: der Schwierigkeitsgrad zum Öffnen eines Schlosses ist die Stärke des Schlosses x3.

Verbergen (GE)

Der Charakter kann in die Schatten eintauchen und sich im Dunkeln verbergen, ohne dass er Aufmerksamkeit erregt. Er kann dabei sogar so lautlos atmen, dass ein Vorübergehender nicht bemerkt, dass jemand anwesend ist.

Wache (2)

Einschüchtern (AUS)

Wenn es gilt, ordentlich auf den Tisch zu hauen, um jemanden einzuschüchtern, damit er endlich mit seinen Informationen herausrückt oder aufgibt, ist diese Fähigkeit angeraten.

Führung (IN)

Der Charakter versteht sich darauf, eine Gruppe von Individuen anzuleiten und ihren Einsatz zu planen. Kurz gesagt ist er der geborene Anführer, der bereit ist, den Ton anzugeben und die Verantwortung zu tragen.

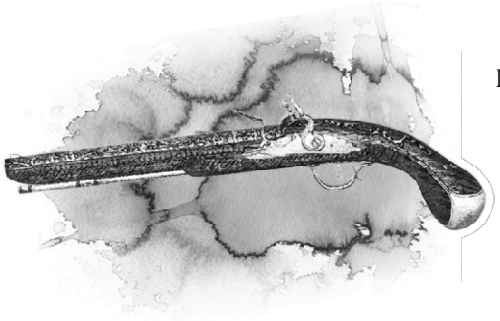
Wissen (Recht) (IN)

Der Charakter besitzt ein tieferes Wissen über die Rechte, die er und andere besitzen, und könnte in einem Prozess als Anwalt fungieren.

Verhören (IN)

Jeder gute Wachmann sollte sich darauf verstehen, einen Verbrecher zu verhören, um mehr über dessen Taten herauszufinden und der Charakter weiß genau, wie man ein solches Vorhaben angehen muss.

Waffenschmied (2)



Schmieden (Waffen) (FF)

Der Charakter beherrscht es, Waffen und Rüstungen für den eigenen Gebrauch oder für zahlende Kundschaft zu fertigen und ist mit allen nötigen Prozessen vertraut.

Lederarbeiten (FF)

Eine Waffe braucht eine Scheide, in der sie geschützt und transportiert werden kann und ein guter Schmied sollte die Kunst ihrer Fertigung beherrschen, wenn er dabei nicht auf teure Hilfe angewiesen sein will.

Der Charakter beherrscht es, diverse einfache Gegenstände aus Leder zu fertigen und kann Gürtel, Taschen und ähnliche Dinge in seiner Werkstatt herstellen.

Verzieren (FF)

Eine wertvolle Waffe ist oftmals verziert und ein Waffenschmied, der Ätzungen, Gravuren oder Tauschierungen anzubringen vermag, wird über

eine weitaus gehobenere und besser zahlende Kundschaft verfügen.

Warenkunde (Metalle) (IN)

Auch ein Schmied sollte sich mit den Waren auskennen, die er verarbeiten muss und ihre Qualität einschätzen können, wenn er mit dem Einkauf konfrontiert wird oder entscheiden muss, ob ein Rohstoff dafür geeignet ist, in eine wertvolle Schmiedearbeit verwandelt zu werden.

Beherrscht er dieses Wissen nicht, so kann es nur allzu schnell vorkommen, dass er minderwertige Ware produziert und einen Kunden verärgert, dessen Waffe bereits bei einer ersten Probe zerbricht.

* Hier muss jeweils eine Fertigkeit ausgewählt werden, die der Charakter beherrschen soll. Jede zusätzliche Fertigkeit kostet einen Punkt mehr. Bei Fertigkeitspaketen, die mehrere Wissensgebiete aufweisen, wie z. B. bei *Künstler*, muss eines davon ausgewählt werden.

** Hier darf eine Waffe ausgewählt werden, die in der Liste zu finden ist. Jede zusätzliche Waffe kostet einen weiteren Punkt.

Vorteile

Zur Abrundung des Charakters können nach dem Auswählen der Fertigkeiten noch 10 weitere Punkte für Vorteile vergeben werden. Diese Vorteile stellen entweder angeborene und nicht erlernte Talente dar oder anderweitig hilfreiche Dinge wie beispielsweise Kontakte oder finanzielle Sicherheiten.

Die meisten Vorteile können nach der Charaktererschaffung nicht mehr erlangt werden, da sie von Geburt an gegeben sind. Also sollte man stets mit Überlegung vorgehen.

Bei Vorteilen gilt ebenso wie bei Fertigkeiten, dass ein Punkt der zu zahlenden Punktekosten einen der 10 Vorteilspunkte kostet. Nach der Charaktererschaffung steigen die Kosten eines Vorteils an, insofern er noch erworben werden kann. Die Entscheidung liegt hierbei bei dem Erzähler und sollte auf der Überlegung basieren, ob der Vorteil angeboren ist oder ob es logisch wäre, ihn später im Leben noch erlangen zu können. Auch wenn es sich um das Familienvermögen handelt, ist es relativ schwer möglich, dass dieses aus heiterem Himmel auf den Charakter niederprasselt oder dass er anderweitig plötzlich zu Reichtum gelangt, wenn es keinen triftigen Grund dafür gibt, der sich aus dem Spiel ergeben hat.

Alles in allem ist es angeraten, Vorteile als etwas zu behandeln, was man nur bei der Charaktererschaffung erwerben kann und was entsprechend von vornherein feststehen sollte.

Liste der Vorteile

Adelsrang (1-5)

Der Charakter ist von adeligem Geblüt und gehört einer der alten Adelsfamilien an, die auf Niel'Anor das Sagen haben, insofern es in seiner Gesellschaftsstruktur Adelsränge gibt.

Dieser Vorteil bringt das Prestige, den Titel und den Stand eines Adeligen und damit einhergehend auch das Ansehen und die Kontakte der adeligen Familie mit sich – falls sie Ansehen besitzt. Kurz gesagt kennt man den Namen einer adeligen Familie und wird einem ihrer Mitglieder mit Ehrfurcht begegnen und auf seine Anweisungen eher reagieren, als auf die Anweisungen eines einfachen Bürgers.

Ein Charakter von adeligem Blut wird es in vielerlei Hinsicht in seiner Heimatregion leichter haben – sei es durch den Zugriff auf familiäre Güter, die helfende Hand der Familie, wenn er in Schwierigkeiten gerät oder die begründete Aussicht auf Strafen, wenn man ihn nicht so behandelt, wie es ihm gebührt. Allerdings ist ein Adelsrang keine Garantie, dass man ungeschoren allen Schwierigkeiten entrinnt. Es wird Gegenden geben, in denen man den Namen einer adeligen Familie nicht kennt und in denen er folglich unnütz ist.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Ein prominentes Beispiel für den Adel wären die Familien Falkenauge, Eisenklinge oder Varanor, die auf Beleriar hoch angesehen sind.

Adelsränge

1 Punkt	Ritter / verarmter Adel / verstoßenes Mitglied einer Adelsfamilie
2 Punkte	Baron / Baronesse
3 Punkte	Graf / Gräfin
4 Punkte	Fürst / Fürstin
5 Punkte	Herzog / Herzogin

Angesehener Bürger (2)

Dieser Charakter ist durch seine Taten, seinen Stand oder gute Kontakte und Verwandte zu einem angesehenen Bürger geworden, dessen Stimme man gerne anhört, wenn er etwas vorzutragen hat und der das Vertrauen der anderen genießt. Er wird es einfacher haben, bei wichtigen Persönlichkeiten vorzusprechen und gehört zu werden, wenn er ein Anliegen hat. Möglicherweise ist es für ihn auch leichter, eine Unterkunft zu finden oder Informationen zu beschaffen, wenn er sich auf bekanntem Terrain bewegt.

Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf soziale Proben, wenn er mit Personen umgeht, die ihn kennen und von denen er sich Hilfe erwartet. Aber Vorsicht – in dieser Position ist man nicht vor Neidern sicher.

Anziehende Persönlichkeit (3)

Es fällt dem Charakter sehr leicht, neue Freundschaften zu schließen und er ist ein gern gesehener Gast, wenn er an einen bekannten Ort zurückkehrt.

Er gewinnt entsprechend einen Würfel hinzu, wenn er eine Fertigkeit dafür einsetzt, neue Freunde zu gewinnen oder sich beliebt zu machen.

Artefakt (1-4)

Der Charakter besitzt ein magisches Artefakt, dessen Kraft ihm möglicherweise nicht bekannt ist. Er mag die alte Taschenuhr für ein lieb gewonnenes Geschenk seines Großvaters halten – bis sie eines Tages ihre Macht offenbart.

Der Spieler darf den Gegenstand festlegen, doch die Macht des Artefaktes zu bestimmen, obliegt dem Erzähler und richtet sich nach den investierten Punkten. Dabei kann diese positiver oder negativer Natur sein, was dem Charakter natürlich nicht sofort bewusst sein wird. Macht ist stets ein zweischneidiges Schwert.

Augen der Nacht (2)

Der Charakter kann in der Dunkelheit sehen, als befände er sich im Tageslicht und erleidet in der Nacht keinerlei Einschränkungen, die ihn behindern würden. Dabei sieht er die Welt um sich herum allerdings in Grautönen und kann keine Farben erkennen, da diese helles Licht benötigen, um unterschieden zu werden.

Bei völliger Lichtlosigkeit oder magischer Dunkelheit sind jedoch auch die Augen der Nacht nutzlos – es muss zumindest ein schwacher Lichtschein vorhanden sein, damit der Charakter sehen kann.

Aura der Macht (3)

Etwas Verwegenes geht von diesem Charakter aus, etwas aufregend Prickelndes, das anderen Schauer über den Rücken laufen lässt, sodass sie eigentlich lieber weglaufen würden, jedoch gleichzeitig von ihm gebannt sind.

Ist es dieses schiefe Lächeln oder das Glitzern in seinen Augen? Es ist schwer zu definieren, doch es ist untrüglich vorhanden.

Der Charakter erhält einen Würfel zusätzlich für Proben auf Einschüchtern und Verführen und hat es leichter, Gefolgsleute zu finden. Seine Ausstrahlung muss jedoch mindestens 3 Punkte aufweisen, bevor er Aura der Macht auswählen kann.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Beidhändigkeit (2)

Beide Hände des Charakters sind gleichermaßen geschickt und gleich stark und er erleidet keinerlei Abzüge, wenn er mit zwei Waffen gleichzeitig kämpft. Der Abzug für die zweite Hand wird durch diesen Vorteil aufgehoben.

Bezaubernde Schönheit (3)

Der Charakter ist von schöner Gestalt, besitzt leuchtende Augen oder ein wundervolles Lächeln und sticht aus der breiten Masse heraus. So sind die Wesen, mit denen er in Kontakt kommt, wesentlich offener und eher dazu bereit, ihm einen Gefallen zu tun, als es bei unscheinbareren Individuen der Fall ist. Der erste Eindruck ist bleibender und allgemein positiver Natur.

Dieser Vorteil gibt dem Charakter einen zusätzlichen Würfel, wann immer es zu einer sozialen Probe kommt.

Blut des Ozeans (2)

Irgendwo in der langen Ahnenreihe des Charakters gab es ein Meereswesen, dessen Blut er immer noch in sich trägt. Dies kann durch eine äußerliche Auffälligkeit ins Auge fallen oder durch eine leichte Aura spürbar sein. Vielleicht besitzt er einfach silbrige Schuppen an den Beinen oder einen blassen Schimmer auf der Haut.

Entsprechend bedeutet dieser Vorteil, dass Meereswesen instinktiv spüren, dass jemand von ihrem Blut vor ihnen steht und ihm somit weniger misstrauisch begegnen als anderen Landbewohnern. Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf soziale Aktionen, wenn er mit einem Meereslebewesen kommuniziert oder verhandelt.

Den Göttern geweiht (4)

Der Charakter hat sein Leben einem Gott geweiht und dient diesem nun als Mitglied seiner Priesterschaft.

Dieser Vorteil gewährt dem Charakter Zugang zu den priesterlichen Fähigkeiten und ermöglicht es ihm somit, die Wunder zu wirken, die die Götter ihren Anhängern für deren Ergebenheit schenken. Allerdings darf der Charakter keine andere Art der Magie mehr erlernen.

Die Kunst der Magie (6)

Mit diesem Vorteil erhält der Charakter Zugang zur Elementmagie des Sternenmeers und besitzt seinen eigenen Elementgeist. Allerdings muss dem Spieler bewusst sein, dass dem Charakter der Zugang zu allen anderen Arten der Magie versagt bleiben wird.

Ersparnisse (1 – 3)

Der Charakter verfügt über ein kleines Vermögen. Vielleicht stammt dieses aus einer Erbschaft, ist einem glücklichen Zufall zu verdanken oder schlicht und einfach der Tatsache, dass er besonders sparsam agiert.

Er kann auf eine Geldsumme zurückgreifen, die ihm bereits bei der Charaktererschaffung zur Verfügung steht. Diese ist eine Art einmaliges Startkapital. Wenn sie ausgegeben ist, muss er sich wohl etwas einfallen lassen.

Ersparnisse

1 Punkt	150 GD
2 Punkte	300 GD
3 Punkte	600 GD

Flinke Finger (2)

Es gibt wahrhaft geborene Diebe und dieser Charakter ist einer von ihnen. Ganz gleich, was er vorhaben mag – auf jede Probe, die direkt etwas mit der Ausführung eines Diebstahls zu tun hat, erhält er einen Würfel mehr.

Dies bezieht sich jedoch nur auf jene Aktivitäten, für die er das Geschick seiner eigenen Hände benötigt und nicht auf Planungen für Einbrüche oder Ähnliches.

Freund des Meeres (3)

Aus irgendeinem Grund fühlt sich der Charakter vom Meer angezogen und kann unter Wasser

atmen, als sei es Luft, die seine Lungen füllt. Woran dies liegen mag, weiß er nicht. Vielleicht gibt es ein Meereswesen unter seinen Ahnen.

Meereswesen besitzen diesen Vorteil automatisch, ohne dass er als ein solcher aufgeführt wird.

Geborener Fechter (3)

Ein besonderes Talent für das Führen einer Klinge ist diesem Charakter angeboren und sein Umgang damit ist beinahe meisterhaft zu nennen.

Für jeden Kampf mit der Klinge besitzt er einen zusätzlichen Würfelvorrat, der seiner Gewandtheit entspricht. Diesen Vorrat darf er jederzeit in einem Kampf für alle nötigen Proben, die im Zusammenhang mit Gewandtheit stehen, einsetzen, bis er erschöpft ist. Nach dem Gefecht füllt sich der Vorrat wieder auf und kann von Neuem eingesetzt werden.

Geheimgesellschaft (3)

Der Charakter gehört einer der Geheimgesellschaften Niel'Anors an und muss somit für diese Aufträge erfüllen und verfügbar sein, kann jedoch auch auf ihren Beistand zurückgreifen, wenn er in Schwierigkeiten gerät.

Zu den möglichen Geheimbünden gehören u.a. die *Töchter des Schattens*, die *Bewahrer des Lichts*, die *Schatzsucher*, die *Traumweber*, die *Diebesgilde* oder der *Kult des eisernen Schwertes*.

Glückspilz (3)

Es ist nahezu unheimlich – der Charakter unternimmt die unmöglichsten Dinge und setzt sich den größten Gefahren aus, ohne Schaden zu nehmen. Er muss vom Glück begünstigt sein, anders lässt sich dieses Phänomen nicht erklären.

Wann auch immer der Charakter etwas besonders Wagemutiges oder Gefährliches tun möchte, erhält er einen zusätzlichen Würfel für seine Erfolgsprobe hinzu. Sein Unterfangen darf jedoch nicht allein darauf ausgerichtet sein, seine Person besser in Szene zu setzen. Um den Bonus zu erhalten, muss er etwas unglaublich Wagemutiges und Verrücktes tun.

Vielleicht marschiert er geradewegs allein auf eine Übermacht zu, um den Feind von seinen Freunden abzulenken. Oder er ist mit der Tochter des Königs auf der Flucht, um sie vor einer erzwungenen Ehe zu retten und wird dabei von der halben Palastgarde über die Dächer gehetzt.

Es liegt beim Erzähler, zu entscheiden, wann der Bonuswürfel gewährt wird und wann nicht. Die Situation muss definitiv brenzlig sein und der Charakter muss sich in ausgesprochen großer Gefahr befinden. Es reicht nicht, wenn er sich absichtlich von einem Balkon stürzt, um seiner Liebsten zu imponieren.

Göttliches Talent (4)

Aus irgendeinem Grund besitzt der Charakter bessere Anlagen in einem seiner Attribute, als es bei anderen Wesen normalerweise der Fall ist. Dies bedeutet, dass er ein einziges Attribut über den normalen Höchstwert hinaus auf 7 Punkte steigern darf und darin eine angeborene Stärke besitzt, die von vielen anderen Wesen nicht erreicht werden kann.

Gunst der Geister (6)

Der Charakter besitzt etwas, das Elementargeister anziehend finden. Falls er ein Magier ist, kommen sie lieber zu ihm, wenn er nach ihnen ruft, und sind umgänglicher, wenn sie mit ihm verhandeln müssen. Ist er kein Magier, so findet er sich trotzdem oft in der interessanten Lage, eine Geisterbekanntschaft zu machen, denn sie treten gerne mit ihm in Kontakt.

Der Charakter bezahlt stets nur die Hälfte, wenn er einen Zauber mit Erfahrungspunkten steigern möchte.

Herr der Elemente (3)

Der Charakter fühlt ein Element besonders stark in seinem Blut und erhält im Umgang damit einen weiteren Würfel, sobald er die zugehörige Magie

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

einsetzen möchte. Als Voraussetzung hierzu wird der Vorteil *Die Kunst der Magie* benötigt. Das Element muss natürlich sofort festgelegt werden und darf hinterher nicht mehr gewechselt werden.

Im Einklang mit der Natur (2)

Der Charakter fühlt sich in der Natur besonders wohl und Tiere haben eine gewisse Vorliebe für seine Anwesenheit. Der Charakter kann automatisch die Sprache der Tierwelt verstehen und mit ihnen kommunizieren.

Hexenkunst (4)

Der Charakter beherrscht die magischen Künste einer Hexe und hat die entsprechende Ausbildung bei einem Lehrmeister genossen.

Katzenhafte Anmut (3)

Katzen fallen immer auf ihre Pfoten und so ähnlich geht es auch den Charakteren mit der katzenhaften Anmut. Dieser Vorteil sorgt nicht nur dafür, dass sich der Charakter besonders elegant bewegen kann, nein, er ist weitaus gewandter als viele andere. Aus diesem Grund erhält er stets einen Würfel mehr, sobald er eine Probe auf seine Gewandtheit oder eine sportliche Tätigkeit ablegen muss.

Dieser Bonus gilt auch für den Ausweichwurf, nicht aber für das Fechten oder den allgemeinen Umgang mit Waffen.

Kharads Segen (2)

Der Charakter verträgt eine große Menge Alkohol und ist nicht leicht unter den Tisch zu trinken, wenn er diesem zuspricht. Im Allgemeinen würde man ihn als äußerst trinkfest bezeichnen. Dieser Vorteil reduziert die Abzüge, die ein betrunkener Charakter normalerweise erleidet, von -3 auf -1.

Klingenkünstler (3)

Der Charakter ist besonders vertraut mit den klassischen Fechtwaffen (Rapier, Degen, Parierdolch) und erhält im Umgang mit diesen Waffen einen Bonus von einem Würfel.

Dieser Vorteil darf nicht gemeinsam mit dem Vorteil *Klingentänzer* ausgewählt werden.

Klingentänzer (7)

Dieser Vorteil erlaubt es dem Charakter, die Kunst eines Klingentänzers zu erlernen. Dies bedeutet, dass er einen Meister gefunden hat, der ihm bereitwillig sein Wissen weitergibt und ihn in die Lehre nimmt.

Kontakte (3)

Der Charakter verfügt über einen oder zwei wichtige Kontakte, die in Zusammenarbeit mit dem Erzähler abgeklärt und ausgearbeitet werden sollten, damit sie im Spiel zu Einsatz kommen können.

Meist handelt es sich um wichtige Persönlichkeiten, die jedoch nicht dazu verpflichtet sind, dem Charakter einen Gefallen zu tun, wohl aber dazu überredet werden können, wenn er sich klug genug anstellt.

Lokale Berühmtheit (2)

Egal ob durch eine Heldentat oder ein besonderes Talent, eine klare Stimme oder ein wahres Kunstwerk – der Charakter ist in einem begrenzten Teil seines Lebensraumes berühmt und kann dort auf Hilfe und Unterkunft hoffen, während er wenig mehr als ein Lied, eine Geschichte oder eine andere Probe seines Könnens dafür hinterlassen muss. Doch trotzdem kann man sich niemals darauf verlassen, dass Be-

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

rühmtheit für jeden Bewunderung bedeutet. So mancher mag das Talent, das den Charakter berühmt gemacht hat, nur zu gerne auslöschen wollen.

Mentor (2)

Der Charakter verfügt über einen weisen Mentor, der ihm mit Rat und Tat zur Seite steht, wenn er in Not ist und in ihm beinahe so etwas wie ein eigenes Kind sieht, insofern der Charakter das nicht tatsächlich ist. Meistens handelt es sich hierbei um jemanden, der sein Leben der Erforschung des Wissens gewidmet hat und somit eine wundervolle Informationsquelle darstellt.

Die Identität des Mentors sollte vor dem Spiel festgelegt werden, um dann auf diesen Vorteil zugreifen zu können.

Naturtalent (2)

Der Charakter besitzt ein besonderes Talent, das weitaus besser ausgebildet ist als seine anderen Attribute und kann sich bei der Charaktererschaffung einen Punkt mehr darauf geben, selbst wenn dieser Punkt die Dreiergrenze überschreitet. Dieser Vorteil darf allerdings nur ein einziges Mal für ausschließlich ein Attribut gekauft werden.

Orientierungssinn (2)

Der Charakter verliert niemals den Sinn für die richtige Richtung und besitzt ein Gefühl dafür, wo sich Norden befindet, selbst wenn er sich im Laufe einer bewölkten Nacht in einer fremden Umgebung bewegt. Sein Orientierungssinn wirkt nahezu wie eine Art eingebauter Kompass, der niemals versagt und ihn instinktiv an den Ort führt, an den er gehen möchte. Wahrnehmungsproben für das Ermitteln der Richtung werden stets mit einem Bonus von +2 belegt.

Samtzunge (2)

Eine samtene Zunge kann vielerlei bewirken. Vielleicht liegt es an einer besonderen Stimmlage oder an einem beeindruckenden Redetalent, auf jeden Fall sind Charaktere mit diesem Talent die geborenen Verführer, ganz gleich, zu welchen Taten sie verführen möchten. Wann immer sie versuchen, ein anderes Wesen zu verführen oder zu etwas zu überreden, erhalten sie einen zusätzlichen Würfel zu ihrer Probe hinzu. Allerdings muss bei dieser Verführung die Stimme eingesetzt werden, da der Vorteil sonst keinen Effekt haben kann.

Scharfe Sinne (4)

Ganz gleich, welcher der fünf Sinne es sein mag – dieser Vorteil verstärkt einen Sinn so sehr, dass es schwer ist, ihn zu täuschen. Die Augen sind schärfer, das Gehör nimmt auch noch das leiseste Geräusch wahr und der Geschmackssinn stellt untrüglich den seltsamen Unterton in einer Speise fest, der auf Gift schließen lässt.

Dieser Vorteil gewährt 2 Würfel mehr auf jede Probe, bei der dieser spezielle Sinn angesprochen wird. Natürlich muss der Sinn zuvor festgelegt worden sein und darf keinesfalls mehr ausgetauscht werden.

Seelenwandler (4)

Der Charakter besitzt die magischen Fähigkeiten eines Seelenwandlers und kann auf Tierkräfte zugreifen, die seine natürlichen körperlichen Grenzen erweitern. Ein Seelenwandler darf jedoch keine andere Art der Magie mehr erlernen.

Starkes Muster (3)

Das magische Muster des Charakters ist stärker, als es normalerweise der Fall wäre. Zwei seiner Elemente sind gleichermaßen dominant. Er besitzt also nicht nur ein einziges Hauptelement, sondern zwei und kann die Zauber zweier Elemente bis zur sechsten Zauberstufe steigern.

Allerdings unterliegt die Wahl des zweiten Elements gewissen Einschränkungen. Natürlich darf es dem ersten Hauptelement nicht entgegenstehen. Zudem gibt es Elemente, die sich gegenseitig positiv beeinflussen und die von daher die wahrscheinlichsten Kombinationen gleichstarker

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Elemente innerhalb eines Musters ergeben. Das zweite Element muss also aus der Kombinationstabelle ausgewählt werden. Hierbei bilden Licht und Schatten Ausnahmen. Diese beiden Elemente sind neutral und können mit jedem anderen Element außer ihrem eigenen Gegensatz kombiniert werden.

Zudem verliert der Magier das zweite Nebenelement. Er besitzt also anstelle von drei Elementen nur noch zwei Elemente, die jedoch beide als Hauptelemente gelten.

Positive Elementkombinationen

Erde	Wasser
Feuer	Wind
Licht	Neutral
Schatten	Neutral
Wasser	Wind
Wind	Wasser

Übernatürliche Wahrnehmung (4)

Der Charakter verfügt über eine Art sechsten Sinn, der ihn Dinge sehen lässt, die für andere unsichtbar sind. Es könnte die Welt der Magie oder der Geister sein, die er wahrnimmt. Vielleicht ist es nur ein Luftzug, der ihn bemerken lässt, dass sich dort noch etwas außer ihm selbst befindet. Nur ein Prickeln, das ihn die Gefahr ahnen lässt oder auch eine kurze Emotion, die er wahrnimmt. Wie genau dieser Sinn funktioniert, ist nicht genau zu ergründen.

Spieltechnisch hat der Charakter Eingebungen, die ihn Dinge vorausahnen lassen oder ihm Einblicke geben, die er normalerweise nicht besäße. Was genau dieser Vorteil bewirkt und wie oft bzw. wann er auftritt, muss vor Spielbeginn mit dem Erzähler festgelegt werden.

In den entsprechenden Situationen besteht dann eine bestimmte Prozentchance, dass der Charakter eine Vision hat oder etwas wahrnimmt, das der zuvor bestimmten Art entspricht, falls es etwas zu spüren gibt. Die Prozentchance sollte zwischen 10 und 25% angesetzt werden und kann der Situation entsprechend modifiziert werden.

Beispiel:

Die Tua'Tanai Asharai empfängt unwillkürliche Visionen aus der Geisterwelt. Ihr steht ein Prozentwurf zu, der bei 15% angesetzt worden ist und ausgeführt wird, wenn sie sich darauf konzentriert, etwas zu spüren. Befindet sich zu dieser Zeit ein Geist in ihrer Nähe, so kann er Kontakt zu ihr aufnehmen und für kurze Zeit mit ihr kommunizieren, um ihr eine Botschaft zu übermitteln. Zusätzlich kann der Erzähler entscheiden, dass sie auch ohne ihr Zutun eine Vision empfangen kann, wenn sich etwas in ihrem Umfeld ereignet, das mit der Geisterwelt zusammenhängt.

Asharai wird dann für die Dauer dieser Vision handlungsunfähig und nimmt ihre reale Umgebung nicht mehr wahr.

Verbündete (2)

Freunde sind im Leben besonders wichtig und der Charakter hat einige davon, die ihm helfen werden, wenn er sie braucht und wenn sie Hilfe leisten können. Die Verbündeten sollten in Absprache mit dem Erzähler ausgearbeitet werden.

Es sind im Gegensatz zu Mentoren oder Kontakten keine sehr wichtigen Persönlichkeiten, dafür versagen sie einem Freund jedoch niemals ihren Beistand.

Verführerischer Charme (2)

Der Charakter verfügt über eine Eigenschaft, die ihn besonders begehrenswert für das andere Geschlecht macht und es ihm somit erleichtert, andere Wesen zu verführen. Vielleicht ist es eine rauchige Stimme oder eine aufreizende Art der Bewegung. Fest steht, sein Bett wird niemals kalt

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

sein. Der Charakter erhält einen zusätzlichen Würfel auf die Fertigkeit *Verführen*.

Wahrer Magier (10)

Der Charakter besitzt die Fähigkeiten eines wahren Magiers. Er benötigt keinen Elementargeist, um Magie zu wirken und ist nicht im Zugriff auf die Elemente eingeschränkt.

Wertvoller Grundbesitz (1 - 8)

Es kann ein Erbstück sein oder aus eigener Kraft erworben. Der Charakter besitzt ein Eigenheim mit passendem Grundstück, das bis zu der Größe einer Villa gehen kann und einige Golddukaten einbringen wird, wenn er es verkauft. Dabei richtet sich der Wert des Anwesens nach den dafür ausgegebenen Punkten und kann in der Tabelle abgelesen werden. Allerdings bedeutet der tatsächliche Wert nicht, dass ein Charakter bei einem Verkauf des Anwesens auch den Gegenwert erhält. Dies hängt natürlich von Zustand und Verhandlungsgeschick ab.

Wert des Grundbesitzes

1 Punkt	300 – 350 GD
2 Punkte	400 – 450 GD
3 Punkte	500 – 550 GD
4 Punkte	600 – 650 GD
5 Punkte	700 – 750 GD
6 Punkte	800 – 850 GD
7 Punkte	900 – 950 GD
8 Punkte	1000 – 1050 GD

Wohlhabend (1-3)

Der Charakter ist wohlhabend und kann sich einen gehobenen Lebensstil leisten. Vielleicht hat er als Händler einige Golddukaten verdient oder gehört einer reichen Familie an. Möglicherweise kommt das Geld auch aus einer dubioseren Quelle. Und was ist schon ein Adeliger ohne die passenden Goldstücke in seinem Besitz? Der Charakter kann sich jeden Monat eine bestimmte Summe Golddukaten in die Taschen füllen, muss aber angeben, aus welcher Quelle diese stammen.

Monatliches Einkommen

1 Punkt	50 GD
2 Punkte	75 GD
3 Punkte	100 GD

Würde der Könige (3)

Eine besondere Ausstrahlung geht von dem Charakter aus, die ihn als zu etwas Höherem geschaffen erscheinen lässt. Er wirkt stets würdevoll wie ein König und es ist sehr schwer, ihn zu blamieren oder ihn in ein schlechtes Licht zu rücken.

Wann immer der Charakter jemanden beeindrucken oder Vertrauen einflößend wirken möchte, erhält er einen zusätzlichen Würfel für seine Probe. Wer ihn dagegen in ein schlechtes Licht rücken will, muss dafür einen Würfel bei seiner Probe abgeben, der nicht zu diesem Zweck eingesetzt werden darf.

Zaubersänger (4)

Wer diesen Vorteil besitzt, erhält Zugang zu den magischen Liedern eines echten Zaubersängers und hat als solcher die notwendige Ausbildung genossen, was entweder an einer Akademie der Künste oder bei einem anderen Zaubersänger geschehen ist.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Nachteile

So wie Vorteile helfen auch Nachteile dabei, den Charakter abzurunden und ihm ein eigenes Leben einzuhauchen. Jeder strahlende Held hat einen Makel, der seine Seele befleckt und der ihn menschlicher macht und genau zu diesem Zweck gibt es Nachtteile.

Jeder Charakter muss mindestens einen Nachteil erwerben, wird dafür aber mit den Punkten belohnt, die dahinter angegeben sind und die er für neue Vorteile oder zum Kauf einer neuen Fertigkeit, Erhöhung einer Fertigkeit oder eines Attributes nutzen kann. Dabei gilt jedoch, dass er nicht mehr als 6 Punkte an Nachteilen auswählen darf. Außerdem dürfen Nachteile maximal zur Erhöhung von einem Attribut um einen Punkt bei Beachtung der Dreiergrenze benutzt werden.

Nachteile sollen weder das Spiel beherrschen noch übertrieben werden, aber dennoch sind sie wichtig und müssen ausgespielt werden, wenn es sinnvoll ist. Weigert sich ein Spieler dies zu tun, darf der Erzähler jederzeit mit einem Strafpunkt reagieren, ihm somit also am Ende des Kapitels einen Erfahrungspunkt abziehen.

Liste der Nachteile

Allergie (-1 bis -6)

Der Charakter leidet an einer Allergie und hat große Probleme, wenn er mit dem Auslöser dieser Allergie in Berührung kommt.

Für diesen Nachteil muss die Art der Allergie festgelegt werden. Beispiele wären Metallarten, Pflanzen, Tierhaare oder Lebensmittel. Allerdings kann auch alles andere allergische Reaktionen auslösen. Ein schwerwiegendes Beispiel wäre eine Elementargeister-Allergie, die es einem Wesen unmöglich machen würde, jemals Elementmagie zu erlernen.

Dabei kann eine Allergie unterschiedlich stark ausgeprägt sein. Eine Allergie der Stufe 1 würde wohl nur leichtes Unwohlsein und Niesen hervorrufen, eine Allergie der Stufe 6 könnte jedoch durchaus einen Schock auslösen, der schließlich zum Tode führt. Die genauen Auswirkungen der Reaktion sollten entsprechend bei der Charaktererschaffung festgelegt werden.

Amnesie (-2)

Der Charakter besitzt keinerlei Erinnerungen daran, wer oder was er ist und woher er kommt. Er wird niemanden aus seiner Vergangenheit erkennen, besitzt jedoch noch sämtliche Fähigkeiten, die er vor seinem Gedächtnisverlust erlernt hat. Er könnte praktisch ein Kind des Fürsten selbst sein und nichts davon wissen.

Amnesie verschafft einem Charakter keinen Nachteil, der in Abzügen gemessen werden kann. Allerdings kann der Erzähler ihm jederzeit Teile seiner Vergangenheit enthüllen und ihn damit in ernsthafte und ungeahnte Schwierigkeiten bringen.

Blutdurstig (-3)

Ein Kampf ohne Blut ist kein Kampf. Dieser Charakter liebt den Anblick des Lebenssaftes, wenn er aus einer Wunde seines Gegners quillt, und wird stets versuchen, diesen über das nötige Maß zu quälen und zu verletzen.

Er muss am Ende eines jeden Kampfes, bei dem er der Überlegene ist, eine Probe auf seine Willenskraft absolvieren, die mit einem Abzug von -4 belegt ist, um seinen Gegner nicht über das Maß hinaus zu verletzen oder gar zu töten. Gleiches gilt bei jeglicher Art von Folter oder ähnlichen Vorgängen, an denen er einen Anteil besitzt.

Dunkles Geheimnis (-3)

Ein dunkles Geheimnis liegt tief in der Vergangenheit des Charakters verborgen und käme es jemals ans Licht, wäre dies das Ende seiner Karriere und würde Schande über ihn und seine Familie bringen. Der Charakter lebt in ständiger Furcht,

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

dass es irgendwann bekannt wird und sein Leben zerstört.

Dieser Nachteil sollte mit dem Erzähler ausgearbeitet werden und kann entsprechend allerlei Probleme mit sich bringen. Feindschaft, Rachegelüste oder die Verfolgung durch eine bestimmte Gruppe wären Möglichkeiten, die mit diesem Nachteil einhergehen könnten.

Eifersüchtig (-2)

Wenn er in eine romantische Beziehung verstrickt ist, fällt es dem Charakter schwer, sein Temperament im Zaum zu halten, sobald sich jemand dem oder der Angebeteten nähert oder zu lange in seiner oder ihrer Gesellschaft verharrt. Er ist besitzergreifend und es bereitet ihm Schwierigkeiten, Freundschaften zu teilen.

Nähert sich jemand dem Objekt seiner Begierde auf vertrauliche Weise, wird eine Probe auf Willenskraft fällig, die mit einem Abzug von -3 erschwert wird. Scheitert diese, so kann der Charakter einer Szene oder Rachegelüsten nur schwer widerstehen und entwickelt schnell ungesunde Abneigungen.

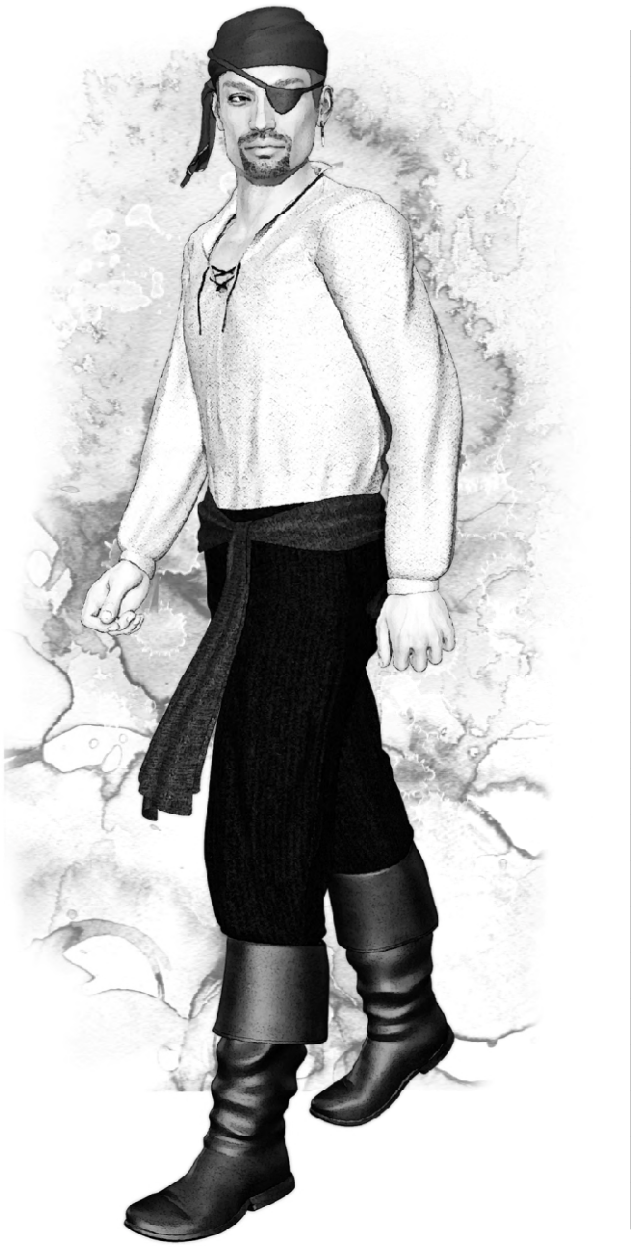
Einäugig (-3)

Der Charakter besitzt nur ein Auge und hat damit ein sehr eingeschränktes Sichtfeld. Jeder Wurf, der Sehen mit einbezieht, wird bei ihm mit einem Abzug von -4 Punkten erschwert. Was anderen sofort ins Auge fällt, ist für ihn deutlich schwerer zu erkennen, nähert sich ihm jemand von der blinden Seite aus, so ist es wahrscheinlich, dass er es zu spät entdeckt.

Dieser Nachteil kann sich auf allerlei Situationen auswirken. Speziell im Kampf kann er eine Schwäche sein, die den Betroffenen einen Angriff zu spät erkennen lässt.

Faul (-2)

Der Charakter ist extrem phlegmatisch und bewegt sich nur, wenn er überhaupt keine andere Wahl mehr hat. Arbeiten ist ihm ein absolutes Gräuel



und so bevorzugt er es, den ganzen lieben Tag lang nur seiner Faulheit zu frönen und möglichst nichts zu tun. Es bedarf einiger Überredungskunst, um ihn dazu zu bringen, seinen Hintern zu bewegen.

Soll der Charakter also über das ihm gefällige Maß in Aktion treten, so wird ein Willenskraftwurf mit einem Abzug von -3 fällig, der darüber entscheidet, ob er sich murrend in Bewegung setzt oder lieber auf der faulen Haut liegen bleibt.

Feige (-2)

Der Charakter ist ein Feigling, wie er im Buche steht, und wird alles versuchen, um sich vor Gefahren zu schützen und andere in die Schusslinie

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

zu lenken, damit er selbst ungeschoren davonkommen kann.

Um sich einer Herausforderung zu stellen oder einer Bedrohung ins Auge zu sehen, bedarf es einer Willenskraftprobe mit einem Abzug von -3. Andernfalls wird er seine Freunde im Stich lassen oder anderweitig dafür sorgen, dass er nicht in Gefahr gerät.

Feind (-1 bis -4)

Es gibt jemanden, der den Charakter zu seinem persönlichen Feind auserkoren hat und der alles daran setzen wird, ihn auszuschalten und ihm das Leben schwer zu machen.

Der Hintergrund dieses Nachteils muss gemeinsam mit dem Erzähler erarbeitet werden und bedarf der Absprache, damit er zum Einsatz kommen kann. Je nach eingesetztem Punktwert kann es eine Feindschaft sein, die nur leise schwelt und wenig Schwierigkeiten nach sich zieht oder eine überaus ernsthafte, die den Charakter in große Gefahr bringt.

Der Wert kann durchaus auch über die Macht und den Einfluss des Feindes entscheiden und somit auch über die Probleme, die er dadurch verursachen kann.

Geisterantipathie (-2, -6 für Magier)

Elementargeister haben eine unerklärbare Abneigung gegen den Charakter und nähern sich ihm nur widerwillig, selbst wenn er ihnen nichts Böses will. Wenn er eine magische Laufbahn anstrebt, wird er es schwer haben, denn auf jeden Versuch, Geistermagie einzusetzen, erleidet er einen Abzug von einem Würfel.

Gierig (-2)

Der Charakter ist gierig und wird nicht davor zurückschrecken, seine eigenen Freunde zu verraten, wenn er dadurch mehr Profit für sich selbst behalten kann. Er kann Angeboten, die ihm Reichtum versprechen, kaum widerstehen, egal welche Gefahren er dafür auf sich nehmen muss. Loyalität hat kaum mehr eine Bedeutung, wenn ein lukratives Angebot winkt.

Entsprechend fällt es ihm schwer, ein solches auszuschlagen, ganz gleich, ob es mit Gefahren verbunden ist und Verrat beinhaltet. Um einem Angebot zu widerstehen, von dem er profitieren würde, bedarf es einer Probe auf Willenskraft, die mit -3 belegt ist.

Hässlich (-4)

Nein, dieser Charakter besitzt zumindest äußerlich keine erkennbare Schönheit, schlimmer noch – er ist so abgrundtief hässlich, dass beinahe niemand seinen Anblick ertragen kann. Dies resultiert im Abzug eines vollen Würfels bei jeder sozialen Probe, die Fremde miteinbezieht, kann jedoch vom Erzähler gemildert werden, wenn die Umstände eine solche Milderung erlauben.

So könnten beispielsweise Dunkelheit oder die wiederholte Begegnung Grund genug sein, den Abzug auf einen niedrigeren Wert zu senken.

Herz aus Eis (-2)

Der Anblick von Gräueltaten oder das Zufügen von Schmerz – beides ist diesem Charakter nur wenig mehr als ein müdes Lächeln wert und die weinende Frau, der er gerade alles nimmt, ebenso wenig. Er ist gefühlskalt und es gibt nur selten eine Emotion, die sein kaltes Herz erreicht oder es zu erweichen vermag.

In Situationen, die an sein Mitleid appellieren, muss der Charakter eine Weisheitsprobe -3 ablegen. Scheitert diese, so nutzt kein Flehen, um sein Herz zu erweichen. Er wird jedes Hilfsgesuch ablehnen und jede mitleidserregende Situation ignorieren.

Hitzköpfig (-2)

Hinter jedem unklug ausgewählten Wort, hinter jeder kleinsten Andeutung sieht der Charakter eine Beleidigung und versucht automatisch, die erlittene Schmach durch den Gebrauch seiner Klinge oder seiner Fäuste zu rächen. Er ist extrem hitzköpfig

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

und gerät sehr leicht in Wut, was seine Selbstbeherrschung stark herabsetzt.

Einer Reizung zu widerstehen und nicht sofort zur Waffe zu greifen, um die Schmach zu rächen, kostet ihn deutlich mehr Überwindung als jeden anderen. Ein Umstand, der zum Widerstehen eine Willenskraftprobe -3 nach sich zieht, sobald eine solche in der Luft liegt oder jemand ihn absichtlich zu verärgern versucht.

Hoffnungslos romantisch (-1)

Er läuft von einer hoffnungslosen Liebesgeschichte in die nächste, verliebt sich immer wieder in die Falschen und landet am Ende unglücklich und allein in seinem kalten Bett. Die Tochter des Königs? Eine falsche Wahl für den einfachen Mann, schließlich ist sie dem Prinzen versprochen. Aber was soll man gegen Gefühle tun? Zumindest muss dieser Nachteil nicht für immer bestehen bleiben – manchmal wird selbst das Unmögliche erscheinende wahr.

Hoffnungslos romantisch ist ein erzählerischer Nachteil. Er besitzt keine regeltechnische Auswirkung, sondern greift direkt ins Spiel ein und liegt damit in der Hand des Erzählers.

Hörbehindert (-1 bis -6)

Der Charakter besitzt eine Hörbehinderung und kann deshalb nicht auf Geräusche reagieren, oft nicht einmal verstehen, was gesprochen wird. Je nach Stärke seiner Behinderung leidet er an einer schwachen Schwerhörigkeit bis hin zu nahezu völliger Taubheit.

Er erleidet einen Abzug in Höhe seiner eingesetzten Punkte auf jede Aktion, die mit dem Hörsinn verbunden ist. Dies wirkt sich im Kampf durchaus auch auf die Überraschung aus.

Trotzdem ist der Charakter auch bei einem Punktewert von 6 Punkten nicht taub, da Taubheit nicht mit einem Abzug belegt werden kann. Ein tauber Charakter hört schlicht und einfach überhaupt nichts.

Impulsiv (-2)

Der Charakter denkt nicht lange über das nach was er tut und muss jedes Mal erneut schmerzlich feststellen, dass seine Taten nicht sehr klug waren. Er ist der Erste, der auf die Straße springt, wenn draußen Lärm erklingt und auch der Erste, der seine Meinung kundtut, selbst wenn es unangebracht ist und Probleme nach sich ziehen wird. Alles in allem macht dies sein Leben nicht leichter, doch er kann einfach nicht anders.

Wann immer sich die Möglichkeit dazu bietet, schnell in den Verlauf der Dinge einzugreifen, erfolgt eine Weisheitsprobe, die mit einem Abzug von -3 belegt ist. Schlägt diese fehl, handelt der Charakter einmal mehr wider besseres Wissen und gerät höchstwahrscheinlich in Schwierigkeiten.

Klaustrophobie (-2)

Der Charakter leidet unter Platzangst und gerät aus der Fassung, wenn er sich z. B. in einem engen, dunklen Raum befindet oder auch wenn er sich in einer Situation befindet, in der er in großen Versammlungen ausharren muss oder sich auf andere Weise eingesperrt fühlt. Die genauen Auswirkungen seines Leidens sollten bei der Charaktererschaffung festgelegt werden und so könnte sich dies z. B. in Atemnot, Panik oder Ohnmacht äußern.

Wann immer er in eine Lage gerät, die seine Ängste auslösen könnte, bedarf es einer Willenskraftprobe -3, um nicht von ihren Auswirkungen betroffen zu werden.

Kleptomanie (-2)

Zwar möchte er nicht stehlen, doch wie eine Elster kann sich der Charakter einfach nicht zurückhalten, wenn er etwas Wertvolles sieht, und muss es sogleich zwanghaft in seine Tasche stecken.

Wenn ihn ein Gegenstand fasziniert, so muss er eine Probe auf seine Willenskraft -3 bestehen, um ihn nicht sofort in seinen Besitz bringen zu wollen und entsprechende Maßnahmen zu ergreifen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Leichtgläubig (-2)

Ganz gleich, wie oft man ihn warnt und ermahnt – der Charakter glaubt nahezu alles, was man ihm erzählt. Selbst die dickste Lüge schluckt er kritiklos und es ist schon beinahe zu leicht, ihn hereinzulegen.

Er geht allzu vertrauensvoll durch die Welt und sieht gerne nur das Gute darin, was ihn zu einem perfekten Betrugsopfer werden lässt. Die schöne Frau, die ihn um Hilfe bittet, kann schließlich niemals etwas Schlechtes im Schilde führen. Und sicherlich kann die zu Tränen rührende Geschichte des kleinen Diebes nicht gelogen sein, den er gerade mit der Hand in seiner Tasche erwischt hat.

Geht es darum, eine Lüge zu erkennen oder den wahren Kern in einer Geschichte zu entdecken, so werden alle Proben des Charakters mit einem Abzug von -3 belegt. Er ist schnell dazu zu bewegen, seine Hilfe anzubieten oder ein vermeintliches Unrecht selbst auszubügeln.

Lichtempfindlich (-4 bzw. -2 auf Beleriar)

Charaktere, die lichtempfindlich sind, vertragen das Licht der Sonne nicht auf ihrer Haut und müssen sich entweder bei Tag in dichte Kleidung hüllen, die kein Licht durchlässt, oder können sich nur durch die Nacht bewegen. Das Licht der Sonne verbrennt ihre Haut förmlich und bereitet ihnen Schmerzen. Alles in allem bedeutet dies, dass ein Wesen auf der Oberfläche Niel'Anors lediglich eine Stunde lang dem Sonnenlicht ausgesetzt werden darf. Auf Beleriar wird diese Zeitspanne durch das magische Licht auf gut 5 Stunden erhöht.

Danach beginnt das Licht aber dennoch, die Haut des Wesens zu verbrennen. Es muss schleunigst die direkte Lichteinstrahlung verlassen, sonst verursacht jede halbe Stunde, während der die nackte Haut dem Licht ausgesetzt ist, den Abzug einer Schadensstufe.

Lüstern (-2)

Wann immer er einen Angehörigen des anderen Geschlechts zu Gesicht bekommt, der ein anziehendes Äußeres besitzt oder verführerisch agiert, kann sich der Charakter nur schwer zurückhalten und unternimmt Schritte, sich seinem auserkorenen Opfer zu nähern. Dabei ist es sehr gut möglich, dass er in seiner Lüsternheit alles andere außer diesem speziellen Ziel vergisst und

tagelang seinen Gelüsten frönt, anstatt dringendere Aufgaben zu erledigen.

Es bedarf einer Willenskraftprobe, die mit einem Abzug von -3 erschwert ist, um sich den Avancen eines anderen Wesens zu entziehen und auf das eigentliche Ziel fokussiert zu bleiben.

Neidisch (-2)

Kaum ein Wesen ist so neidisch auf andere wie dieser Charakter. Allen scheint es immer besser zu gehen als ihm, so jammert er zumindest bei Tag und Nacht und er ist ausgesprochen schadenfroh, wenn andere, die vermeintlich besser dran sind als er, plötzlich vom Pech verfolgt werden. Wenn sich die Gelegenheit ergibt, wird er vielleicht selbst Schritte ergreifen, um jemanden, der vom Glück begünstigt ist, wieder auf den Boden der Tatsachen zurückzuholen. Dieser Nachteil verleiht dem Charakter eine lose Zunge, die ihn nur allzu gerne über die Ziele seiner Missgunst herziehen lässt. Doch leider ist nicht jeder vertrauenswürdig genug, um seine Worte auch für sich zu behalten und so kann es nur allzu schnell geschehen, dass die üble Nachrede den Ruf desjenigen schädigt, der damit begonnen hat.

Wann immer sich eine Gelegenheit ergibt, einem Wesen zu schaden, das den Neid des Charakters erweckt, muss er eine Willenskraftprobe -3 ablegen, um diesem Drang zu widerstehen.

Ruheloser Wanderer (-3)

Der Charakter wird ruhelos, sobald er für längere Zeit an einen Ort gebunden ist und etwas drängt ihn dazu, wieder weiter zu ziehen. Geschieht dies nicht, wird er immer nervöser und gereizter, bis er wieder weiterwandern kann und das gewohnte Umfeld verlässt. Es bedarf einer großen Willenskraft, um diesem Drang zu widerstehen. Und die Willenskraft verlässt ihn mit jedem vergehenden Tag ein wenig mehr.

Spieltechnisch gesehen wird jede Woche eine Willenskraftprobe fällig, um an einem Ort zu bleiben, die in der Folge um je einen weiteren Punkt erschwert wird. Beträgt der Abzug in der ersten Woche noch -1, wächst er bereits in der zweiten auf -2 an. Und von dort an wird es kaum einfacher.

Schlechte Aura (-6)

Ganz gleich, wie sehr er bestrebt ist, Gutes zu tun, es läuft immer auf das Gleiche hinaus – die Leute wollen einfach nicht glauben, dass er es gut meint, denn sie spüren eine schlechte Aura, die den Charakter umgibt und die sie glauben lässt, dass er Böses im Schilde führt.

Der Charakter erleidet einen Abzug von zwei Würfeln bei jeder Probe, die sich unter fremden Menschen auf eine soziale Fertigkeit bezieht.

Schlechter Ruf (-2)

Der Charakter hat einen schlechten Ruf und muss von daher mit einigen Gerüchten über seine Person leben, die ihm ganz und gar nicht gefallen dürften. Es ist egal, ob er wirklich etwas getan hat – die Wesen um ihn herum glauben es und das ist am Ende alles, was zählt.

Er erhält einen Abzug von -3 Punkten auf jede soziale Aktion, wenn er sich in einem Kreis bewegt, in dem man ihn kennt.

Sehbehindert (-1 bis -6)

Der Charakter hat einen Teil seines Augenlichtes eingebüßt. Dies kann von einer leichten Sehschwäche bis hin zu beinahe vollkommener Blindheit gehen. Er muss bei allen Handlungen, die Sehen mit einbeziehen, einen Abzug in Höhe der Punktzahl hinnehmen, der den für den Nachteil investierten Punkten entspricht. -1 entspräche demnach einer leichten Kurzsichtigkeit, -6 nahezu völliger Blindheit.

Ein vollkommen blinder Charakter dagegen würde keinen Abzug erleiden. Stattdessen ist es ihm schlicht und einfach unmöglich, überhaupt eine Aktion auszuführen, die Sehen miteinbezieht.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Stolz (-2)

Manchmal verbietet es der Stolz diesem Charakter einfach, Schwächen einzugestehen und Hilfe anzunehmen, wenn er sie auch noch so dringend brauchen kann. Er kann einfach nicht über seinen Schatten springen. Sobald er das Gefühl hat, dass man ihn bemitleidet oder annimmt, dass er nicht selbst für sich sorgen kann, muss er das Gegenteil beweisen.

Sein Stolz verursacht einen Abzug von -3 auf jede Willenskraftprobe, die darüber entscheidet, ob er Hilfe annimmt oder irgendetwas tun wird, das seinen Stolz verletzen könnte.

Unehrenhaft (-3)

Ehre ist etwas für Schwächlinge. Dieser Charakter hält sich nicht an gängige Ehrbegriffe, er erschafft sich seine eigenen und sieht keinen Grund, ehrenhaft sein zu müssen, wenn es um einen Kampf oder um ein Geschäft geht. Er betrügt und findet nichts Verwerfliches daran. Die anderen tun es doch auch, oder?

Unehrenhaft wirkt sich auf den Ruf eines Charakters aus. Er erleidet einen Abzug von -4 auf soziale Proben, bei denen er seine Glaubwürdigkeit oder seine Ehre unter Beweis stellen soll bzw. jemanden von diesen überzeugen muss. Man hat vieles über ihn gehört und kann nur schwerlich glauben, dass seine Absichten ehrlich sind und dass er ausnahmsweise einmal die Wahrheit sagt.

Unehrlich (-2)

Der Charakter hat den starken Drang, ständig zu lügen und es fällt ihm schwer, die Wahrheit zu sagen, sobald er sich unsicher fühlt und denkt, dass ihm jemand am Zeug flicken möchte. Es ist klar, dass man ihm gegenüber mittlerweile sehr misstrauisch ist. Möchte er etwas vertuschen oder fühlt er sich in die Enge getrieben, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass er sich für die Lüge entscheidet. Zu dumm nur, wenn diese nicht gut genug ist, um dauerhaft standzuhalten.

Ungeschickt (-3)

Ganz gleich, was der Charakter anfängt, er scheint immer vom Pech verfolgt und es geschehen ihm deutlich mehr Missgeschicke als anderen. Er steht sich einfach manchmal selbst im Weg und kann seine Gliedmaßen nicht richtig kontrollieren.

Auf jede Probe, die sich auf Gewandtheit bezieht, erhält er einen Abzug von -3, die seine Ungeschicklichkeit repräsentiert.

Untreu (-2)

Der Charakter kann einfach nicht treu sein und es zieht ihn immer wieder aus dem warmen Bett zu-

hause in die Ferne, um ein Abenteuer zu suchen. Dieser Nachteil kann sich auch auf die Treue gegenüber seinen Freunden oder seinem Herrscher beziehen, nicht allein auf eine Liebesbeziehung.

Winkt eine verführerischere Verbindung als die alte, so wird eine Probe auf seine Willenskraft fällig, die mit einem Abzug von -3 erschwert wird. Er kann der Verlockung einfach nicht widerstehen.

Verflucht (-1 bis -6)

Ein Fluch lastet auf dem Charakter. Sei es ein Fluch, der sich allein auf seine Person bezieht oder einer, den seine Familie schon durch Jahrhunderte hindurch mit sich herumtragen muss, weil ein Ahne damals eine Dummheit begangen hat. Sicher kann ein Fluch gebrochen werden, doch dazu müsste erst einmal bekannt sein, wie.

Ausmaß und genaue Auswirkungen des Fluches müssen gemeinsam mit dem Erzähler festgelegt werden. Es könnte etwas Profanes wie Pech in der Liebe sein oder auch etwas weitaus unangenehmeres wie ein Geist, der den Charakter mit seinen Rachegelüsten verfolgt. Der Fantasie sind hierbei wenige Grenzen gesetzt. Fest steht, dass der Fluch durchaus unangenehme Folgen haben wird.

Verpflichtung (-3)

Der Charakter besitzt eine Verpflichtung, von der er sich nicht lösen kann und die seine Freiheit beschränkt. Dies könnten z. B. seine Kinder sein, eine Ehe, ein altes Versprechen, das ihn bindet oder auch ein anderes Wesen, für das er verantwortlich ist und das ihn braucht.

Eine Verpflichtung beschneidet die Freiheit des Charakters. Er muss stets das Wohl und den Willen jener bedenken, denen er verpflichtet ist, und kann nicht frei über sich und seine Wege bestimmen.

Verschwenderisch (-2)

Er hat einfach kein Händchen für den Umgang mit den harten Münzen und kämpft ständig mit dem leeren Goldbeutel. Das Geld rinnt dem Charakter durch die Finger wie Sand und er kann schlecht widerstehen, wenn das Leben mit seinen Verlockungen nach ihm ruft. Juwelen, wertvolle Kleider, Feste, Speisen – wann immer etwas Verführerisches und Teures seinen Weg kreuzt, muss er eine Willenskraftprobe -2 bestehen, um den Goldbeutel geschlossen zu lassen.

Wahre Identität (- 3)

Der Charakter führt ein Doppelleben und wandelt dadurch zwischen zwei Welten, was manchmal eine wahrhaftige Gratwanderung sein kann. Vielleicht weiß er aber auch selbst nicht, wer er wirklich ist und es wäre womöglich ein schockierendes Erlebnis, plötzlich damit konfrontiert zu werden.

Die wahre Identität kann einiges an Schwierigkeiten mit sich bringen – von Wesen, die ihm nicht gut gesonnen sind bis hin zu der ständigen Angst, dass sie durch irgendetwas oder irgendjemand ans Licht kommt. Schließlich gibt es immer einen Grund, der ein wenig tiefer gehen muss, wenn man sich dazu gezwungen fühlt, seine wahre Herkunft und Teile des eigenen Lebens zu verleugnen.

Vielleicht handelt es sich bei ihm um einen Spion, der für eine Macht arbeitet, die den Wesen, mit denen er sich umgibt, nichts Gutes will. Vielleicht ist er der Thronerbe eines Landes, der gesucht wird und zur Strecke gebracht werden soll. Die Möglichkeiten sind vielfältig.

Wankelmütig (-1)

Dieser Weg oder lieber jener? Vorhin noch ja, jetzt besser doch nicht? Der Charakter ist extrem wankelmütig und hat Schwierigkeiten, eine Entscheidung zu treffen oder sie aufrecht zu erhalten. Dies stößt andere oft vor den Kopf oder verursacht ein Zögern im ungünstigsten Moment. Ganz zu schweigen davon, dass man nicht allzu viel Vertrauen in seine Zuverlässigkeit besitzt.

Möchte der Charakter jemanden von seinen Fähigkeiten überzeugen oder eine Aufgabe übertragen bekommen, so werden seine Bemühungen mit einem Abzug von -3 belegt.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Kapitel 3

Geld und Ausrüstung

Es ist so wie im wirklichen Leben. Auch im Rollenspiel benötigen die Charaktere finanzielle Mittel, um existieren zu können. Ausrüstung will angeschafft und bezahlt werden, denn auf Dauer könnte es ein wenig schwierig werden, Gegnern nur mit einem Holzstöckchen bewaffnet entgegen zu treten.

Unterkunft und Nahrung, Kleidung und Reisekosten lassen das Vermögen schnell zusammenschrumpfen, bis nur noch ein kläglicher Rest vorhanden ist, der dringend aufgefüllt werden muss. Ganz zu schweigen davon, dass ein gehobener Lebensstil ebenfalls mit Kosten verbunden ist.

Glücklicherweise bringt das Abenteurerleben in dieser Hinsicht gewisse Vorteile mit sich. Hier und da findet sich ein Schatz, wertvolle Gegenstände werden gefunden und können verkauft werden und wer die Helden anheuert, um eine Aufgabe zu übernehmen, wird sie höchstwahrscheinlich auch dafür bezahlen.

Es gibt einige Vorteile, die finanzielle Sicherheiten mit sich bringen. Ein Eigenheim oder eine Quelle, aus der monatlich eine feste Summe in die Tasche eines Charakters fließt. Auch ein Handwerk oder ein Beruf zieht ein festes Einkommen nach sich, solange sie aktiv ausgeübt werden.

Darüber hinaus sind die Möglichkeiten vielfältig. Diebstahl ist womöglich nicht die glücklichste Wahl, doch er kann überaus effektiv sein. Das Annehmen von gelegentlichen Arbeiten, für die man ein gewisses Talent mit sich bringt, ist eine weitere Option, mit der man sich die Taschen füllen kann. Ganz gleich, wofür sich ein Spieler entscheidet – an dieser Stelle finden sich alle Informationen über die Zahlungsmittel, die man auf Beleriar gemeinhin nutzt und die Kosten diverser Ausrüstungsgegenstände, die ein Abenteurer vielleicht erwerben möchte.

Wie genau Elemente wie Lebenshaltungskosten in einer einzelnen Rollenspielgruppe behandelt werden, bleibt dem Erzähler und den Spielern überlassen. Die einen wollen vielleicht mehr ins Detail gehen und legen bestimmte Summen fest, die jeden Monat für das tägliche Leben aufgebracht werden müssen. Für eine andere Gruppe mag dies vollkommen nebensächlich sein und nahezu niemals beachtet werden. Eine solche Frage muss jede Spielergruppe für sich und nach ihrem persönlichen Geschmack klären, sodass an dieser Stelle keine Richtlinien dafür aufgestellt werden.

Für das Spiel an sich ist es im Grunde nur wichtig, feststellen zu können, was sich ein Charakter leisten kann und was über seine finanziellen Möglichkeiten hinausgeht. Wenn er nicht dazu in der Lage ist, ein Rapier zu bezahlen, kann er es nicht nutzen und muss auf einfachere Mittel zurückgreifen. Ist ein Pferd unerschwinglich, so muss er eben zu Fuß gehen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Geld auf Beleriar

Die ersten Siedler, die mit Fanur Mondlied auf die Insel kamen, brachten zunächst die Golddukaten und Silbertaler Erianors mit nach Beleriar, begannen in der Folge jedoch schnell damit, eigenes Münzgeld zu prägen. Die ersten Golddukaten trugen das Antlitz Fanur Mondlieds – eine Ehre, die dieser jedoch nicht sonderlich schätzte, da sein Glauben nicht mit dem Streben nach Gewinn zu vereinbaren war. Sie wurden schnellstens aus dem Verkehr gezogen und gegen Geldstücke ersetzt, die zunächst mit den Gesichtern großer Dichter und Denker versehen waren.

So gab es nur wenige Münzen mit Fanurs Konterfei, die in der heutigen Zeit kaum mehr zu finden sind und deren Wert entsprechend hoch ist. Es ist für jeden Schatzjäger ein besonderer Leckerbissen, einen solchen Golddukaten zu finden, verspricht er doch einen hohen Gewinn in den Kreisen jener, die solche historischen Stücke zu schätzen wissen. Nicht selten hat man die verbliebenen Münzen in früherer Zeit zu Talismanen oder Glaubensabzeichen verarbeitet. Es ist überliefert, dass Fanur auch davon nicht sonderlich begeistert gewesen sein muss und jeglichen Kult um seine Person verabscheut hat.

In der späteren Zeit, nachdem die Geschicke der Stadt traditionell in die Hände eines Fürsten gelegt worden sind, war es dessen Gesicht, das die Münzen geschmückt hat. Die aktuellsten Golddukaten tragen entsprechend die Züge von Aranil Falkenauge.

Drei Münzarten werden auf Beleriar genutzt. Man nennt sie Golddukaten, Silbertaler und Kupferpfennige und ihnen wird gemäß des Edelmetalls, aus dem sie bestehen, ein bestimmter Wert beigemessen.

Golddukaten

Golddukaten sind die wertvollsten Münzen, die man auf Beleriar kennt. Traditionell wird das Oberhaupt der Insel auf einer Seite abgebildet, auf der anderen prangt das Wappen Beleriars. Eleria Anuriel hat diese Art der Ehrung zur Zeit ihrer Regentschaft abgelehnt und somit kann man aus diesen Jahren noch Münzen finden, die stattdessen den blauen Turm als Wahrzeichen der Stadt Nir'alenar auf der Vorderseite tragen.

Silbertaler

Der Silbertaler ist weitaus gebräuchlicher als es Golddukaten sind. 10 Silbertaler sind so viel wert wie eine Golddukate. Traditionell werden auf Silbertalern Persönlichkeiten festgehalten, die die Insel positiv bereichert haben. Oft sind dies Gelehrte, die wichtige Erkenntnisse gewonnen oder große Werke vollbracht haben. Manchmal jedoch auch Musiker oder Künstler, die auf die eine oder andere Weise zu besonders großem Ruhm gelangt sind.

Auf der Rückseite findet sich ein entsprechendes Symbol, das ihnen zugeordnet werden kann. Dies könnte eine Harfe sein, eine Schriftrolle mit einer Feder oder die Abbildung ihres größten Werkes.

Kupferpfennige

Kupferpfennige sind die kleinsten Münzen Beleriars mit dem geringsten Wert. 10 Kupferpfennige besitzen den Wert von einem Silbertaler. Ihre Gestaltung ist entsprechend schlicht. Die Umrisse der Insel finden sich auf der einen Seite, auf der anderen findet man das Wappen des regierenden Fürsten.

Geld im Sternenmeer

Im Sternenmeer nutzt man gemeinhin keine Münzen als Zahlungsmittel. Stattdessen werden Perlen eingesetzt, die je nach Farbe und Größe von unterschiedlichem Wert sind. Für Landbewohner mag dies kompliziert anmuten, für die Meeresbevölkerung ist es jedoch vollkommen natürlich, den Wert einer Perle einordnen zu können.

Normalerweise zieht man Perlen gleicher Farben und Größen auf Stränge, die dann jeweils

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

aus 10 einzelnen Perlen bestehen und auf diese Weise recht bequem abgezählt und mitgeführt werden können. Dabei sind es schwarze Perlen, die aufgrund ihrer Seltenheit den höchsten Wert besitzen, dicht gefolgt von reinweißen, makellosen Perlen. Andere Farben bewegen sich darunter und besitzen einen entsprechend geringeren Wert.

Besonders große Perlen werden nicht auf Stränge gezogen. Sie sind als Schmuck begehrt und wer eine solche findet, kann sich glücklich schätzen.

Es ist nicht erstaunlich, dass die Suche nach Perlen ein beliebter Zeitvertreib ist. Allerdings ist es nicht erlaubt und gilt als Diebstahl am eigenen Volk, der je nach Volkszugehörigkeit mit unterschiedlichen Strafen belegt ist.

Die Perlensuche obliegt den Perlensuchern, bestimmten Gruppen, die für ihr Volk nach dem wertvollen Material suchen. Dabei ist der Meeresboden streng zwischen den Völkern aufgeteilt. Es ist beispielsweise Meereselfen nicht erlaubt, auf dem Gebiet der Tritonen nach Perlen zu suchen oder andersherum. Und nur ein Dummkopf würde sich in die streng bewachten Gefilde der Yassalar wagen, um Perlen zu stehlen.

Um den Handel zwischen Meereswesen und den Landbewohnern zu erleichtern, existieren auf Beleriar in jeder größeren Stadt Wechselstuben, in denen man Perlen in Münzen umtauscht oder Münzen zu Perlen macht. Oftmals werden diese von Halbmeereswesen geführt, die in keiner der beiden Welten zuhause sind, gleichzeitig aber auch Kenntnisse von beiden besitzen. Der Wechselkurs variiert dabei stetig und kann von Stadt zu Stadt unterschiedlich sein.

Gemeinhin tauschen die meisten Wechselstuben eine schwarze Perle in 10 Golddukaten um, eine reinweiße in 5 Golddukaten. Andersfarbige Perlen sind unter diesem Wert anzusetzen und unterliegen meist dem Ermessen des Inhabers der Wechselstube bzw. der Nachfrage.

Monatliche Einkünfte

Zwar kann man sich durchaus sein Auskommen mit dem Ausziehen auf Abenteuer verdienen, doch im Grunde ist es sicherer, wenn man einer festen Tätigkeit nachgeht, die an jedem Monatsende die Kassen füllt.

Für die Charaktere bedeutet dies, dass sie, insofern sie einem Beruf nachgehen, der regelmäßig Münzen einbringt, an jedem Monatsende mit einer bestimmten Anzahl von Würfeln ermitteln dürfen, was sie eingenommen haben. Das Ergebnis wird dann mit 5 multipliziert und ergibt die Summe an Silbertalern, die sie verdient haben.

Die Voraussetzung hierfür ist der Kauf der Fertigkeit *Handwerker* und die Auswahl eines entsprechenden Berufes.

Dabei versinnbildlicht je ein Punkt, den der Charakter in dieser Fertigkeit besitzt, einen Würfel, den er bei der monatlichen Ermittlung seines Verdienstes einsetzen darf. Ein Punkt bedeutet also den Einsatz von 1W6 und man kann davon ausgehen, dass der Charakter mit diesem Fertigkeitswert den Status eines Lehrlings besitzt. Mit einer Steigerung wachsen entsprechend auch

sein Ansehen und sein Können oder sie bedeutet eine Verbesserung seiner Anstellung. Ein Koch, der in einer kleinen Taverne den Kochlöffel schwingt, wird meist weniger verdienen als ein Koch, der im Hause eines Adeligen angestellt ist.

Allerdings muss der Beruf tatsächlich regelmäßig ausgeübt werden. Ist der Charakter unterwegs, kann er auch kein Geld einnehmen. Für die meisten Abenteurer wird es mit der Zeit wahrscheinlich schwierig sein, ihren Beruf auszuüben und auf diese Weise ihr Geld zu verdienen. Für viele wird es sicherlich auch immer weniger attraktiv, mit einem Handwerk zu Geld zu kommen, wenn es doch anderweitig sehr viel einfacher zu erlangen ist.

Das letzte Wort bei der Ermittlung des Einkommens hat stets der Erzähler. Empfindet er es aufgrund der Spielsituation nicht als angemessen, dass der Charakter sein volles Einkommen auswürfeln darf, so kann er Würfel streichen oder den Verdienst für den ganzen Monat aussetzen.

Zudem gilt auch hier, dass eine Steigerung der Fertigkeit nur dann möglich ist, wenn sie aktiv eingesetzt worden ist. Hat der Charakter monatelang nicht seinen Beruf ausgeübt, so darf er diesen natürlich auch nicht steigern und sich somit ein größeres Einkommen erwirtschaften.

Beispiel:

Siara arbeitet als Köchin im Haus eines Angehörigen des niederen Adels. Ihre Handwerker (Köchin) Fertigkeit weist im Augenblick 2 Punkte auf, weswegen sie am Ende des Monats mit 2W6 ihr Einkommen bestimmen darf. Siara ermittelt eine 8 und multipliziert diesen Wert mit 5. Ihr Verdienst beläuft sich also für diesen Monat auf stolze 40 Silbertaler.

Im nächsten Monat stolpert sie in ein Abenteuer hinein, das sie weit von zuhause fortführt. Siara ist von heute auf morgen spurlos verschwunden. Natürlich erscheint sie deswegen auch nicht auf ihrer Arbeitsstelle und darf am Ende des Monats kein Einkommen erwarten. Schlimmer noch, als sie zurückkehrt, muss sie feststellen, dass sich ihr Arbeitgeber mittlerweile um Ersatz bemüht hat und sie sich um eine neue Arbeit kümmern darf.

Preise für Ausrüstungsgegenstände

Jeder Abenteurer, der etwas auf sich hält, benötigt ein gewisses Maß an Ausrüstung, um für allerlei Situationen gerüstet zu sein. Was diese Ausrüstung kosten kann, ist in der nachfolgenden Preistabelle aufgeführt. Dabei gilt jedoch, dass diese Preise durchaus Veränderungen unterworfen sein können. Womöglich kostet ein Arbeitspferd an dem einen Ort deutlich mehr, an einem anderen deutlich weniger. Preise richten sich grundsätzlich danach, wo man einkaufen geht und können demnach auch modifiziert werden, wenn es der Erzähler für angebracht hält. Etwas, das in einer Gegend knapp ist, wird eben teurer sein als etwas, das im Überfluss vorhanden ist.

Auch die Qualität eines Gegenstandes spielt dabei eine Rolle, die nicht außer Acht gelassen werden darf. Ein nach Maß angefertigtes und verziertes Rapier dürfte wesentlich teurer sein als eines, das man dem Schmied einfach aus seinem Bestand abkauft. Je hochwertiger ein Gegenstand ist, desto teurer ist er auch.

Die Preise in diesen Listen entsprechen meist der einfachsten Art eines Gegenstandes. Ein Ballkleid mag 15 Golddukaten kosten und edel genug für eine bestimmte Festlichkeit wirken, doch um einem besonderen Anlass angemessen zu sein, besteht vielleicht Bedarf für etwas, das noch prunkvoller ist. Und dies könnte leicht die Kosten in die Höhe treiben. Mehr Stickereien, mehr Perlen, mehr Spitze - manchmal ist edel womöglich nicht edel genug. Es kann also davon ausgegangen werden, dass die vermerkten Preise nicht unbedingt das Maximum darstellen, sondern einen Richtwert. Besondere Vorstellungen wollen auch entsprechend bezahlt werden.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Wenn die Helden jedoch ihre erste Ausrüstung bei der Charaktererschaffung zusammenkaufen, sollte dies keine Rolle spielen. Sie können sich frei aus der Liste bedienen und müssen diesen Vorgang natürlich nicht ausspielen. Später wird es noch genügend Gelegenheiten geben, etwaige vergessene Gegenstände nachzukaufen, die dem Vorhaben angepasst sind. Wozu gleich ein Fernrohr kaufen, wenn keine Reise ansteht? Spezielle Dinge können später immer noch erworben werden und Preise dürfen dann auch nach Herzenslust durch Feilschen oder andere Tätigkeiten manipuliert werden.

Ausrüstung verkaufen

Wenn die finanziellen Mittel knapp werden, kann so mancher Abenteurer auf die Idee kommen, einen Teil seiner Besitztümer zu verkaufen, um damit Kosten zu decken.

Es ist schwierig, eine feste Regel zu finden, was genau der Verkauf alter Ausrüstungsgegenstände einbringt. Fest steht, dass der Charakter auf keinen Fall den Neupreis des Gegenstandes erhalten wird. Der Erzähler sollte also einen hübschen Prozentsatz vom zuvor gezahlten Preis abziehen und es dem Spieler überlassen, seinen Charakter um den endgültigen Gewinn feilschen zu lassen. Zudem hat der Charakter womöglich von vorneherein einen viel zu hohen Preis gezahlt und wird auf gar keinen Fall auch nur annähernd so viel zurückerhalten, wie er dafür ausgeben musste.

Traglast

Natürlich kann ein Charakter kein unbegrenztes Gewicht auf Dauer mit sich herumschleppen. Entsprechend wird es selbst einem gestandenen Mann mit einer Muskelkraft von 6 schwerfallen, eine Last von 200 kg über einen längeren Zeitraum zu tragen, auch wenn er diese kurzzeitig heben könnte. Aus diesem Grund muss eine maximale Traglast festgesetzt werden, die darüber bestimmt, was für einen Charakter mit einem bestimmten Muskelkraftwert im Bereich des Möglichen liegt. Dabei gilt, dass ein Charakter dieses Gewicht für einige Stunden tragen kann. Alles, was jedoch darüber hinausgeht, belastet ihn zusätzlich und resultiert in einem Abzug auf seine Aktionen. Pro 10 kg, die über seinen maximalen Traglastwert hinausgehen, muss er einen Abzug von -1 hinnehmen.

Wenn es jedoch um das Gewicht geht, das ein Charakter für kurze Zeit heben und halten kann, so ist er in der Lage, das Doppelte seiner maximalen Traglast zu stemmen. Dieses Gewicht kann er jedoch nicht unbegrenzt halten. Um zu ermitteln, wie lange er dazu in der Lage ist, wird in jeder Runde eine Probe auf seine Konstitution fällig, die für jede Runde, die über die erste hinausgeht, mit einem Abzug von -1 belegt wird. Dabei richtet sich der Schwierigkeitsgrad dieser Probe nach dem Anteil der maximalen Hebelast, der gehoben werden soll.

Maximale Traglast

MK	*Max. Traglast*	*Max. Hebelast*
1	10 kg	20 kg
2	20 kg	40 kg
3	30 kg	60 kg
4	60 kg	120 kg
5	75 kg	150 kg
6	120 kg	240 kg

Schwierigkeitsgrade

Hebelast	*SG*
¼ der max. Hebelast	6
½ der max. Hebelast	9
¾ der max. Hebelast	12
Komplette Hebelast	15

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Bekleidung

Kleidungsstück	*Preis*
Bluse	
Edel	2 GD
Fein	9 ST
Einfach	3 ST
Ballkleid	15 GD
Gehrock	
Edel	7 GD
Fein	4 GD
Einfach	12 ST
Geldbörse	1 ST
Handschuhe	
Edel	2 GD
Fein	9 ST
Einfach	3 ST
Hemd	
Edel	2 GD
Fein	9 ST
Einfach	3 ST
Hose	
Edel	4 GD
Fein	2 GD
Einfach	3 ST
Hut	
Edel	1 GD
Fein	6 ST
Einfach	2 ST
Kleid	
Edel	5 GD
Fein	3 GD
Einfach	1 GD
Mantel	
Edel	7 GD
Fein	4 GD
Einfach	12 ST

Kleidungsstück	*Preis*
Maske	
Edel	3 GD
Fein	1 GD
Einfach	5 ST
Robe	
Edel	5 GD
Fein	3 GD
Einfach	1 GD
Rock	
Edel	3 GD
Fein	1 GD
Einfach	5 ST
Schleier	
Edel	1 GD
Fein	6 ST
Einfach	2 ST
Schuhe	
Edel	5 GD
Fein	3 GD
Einfach	1 GD
Stiefel	
Edel	10 GD
Fein	6 GD
Einfach	3 GD
Umhang	
Edel	6 GD
Fein	3 GD
Einfach	1 GD
Unterkleid	
Edel	2 GD
Fein	9 ST
Einfach	3 ST
Unterwäsche	
Edel	1 GD
Fein	6 ST
Einfach	2 ST

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Kleidungsstück	*Preis*
Weste	
Edel	2 GD
Fein	12 ST
Einfach	4 ST

Diverse

Gegenstand	*Preis*
Angelhaken	2 ST
Becher	4 ST
Brecheisen	2 ST
Buch, leer	15 ST
Decke	3 ST
Diebeswerkzeug	5 GD
Fackeln 10 Stück	3 KP
Fernrohr	15 GD
Hammer	3 ST
Kerzen, 3 Stück	3 ST
Kissen	3 ST
Kompass	5 GD
Kreide, 10 Stück	9 KP
Laboreinrichtung	150 GD
Lampe	3 GD
Lampenöl, 1 Liter	5 KP
Leiter	8 ST
Meißel	3 ST
Nähnadel	3 KP
Papier, 10 Blatt	7 KP
Pergament, 10 Blatt	4 KP
Phiole, leer	ab 5 ST
Pickel	3 ST
Proviant pro Tag	8 ST
Rasiermesser	3 ST
Rucksack	4 ST
Sanduhr	5 GD
Schaufel	3 ST
Schloss	ab 5 ST
Schreibfeder	ab 1 GD
Sehne pro 10 m	5 KP
Seife, gut	3 ST
Seife, Kern-	1 ST
Seife aus Déleuna	5 ST
Seil, 20 m	6 ST
Sextant	10 GD
Siegelring	1 GD
Siegelwachs	3 ST
Spiegel, groß	50 GD
Spielkarten	3 ST
Tinte	7 ST
Wasserschlauch	2 ST
Wetzstein	3 ST
Würfel	3 ST
Zelt	ab 1 GD
Zwirn	4 ST

Reisen

Art der Reise	*Preis*
Kutschreise	3 GD pro 100 km
Pferdeverleih	5 GD pro Tag
Schiffsreise	3 GD pro 100 km
Windschiffreise	5 GD pro 100 km

Unterkunft

Art der Unterkunft	*Preis*
Gasthaus, edel	4 GD pro Tag
Gasthaus, schlicht	2 GD pro Tag
Herberge, einfach	1 GD pro Tag
Stall	5 ST pro Tag

Im Gasthaus

Art	*Preis*
Vorspeise	
Einfach	3 ST
Exquisit	6 ST
Hauptgericht	
Einfach	9 ST
Exquisit	15 ST
Nachspeise	
Einfach	4 ST

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Art	*Preis*
Exquisit	7 ST
Bier	
Becher	15 KP
Krug	3 ST
Wein	
Becher, edel	5 ST
Becher, einfach	2 ST
Krug, edel	1 GD
Krug, einfach	5 ST
Zwergenbier	
Becher	3 ST
Krug	6 ST

Nahkampf-Waffen

Waffe	*Preis*
Axt	5 GD
Axt, zweihändig	15 GD
Degen	25 GD
Dolch	5 GD
Dreizack	6 GD
Hammer	5 GD
Hammer, zweihändig	15 GD
Hellebarde	15 GD
Knüppel	bis 5 ST
Langschwert	30 GD
Messer	3 GD
Parierdolch	8 GD
Peitsche	2 GD
Rapier	25 GD
Säbel	30 GD
Zwergenaxt	30 GD

Fernkampf-Waffen

Waffe	*Preis*
Armbrust	20 GD
Armbrust, schwer	30 GD
Bogen, kurz	8 GD
Bogen, lang	15 GD
Harpune	7 GD
Muskete	90 GD
Pistole	50 GD
Schleuder	bis 2 ST
Wurfaxt	3 GD
Wurfpfeil	1 GD
Wurfmesser	3 GD
Wurfspeer	4 GD

Zubehör & Munition

Gegenstand	*Preis*
Bleikugeln, 10 Stück	1 GD
Bolzen, 10 Stück	12 ST
Köcher	15 ST
Pfeile, 10 Stück	15 ST
Schwertscheide	15 ST
Schwertscheide, edel	3 GD
Schwertgurt	25 ST

Rüstung

Art	*Preis*
Lederrüstung	25 GD
Kettenhemd	75 GD
Plattenpanzer	200 GD
Waffenrock, wattiert	15 GD

Tiere

Tierart	*Preis*
Arbeitspferd	30 GD
Esel	10 GD
Geflügel	5 ST
Hund	bis 3 GD
Hund, edle Rasse	bis 30 GD
Jagdhund	5 GD
Katze, edle Rasse	12 ST
Maultier	20 GD
Ochse, Kuh	10 GD
Pony	25 GD
Reitpferd	60 GD
Reitpferd, edel	ab 100 GD

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Tierart	*Preis*
Schaf	10 ST
Schlachtross	150 GD
Schwein	10 ST
Ziege	10 ST
Singvogel	15 ST
Singvogel (Shay'vinyar)	100 GD
Wachhund	10 GD
Zierfische	3 KP bis 3 GD

Tier-Zubehör

Gegenstand	*Preis*
Gerte	1 GD
Geschirr (Kutsche)	40 GD
Karren	25 GD
Kutsche	
Edel	250 GD
Fein	150 GD
Einfach	75 GD
Pferdedecke	3 KP
Pferdeschlitten	70 GD
Sattel	
Damen	40 GD
Edel	40 GD
Einfach	20 GD
Satteldecke	3 KP
Satteltasche	3 GD
Vogelkäfig	
Edel	5 GD
Einfach	15 ST
Wagen	40 GD
Zaumzeug	5 GD

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Kapitel 4

Die Welt der Magie

Sechs magische Strömungen existieren auf Niel'Anor und können von den auf dieser Welt lebenden Wesen auf unterschiedliche Art und Weise berührt werden.

Die vielseitigste ist dabei sicherlich die Magie der Elemente, die ihre Kraft aus den sechs Elementen zieht, die jedem Lebewesen und jedem Winkel Niel'Anors innewohnen und deren Anwender man allgemein als Magier oder Zauberer bezeichnet. Ihr verwandt ist die Kunst der Hexerei, eine uralte Art der Magie, die von vielen Wesen dieser Welt gefürchtet wird.

Die Nächste ist die göttliche Magie, die die Götter dieser Welt ihren Dienern gewähren, damit diese in ihrem Namen Wunder zu vollbringen vermögen. Es ist ein stiller, leiser Zauber, der Wunden heilt und Tote ins Leben zurückzuholen vermag.

Die vierte Art der Magie ist der Zaubergesang, die Kunst, mit der Stimme die Herzen der Zuhörer zu betören, Illusionen zu weben und den Geist zu verwirren. Sehr selten ist der Seelenwandel. Es ist eine geheimnisvolle und seltene Kraft, die sich der Stärken der Tierwelt bedient und sie für den Zaubernden nutzbar macht.

Die Letzte schließlich ist der Klingentanz, der aus seinem Anwender einen anmutigen und überaus tödlichen Krieger macht, der mit der Kunst seiner Klingen und seiner tänzerischen Leichtfüßigkeit nicht nur das Auge in Erstaunen versetzt, sondern auch jeden Feind das Fürchten lehrt.

Wofür sich ein Spieler letzten Endes für seinen Charakter entscheidet, bleibt dem persönlichen Geschmack und dem angestrebten Konzept überlassen. Doch wenngleich sich alle Magiearten Niel'Anors in ihrer Anwendung und ihrer Ausrichtung unterscheiden mögen, so haben sie dennoch eines gemeinsam – ihr Einsatz beruht im Spiel auf den gleichen Regeln, die sich nur geringfügig durch gewisse Anpassungen voneinander unterscheiden.

Der erste Schritt ist es, bei der Charaktererschaffung den jeweiligen Vorteil zu kaufen, der Zugang zu der angestrebten Magie gewährt. Dazu muss gesagt werden, dass sich der künftige Magieanwender an dieser Stelle entscheiden muss, wie sein weiterer Lebensweg verläuft. Es ist nicht möglich, eine zweite magische Spielart zu erlernen, da jede Einzelne davon Hingabe und eine lange, mühsame Ausbildung voraussetzt, die keine Zeit für eine Zweite lässt. Ein Charakter ist für seine Magie geboren. Entweder besitzt er eine Zauberstimme, die Fähigkeit des Seelenwandels oder die Anlagen, einen Elementargeist zu binden. Er kann sein Leben einer Gottheit oder der Klinge weihen – niemals mehr als einer Strömung.

Die Zauberkraft

Ein Magieanwender erhält durch den Kauf des entsprechenden Vorteils ein weiteres Attribut, das einem magielosen Wesen verwehrt bleibt – die

Zauberkraft. Diese wird ihm bereits bei der Geburt geschenkt und schlummert bis zum Zeitpunkt seiner Ausbildung und ihrer vollen Erweckung in seinem Inneren. Die Zauberkraft berechnet sich aus dem **Durchschnitt des jeweiligen Grundattributes, das seiner Magieart zugeordnet ist, und seiner Willenskraft**, wird dabei jedoch nicht wie ein gewöhnliches Attribut gesteigert. Sie wächst erst dann weiter an, wenn beide Attribute, von denen sie abgeleitet worden ist, ebenfalls gesteigert werden.

Besitzt ein Magier, der der Elementmagie kundig ist, also beispielsweise einen Intelligenzwert von 3 und einen Willenskraftwert von 3, ergibt sich daraus der Wert der Zauberkraft, der ebenfalls 3 beträgt. Ungerade Werte werden dabei stets abgerundet. Für eine Steigerung der Zauberkraft ist also ein gleichmäßiges Anwachsen der Grundattribute notwendig. Steigert der Magier also seine Intelligenz auf 4, steigt die Zauberkraft nicht automatisch. Erst wenn er auch seine Willenskraft erhöht hat, wird ihm eine stärkere Zauberkraft zuteil.

Die Zauberkraft ist für einen Magieanwender aus zweierlei Gründen wichtig – sie bestimmt natürlich über den Erfolg von Magieproben, ist also das Maß für sein Können, ermittelt jedoch auch ebenso die Erschöpfung, ist also auch das Maß für seine Ausdauer, das darüber entscheidet, wie viel Magie er wirken kann, bis seine Kräfte erschöpft sind.

Grundattribute nach Magieart

Elementmagie	Intelligenz
Göttliche Magie	Weisheit
Hexenkunst	Weisheit
Klingentanz	Gewandtheit
Seelenwandel	Konstitution
Zaubergesang	Ausstrahlung

Zauber

Ein Zauber gleicht in gewisser Hinsicht einer Fertigkeit. Er wird ebenso in einer Stärkeskala von 1 bis 6 gemessen, kurz: Zauberstufen genannt, die widerspiegelt, wie gut ein Magieanwender diesen bestimmten magischen Effekt beherrscht, bzw. wie stark dieser eingesetzt werden kann. Dabei besitzt jeder Zauber ab dem Moment seines Erlernens einen Punkt und kann erst nach und nach über Erfahrungspunkte gesteigert werden.

Allerdings gilt hier ebenso wie bei Fertigkeiten, dass ein Zauber nicht stärker sein darf als die vorhandene Zauberkraft. So kann ein Zauber nur Zauberstufen in Höhe der momentanen Zauberkraft besitzen. Liegt diese bei 3, so kann ein Zauber keine 4 Zauberstufen aufweisen. Die Zauberkraft muss entsprechend gesteigert werden, bevor der Zauber mehr Zauberstufen erhalten darf.

Zu Beginn seiner Laufbahn besitzt ein Magier das Doppelte seines Grundattributswertes an Zaubern. Diese Anzahl kann nach und nach vermehrt werden. Allerdings wird ein Zauber nicht einfach gekauft, er kann auf vielerlei Wegen erlernt werden. Ein Beispiel wäre der Lehrmeister, der seinen Schüler ein neues magisches Talent lehrt, eine andere Möglichkeit wäre der Fund eines neuen Rituals in einem alten, verstaubten Zauberbuch.

Wie genau ein neuer Zauber gefunden und erlernt werden kann, hängt sicherlich von der Art der Magie ab. Ein Klingentänzer wird wohl nur selten Notizen über eine neue Fähigkeit finden und diese allein durch seine Vorstellung davon nutzen können – er braucht mit Gewissheit einen Lehrmeister, der diese beherrscht, während ein Priester vielleicht ein neues Wunder erlangt, indem er eine Tat vollbringt, die seiner Gottheit besonders gefällt oder ein sehr inbrünstiges Gebet spricht, das erhört wird.

Hier ist es am Erzähler, für passende Optionen zu sorgen, wobei er jedoch sicherstellen muss, dass seine Spieler nicht bei jeder Gelegenheit neue

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Zauber finden und aus dem Handgelenk erlernen können. Zauber wachsen nicht auf den Bäumen und warten darauf, gepflückt zu werden und es ist unwahrscheinlich, dass andere, fremde Magiewirker ihr Wissen freudig jedem preisgeben, der des Weges kommt. Hier gilt es, stets das richtige Maß zwischen Übersättigung und Frustration zu finden und den Spielern Aufgaben zu stellen, die sie erst lösen müssen, bevor sie eine neue magische Fähigkeit erlangen.

So nimmt das Studium an einer Akademie Zeit in Anspruch und kann einige Wochen oder sogar Monate dauern, in denen es dem Magieanwender nicht möglich ist, sich einem anderen Zeitvertreib zu widmen. Ein Lehrmeister stellt vielleicht Forderungen, will Gefallen erfüllt oder sonstige Leistungen erbracht haben, bevor er sein Wissen teilt.

Ein gutes Maß ist es wohl, wenn ein Magieanwender ca. drei Zauberfähigkeiten pro Punkt seiner Zauberkraft besitzt und nutzen kann. Schließlich sollten die Zauberfähigkeiten gesteigert werden – was nutzt es einem Magier, wenn er eine Menge an magischem Grundwissen vorzuweisen hat, jeden Zauber jedoch nur auf seiner kleinsten Stärke zu nutzen vermag, also kaum eine Wirkung damit hervorrufen kann?

Das Erlernen neuer Zauber

Ein Magieanwender wird im Laufe seines Lebensweges einige Zauber kennenlernen, doch ob er diese auch verstehen und einsetzen kann, muss erst noch ermittelt werden. So besitzt jeder Zauber einen Mindestattributwert, um erlernt zu werden, und kann erst gelernt werden, wenn das entsprechende Grundattribut diesen auch erreicht hat.

Ist diese Bedingung erfüllt, so muss der Spieler eine Würfelprobe mit Würfeln in Höhe des Grundattributs ablegen, bei der dieser Mindestwert mit 3 multipliziert wird und somit den Schwierigkeitsgrad darstellt.

Gelingt die Probe, so erhält der Magier die neue Fähigkeit auf ihrer niedrigsten Stufe und kann sie ab sofort einsetzen. Misslingt sie allerdings, so kann er erst dann einen neuen Versuch wagen, wenn er sein Grundattribut gesteigert hat.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Im übertragenen Sinne haben seine Fähigkeiten noch nicht ausgereicht, um den Zauber zu verstehen und er ist z. B. an mangelnder Intelligenz oder mangelndem Geschick gescheitert. Erst wenn das Attribut durch Übung und Erfahrung zugenommen hat, bekommt er eine neue Chance, den Zauber zu erlernen.

Die Zauberprobe

Wenn ein Magier einen Zauber einsetzen möchte, so wird eine Probe fällig, die über sein Gelingen oder Misslingen entscheidet. Dazu wird zunächst der Schwierigkeitsgrad festgelegt, der sich nach der angepeilten Stärke des Effektes richtet.

Ein Magieanwender kann frei entscheiden, wie stark der Effekt ausfallen soll, und ist dabei nur einer einzigen Beschränkung unterlegen – der Anzahl der Zauberstufen, die sein Zauber bis zu diesem Augenblick besitzt. Besäße dieser also bislang 4 Zauberstufen, so kann der Magier ankündigen, mit welcher Stärke er den Zauber wirken möchte – mit einer, zwei, drei oder gar vier Stufen. Besitzt er nur eine, so hat er keine Wahl – der Zauber wird nicht stärker ausfallen.

Die Anzahl der Zauberstufen wird dann mit 3 multipliziert und stellt damit den Schwierigkeitsgrad dar, der für die Auslösung des Effektes mit einer Würfelprobe überwunden werden muss.

Anschließend folgt die Überlegung, wie viel Energie der Magier für seinen Zauber einsetzen möchte. Die Würfelprobe darf maximal mit so vielen Würfeln ausgeführt werden, wie es der Höhe seiner Zauberkraft entspricht. Allerdings muss der Magier nicht unbedingt seine volle Zauberkraft einsetzen. Er darf bestimmen, wie viele Würfel davon er tatsächlich für seine Zauberprobe verwenden will.

Dies möchte jedoch gut überlegt sein – setzt er zu wenige Würfel ein, um seine Kräfte zu schonen, kann es nur allzu schnell geschehen, dass der Zauber fehlschlägt. Setzt er für einen schwachen Effekt jedoch eine hohe Anzahl seiner Würfel ein, so kann eine frühe Erschöpfung die Folge sein, die die folgenden Zauberproben erschwert.

Gelingt die Zauberprobe, so wird die Magie freigegeben und entfaltet ihre Wirkung, misslingt sie, so verpufft die magische Energie, zehrt aber dennoch an der Kraft des Anwenders.

Beispiel:

Lyria, eine Magierin des Windes, muss mit äußerster Vehemenz den Fürsten von Shay'vinyar von einem Vorschlag überzeugen und es kann durchaus nicht schaden, ihre Argumente mit ein wenig Magie zu verstärken. So versucht sie also, eine Aura der Macht zu weben, um ihre Chancen zu erhöhen.

Lyrias Spielerin entscheidet, die vollen drei Zauberstufen, die sie auf Aura der Macht besitzt, für diese wichtige Aufgabe einzusetzen und darf nun also mit den 3 Würfeln ihrer Zauberkraft um ihren Erfolg würfeln. Der Schwierigkeitsgrad beträgt eine 9 (ZS 3 x 3 = 9) und kann von Lyrias Spielerin mit einer 12 überwunden werden.

Allerdings ist der Fürst keinesfalls ein schwacher Gegner – er vermag es, Lyrias Ergebnis bei der Gegenprobe mit einer 15 zu überwinden und so hinterlässt ihr Zauber keinerlei Eindruck. Sie wird sich auf ihre natürlichen Talente verlassen müssen.

Erschöpfung

Jeder Magieanwender besitzt Erschöpfungsstufen, die darüber entscheiden, wie viele Zauber er wirken kann, bis seine magische Kraft aufgebraucht ist. Dabei kommt der Willenskraftaspekt der Zauberkraft zum Tragen. Um die Erschöpfungsstufen zu ermitteln, wird die Zauberkraft mit 2 multipliziert. Entsprechend steigen die Erschöpfungsstufen automatisch mit dem Anstieg des Zauberattributes an.

Nach dem Wirken eines Zaubers wird, ganz gleich, ob er gelingt oder nicht, eine Erschöpfungsprobe fällig. Als Schwierigkeitsgrad dient dabei das Ergebnis der vorherigen Zauberprobe. Je höher

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

diese ausgefallen ist, desto schwieriger wird es, dem Verlust einer Erschöpfungsstufe zu widerstehen, da ein hohes Würfelergebnis gleichzeitig bedeutet, dass eine große Menge magischer Energie abgerufen worden ist.

Auch bei dieser Probe werden Würfel in Höhe der Zauberkraft eingesetzt. Gelingt sie, so bleiben alle Erschöpfungsstufen erhalten. Schlägt sie jedoch fehl, wird dem Magier eine Erschöpfungsstufe abgezogen – er ist jetzt angeschlagen und verliert einen Teil seiner magischen Kraft.

Dies resultiert in einem Abzug, der bei seinen folgenden Zauberproben zum Einsatz kommt und nach je zwei verlorenen Erschöpfungsstufen noch weiter erhöht wird. Der Abzug wird ebenso auf das Ergebnis der späteren Zauberproben wie auf alle weiteren Erschöpfungsproben angerechnet.

Beispiel:

Nach Lyrias Aura der Macht muss ihre Spielerin ermitteln, ob sich ihre Zauberkraft erschöpft hat. Nun muss sie also die 12, die sie bei ihrer Zauberprobe gewürfelt hat, als Schwierigkeitsgrad einsetzen.

Die Probe erfolgt erneut mit den 3 Würfeln ihrer Zauberkraft. Diesmal lassen sie die Würfel im Stich und sie kann nur eine 10 vorweisen. Lyria erleidet also den Verlust einer Erschöpfungsstufe und muss in der Folge bei jeder Zauber- oder Erschöpfungsprobe eine 3 abziehen, bis sie die Möglichkeit zur Regeneration bekommt.

Erholung

Hat ein Magier all seine Erschöpfungsstufen verbraucht, so kann er keine Zauber mehr wirken, bis seine magische Kraft durch Erholung wiederhergestellt worden ist. Dies bedeutet, dass der Magier für einige Stunden vollkommen ungestört ruhen muss. Ob diese Ruhe durch Schlaf oder in Meditation erfolgt, bleibt dabei dem Spieler und seinen persönlichen Vorlieben überlassen.

Fakt ist, dass der Magier während dieser Zeit keinerlei Störungen ausgesetzt werden darf. Sollten die äußeren Umstände seine Ruhe stören, bleibt es dem Spielleiter überlassen, sich die Auswirkungen dieser Störung zu überlegen. Allerdings sollte eine solche in Maßen erfolgen – es ist sicherlich recht abwegig, dass ein Magier unter normalen Umständen keinerlei ungestörte Ruhe zu finden vermag, wenn er sich an einen entsprechenden Ort zurückziehen kann.

Ein Magier muss nicht zwingend seine kompletten Erschöpfungsstufen verbraucht haben, um sie regenerieren zu können. Als Grundregel gilt, dass er pro Stunde ungestörter Ruhe eine Erschöpfungsstufe regeneriert.

Erschöpfungsabzüge

Verlorene Stufen	Abzug
1 – 2 Stufen	-3
3 – 4 Stufen	-6
5 – 6 Stufen	-9
7 – 8 Stufen	-12
9 – 10 Stufen	-15
11 – 12 Stufen	-18

Widerstand gegen Zauber

Jedes Wesen, das Ziel eines Zaubers werden soll, besitzt natürlich die Möglichkeit, dessen Auswirkungen zu entgehen. Dies geschieht normalerweise durch die Nutzung des passenden Attributes.

Ist es ein Angriffszauber wie *Faust des Windes*, sind wahrscheinlich die Reflexe gefragt, ist es ein Zauber, der die geistigen Fähigkeiten des Zieles betrifft, so ist meist die Willenskraft der Weg des Widerstandes, geht es um eine Illusion, kann Intelligenz benötigt werden.

Ganz gleich, welches Attribut angesprochen wird – in jedem Fall erfolgt die Widerstandsprobe durch eine Attributsprobe des Zieles, deren Schwierigkeitsgrad durch das Ergebnis der vorherigen Zauberprobe bestimmt wird.

Gelingt die Probe, so besitzt der Zauber keinerlei spürbaren Effekt.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Beispiel:

Der elfische Zaubersänger Shiarn hat sich unsterblich in die schöne Schankmaid Ashia verliebt, die ihn allerdings kaum beachtet. Trotzdem möchte Shiarn sein Glück mit der Ballade der tanzenden Herzen versuchen und singt diese bei einer günstigen Gelegenheit vor seiner Angebeteten.

Shiarn besitzt mittlerweile drei Zauberstufen in diesem Zauberlied und darf die Probe nun mit den vier Würfeln seiner Zauberkraft absolvieren, was ihm eine gute Chance einbringt. Tatsächlich – Shiarn singt das Lied, das genau auf Ashia gerichtet ist, mühelos, nachdem sein Spieler eine 20 gewürfelt hat.

Doch noch ist nicht alles gewonnen. Ashia lauscht ihm zwar sehr aufmerksam, doch ihre Willenskraft muss überwunden werden, bevor ihr Herz wirklich für Shiarn zu schlagen beginnt. So muss sie nun also gegen das Ergebnis von Shiarns Probe anwürfeln, was bei einer 20 keineswegs einfach ist. Ashia ist eine willensstarke junge Dame, die eine Willenskraft von 3 besitzt. Dennoch sind die Würfel gegen sie und der Erzähler ermittelt ein Ergebnis von 12. Ashia ist beeindruckt und muss sich eingestehen, dass Shiarn vielleicht doch ihrer Aufmerksamkeit würdig ist.

Gegenzauber

Wo gezaubert wird, muss es natürlich auch Gegenzauber geben, die einen magischen Effekt aufhalten können. Hierbei gibt es zwei Möglichkeiten – den Einsatz eines Gegenzaubers in einer Art magischem Duell oder die Beseitigung eines bestehenden Zaubereffektes.

Im ersten Fall erfordert ein Gegenzauber ein schnelles Erkennen des gegnerischen Rituals und damit eine Probe auf Magietheorie, insofern diese Fertigkeit vorhanden ist. Fehlt dem Magier diese Fähigkeit, so hat er kaum eine Chance zu erkennen, welches Ritual sein Gegner wirken möchte, falls er es nicht zufällig selbst kennt. Es steht dem Erzähler frei, die Probe sehr hoch anzusetzen, da die Reaktionszeit enorm kurz sein kann oder den Gegenzauber komplett zu verweigern, falls dem Magier die freie Sicht auf seinen Gegner und dessen Gesten fehlen. Ein Gegenzauber ist nur dann sinnvoll, wenn die Initiativzeiten beider Magier so nahe beieinanderliegen, dass es noch möglich ist, dass er sich zur rechten Zeit entfalten kann.

Ein Gegenzauber kann nur dann gelingen, wenn er entweder vor oder gleichzeitig mit dem ersten Zauber gewirkt wird. Kann er tatsächlich vor diesem losgelassen werden, so trifft er den gegnerischen Magier, verhindert dadurch dessen Zauber und lässt ihn zudem die Auswirkungen des Gegenzaubers erleiden. Startet er gleichzeitig, so prallen die Zaubereffekte aufeinander und es wird ermittelt, wie viel Zauberkraft dadurch absorbiert wird.

Nach der Fertigkeitsprobe folgt der Gegenzauber, der schließlich mit einem Abzug von -3 auf die Zauberprobe belegt ist, da das Ritual unter großem Druck und außerordentlich schnell gewebt werden muss.

Ein Gegenzauber kann nur dann vollkommen erfolgreich sein, wenn das dafür genutzte Ritual ebenso viele Zauberstufen besitzt wie der ursprüngliche Zauber oder stärker ist. Gelingt die Zauberprobe und der Gegenzauber ist schwächer, so werden nur so viele Zauberstufen gebannt, wie dieser aufweisen kann. Besitzt der ursprüngliche Zauber also 4 Zauberstufen und der Gegenzauber nur 3, so werden auch nur 3 Zauberstufen betroffen.

Verursacht der ursprüngliche Zauber beispielsweise einen pro Zauberstufe ansteigenden Schaden, so erleidet das Ziel des Zaubers trotz des Gegenzaubers noch eine Zauberstufe Schaden.

Bei einem Gegenzauber nutzt der ausführende Magier stets die volle Anzahl seiner Zauberstufen, da er keine Kenntnis darüber besitzt, wie stark der ursprüngliche Zauber gewesen sein mag.

Im zweiten Fall besteht keine Notwendigkeit für eine Probe auf Magietheorie, wenn die Ursache

offensichtlich ist, da der Zauber bereits gewoben wurde und der Gegenzauber nur den Schaden minimieren oder den Effekt auslöschen soll. Feuer ist und bleibt Feuer, selbst wenn es magisch erschaffen worden sein sollte. Ist die Ursache nicht deutlich erkennbar, weil sie sich beispielsweise auf eine magisch verursachte Krankheit bezieht, muss die Fertigkeit jedoch zurate gezogen werden. Wenn der Zeitdruck entfällt, kann der Erzähler in der Folge den Abzug auf die Zauberprobe erlassen.

Der Schwierigkeitsgrad für einen Gegenzauber wird hierbei von dem Ergebnis der vorherigen Zauberprobe bestimmt, das mit der eigenen Probe überwunden werden muss.

Natürlich muss ein Gegenzauber passen. Es ist unwahrscheinlich, dass ein Lichtzauber einen Feuerzauber erstickt oder ein Wasserzauber durch Schattenmagie außer Kraft gesetzt wird. In den meisten Fällen wird der Gegenzauber in der Elementmagie dem entgegengesetzten Element entstammen. In manchen Fällen kann es auch möglich sein, einen Zauber mit dem gleichen Zauber aufzuhalten, da er sich durch den gleichen Effekt gegenseitig aufheben wird.

Hierbei ist das Urteilsvermögen des Erzählers gefragt. Zudem sollte der Spieler in den meisten Fällen nicht allzu lange über seinen Gegenzauber nachsinnen dürfen. Gegenzauber sind spontan, man besitzt selten die Zeit, lange darüber nachzudenken, wie man einen magischen Effekt negieren kann.

Beispiel:

Lyria ist in ein magisches Duell gegen den Erdmagier Tharos verwickelt. Ihre Initiativprobe ermittelt eine 12, das Ergebnis von Tharos liegt bei 11, was Lyria knapp den ersten Angriff gewährt. Sie wirkt den Zauber Himmelsfeuer auf Zauberstufe 4 und will somit vier Blitzstrahlen beschwören, die sich gegen ihren Gegner richten. Bei ihrer Probe erhält sie mit den vier Würfeln ihrer Zauberkraft eine 13 und schafft es somit sehr knapp, den Zauber tatsächlich zu weben.

Tharos muss nun eine Probe auf Magietheorie bestehen, bei der der Erzähler einen Schwierigkeitsgrad von 15 aufgrund der knappen Reaktionszeit ansetzt. Tharos Spieler würfelt eine 17 und kann diese schwierige Aufgabe tatsächlich meistern. Er erkennt, dass Lyria ein Himmelsfeuer beschwört, und ergreift seinerseits Maßnahmen, um Schutz des Kharad zu wirken.

Lyrias Zauber wird bei einer Initiativzeit von 8 starten, da sie die 4 Zauberstufen ihres Zaubers von ihrer Initiative abziehen muss. Tharos muss nun also versuchen, unter dieser Zeit zu bleiben.

Tharos Zauber besitzt nur 3 Zauberstufen, was er zunächst für ausreichend hält, da er die Stärke von Lyrias Himmelsfeuer nicht kennt. Sein Schwierigkeitsgrad, um seinen Zauber zu weben, beträgt durch die Erhöhung von +3 eine 12 und Tharos schafft es, eine 15 zu würfeln. Tatsächlich, er kann seinen Zauber weben und beide Effekte starten zur gleichen Zeit, da auch sein Zauber bei 8 aktiviert wird.

Allerdings ist sein Zauber um eine Zauberstufe schwächer und so muss er mit den Auswirkungen des einen Blitzes kämpfen, der seinen Gegenzauber durchdringen kann. Tharos erleidet Schaden und wäre vielleicht besser beraten gewesen, wenn er sein Glück mit Ausweichen versucht hätte, während Lyria von keinerlei Auswirkungen betroffen wird, wenn man von der folgenden Erschöpfungsprobe absieht.

Zauber kombinieren

Manchmal kann es sich anbieten, zwei Zauber zu kombinieren, um einen neuen Effekt zu erschaffen. Wie eine solche Kombination aussehen mag, kann allein durch die Fantasie der Beteiligten bestimmt werden, sollte jedoch im Rahmen des Wahrscheinlichen bleiben.

Besteht also der Wunsch nach einer Zauberkombination und ist diese sinnvoll und durchführbar – besitzt sie also einen erklärbaren Effekt, der dem gesunden Menschenverstand nicht entgegen-

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

steht – so ermittelt man die Zauberstufen für die Zauberprobe anhand des abgerundeten Durchschnitts der verwendeten Zauber und verfährt mit der Stärke und dem Effekt ebenso, falls dies möglich ist.

Besitzen beide Zauber eine Reichweite, so weist der neue Zauber den Durchschnitt aus beiden auf, besitzen beide einen Schadenswert, gilt das gleiche Verfahren. Ansonsten erhält der neue Zauber die Reichweite des einen Zaubers und den Schadenswert des anderen, könnte also den Schaden eines Feuerzaubers mit der Mobilität und der Reichweite eines Windzaubers zu einem neuen Effekt verweben.

Eine Zauberkombination wird nicht als neuer Zauber geführt. Sie wird spontan gewebt und ist zwar durchaus wiederholbar und kann zum festen Repertoire eines Magiers gehören, besteht aber weiterhin aus zwei Komponenten, die unterschiedlichen Ursprunges sind und durch Steigerung für sich allein anwachsen.

Beispiel:

Lyrias Nebenelement ist das Feuer und somit ist sie in der Lage, aus ihrem vorhandenen Repertoire einen Feuerzauber mit dem Windelement zu kombinieren. Sie entschließt sich dazu, eine Kugel des Feuers zu wirken und diese mit einem Wirbelsturm zu verbinden.

Da ihr Wirbelsturm bis zur 3. Zauberstufe gesteigert ist und ihre Kugel des Feuers bis zur 4., erhält sie nun einen Zauber der 3. Zauberstufe. Die neue Reichweite beträgt entsprechend 65 m und der Zauber verursacht 3W6 Schadenspunkte.

Ein feuriger Wirbelsturm tanzt nun für 6 Runden durch Lyrias Umgebung und entzündet dabei alles, was auf diesem Weg mit ihm in Berührung kommt und entzündlich ist.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Die Magie der Elemente

Die Magie des Sternenmeeres ist keine Macht, die sich aus Büchern erlernen lässt. Es ist auch keine geheimnisvolle Kraft, die im Inneren eines Wesens schlummert, wenngleich dieser Ansatz den Tatsachen näher kommt. In der Tat ist es in vielen Fällen noch nicht einmal eine tatsächliche Begabung, sondern eher eine Anlage, eine Art Schlüsselloch, das eines Schlüssels bedarf, um die Macht dahinter zu entfesseln. Ohne diesen Schlüssel bleibt der Magier machtlos, lebt und stirbt womöglich, ohne jemals erfahren zu haben, dass die Magie in seinem Inneren existiert.

Es ist ein Muster, das die Elemente in ihm hinterlassen haben, ein Muster, das keinem Zweiten auf dem Angesicht Niel'Anors gleicht und das für das bloße Auge nicht sichtbar ist. Eines der Elemente ist in diesem Gefüge vorherrschend und dominiert den Magier zeit seines Lebens, zwei andere vereinen sich mit dem Ersten und bilden schließlich jene Einheit, die das Muster dieses Individuums einzigartig macht.

Nur ein erfahrener Magier ist in der Lage, die magischen Anlagen im Inneren eines Wesens zu erspüren und das Muster zu erkennen. Und natürlich ist es für jene Wesenheiten zu spüren, die letztlich die Funktion des Schlüssels einnehmen, der die Magie zum Leben erwecken kann. Man nennt sie Geister oder Elementargeister, wenngleich sie wenig mit den Gestalten gemein haben, die man aus Geistergeschichten kennt. Es sind Funken reiner Elementarkraft, die bei der Erschaffung der Götter entstanden sind und seitdem die Welt mit ihrem Licht erfüllen.

Jedes Muster besitzt ein Echo im Inneren eines Geistes, das ihn dazu drängt, das Wesen zu suchen, das ein Teil von ihm ist und sich mit diesem zu verbinden. Allerdings muss eine solche Verbindung nicht unter einem guten Stern stehen. Geister sind keine seelenlosen Kreaturen, die sich dem Willen des Magiers unterwerfen. Sie besitzen nicht nur ein eigenes Bewusstsein, sondern auch Wesenszüge, die ihren Charakter ausmachen, sind ebenso Individuen mit Ansichten und Gefühlen wie jedes Lebewesen auf dem Antlitz dieser Welt.

Magier und Geist müssen nicht unbedingt ein Herz und eine Seele sein und ein Geist muss nicht tun, was der Magier von ihm verlangt. Das Muster mag ihn dazu drängen, sich mit ihm zu vereinen, doch wenn dieser ihm nicht den Respekt entgegenbringt, den er verlangt und ihn zu Dingen zwingt, die er nicht tun möchte, so wird der Geist die Bindung lösen und unwiederbringlich verloren sein.

Und tatsächlich gibt es keinen Ersatz, der diese ewig klaffende Lücke zu füllen vermag. Das Muster, das Magier und Geist verbindet, existiert kein zweites Mal. Es gibt keinen Geist, den er an sich binden kann, wenn er jenen verloren hat, der zu ihm gehört.

Es gibt viele Erklärungsversuche dieses Phänomens. Vielleicht entspricht es den Tatsachen, dass die Seelen von Geist und Magier zur gleichen Zeit geboren werden. Vielleicht stimmt es auch, dass es die Elemente sind, die ein Wesen zeichnen und ihm jenes geheimnisvolle Muster verleihen, weil sie zur Stunde seiner Geburt vorherrschend waren. Warum ein Lebewesen ein Muster besitzt, ein anderes jedoch nicht, kann nicht erklärt werden und ist ein Thema, mit dem sich viele Wissenschaftler und Magier Niel'Anors befassen, ohne jedoch zu einem Schluss zu kommen, der allen Einwänden standhalten kann. Fakt ist, dass es irgendeine Art der Berührung mit den Elementen geben muss, die einen Magier erschafft.

Lehrjahre eines Magiers

Keinem Magier auf Niel'Anor ist es gestattet, eigenmächtig die Kunst der Magie zu erforschen. Es

bedarf stets der Lehre bei einem ausgebildeten Meistermagier oder dem Studium an einer magischen Akademie, um die Wege der Magie zu erlernen.

Dabei ist das Studium an einer Akademie wohl der häufigere Weg, da nur wenige Meister der Magie Schüler aufnehmen. Dies geschieht in der Regel nur dann, wenn jener ein ausgesprochen großes Potenzial in einem Schüler erkennt. In den meisten Fällen ist es somit auch der Meister, der sich einem zukünftigen Studenten nähert. Nur selten wird dieser Weg andersherum beschritten.

An den Akademien ist im Normalfall eine Zulassungsprüfung zu absolvieren, bei der getestet wird, ob das Muster stark genug ist, um einen Geist zu binden. Zudem werden hierbei auch die Geisteshaltung des Anwärters sowie seine moralische Festigkeit geprüft.

Diese Tradition geht auf einen Vorfall zurück, der nun schon einige Jahrhunderte in der Vergangenheit liegt. Seit den Magierkriegen von Phyrea im Jahr 825 wird jeder Magiewirkende an den Akademien registriert und seine Identität mit allen Akademien geteilt. Somit hofft man, Missbrauch vorzubeugen und eine ähnliche Katastrophe zu verhindern.

Zu jener Zeit besaßen Magier eine deutlich größere Freiheit und unterlagen keinerlei Gesetzen. Das Resultat war ein dauerhaft geöffnetes Tor zur Geisterwelt, durch das Dämonen und Geister in die irdische Sphäre eintreten konnten. Das einstmals blühende Reich Phyrea wurde dem Erdboden gleichgemacht, als ein magischer Krieg über das Land hinwegtobte und eine unheilbare Narbe in sein Gewebe riss.

Auslöser all dessen war der machthungrige Magier Arkandos, der sich durch das Öffnen des Tores unendliche Kräfte versprach. Tatsächlich gelang es ihm in der Folge, eine dämonische Armee zu rekrutieren, die erst nach 50 Jahren von einer Vereinigung der Magier Niel'Anors zerschlagen werden konnte.

Noch heute ist Phyrea von den Magierkriegen gezeichnet. Das Tor besitzt Risse, durch die von Zeit zu Zeit scheußliche Kreaturen dringen. Zwar wird es jederzeit stark bewacht, doch nicht immer gelingt es, diese sogleich zu entdecken und unschädlich zu machen.

Tatsächlich versucht man seither während der Prüfungen das magische Muster in jenen Wesen zu zerstören, die einen zu starken Drang nach Macht besitzen. Doch auch dieses Unterfangen ist nicht immer von Erfolg gekrönt. Nicht selten entwickelt ein Magier über die Jahre gierige Züge und nicht jeder ist dazu bereit, sich an die Regeln des Magierrates von Taivrasa zu halten, der die Gesetze zur Ausübung der Elementmagie erlässt, die auf ganz Niel'Anor Gültigkeit besitzen.

Hat ein Anwärter schließlich die Prüfungen bestanden, beginnt er seine eigentliche Lehre. Für einige Jahre wird er in den Wegen der Magie und des Wissens geschult, bis er sich der Prüfung unterziehen darf, bei der er seinen Geist herbeirufen wird. Dieses Ritual wird in einer Art Trance vollzogen, während der die Meister der Akademie über den Schüler wachen.

Während des Rituals öffnet sich ein Tor in die Welt der Geister, durch das der Magier mit seinem Geisterwesen in Kontakt treten kann. Es muss nicht mehr gesagt werden, wie gefahrvoll dieses Unterfangen ist, da man niemals vorhersehen kann, was genau durch dieses Tor treten möchte.

Ist das Ritual erfolgreich, so findet der Schüler den Geist, der seinem Muster entspricht, und kann diesen an sich binden. In der Folge verbringt der nun vollständige Magier mindestens zwei weitere Jahre an der Akademie, während der er sich in die tieferen Bereiche der Magie wagt und sein theoretisches Wissen mit den ersten magischen Ritualen erweitert.

Die Elemente der Magie

Sechs magische Ströme durchfließen Niel'Anor mit ihrer Macht. Man bezeichnet sie gemeinhin als

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Elemente oder Elemente der Magie. Entsprechend spricht man hierbei auch von der Elementmagie.

Jeweils zwei dieser Elemente stehen sich im Kreis der Elemente gegenüber und sind nicht kompatibel. Sie stoßen sich gleichsam ab, heben sich gegenseitig auf und können niemals vereint werden. Die restlichen Elemente verhalten sich neutral, manche wirken gar positiv aufeinander ein und bringen Leben hervor.

Drei dieser Elemente bilden jenes Muster, das Geist und Magier aneinander bindet. Gleichzeitig erlaubt das Muster dem Magier auf die Magie dieser Elemente zuzugreifen. Eines davon ist stets stärker als die beiden anderen. Es ist das Hauptelement, die stärkste Quelle der Magie und somit auch jenes Element, dem der Elementargeist zugeordnet ist. Die beiden anderen Elemente sind deutlich schwächer ausgeprägt und erlauben nur einen begrenzten Zugriff auf die zugehörigen Magieströme.

Spieltechnisch bedeutet dies, dass der Spieler zu Beginn festlegen muss, welches sein Hauptelement sein wird und welche beiden Nebenelemente sein Muster aufweist. Selbstverständlich muss beachtet werden, dass keines der beiden Nebenelemente dem Hauptelement entgegensteht. Ein Feuermagier kann also beispielsweise nicht auf das Element Wasser zugreifen und umgekehrt.

Zauber eines Hauptelementes unterliegen keiner Beschränkung. Ihre Zauberstufen dürfen von der 1. Bis zur 6. Zauberstufe gesteigert werden. Nebenelemente sind wesentlich schwächer. Sie dürfen nur bis zur 3. Zauberstufe gesteigert werden.

Besäße der oben genannte Magier noch Zugriff auf die Elemente Schatten und Erde, so würden diese Zauber niemals ihre volle Stärke erreichen.

Der wahre Magier

Nur selten erblickt ein Wesen auf Niel'Anor das Licht der Welt, dessen magische Fähigkeiten so stark sind, dass sie keinen Geist benötigen, um sich zu entfalten. Ein solches Individuum wird als wahrer Magier bezeichnet. Er vermag es, Magie aus sich selbst heraus zu wirken.

Warum das Muster eines wahren Magiers so stark ist, ist ungewiss. Seine Existenz ist ein Rätsel, seine Mächte sind gefürchtet. Schließlich setzt sich ein wahrer Magier über alle Regeln hinweg, an die gewöhnliche Magier gebunden sind. Er besitzt kein Hauptelement, kann stattdessen gleichermaßen auf alle Elemente zugreifen.

Seit den Magierkriegen behält man wahre Magier sehr genau im Auge. Schließlich war Arkandos von Midia einer von ihnen – ein Um-

stand, der ihm seine unglaubliche Macht verliehen, ihn jedoch auch in den Wahnsinn getrieben hat.

Man hält wahre Magier für labil, da die Elemente in ihnen in einem stetigen Widerstreit liegen und um die Vorherrschaft ringen. Das Fehlen eines leitenden Hauptelementes erweist sich als fatal, die Größe der Macht tut ihr übriges und eine oft sehr ausgeprägte Arroganz ist in den wenigsten Fällen hilfreich.

Der Erzähler kann frei entscheiden, ob er einen wahren Magier in seiner Runde für die Spieler zulässt. Entscheidet er sich dafür, so kann er für je 5 gelebte Jahre eines wahren Magiers einen Prozentwurf verlangen.

In Spielbegriffen besteht alle 5 Jahre eine Chance von 20%, dass ein wahrer Magier dem Wahnsinn ein wenig näher rückt. Misslingt diese Probe, so verliert er einen seiner Punkte auf das Attribut Weisheit.

Dieser Verlust symbolisiert den Verlust eines Teils seiner Urteilsfähigkeit, verleitet zu falschen Entscheidungen und unklugem Handeln. Der Verlust seiner kompletten Weisheit würde entsprechend bedeuten, dass er tatsächlich dem Wahnsinn anheimgefallen ist.

Diese Proben sind erforderlich, solange der Magier seine Magie aktiv ausübt. Viele wahre Magier der Elfen oder anderer langlebiger Völker verzichten ab einem gewissen Punkt ihres Lebens darauf, ihre Magie zu praktizieren, um sich der drohenden Geistesschwäche zu entziehen. Natürlich wird es schwieriger, diese Entscheidung zu treffen, wenn bereits ein enormer Teil der Weisheit verloren ist. Es ist ein Kreislauf, der stets ein schlimmes Ende nehmen muss, wenn er erst in Gang gesetzt worden ist.

Verlorene Weisheitspunkte sind nicht regenerierbar. Zwar kann ein wahrer Magier weiterhin seine Weisheit steigern und somit einen Verlust zunächst ausgleichen, doch jeder Verlust wird gleichzeitig von der möglichen Höchstzahl abgezogen.

Beispiel:

Der wahre Magier Findar erleidet zu Beginn seines 40. Lebensjahres den Verlust eines seiner Weisheitspunkte. Diese haben zuvor einen Wert von 3 aufgewiesen, werden jetzt jedoch auf 2 reduziert.

Gleichzeitig kann seine Weisheit nun nur noch bis zu einem Wert von insgesamt 5 Punkten gesteigert werden. Er kann also wieder einen Wert von 3 erreichen, jedoch niemals mehr die vollen 6 Punkte füllen.

Die Zauber eines wahren Magiers sind nicht an ein Element gebunden. Er darf die Zauber aller Elemente bis zu den sechs vollen Zauberstufen steigern.

Voraussetzungen

Um die Elementmagie zu beherrschen, muss entweder der Vorteil *Die Kunst der Magie* oder aber *Wahrer Magier* bei der Charaktererschaffung erworben worden sein. Zudem muss der Charakter eine Mindestintelligenz von 3 aufweisen, um sich einem Studium der magischen Künste widmen zu dürfen.

Natürlich müssen das Hauptelement seiner Magie sowie die beiden Nebenelemente während der Charaktererschaffung festgelegt werden.

Über Elementargeister

Ein Elementargeist ist reine Magie. Ein Wesen, das durch die Energie entstanden ist, die bei der Erschaffung der Götter der Elemente freigesetzt worden ist. Manch einer behauptet gar, dass Elementargeister Teile der göttlichen Macht in sich tragen oder gar Teil der Götter selbst sind und von ihnen abgespalten wurden.

Wie auch immer man ihre Existenz einordnen möchte, Fakt ist, dass ein Geist die Quelle all dessen zu berühren vermag, aus dem Niel'Anor errichtet worden ist. Er ist der Schlüssel zur Berührung der Magie, öffnet die Tore zu der Macht der Elemente und macht sie für den Magier nutzbar.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Doch ein Geist ist weitaus mehr als nur ein reiner Schlüssel. Er ist ein zumeist hochintelligentes Lebewesen mit Ansichten, Vorlieben und Abneigungen. Er ist ebenso ein Bewohner dieser Welt wie jeder Mensch, jeder Elf oder jeder andere Angehörige eines der Völker Niel'Anors.

Geister können über Gedanken oder Sprache kommunizieren, ihr Missfallen ebenso ausdrücken wie ihre Freude, mögen sich in amourösen Verwicklungen verheddern oder Feindschaft empfinden.

Ein Geist ist ein freies Lebewesen, bis er sich dazu entschließt, dem Ruf zu folgen und sich an den Magier zu binden. Auch danach bleibt sein freier Wille ungebrochen und er kann kommen und gehen, wie er es wünscht, den Magier verlassen und ihn damit von der Quelle der Magie lösen, um seine Macht zunichtezumachen. Kein Geist geht einen solch drastischen Schritt aus einer reinen Laune heraus, doch es mag Umstände geben, die eine Trennung unumgänglich machen und somit das Leben beider Individuen nachhaltig verändern.

Die Beziehung zwischen Geist und Magier kann vielerlei Gestalt annehmen. Sie kann aus Zuneigung und Respekt bestehen, sogar Liebe und tiefe Freundschaft beinhalten. Sie kann jedoch auch schwierig sein und manchmal sogar in Hass umschlagen. Dies ist von den Charakteren beider abhängig und ebenso einer Entwicklung und Veränderungen unterworfen wie jegliche andere Art von Bindung.

Das Muster eines Geistes

Normalerweise kann man einen Geist mühelos seinem Hauptelement zuordnen. So unterscheidet man zwischen Feuergeistern und Wassergeistern, Erdgeistern und Windgeistern sowie Lichtgeistern und Schattengeistern.

Allerdings besitzt jeder Geist gemäß seines Musters noch Merkmale der beiden anderen Elemente, die sein Muster bestimmen. Diese sind im Normalfall nur leicht ausgeprägt und fallen optisch kaum ins Gewicht, tragen jedoch einen Teil zu seiner Persönlichkeit bei.

In sehr seltenen Fällen weist das Muster von Geist und Magier jedoch zwei gleichwertige, gleichermaßen dominante Elemente auf und zeigt keine Spur eines Nebenelementes. Man spricht bei dieser Geisterart von Elementhybriden, besonderen Ausnahmen, die keinem der beiden Elemente vollständig zugeordnet werden können. Meist entscheidet sich der Geist dann für eines der beiden Elemente, dem er sich näher fühlt, und erscheint als diesem zugehörig, ohne seine wahre Natur und seine wahren Kräfte zu offenbaren. Andere verzichten auf eine solche Tarnung und schmücken sich offen mit ihrem wahren Wesen. Meist kann man einen solchen Hybridgeist als überaus exzentrisch bezeichnen. Manch böse Zunge verwendet allerdings das Wort verrückt und verzichtet auf eine höfliche Umschreibung.

Anmerkung: Ein Geist, der zwei gleichstarke Elemente aufweist, kann nur dann erlangt werden, wenn bei der Charaktererschaffung der Vorteil *Starkes Muster* erworben wird.

Geisterarten

Jeder Geist ist ein Individuum. Dennoch sollen an dieser Stelle die gängigsten Merkmale der einzelnen Geisterarten nach ihren Hauptelementen vorgestellt werden. Diese sind nicht unbedingt in Stein gemeißelt. Wie stark ein Nebenelement die Persönlichkeit des Geistes färbt, muss jeder Spieler selbst entscheiden, wenn er seinen Geist erschafft. Ähnlich wie für Charaktere gibt es auch für Geister keine vorgefertigten Schablonen, die immer Gültigkeit besitzen müssen.

Auch im Bezug auf das Erscheinungsbild muss es keine festen Regeln geben. Ein Elementargeist besteht im Grunde aus reiner magischer Energie und kann sein Erscheinungsbild frei wählen. Es gibt jedoch durchaus feststellbare Präferenzen, die das gewöhnliche Bild von dieser Geisterart prägen und die man häufig finden kann.

Im Normalfall erreicht ein Geist eine Körpergröße von ca. 30 cm. Meist sind männliche Elementargeister ein wenig größer als weibliche, wobei sich dies von Fall zu Fall unterscheiden kann.

Erdgeister

Die Geister der Erde sind ruhig und nur selten hitzig, erregt man jedoch ihre Wut, dann gibt es kein Halten mehr. Normalerweise wirken diese knorrigen Gesellen brummig und wortkarg, besitzen jedoch ein gutes Herz, auch wenn sie es nicht jedem zeigen.

Es erfreut sie, wenn die Natur mit Respekt behandelt wird, versetzt sie jedoch in eine wahre Berserkerwut, wenn man ihren Lebensraum verletzt. In einem solchen Fall schrecken sie auch nicht vor einem beunruhigenden Maß an roher Gewalt zurück.

Die Naturgeister besitzen meist eine braune Haut, die an Äste und Baumstämme erinnert. Ihr Haar kann alle Farben des Waldes aufweisen. Gleiches gilt für ihre Augen. Sie werden sehr oft von einer primitiv anmutenden Aura umgeben und weben Ästchen und Blätter in ihr Haar. Zivilisiertere Erdgeister bevorzugen Blumen und pflegen sich deutlich besser.

Oftmals benutzen die Elementare der Erde Blätter und Blumen als Kleidung oder wählen Leder, um ihren Körper zu bedecken. Sie strömen stets den erdigen Duft des Waldes aus, selbst wenn sie sich in einer Stadt befinden, die sie zwar nicht besonders mögen, jedoch mit einer gewissen Neugier betrachten.

Erdgeister stehen gerne mit beiden Beinen fest auf dem Boden. Sie bewegen sich mit einer rasenden Geschwindigkeit durch die Erde und können jederzeit in diese eintauchen, wenn sie es wünschen.

Die Geister der Erde sind die bodenständigste aller Geisterarten und so sind sie gemeinhin weise und agieren durchdacht, neigen jedoch dazu, ein wenig zu lange nachzudenken und abzuwägen. Man braucht einiges an Geduld mit ihnen und wird oft mit Sturheit und Eigensinn konfrontiert.

Erdelementare nehmen nur wenig dauerhaft übel. Trotzdem sollte man immer dafür sorgen, dass sich ein Erdgeist wohlfühlt und man sollte ihn nicht zu lange einer Situation aussetzen, die er als unangenehm empfindet. Wenn er eine Sünde an der Natur beobachtet, wird er es jedoch niemals verzeihen, wenn man nicht eingreift oder ihn gar selbst daran hindern möchte.

Feuergeister

Die Geister des Elementes Feuer sind hitzig, ausgesprochen temperamentvoll und können schon bei der kleinsten Beleidigung in Wut geraten. Trotzdem kann man gut mit ihnen auskommen, wenn man eine gewisse Diplomatie wahrt und vorzugsweise ein angenehmes Äußeres mitbringt. Aber Vorsicht! Eifersucht ist diesen pyromanen Geisterwesen absolut nicht fremd.

Trotz aller charakterlichen Mängel kann man ihnen einen gewissen Charme nicht absprechen und es wäre ohnehin besser, sie erst gar nicht auf eine solche Weise zu verärgern. Schließlich neigen Feuergeister dazu, einfach in einem sengenden Feuerball zu explodieren, wenn sie zu wütend werden, um die Hitze auf andere Weise abzubauen. Das schadet ihnen selbst zwar rein gar nicht, doch leider erstreckt sich diese Tatsache nicht auf andere Wesen in ihrer Umgebung.

Feuergeister fühlen sich für gewöhnlich recht warm an und besitzen zumeist rotes Haar, das wie Feuer lodert, bronzefarbene Haut und kohlschwarze Augen, die rötlich zu glühen beginnen, wenn sie wütend werden. Ihre Körper sind oftmals in Stoffe gehüllt, die an Flammen erinnern und auch eben diese Farbe tragen. Sie besitzen feurige Flügel, die Funken sprühen und beim Fliegen durch den Sauerstoff in der Luft angefacht werden.

Wie schon zuvor erwähnt, sollte man im Umgang mit Feuerelementaren immer vorsichtig sein und sie möglichst wie ein rohes Ei behandeln,

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

obgleich der ein oder andere Streit der Beziehung nicht schaden kann und sie regelrecht entzückt. Es gilt, das richtige Maß zu finden und sie niemals mit Wasser in Berührung zu bringen. Eine gewisse Bewunderung ihrer Schönheit schadet ebenfalls nicht.

Lichtgeister

Die Geister des Lichtes sind wahrhaft besondere Wesen. Leider treten sie nur sehr selten in Erscheinung und sind nicht ebenso gut bekannt wie ihre häufiger anzutreffenden Vettern.

Ein Lichtgeist wird sich nur jenen zeigen, in denen er das tiefe Gute verwurzelt sieht und er wird sich auch nur denjenigen anschließen, die ein reines Herz besitzen. Die Macht der Dunkelheit ist ihm zuwider und er verabscheut jegliche Schandtat, die einen Makel in der Welt hinterlässt.

Vielleicht sind Lichtelementare die eigenwilligste Geisterart, die jemals Niel'Anor betreten hat und es ist schwer, in ihren Augen bestehen zu können. Nur zu oft wird man die Enttäuschung in ihrem Blick sehen, und wenn diese sich stetig wiederholt, werden sie einfach verschwinden, als sei ihre Anwesenheit nur ein Traum gewesen. Nur eine Träne bleibt dann von ihnen zurück, die hart und strahlend wie ein Diamant ist, wenn man sie schließlich findet.

Lichtgeister sind stets ein wunderschöner Anblick mit ihrem golden glänzenden Haar und den ebenso goldenen Augen, die voller Wärme und Güte strahlen. Sie vermögen es, das Herz zu erfreuen und Trauer und Sorgen mit einer Bewegung ihrer Hand zu vertreiben, ohne dass ein Wort über ihre Lippen kommt. Stets klingen ihre sanften Stimmen wie eine Melodie und ihre weißen Flügel umgeben sie mit einer Aura der Schönheit und der Macht, die nur wenige Wesen erreichen können.

Lichtgeister lieben die Künste und das Wissen und sie versuchen Erleuchtung zu bringen, wann immer es ihnen möglich ist. Die Vernichtung dieser Dinge ist für sie ein schreckliches Verbrechen und so werden sie es niemals dulden oder untätig danebenstehen.

Nein, es ist nicht leicht, einen Lichtelementar dauerhaft an sich zu binden, doch wer es zu vollbringen vermag, dem könnte Größeres bestimmt sein und vielleicht findet er sogar einen Weg unter die größten Helden, die jemals existiert haben.

Schattengeister

Es ist nur allzu einfach, Schattengeister als boshafte Wesen abzustempeln, die stets nur das Schlimmste im Sinn haben. Doch es tut ihnen Unrecht, denn ein Schattengeist besitzt nicht unbedingt ein böses Herz. Es sind seine Vorlieben, die ihn suspekt erscheinen lassen. Schattengeister lieben es, sich in der Dunkelheit oder im Schatten zu bewegen und sie meiden das Licht, das in ihren Augen brennt.

Launisch und unberechenbar, leise und verstohlen, verführerisch und verschlossen, sind jene Elementare nicht einfach zu durchschauen und man weiß nur selten, woran man bei ihnen ist. Nur die wenigsten kommen mit der listigen Verschlagenheit zurecht, die sie ständig Intrigen schmieden lässt. Dunkelheit und konspirative Pläne sind die Welt dieser Elementarwesen und wenn man sie dadurch für zwielichtig hält, so genießen sie diesen Ruf.

Oft sprechen sie mit einem leisen, verschwörerischen Flüstern, lieben es Geheimnisse zu sammeln und sie zu teilen, wenn es einen Gewinn verspricht. Sie kleiden sich bevorzugt in schwarze Stoffe und tragen dunkle Flügel aus Schatten, die das Licht zu schlucken scheinen. Ihre Haut ist blass, ihr Haar meist schwarz und sie haben eine Vorliebe für Handschuhe, die ihre kleinen Finger verhüllen.

Ein Schattengeist wird sich wohlfühlen, solange man in den düsteren Kreisen verkehrt, die er vorzieht. Doch man sollte niemals versuchen, ihn für längere Zeit dem Licht auszusetzen, denn dies würde er sein ganzes Leben lang übel nehmen. Gibt man ihm stattdessen genügend Geheimnisse

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

und ausreichend Nervenkitzel, wird er nur wenig Grund dazu haben zu gehen. Zumindest so lange, bis er schlicht und einfach gelangweilt ist oder der Erfolg ausbleibt.

Wassergeister

Die Geister des Wassers besitzen ein angenehmes, gemeinhin eher ruhiges Temperament und neigen zu einer leichten Melancholie, die sie zeitweise zu überfallen droht.

Wassergeister sind normalerweise sanft und werden als angenehme Gesellschaft empfunden, wenn man mit ihnen umgeht. Ihr Hang zur Hilfsbereitschaft und zum Schutz ist dabei ebenso legendär wie ihr Zorn, wenn sie betrogen werden.

Die melodischen Stimmen der Wasserelementare erinnern an das Rauschen der schäumenden Brandung und ihr Lachen klingt wie das Plätschern eines Wasserfalles.

Die Geister des Wassers besitzen meist eine schimmernde, blausilbrige Haut und helles, fließendes Haar, das sie zerbrechlich erscheinen lässt. Mit Vorliebe nutzen sie Muscheln und glitzernde Netze für ihre Kleidung und ihre Augen verändern sich je nach Laune, wirken einmal wie das saphirblaue Meer eines klaren Sommertages, dann wie das rätselhafte Grün eines Waldsees oder der graue Himmel vor einem Sturm.

Häufig tragen Wassergeister einen Fischschwanz, der sie Nixen ähneln lässt, denn sie fühlen sich in ihrem eigenen Element am wohlsten. Wasser, Sonne und gute Behandlung sind essenziell wichtig für diese Geisterart, und solange man nichts tut, was gegen ihren Moralkodex verstößt, und keinen Hang dazu zeigt, andere über das notwendige Maß zu verletzen, kann man in ihnen Freunde für das ganze Leben finden.

Windgeister

Windgeister sind zerstreute und flüchtige Wesen, die es hassen eingesperrt zu sein und einen hohen Freiheitsdrang besitzen.

Sie sind spielerisch veranlagt und mögen Scherze und Täuschungen, ziehen die Gesellschaft von Individuen vor, die ähnliche Vorlieben ihr Eigen nennen. Zudem können sie stürmisch und aufbrausend sein, wenn man sie verärgert.

So mancher unverschämte Möchtegernmagier hat bereits ein böses Erwachen erlebt, wenn ein verärgerter Windelementar seine Besitztümer ordentlich durcheinandergewirbelt hat.

Die Elementargeister des Windes sind hübsche, ätherische Wesen, die beinahe durchscheinend wirken, so als könne man sie nicht berühren, ohne dass die Hand durch sie hindurch gleitet. Sie sind von zarter Gestalt und besitzen eine blasse Haut, die den Eindruck von Zerbrechlichkeit noch verstärkt. Ihre Augen und ihre Haare scheinen einem ständigen Farbwechsel zu unterliegen, doch in Wirklichkeit sind auch sie meist so hell, dass sie nahezu farblos sind und dadurch ihre Umgebung reflektieren.

Windelementare wirken mit den durchsichtigen, schillernden Flügeln beinahe, als seien sie einem

Märchen entsprungen. Sie bleiben ungern lange an dem gleichen Ort und werden dann unruhig und unleidlich, bis man ihnen etwas Neues zeigt oder sie für eine Weile auf Wanderschaft mitnimmt. Wenn man sie zu lange bindet, werden sie sich früher oder später ihre Freiheit selbst nehmen – nicht jedoch, ohne eine gewaltige Verwüstung dabei zu hinterlassen. Der Wind lässt sich nicht einsperren, ohne einen gewaltigen Sturm zu hinterlassen.

Magische Grundfähigkeiten

Jeder Magier besitzt einige grundsätzliche magische Fähigkeiten, die nur bedingt mit einem Zauber zu vergleichen sind. Diese werden weder über Erfahrungspunkte gesteigert noch besitzen sie einen steigenden magischen Effekt oder zählen zu einem bestimmten Element.

Es sind magische Basisfähigkeiten, die jedem Magier beigebracht werden, sobald er seine Prüfung absolviert hat, ein magisches Grundwissen, das die erste Verbindung zur Quelle der Magie herstellt.

Wenn mit diesen Grundzaubern eine Probe zu absolvieren ist, so wird diese mit der Zauberkraft des Magiers gegen einen Schwierigkeitsgrad ausgeführt, den der Erzähler je nach Situation festgelegt hat.

Im Normalfall hat jeder Magier jeden dieser Grundzauber erlernt und kann ihn einsetzen, wenn es nötig ist. Dies gilt ebenso für die Anwender der Geistermagie wie für wahre Magier.

Obgleich Grundzauber weniger Kraft verbrauchen als Elementzauber, ist nach ihrer Anwendung eine Erschöpfungsprobe notwendig. Auf diese erhält der Magier jedoch einen Bonus von +3, da sie sich weniger kräftezehrend auswirken als ein Elementzauber.

Aura lesen

Aura lesen ermöglicht es, sowohl die magische Aura eines Magiers als auch die eines verzauberten Gegenstandes zu erkennen. Der Zauber ermittelt, ob das Gegenüber ein Magier ist oder ob das Amulett um seinen Hals vielleicht magischer Natur ist. Darüber hinaus lässt sich herausfinden, welcher Art der Zauber ist, der auf einem Gegenstand liegt, also welchem Element er zuzuordnen ist.

Aura lesen erkennt jedoch nicht, welche Art von Effekt dieses Objekt genau auslösen mag, ebenso wenig wie zu erkennen ist, welches Muster ein Magier trägt und welches seine Elemente sind.

Wird der Zauber bei einem humanoiden Wesen angewandt, so steht diesem eine Gegenprobe auf Wahrnehmung zu, um der Inspektion gewahr zu werden und danach eine Probe auf Willenskraft, um sie abzuwehren.

Elementform

Jeder Magier ist dazu in der Lage, sein Hauptelement in eine von ihm gewünschte Form zu verwandeln und damit etwaige Zuschauer zu erstaunen und abzulenken.

So könnte ein Feuermagier eine Feuerkugel erschaffen oder einen glühenden Vogel aus Flammen entstehen lassen. Ein Lichtmagier könnte leuchtende Kugeln emporschweben lassen oder ein kleines Abbild der Sonne erschaffen. Ein Windmagier winzige Wirbelstürme durch die Luft tanzen lassen, die das Laub aufwirbeln oder leichte Gegenstände zum Fliegen bringen.

Die Form unterliegt allein der Fantasie und dem Willen des Magiers, kann jedoch eine Größe von 10 cm pro Stufe der Zauberkraft nicht übersteigen. Die Elementform hält maximal für 5 Minuten an, falls der Magier sie nicht zuvor loslässt, und kann sich in dieser Zeit innerhalb seiner Sichtweite nach seinem frei Willen bewegen.

Die Elementform kann genutzt werden, um einen kurzen, minimalen Effekt hervorzurufen. So wären ein Windstoß, das Aufflammen eines Feuers oder eine Lichtexplosion denkbar. Der Effekt kann jedoch nur einen Schaden von 1W6 verursachen und vergeht, sobald er auf eine feste Oberfläche trifft.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Mentales Band

Das mentale Band ermöglicht eine ständige Verbindung zwischen Magier und Elementgeist, selbst wenn sie voneinander getrennt sein sollten. So wird einerseits eine stumme Gedankenkommunikation möglich, die für keinen Außenstehenden wahrnehmbar ist, andererseits das Finden eines verlorenen Geistes, solange sein Muster an das Muster des Magiers gebunden ist, die Bindung also nicht gelöst wurde.

Die mentale Kommunikation erfordert keine Probe, wenn Magier und Geist sich am gleichen Ort befinden. Sind sie jedoch über eine weitere Distanz getrennt, so muss mit den Würfeln ermittelt werden, ob eine Kommunikation möglich ist. Der Schwierigkeitsgrad richtet sich dabei nach der jeweiligen Entfernung.

Muster lesen

Muster lesen erlaubt es, das ungeschützte Muster eines Wesens zu erkennen und dessen Elemente, ihre Stärkeverteilung und das Hauptelement zu ermitteln.

Der Zauber wirkt problemlos auf Wesen, die sich ihres Musters nicht bewusst sind und deren einzige Barriere die Willenskraft ist oder auf Magier mit einem ungeschützten Muster. Handelt es sich jedoch um einen Magier, der sein Muster geschützt hat, so greift der Spielmechanismus, der unter *Muster schützen* nachzulesen ist.

Muster schützen

Muster schützen trägt Sorge dafür, dass das Muster eines Magiers nicht von anderen Magiern gelesen werden kann. Normalerweise wird der Zauber auf einen Gegenstand wie z. B. ein Amulett gewirkt, das der Magier ständig trägt. Tut er dies nicht, greift der Schutz selbstverständlich nicht.

Der Schutzzauber muss einmal im Monat erneuert werden, da er sonst seine Wirkung verliert. Das Ergebnis der Verzauberungsprobe entscheidet darüber, wie hoch der Schwierigkeitsgrad für einen Magier ausfällt, der das Muster untersuchen möchte. Eine Probe auf *Muster erkennen* kann ihm dann die gewünschten Einblicke gewähren.

Verzauberung lösen

Diese Fähigkeit erlaubt es dem Magier, die Verzauberung eines statischen Objekts zu brechen. Dies könnte beispielsweise ein Alarm sein, der auf einen Stein gewebt worden ist und jedes Mal ertönt, wenn man diesen passiert. Vielleicht ein Lichtzauber, der eine Säule zum Glühen bringt und den man erlöschen lassen möchte.

Verzauberung lösen erfordert zuvor eine gelungene Probe auf Magietheorie, damit der Magier in etwa weiß, womit er es zu tun hat oder die Anwendung von *Aura lesen*. Der Erzähler legt den Schwierigkeitsgrad je nach der Stärke des Zaubers oder des Magiers fest, der ihn gewoben hat. Dabei gilt, dass Verzauberung lösen nur dann erfolgreich sein kann, wenn die Zauberkraft des Magiers entweder genauso stark oder stärker ist als die Zauberstufen, die auf den zu lösenden Zauber verwendet worden sind.

Verzauberung lösen benötigt eine gewisse Zeit und Kenntnis des Objektes. Man kann damit nicht einfach während eines Kampfes die Verzauberung einer magischen Waffe lösen, wohl aber die Verzauberung einer Waffe, die der Magier zuvor genau untersuchen konnte. Ob dies jedoch letzten Endes gelingt, darüber entscheiden allein der Schwierigkeitsgrad und das Würfelglück. Ist das Objekt mit einem machtvollen Zauber versehen, so wird das Lösen der Verzauberung ungemein schwierig.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Baumesstärke

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 2 Runden pro Zauberstufe

Reichweite: Zauberer

Effekt: Baumesstärke verleiht dem Magier einen vorübergehenden Bonus von +3 auf seine Konstitution, bei dem natürlich auch seine Schadensstufen ansteigen.

Der magische Effekt hält für 2 Runden pro Zauberstufe an und schwindet dann wieder. Hat der Charakter während der Wirkungsdauer des Zaubers Schaden erlitten, der über die normalen Schadensstufen hinausgeht, so fällt er bei seiner Beendigung in eine Art Koma und muss innerhalb von 24 Stunden einer Heilungsmaßnahme unterzogen werden. Dabei müssen die erlittenen Schadenspunkte wieder auf einen Wert gebracht werden, der unterhalb der natürlichen Grenze liegt, sonst ist der Tod die Folge. Dies bedeutet, dass der Schaden, der innerhalb des negativen Bereiches liegt, vollständig geheilt werden muss.

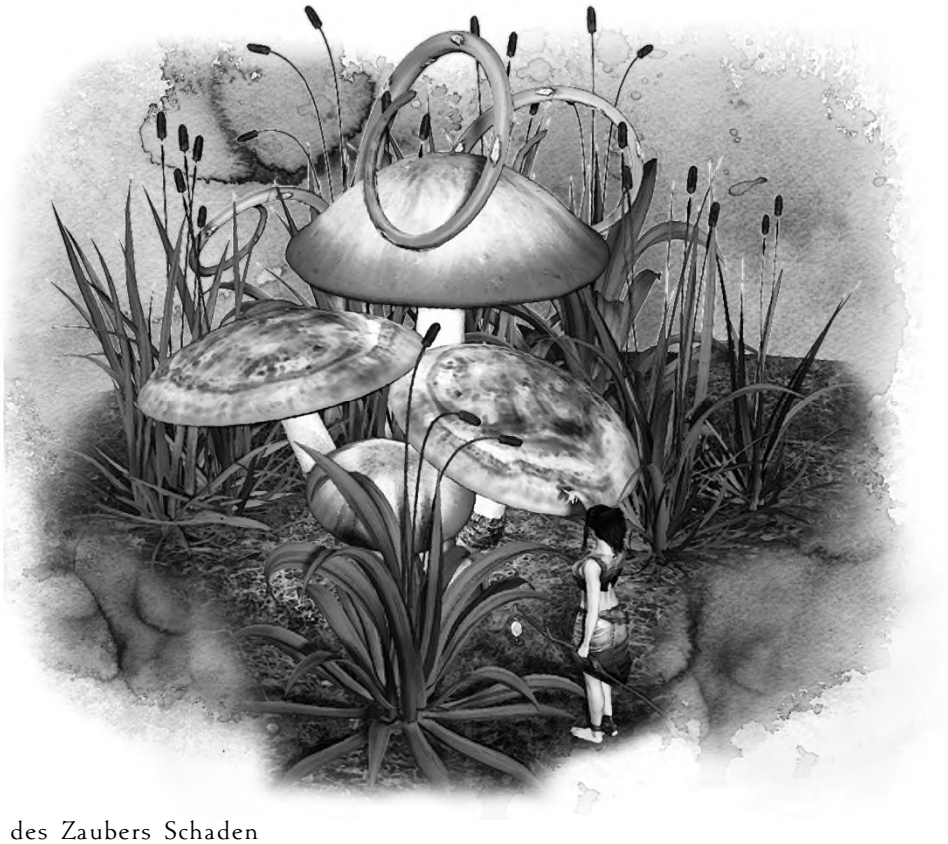
Donnernde Kugel des Verderbens

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: 2 Runden pro Zauberstufe

Reichweite: Speziell

Effekt: Eine Steinkugel erscheint wie aus dem Nichts und rollt unaufhaltsam geradeaus, bis sie auf einen Widerstand stößt, der sie aufhalten kann. Die Kugel hat einen Durchmesser von 3 Metern und verursacht einen Schaden von 4W6+6. Falls sie nicht aufgehalten wird, löst sich die Kugel nach 2 Runden pro Zauberstufe auf und verschwindet.



Erdmutter

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe

Reichweite: 1 Pflanze

Effekt: Erdmutter lässt eine Pflanze oder ein Gewächs mit hoher Geschwindigkeit wachsen, selbst wenn sie unter natürlichen Umständen niemals diese Größe erreichen würde.

Pro Zauberstufe kann eine Pflanze 2 m wachsen und gewinnt entsprechend auch an Umfang. Die nun sehr stabile Pflanze bleibt für eine Stunde pro Zauberstufe in der neuen Größe und schrumpft dann auf ihr normales Maß zurück.

Erneuerung

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: Sofort

Reichweite: 1 Objekt pro Zauberstufe

Effekt: Erneuerung vermag es, alle Objekte, die aus organischen Stoffen bestehen, zu reparieren, als

hätten sie niemals Schaden erlitten. Pro Zauberstufe kann damit jeweils ein Objekt repariert werden. Aber Achtung – dies gilt selbstverständlich nicht für Lebewesen, auch wenn diese ebenfalls gewissermaßen aus organischen Stoffen bestehen mögen.

Geist der Erde

Mindest-Intelligenz: 3
Dauer: 10 Minuten pro Zauberstufe
Reichweite: Speziell
Effekt: Geist der Erde beschwört einen elementaren Helfer, der die humanoide Gestalt annimmt, die man wünscht und für je 10 Minuten pro Zauberstufe bestehen bleibt.

Der Erdgeist ist intelligent und versteht seine Anordnungen, kann jedoch zuweilen einen eigenen Kopf besitzen. Er wird keine Aufgabe annehmen, die ihn selbst zerstören könnte, wird jedoch kämpfen, wenn es nötig ist. Der Geist der Erde verursacht 1W6+1 Punkte Schaden pro Zauberstufe bis zu einem Maximalwert von 1W6+6, falls er kämpfen muss. Sein Angriffswert entspricht 1W6 plus weiteren 1W6 für je zwei Zauberstufen, also erhält er maximal 4W6 für die Angriffsprobe.

Der Geist kann nicht mit gewöhnlichen Waffen zerstört werden, vergeht jedoch, wenn er mit seinem Gegenelement in Berührung gebracht wird.

Grollen

Mindest-Intelligenz: 4
Dauer: 3 Runden pro Zauberstufe
Reichweite: 20 m pro Zauberstufe
Effekt: Die Erde erbebt für eine Dauer von 3 Runden pro Zauberstufe und erschüttert alles in ihrer Umgebung mit heftigen Stößen, die die Wesen im Einflussbereich des Zaubers von den Beinen reißen können, falls eine Geschicklichkeitsprobe misslingt. Der Zauber dehnt sich um 5 m pro Zauberstufe ab einem von dem Magier gewünschten Punkt innerhalb der möglichen Reichweite aus.

Zu beachten ist allerdings, dass dieser Zauber nicht in der Nähe von Gebäuden oder anderen empfindlichen Gebilden eingesetzt werden sollte, die danach noch vollständig stehen sollen.

Herr der Erde

Mindest-Intelligenz: 4
Dauer: 30 Minuten pro Zauberstufe
Reichweite: Speziell
Effekt: Herr der Erde ermöglicht es, das Wetter für eine kurz bemessene Zeit zu beeinflussen und z. B. die Sonne hervorkommen oder Wolken aufziehen zu lassen. Der Effekt hält für eine halbe Stunde pro Stufe des Zaubers an, dann kehrt das Wetter wieder zu seiner Ausgangslage zurück.

Ganyas Bett der Genesung

Mindest-Intelligenz: 5
Dauer: 24 Stunden
Reichweite: 1 Person pro Zauberstufe
Effekt: Dieser mächtige Heilzauber versetzt eine Person pro Zauberstufe etwa 6 Schritte unter die Erde, wo sie in einen tiefen Schlaf fällt, aus welchem sie 24 Stunden später komplett geheilt wieder erwacht.

Dieser Zauber heilt jede Wunde, regeneriert abgetrennte Körperteile und kuriert jede bekannte Krankheit. Ganyas Bett der Genesung kann erst gelernt werden, wenn der Zauberer 4 Zauber der Erde auf dem 4. Zaubergrad beherrscht.

Kirealas Zuflucht

Mindest-Intelligenz: 4
Dauer: 24 Stunden
Reichweite: Speziell
Effekt: Kirealas Zuflucht lässt eine schützende Hütte aus Holz entstehen, die für einen Tag und eine Nacht bestehen bleibt, bevor sie sich auflöst. Diese Hütte besitzt alle Eigenschaften und die normale Einrichtung einer gewöhnlichen Holzhütte und kann pro Zauberstufe eine Person fassen und ihr Schutz bieten.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Kletterranke

Mindest-Intelligenz: 3
Dauer: 15 Minuten pro Zauberstufe
Reichweite: Zauberer
Effekt: Eine starke Kletterranke wächst aus dem Boden empor und erlaubt es, daran nach oben zu klettern. Sie schmiegt sich an das zu erklimmende Gebiet, bleibt für je 15 Minuten pro Zauberstufe bestehen und verschwindet danach wieder in die Erde zurück. Die Kletterranke vermag es, riesige Ausmaße zu erreichen, denn pro Zauberstufe kann sie um 10 Meter in die Höhe wachsen.

Macht der Erde

Mindest-Intelligenz: 3
Dauer: 2 Runden pro Zauberstufe
Reichweite: Zauberer
Effekt: Macht der Erde verleiht dem Anwender für einen Zeitraum von 2 Runden pro Zauberstufe eine vorübergehende Steigerung von +3 auf seine Muskelkraft, solange er mit beiden Füßen fest auf der Erde steht. Nach dem Schwinden der Magie kehrt diese umgehend wieder auf ihren normalen Status zurück.

Pflanzengestalt

Mindest-Intelligenz: 3
Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe
Reichweite: Zauberer
Effekt: Dieser Zauber ermöglicht es dem Magier, für eine Stunde pro Zauberstufe die Gestalt einer ihm bekannten Pflanze anzunehmen. Er behält jedoch all seine Sinne und kann sich langsam fortbewegen, sofern er dabei nicht springen muss.

Der Zauber kann nur durch eine erfolgreiche Willenskraftprobe vor Ablauf seiner Zeit gelöst werden.

Schlingende Ranken

Mindest-Intelligenz: 3
Dauer: 5 Minuten pro Zauberstufe
Reichweite: 5 m pro Zauberstufe
Effekt: Feste Pflanzenranken beginnen aus dem Boden zu sprießen und halten ein Ziel pro Zauberstufe fest, fesseln es und verhindern, dass es sich befreit. Die Wirkung von Schlingende Ranken hält für 5 Minuten pro Zauberstufe an.

Schutz des Kharad

Mindest-Intelligenz: 3
Dauer: 10 Minuten pro Zauberstufe
Reichweite: 10 m pro Zauberstufe
Effekt: Ein Erdwall wächst als undurchdringliche Barriere aus dem Boden und ragt 5 m hoch in die Luft. Der Wall erstreckt sich über 10 m pro Zauberstufe. Sie besteht für 10 Minuten pro Zauberstufe und rollt dann zu Boden, wobei sie jeden in ihrem unmittelbaren Weg mitreißt und dabei 2W6 Schadenspunkte verursacht.

Shevares Flüstern

Mindest-Intelligenz: 3
Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe
Reichweite: Speziell
Effekt: Shevares Flüstern ermöglicht es, die Sprache der Tiere und Waldwesen zu verstehen und kann auf je ein Wesen pro Zauberstufe angewandt werden. Dabei kann jedoch nur die Verständigung zwischen dem Magier und den mit der Magie belegten Wesen hergestellt werden. Für jeden anderen in ihrer Umgebung ist ihre Kommunikation weiterhin vollkommen unverständlich, sofern sie nicht ebenfalls in den Zauber miteinbezogen worden sind.

Steinerner Regen

Mindest-Intelligenz: 5
Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe
Reichweite: 15 m pro Zauberstufe
Effekt: Ein Steinschlag fällt vom Himmel herab und trifft alles, was sich in einem Radius von 3 m um die vom Magier bestimmte Stelle befindet. Die unterschiedlich großen Steine verursachen bei jedem Wesen innerhalb des Wirkungsbereiches 3W6 Schadenspunkte plus 1W6 Schadenspunkte pro

Zauberstufe durch den Aufprall. Dies bedeutet, dass der maximal mögliche Schaden bei 9W6 liegt.

Um diesen Zauber zu erlernen, muss der Zauberer 3 Zauber des Elements Erde auf der 4. Zauberstufe beherrschen.

Tiergestalt

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe

Reichweite: Zauberer

Effekt: Tiergestalt erlaubt es, die Gestalt eines bekannten, nicht magischen Tieres anzunehmen und für eine Stunde pro Zauberstufe darin zu verbleiben. Allerdings wird eine Weisheitsprobe fällig, wenn der Magier früher in seine normale Gestalt zurückkehren möchte.

In der Tiergestalt bleiben die geistigen Fähigkeiten außer der Fähigkeit zu sprechen erhalten. Allerdings werden die körperlichen Attribute denen des Tieres angeglichen.

Versteinerung

Mindest-Intelligenz: 5

Dauer: Speziell

Reichweite: 5 m pro Zauberstufe

Effekt: Der Magier webt diesen Zauber auf ein bestimmtes Ziel innerhalb seiner Reichweite. Wenn dieses seinen Widerstandswurf gegen den Zauber nicht schafft, wird es komplett versteinert und bleibt als Statue auf der Stelle stehen.

Der Zauber kann nur dann gelöst werden, wenn der Magier es möchte oder wenn er selbst stirbt. Das versteinerte Wesen altert in seiner Steinform nicht mehr, besitzt jedoch auch kein Bewusstsein. Es ist nicht tot, lebt jedoch auch nicht und besitzt keinerlei Empfindungen. Es kann jedoch verletzt werden, wenn der Stein beschädigt wird und falls man ihm die Gliedmaßen abtrennt, wird auch das wiedererweckte Wesen diesen Verlust aufweisen.

Versteinerung kann erst ab der Beherrschung von 5 Zaubern der Erde auf Zauberstufe 5 erlernt werden.

Waldbeere

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

Effekt: Ein Beerenbaum mit nahrhaften dunkelroten, wohlschmeckenden Beeren entsteht, der pro Zauberstufe eine Person mit einer vollwertigen Mahlzeit versorgen kann.

Diese Beeren sind ausgesprochen sättigend und können für eine lange Zeit jegliche andere Art von Nahrung ersetzen. Allerdings gibt es nichts an diesem Zauber, das vermeidet, dass man der Beeren nach einer Weile überdrüssig wird.

Zorn der Erde

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: Sofort

Reichweite: 2 m + 2 m pro Zauberstufe

Effekt: Ein zwei Meter langer Erdspalt öffnet sich und kann sich pro Zauberstufe um zwei weitere Meter ausdehnen. Er verschluckt jedes Wesen, das sich in seinem Einflussbereich befindet, falls diesem kein Gewandtheitswurf gelingt, um sich zu retten.

Zorn der Erde kann erst ab der Beherrschung von drei Zaubern der Erde auf Zauberstufe 4 erlernt werden.

Die Magie des Feuers

Entflammen

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: Sofort

Reichweite: 5 m pro Zauberstufe

Effekt: Entflammen entfacht ein heißes Feuer aus dem Nichts, ganz gleich, ob brennbarer Stoff vorhanden ist oder nicht. Dabei hält die Wirkung für eine Stunde pro Zauberstufe an, wenn die Zauberprobe erfolgreich ist. Wenn etwas leicht Brennbares vorhanden ist, ist die Wahrscheinlichkeit, dass

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

dieses entflammt werden kann, noch weitaus höher und der Schwierigkeitsgrad für die Zauberprobe sinkt damit um -3.

Feuer des Phoenix

Mindest-Intelligenz: 5

Dauer: Sofort

Reichweite: Zauberer

Effekt: Der Zauberer scheint regelrecht zu explodieren und setzt alles um sich herum in einem Umkreis von 10 m in Brand, was einen Schaden von 4W6+1W6 pro Zauberstufe verursacht. Der maximal mögliche Schaden beträgt somit 10W6.

Nach der Explosion bleibt scheinbar nur noch ein Haufen Asche von dem Magier übrig, aber dem ist nicht so. Er wurde während des Vorganges in sichere Entfernung teleportiert. Der Ankunftsort muss zuvor vom Magier bestimmt worden sein, ansonsten kann ihn eine unangenehme Überraschung erwarten.

Um diesen mächtigen Kampfzauber zu beherrschen, muss der Magier 5 Feuerzauber auf Zauberstufe 5 beherrschen.

Feuerschild

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 2 Runden pro Zauberstufe

Reichweite: Zauberer

Effekt: Feuerschild beschwört einen Schild aus lodernden Flammen, der dem Angreifer 6 Punkte von seinem Angriffswurf abzieht und danach 6 Schadenspunkte von jedem dennoch geglückten Angriff abhält. Der Feuerschild hält für je zwei Runden pro Zauberstufe an.

Feuersprung

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: Sofort

Reichweite: 1 km pro Zauberstufe

Effekt: Dieser Zauber erlaubt es dem Magier, in ein beliebiges Feuer hineinzuspringen und sich mithilfe der magischen Energie an einem anderen Ort zu materialisieren. Diese Form der Bewegung ist jedoch eingeschränkt. Der Magier kann maximal einen Kilometer pro Zauberstufe springen. Das Feuer, welches die Energie liefert, erlischt nach dem Nutzen des Zaubers sofort.

Feuersturm

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: Sofort

Reichweite: 10 m pro Zauberstufe

Effekt: Feuersturm löst einen verheerenden Feuersturm aus, der sich bis auf 10 Meter pro Zauberstufe ausdehnen kann und bei jedem, der sich diesem Wirbel aus Flammen in den Weg stellt, 5W6+2 Schadenspunkte pro Zauberstufe verursacht, falls das entsprechende Ziel nicht durch sein Geschick ausweichen kann.

Maximal kann dieser Zauber 5W6+12 Schadenspunkte verursachen. Feuersturm kann erst ab der 5. Zauberstufe erlernt werden.

Feuervogel

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 3 Runden pro Zauberstufe

Reichweite: 25 m pro Zauberstufe

Effekt: Feuervogel erschafft einen rot glühenden, prachtvoll anzusehenden Vogel, der aus Flammen besteht und eine Größe von bis zu einem Meter erreicht. Er greift sein Ziel mit einem Angriffswert an, der der Höhe der Zauberstufe entspricht, und verursacht dabei einen Schaden von 2W6+1 pro Zauberstufe. Feuervogel kann also einen maximalen Schaden von 2W6+6 Schadenspunkten verursachen.

Flamme der Leidenschaft

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 1 Tag pro Zauberstufe

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Reichweite: Blick

Effekt: Flamme der Leidenschaft entfacht Leidenschaft in intelligenten, humanoiden Wesen und vermag es, diese Leidenschaft für einen Tag pro Zauberstufe glühen zu lassen. Danach folgt, sofern der Zauber nicht erneuert wird, eine Phase der Ernüchterung und es kann durchaus möglich sein, dass das Ziel über die aufgezwungenen Gefühle nicht allzu glücklich sein wird.

Mit jeder Erneuerung des Zaubers erhält das Ziel einen Bonus von +3 auf seine Gegenprobe, da es langsam beginnt, seine plötzlichen Gefühle zu durchschauen.

Flamme der Reinigung

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: Sofort

Reichweite: Berührung

Effekt: Flamme der Reinigung taucht den Körper des Zieles in ein reines Feuer, das ihm jedoch keinen Schaden zufügt, sondern Verletzungen mit 1W6+2 je Zauberstufe heilt.

Maximal kann Flamme der Reinigung 1W6+12 Schadenspunkte heilen.

Flammenblitze

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: Sofort

Reichweite: 10 m pro Zauberstufe

Effekt: Flammenblitze erzeugt einen Flammenblitz pro Zauberstufe, der geradewegs und ohne sich ablenken zu lassen auf das Ziel zuschießt, und dabei 1W6+3 Schadenspunkte verursacht. Die Blitze können Eis zum Schmelzen bringen, verlöschen jedoch, sobald sie mit Wasser in Berührung kommen.

Flammender Käfig

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: 1 Tag pro Zauberstufe

Reichweite: 30 m

Effekt: Diese magische Formel erschafft einen Käfig aus Feuer um das gewünschte Ziel herum. Pro Zauberstufe kann hiermit eine Person gefangen genommen werden. Der Käfig ist äußerst stabil und wer versucht, auszubrechen, wird feststellen müssen, warum dieser Zauber Flammender Käfig heißt. Berührt man die Käfigstangen, schießt eine Flamme auf denjenigen zu, der den Käfig berührt hat, und verursacht 1W6 Schadenspunkte pro 2 Zauberstufen bis zu einem maximalen Wert von 3W6.

Flammengestalt

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 4 Runden pro Zauberstufe

Reichweite: Zauberer

Effekt: Flammengestalt verwandelt seinen Anwender in eine Gestalt, die aus reinem Feuer besteht, jedoch die grundsätzlichen Züge des Magiers behält. Die Flammen schaden dem Magier und seiner Ausrüstung nicht, solange er diese direkt am Körper trägt, und ermöglichen es ihm, alles, was in seinen Weg kommt, durch das Feuer zu verbrennen. Außerdem kann er nicht von Waffen oder anderen Gegenständen verletzt werden, die die Flammen einfach nur widerstandslos durchdringen.

Die Flammengestalt hält für 4 Runden pro Zauberstufe an und verursacht 1W6 Schadenspunkte bei jedem, der sie berührt.

Der Fluch des brennenden Herzens

Mindest-Intelligenz: 5

Dauer: Sofort

Reichweite: 10 m

Effekt: Dieser mächtige Zauber ist nur in äußersten Notsituationen zu nutzen, da er das Ziel des Spruches mit einem Schlag töten kann. Diese furchtbare Wirkung erlangt er jedoch erst, wenn der Fluch des brennenden Herzens die 6. Zauberstufe erreicht hat. Wird der Zauber dann gesprochen, so beginnt das Herz des Opfers zu brennen. Schafft es seine Gegenprobe nicht, so verglüht sein Herz zu Asche und das Opfer des Zaubers stirbt auf der Stelle. Geist und Magier sind sogleich vollkommen

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

erschöpft und für eine Dauer von 24 Stunden nicht mehr in der Lage, Zauber zu wirken.

Ist die 6. Zauberstufe noch nicht erreicht, verursacht der Fluch des brennenden Herzens 2W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe bis hin zu dem Maximum von 10W6. Es ist hierbei nicht erkennbar, was dem Ziel Schaden zufügt, da der Effekt für die Augen nicht zu erkennen ist. Das Opfer scheint urplötzlich schreckliche Qualen zu durchleiden, deren Quelle nicht zu identifizieren ist.

Dieser Zauber ist erst dann erlernbar, wenn der Magier 6 Zauber auf Zauberstufe 5 beherrscht. Zudem hinterlässt seine Nutzung jedes Mal einen Makel auf der Seele des Magiers. Wer also den Fluch des brennenden Herzens zu oft benutzt, wird ein furchtbares Schicksal erleiden, das im Ermessen des Erzählers liegt.

Geist des Feuers

Mindest-Intelligenz: 3
Dauer: 10 Minuten pro Zauberstufe
Reichweite: Zauberer
Effekt: Geist des Feuers beschwört einen elementaren Helfer, der die humanoide Gestalt annimmt, die man wünscht und für je 10 Minuten pro Zauberstufe bestehen bleibt. Der Feuergeist ist intelligent und versteht seine Anordnungen, kann jedoch zuweilen einen eigenen Kopf besitzen. Er wird keine Aufgabe annehmen, die ihn selbst zerstören könnte, wird jedoch kämpfen, wenn es nötig ist. Der Geist des Feuers verursacht 1W6+1 Punkte Schaden pro Zauberstufe bis zu einem Maximalwert von 1W6+6, falls er kämpfen muss. Sein Angriffswert entspricht 1W6 plus weiteren 1W6 für je zwei Zauberstufen, also maximal 4W6 auf die Angriffsprobe.

Der Geist kann nicht mit gewöhnlichen Waffen zerstört werden, vergeht jedoch, wenn er mit seinem Gegenelement in Berührung gebracht wird.

Kugel des Feuers

Mindest-Intelligenz: 3
Dauer: Sofort
Reichweite: 20 m pro Zauberstufe
Effekt: Kugel des Feuers beschwört einen Ball aus Feuer, der 1 m Durchmesser besitzt und pro Zauberstufe um 50 cm anwächst. Der Feuerball verursacht 2W6 Schadenspunkte plus 1W6 für je 2 Zauberstufen. Somit kann er maximal 5W6 Schadenspunkte verursachen.

Lodern

Mindest-Intelligenz: 3
Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe
Reichweite: Berührung
Effekt: Lodern lässt ein kleines Feuer aufwallen und anwachsen. Das Feuer ist keineswegs gefährlicher als ein Lagerfeuer. Normalerweise sollte es als ein kleines, magisches Feuer dienen, das für eine Stunde pro Zauberstufe brennt und Wärme oder einen Kochplatz schenkt. Das Ritualwort *Inamar* lässt es entflammen, *Nul'amar* lässt es auf der Stelle erlöschen.

Narions fragende Flamme

Mindest-Intelligenz: 4
Dauer: Speziell
Reichweite: Speziell
Effekt: Dieser Feuerzauber wird gerne zur Befragung von Gefangenen eingesetzt. Vor dem zu Befragenden materialisiert sich eine etwa 30 cm große Flamme. Dem Gefangenen wird eine Frage gestellt. Beantwortet er diese nicht wahrheitsgemäß, so springt die Flamme auf ihn und fügt ihm eine Verbrennung zu. Dem Gefangenen kann eine Frage plus je eine Frage pro Zauberstufe gestellt werden. Die Flamme fügt dem Ziel 1W6 + den Wert der eingesetzten Zauberstufen an Schaden zu.

Narions Schwert des Krieges

Mindest-Intelligenz: 3
Dauer: 1 Minute pro Zauberstufe
Reichweite: Zauberer
Effekt: Narions Schwert des Krieges erschafft eine brennende Klinge, die nach einem erfolgreichen

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Angriffswurf einen Bonus von +4 auf den entstandenen Schaden gibt. Die Klinge kann jedoch nur von dem Magier selbst geführt werden und wird sich nach je 1 Minute pro Zauberstufe vollkommen in Luft auflösen.

Ring der Macht

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: 5 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: 10 m

Effekt: Ring der Macht beschwört einen schützenden Feuerkreis, der sich pro Zauberstufe um 2 m ausdehnen kann und nichts hereinkommen lässt, das nach dem Willen des Magiers nicht hereinkommen soll. Wenn versucht wird, diese Barriere zu durchdringen, verursachen die extrem heißen Flammen 4W6 Schadenspunkte.

Da es eine Absicht geben muss, um diese Barriere durchdringen zu wollen, verliert jeder, der es versucht, das Recht auf eine Gegenprobe.

Schutzmantel

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 10 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: Berührung

Effekt: Schutzmantel verleiht Immunität gegen das Element Feuer und verhindert, dass es bei dem Wesen Schaden verursacht, das ihn gewebt hat. Dabei legt sich ein rötlich glühender Mantel über seine Gestalt und hält die Hitze von seinem Körper ab. Für jede Zauberstufe kann ein weiteres Wesen miteinbezogen werden.

Stärke des Feuers

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe

Reichweite: Berührung

Effekt: Stärke des Feuers gibt dem Ziel des Zaubers einen Bonus von einem Würfel auf seinen Angriffswurf. Dieser Bonus lässt sich nicht weiter erhöhen, hält jedoch für je eine Runde pro Zauberstufe an. Danach klingt die Stärke des Feuers ab und hinterlässt nur die normale Angriffskraft.

Die Magie des Lichts

Band des Lichts

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 15 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: 1 Ziel

Effekt: Band des Lichts erschafft magische, unlösbare Fesseln, die aus reinem, gleißenden Licht bestehen und sich automatisch um ein ausgewähltes Ziel legen und es festhalten. Die Fesseln halten zuverlässig, bis der Magier sie zu lösen wünscht oder bis der Zauber nach 15 Minuten pro Zauberstufe von alleine nachlässt und den Gefangenen freigibt.

Eriadnes Licht

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: 5 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: 1 Person

Effekt: Eriadnes Licht verwandelt ein Wesen in eine göttlich anmutende, aus sich selbst heraus leuchtende Gestalt, die angenehm auf andere wirkt und ihnen Vertrauen einflößt. Diese Aura des Lichts ist so stark, dass sie böswillige Wesen mutlos werden lässt und dem verzauberten Wesen einen Bonus von +5 auf all seine gesellschaftlichen Proben verleiht. Die leuchtende Aura hält für 5 Minuten pro Zauberstufe an.

Eriadnes Licht kann erst ab der Beherrschung von drei Zaubern des Lichts auf Zauberstufe 4 erlernt werden.

Fliegender Bote

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: Speziell

Reichweite: 200 km pro Zauberstufe

Effekt: Fliegender Bote beschwört eine geflügelte, humanoide Gestalt, die zuverlässig eine Nachricht an einen bestimmten Empfänger übermittelt. Der Bote erscheint innerhalb weniger Augenblicke, um

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

die Nachricht entgegenzunehmen und sie schließlich an ihrem Bestimmungsort abzuliefern, besitzt dabei jedoch sowohl ein eigenes Gewissen als auch einen Namen und einen Willen.

Der fliegende Bote ist nicht seelenlos und wird sich niemals dazu hergeben, Schaden anzurichten. Pro Zauberstufe kann der Bote eine Nachricht über eine Strecke von 200 km überbringen. Er legt diese zuverlässig innerhalb eines Tages zurück, falls er nicht daran gehindert wird.

Gestalt des Lichts

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe

Reichweite: Speziell

Effekt: Dieser Zauber beschwört die Illusion einer wunderschönen, geflügelten Gestalt, die in weiße Roben und eine gleißende Aura weißen Lichts gehüllt ist. Jede Kreatur, die ein böses Herz besitzt, wird auf der Stelle von Furcht vor dieser göttlichen Wesenheit ergriffen und flieht in Panik für je eine Runde pro Zauberstufe, sofern sie ihren Wurf auf Willenskraft patzt.

Erkenntnis

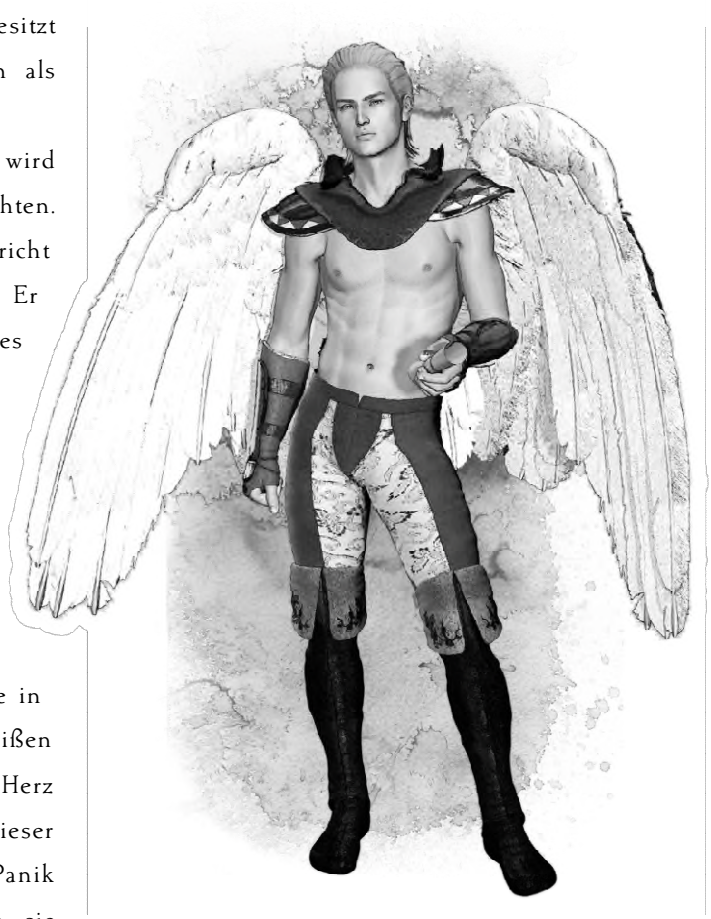
Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: 1 Runde

Reichweite: Blick

Effekt: Erkenntnis erlaubt es, die Emotionen eines Wesens zu erkennen und einen Einblick in seine wahren Empfindungen zu erhaschen. Der Zauber offenbart, ob das Ziel lügt oder die Wahrheit spricht, ob es etwas verbergen möchte oder reinen Herzens ist. Ob es sich wohlfühlt oder lieber fliehen würde, ob seine Freundlichkeit echt oder aufgesetzt ist.

Allerdings enthüllt Erkenntnis weder die Wahrheit, wenn sie nicht ausgesprochen wird, noch lässt der Zauber erkennen, was genau das Wesen verbergen möchte oder was die Motive seiner Handlungen sein mögen. Erkenntnis wirkt pro Zauberstufe auf eine Person. Dabei müssen sich alle Ziele



gemeinsam in direkter Sicht- und Hörweite des Magiers befinden.

Erleuchtung

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe

Reichweite: 30 m pro Zauberstufe

Effekt: Erleuchtung taucht die gesamte Umgebung des Anwenders in ein sanftes Licht und durchdringt selbst magisch verursachte Dunkelheit. Der Lichtschein dehnt sich in einem Radius von 30 m pro Zauberstufe aus und kann mit dem Befehlswort *Alarai* entfacht und mit dem Wort *Inorai* wieder zum Erlöschen gebracht werden.

Fanurs Aura der Stärke

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 1 Minute pro Zauberstufe

Reichweite: 1 Person

Effekt: Eine Aura der Macht schüchtert andere Wesen ein und lässt den Bezauberten stärker und

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

mächtiger erscheinen, als er es in Wirklichkeit ist. Durch diesen Zauber kann der schmächtigste Bursche wie ein wahrer Riese wirken.

Das Ziel des Zaubers gewinnt einen Bonus von +2 pro Zauberstufe auf jede Probe, die mit Beeindrucken oder Einschüchtern zusammenhängt.

Farbenspiel

Mindest-Intelligenz: 3
Dauer: 2 Runden pro Zauberstufe
Reichweite: 10 m pro Zauberstufe
Effekt: Farbenspiel zaubert eine Explosion von tanzenden Farben in das Blickfeld eines Zieles und verwirrt dessen Sinne mit dem Farbenwirbel aus allen Regenbogenfarben. Das Ziel ist orientierungslos und erleidet einen Abzug von -3 auf all seine Aktionen, solange der Zauber andauert.

Farbenspiel hält für 2 Runden pro Zauberstufe des Zaubers an und vergeht dann wieder. Allerdings braucht das Ziel des Zaubers noch einen Augenblick, bis es sich von den tanzenden Farben erholt hat, erleidet deswegen für eine weitere Runde einen Abzug von -1.

Geist des Lichts

Mindest-Intelligenz: 3
Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe
Reichweite: Zauberer
Effekt: Geist des Lichts beschwört einen elementaren Helfer, der die humanoide Gestalt annimmt, die man wünscht und für je 10 Minuten pro Zauberstufe bestehen bleibt.

Der Lichtgeist ist intelligent und versteht seine Anordnungen, kann jedoch zuweilen einen eigenen Kopf besitzen. Er wird keine Aufgabe annehmen, die ihn selbst zerstören könnte, wird jedoch kämpfen, wenn es nötig ist. Der Geist des Lichts verursacht 1W6+1 Punkte Schaden pro Zauberstufe bis zu einem Maximalwert von 1W6+6, falls er kämpfen muss. Sein Angriffswert entspricht 1W6 plus weiteren 1W6 für je zwei Zauberstufen, also maximal 4W6 auf die Angriffsprobe. Der Geist kann nicht mit gewöhnlichen Waffen zerstört werden, vergeht jedoch, wenn er mit seinem Gegenelement in Berührung gebracht wird.

Gläserne Fassade

Mindest-Intelligenz: 3
Dauer: 3 Runden pro Zauberstufe
Reichweite: Zauberer
Effekt: Gläserne Fassade vermag es, jede Wand für den Magier durchsichtig werden zu lassen und somit zu enthüllen, was dahinter liegt.

Der Zauber wirkt auf jede geschlossene Fläche, die etwas hinter sich verbergen könnte, und hält für 3 Runden pro Zauberstufe an, bevor die Wand oder der Gegenstand wieder in die ursprüngliche Form zurückkehren. Dieser Effekt ist natürlich für niemand anderen außer dem Magieanwender sichtbar.

Leuchtsignal

Mindest-Intelligenz: 3
Dauer: 1 Minute pro Zauberstufe
Reichweite: Speziell
Effekt: Leuchtsignal wurde früher oft von Seeleuten verwendet und erschafft ein weithin leuchtendes Licht, das hoch in den Himmel hinaufsteigt und dort dazu dienen kann, Zeichen und Botschaften zu übermitteln. Das Leuchtsignal hält für 1 Minute pro Zauberstufe an und kann in dieser Zeit dazu gebracht werden, so zu blinken, wie es ein verabredeter Code verlangt.

Lichtstrahl

Mindest-Intelligenz: 4
Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe
Reichweite: 10 m pro Zauberstufe
Effekt: Ein heller Strahl reinen Lichts schießt aus der Spitze des Zeigefingers des Magiers und trifft sein Ziel mit bestechender Genauigkeit. Der Lichtstrahl verursacht einen Schaden von 1W6 pro Zauberstufe bis zu einem Höchstwert von 6W6 und bohrt sich sogar durch Metall und alle anderen Materialien hindurch, als gäbe es sie gar nicht.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Loch, das dabei entsteht, besitzt einen Durchmesser von ca. 10 mm und kann durch Bewegungen des Fingers in seiner Form verändert werden. Der Lichtstrahl bleibt dabei für je 10 Sekunden pro Zauberstufe bestehen, wenn der Magier dies wünscht. Der Magier muss drei Zauber des Lichts auf Zauberstufe 4 beherrschen, bevor er diesen Zauber erlernen kann.

Mondfeuer

Mindest-Intelligenz: 4
Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe
Reichweite: 10 m pro Zauberstufe
Effekt: Mondfeuer erschafft zwei bläulich leuchtende Lichter pro Zauberstufe, die bei Berührung Hitze abgeben und eine Verbrennung mit je 1W6 Schadenspunkten verursachen. Mit diesem Zauber können bis zu 12 Lichter erschaffen werden.

Regenbogen der Hoffnung

Mindest-Intelligenz: 4
Dauer: Sofort
Reichweite: Sichtweite
Effekt: Dieser Zauber erschafft einen leuchtenden Regenbogen, der allen Personen, die ihn sehen können, neue Kraft schenkt, indem er ihre Moral erhöht und Verletzungen mit 1W6 pro Zauberstufe heilt. Der Regenbogen der Hoffnung schenkt frischen Mut und Kraft, vertreibt Müdigkeit und Schmerz und wer schon nahe daran war, aufzugeben, wird nun wieder Zuversicht fassen.

Aber Vorsicht – Regenbogen der Hoffnung mag zwar die geistige Müdigkeit vertreiben, doch er kann es nicht verhindern, dass die körperliche Erschöpfung weiterhin vorhanden ist und ihren Tribut fordert.

Schimmer der Zukunft

Mindest-Intelligenz: 5
Dauer: 10 Sekunden pro Zauberstufe
Reichweite: Zauberer
Effekt: Dieser Zauber erlaubt es dem Anwender, einen Blick in die Zukunft zu werfen und für einen kurzen Moment zu sehen, was ihn dort erwartet. Dazu muss er eine genaue Frage stellen, in der er formuliert, über welchen Aspekt er informiert werden möchte. Die Antwort kann jedoch in einer eher unklaren Vision erfolgen, die noch weitere Fragen aufwirft oder sich schon in der nächsten Sekunde durch eine Tat verändert hat.

Der Blick in die Zukunft ist nur selten ein genaues Geschäft. Pro Zauberstufe erlaubt dieser Zauber es, für je 10 Sekunden in die Zukunft zu blicken, die dem Magier vor dem inneren Auge erscheint.

Sonnenstein

Mindest-Intelligenz: 5
Dauer: 3 Runden pro Zauberstufe
Reichweite: Speziell
Effekt: Diese Formel erschafft einen im Licht der Sonne funkelnden Edelstein, der um den Zauberer kreist. Der Sonnenstein hüllt die Umgebung des Zaubernden in ein angenehmes, helles Licht, das in einem Radius von der Zauberstufe x5 m erstrahlt. Außerdem kann der Stein Angriffe gegen den Zauberer parieren. Er wirkt dann wie ein Schild aus Licht und ist in der Lage, einen Angriff pro Zauberstufe abzuwehren. Für die Abwehr gelten die normalen Werte des Magiers +5.

Die dritte und letzte Funktion ist die eines Geschosses, welches der Zauberer auf sein Ziel schleudert. Der Sonnenstein explodiert und verbrennt seine Gegner mit dem heißen Feuer der Sonne, wobei er 1W6+4 Schadenspunkte pro Zauberstufe verursacht. Der maximale Schadenswert liegt also bei 1W6+24.

Sonnenstein kann erst ab der Beherrschung von vier Zaubern des Lichts auf Zaubergrad 4 erlernt werden.

Sternenmelodie

Mindest-Intelligenz: 3
Dauer: 1 Minute pro Zauberstufe
Reichweite: Zauberer

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Effekt: Der Magier haucht eine Melodie, die einen künstlichen Sternenschauer in der Nacht erzeugt, der sowohl kurzzeitig Helligkeit spendet als auch, wenn er von einem Wesen erblickt wird, dieses in ehrfürchtigem Staunen bei seiner momentanen Tätigkeit innehalten lässt.

Dieser Effekt hält für eine Minute pro Zauberstufe an und vermag es, all jene abzulenken, die den Sternenschauer zu sehen vermögen.

Strahlen

Mindest-Intelligenz: 3
Dauer: 2 Runden pro Zauberstufe
Reichweite: 5 m pro Zauberstufe
Effekt: Strahlen erschafft ein helles, blendendes Licht, das jedem, der davon betroffen ist, für die Dauer von 2 Runden pro Zauberstufe die Sicht nimmt, als würde er in die Sonne selbst blicken. Dabei umfasst Strahlen einen Radius von 5 m pro Zauberstufe. Auch wenn der Zauber schließlich nachlässt, dauert es einige Augenblicke, bis die normale Sicht wieder zurückgekehrt ist.

Tragbare Bibliothek

Mindest-Intelligenz: 4
Dauer: Speziell
Reichweite: Zauberer
Effekt: Der Magier vermag es, jederzeit seine persönliche Bibliothek mit sich zu führen und auf diese zuzugreifen. Die Bibliothek ist für andere weder sicht- noch fühlbar, existiert jedoch für den Magier, sobald er nach einem der Bücher darin greifen möchte.

Die Bücher müssen in einem speziell markierten Regal aufbewahrt werden. Sie können aber ausgetauscht werden, wenn sich der Magier an dem Ort aufhält, an dem sie sich befinden. Der Magier kann pro Zauberstufe auf 10 seiner Bücher, die bei dem Erzähler angegeben werden müssen, zugreifen.

Weisheit des Aranus

Mindest-Intelligenz: 4
Dauer: 30 Minuten pro Zauberstufe
Reichweite: Zauberer
Effekt: Weisheit des Aranus ermöglicht es, für eine gewisse Zeitdauer eine Sprache aus allen auf Niel'Anor existenten Sprachen zu verstehen und zu sprechen. Der Zauber erlaubt es weiterhin, diese Sprache zu lesen und zu schreiben.

Weisheit des Aranus hält für 30 Minuten pro Zaubergrad an, lässt den Magier aber keineswegs die Sprache richtig erlernen. Er kann höchstens einige Worte aufschnappen, wenn er öfter damit in Berührung kommt.

Die Magie des Schattens

Albtraum

Mindest-Intelligenz: 3
Dauer: Speziell
Reichweite: 1 Person
Effekt: Dieser Zauber löst bei einem Ziel Albträume aus, sobald dieses zu schlafen versucht. Die Albträume lassen es am nächsten Morgen erschöpft und zerschlagen erwachen.

Das Ziel muss am folgenden Tag einen Abzug von -1 pro Zauberstufe auf all seine Aktionen hinnehmen, ist mürrisch und schlecht gelaunt, leidet an Konzentrationsschwäche und macht jede Menge Fehler. Nach einer Nacht, die ungestört verlaufen ist, wird es sich jedoch wieder vollkommen erholt haben.

Askalars Lachen

Mindest-Intelligenz: 3
Dauer: Sofort
Reichweite: 2 m^2 pro Zauberstufe
Effekt: Askalars Lachen kann Spuren verschwinden lassen, als hätten sie niemals existiert. Dazu muss sich der Magier zuvor sorgsam seine Umgebung angesehen haben und sich noch daran erinnern können, wo sich die einzelnen Gegenstände be-

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

funden haben. Hatte er nur wenig Zeit dazu, kann der Erzähler mit einem Abzug auf die Zauberprobe reagieren. Wenn die Zauberprobe gelingt, kehren alle Gegenstände wieder in ihren ursprünglichen Zustand zurück, sofern sie in Unordnung gebracht worden sind, Fingerabdrücke und sämtliche anderen verräterischen Spuren verschwinden ebenfalls.

Pro Zauberstufe wirkt Askalars Lachen auf eine Fläche von 2 m^2.

Dunkelsicht

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe

Reichweite: 1 Person pro Zauberstufe

Effekt: Der Magier kann in der vollkommenen Dunkelheit sehen wie im Licht des Tages und muss dabei keinerlei Einschränkungen hinnehmen.

Dunkelsicht hält für je 1 Stunde pro Zauberstufe an und kann ebenfalls pro Zauberstufe auf je eine weitere Person nach dem Magier ausgedehnt werden.

Geist des Schattens

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 10 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: Zauberer

Effekt: Geist des Schattens beschwört einen elementaren Helfer, der die humanoide Gestalt annimmt, die man wünscht und für je 10 Minuten pro Zauberstufe bestehen bleibt.

Der Schattengeist ist intelligent und versteht seine Anordnungen, kann jedoch zuweilen einen eigenen Kopf besitzen. Er wird keine Aufgabe annehmen, die ihn selbst zerstören könnte, wird jedoch kämpfen, wenn es nötig ist.

Der Geist des Schattens verursacht 1W6+1 Punkte Schaden pro Zauberstufe bis zu einem Maximalwert von 1W6+6 falls er kämpfen muss. Sein Angriffswert entspricht 1W6 plus weiteren 1W6 für je zwei Zauberstufen, also maximal 4W6 auf die Angriffsprobe.

Der Geist kann nicht mit gewöhnlichen Waffen zerstört werden, vergeht jedoch, wenn er mit seinem Gegenelement in Berührung gebracht wird.

Kuss der Minaril

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: Speziell

Reichweite: Berührung

Effekt: Der Kuss des Magiers schenkt einen tiefen, magischen Schlaf voller zauberhafter Träume. Der Zauber hält für 5 Minuten pro Zauberstufe an, falls in der Umgebung des Schlafenden Lärm gemacht wird. Herrscht jedoch Stille, so hält er so lange an, bis das Ziel des Zaubers auf natürlichem Wege ausgeschlafen hat.

Nacht der Shirashai

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 2 Stunden pro Zauberstufe

Reichweite: Zauberer

Effekt: Nacht der Shirashai verstärkt die natürlichen Verführungskünste und macht den Anwender begehrenswerter und attraktiver. Dies bedeutet, dass er einen Bonus von +5 auf all seine Verführungsproben erlangt, solange der Zauber andauert. Nacht der Shirashai hält für 2 Stunden pro Zauberstufe an und lässt das verzauberte Wesen danach ohne eine Spur dieser zuvor so anziehenden Attraktivität zurück.

Nachtschatten

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: Speziell

Reichweite: Speziell

Effekt: Nachtschatten lässt völlige Dunkelheit hereinbrechen, die sich pro Zauberstufe um 2 m ausdehnt und auf andere Wesen wie eine vollkommene Blindheit wirkt. Dabei hält diese Dunkelheit für je 2 Runden pro Zauberstufe an, kann jedoch auch permanent auf einen bestimmten Gegenstand gewirkt werden, der die Dunkelheit hält, solange er nicht bewegt oder der Zauber anderweitig gebrochen wird.

Nachtschatten wird mit dem Befehlswort *Shinar* ausgelöst und mit dem Wort *Dranar* wieder aufgelöst.

Portal der Dunkelheit

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: Sofort

Reichweite: Speziell

Effekt: Portal der Dunkelheit ermöglicht es, sich durch die Schatten zu teleportieren und somit größere Entfernungen mühelos zu überwinden. Um dies zu bewirken, muss zumindest ein Streifen Schatten vorhanden sein, von dem aus der Magier seine Reise antreten kann.

Portal der Dunkelheit erlaubt es, pro Zauberstufe je einen Schatten zu passieren und in einem anderen Schatten wieder aufzutauchen. Dabei muss der Schatten, in dem der Magier ankommen möchte, für ihn noch erkennbar sein.

Rose des Schattens

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: 1 Tag pro Zauberstufe

Reichweite: Berührung

Effekt: Rose des Schattens erschafft eine wunderschöne, perfekt geformte schwarze Rose, die jedes Wesen, dem sie zum Geschenk gemacht wird, zu betören vermag. Das Wesen ist von dem Magier oder demjenigen, der ihm dieses Geschenk überreicht hat, fasziniert und wird von nun an alles für ihn tun, bis der Zauber gebrochen wird oder seine Wirkung nachlässt. Dabei verliert es allerdings weder seinen Überlebenstrieb noch seinen eigenen Willen. Es wird lediglich jeden Wunsch des Schenkenden in einem überaus positiven Licht sehen und versuchen, diesem auch zu entsprechen.

Rose des Schattens wirkt für je einen Tag pro Zauberstufe, danach löst sich der Zauber von dem Beschenkten und lässt nur Verwirrung zurück. An das Geschenk der Rose kann er sich nicht mehr erinnern.

Schatten der Nacht

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 20 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: Zauberer

Effekt: Schatten der Nacht erlaubt es dem Anwender, mit dem Schatten zu verschmelzen und für seine Umwelt so lange unsichtbar zu werden, bis er sich bewegt oder bis die Dauer des Zaubers abgelaufen ist. Dabei kann Schatten der Nacht für 20 Minuten pro Zaubergrad aufrecht erhalten werden. Allerdings wird alle 10 Minuten eine Probe auf die Willenskraft des Anwenders nötig, um zu ermitteln, ob er sich nicht unwillkürlich bewegt. Zudem steigt der Schwierigkeitsgrad für diese Probe mit dem Ablauf der Zeit alle 10 Minuten um +1 an.

Eine Probe auf Wahrnehmung ist nötig, um zu erkennen, dass sich jemand in den Schatten versteckt hält.

Schattenpfeil

Mindest-Intelligenz: 5

Dauer: Sofort

Reichweite: 15 m pro Zauberstufe

Effekt: Schattenpfeil erschafft einen Pfeil, der aus reinem Schatten besteht und beim Eindringen in den Körper keinerlei Spuren hinterlässt. Das betroffene Wesen muss eine Reflexprobe bestehen, um auszuweichen oder, falls diese fehlschlägt, eine Konstitutionsprobe, um nicht auf der Stelle zu sterben. Patzt es beide Proben, tritt der sofortige Tod ein. Sollten die Proben gelingen, erleidet das Ziel dennoch 5W6 Schadenspunkte.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Dieser Zauber ist erst erlernbar, wenn der Magier 5 Zauber des Schattens auf der 5. Zauberstufe beherrscht.

Schattensonne

Mindest-Intelligenz: 5

Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe

Reichweite: 5 m Radius pro Zauberstufe

Effekt: Schattensonne erschafft eine Sonne, die aus reinem Schatten besteht und alle Wesen in ihrem Einflussbereich, die bei ihrem Willenskraftwurf versagen, dazu bringt, entgegengesetzt zu ihrem normalen Verhalten zu agieren. Ein besonders mutiges Wesen wird sich ängstlich in eine Ecke kauern, ein schüchternes Wesen wird zum Verführungskünstler und ein Angsthase mag seine einzige Heldentat vollbringen. Dieser Effekt hält für 1 Stunde pro Zauberstufe an.

Der Zauber ist erst ab der Beherrschung von drei Zaubern des Schattens auf Zauberstufe 4 möglich.

Schattentasche

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 2 Tage pro Zauberstufe

Reichweite: Zauberer

Effekt: Schattentasche erschafft eine Tasche inmitten der Schatten, in der der Magier alle möglichen Gegenstände auf einer Fläche von ca. 2 m^2 für je 2 Tage pro Zauberstufe aufbewahren kann.

Entfernt er die Gegenstände jedoch nicht vor Ablauf des Zaubers, werden sie von den Schatten verschluckt und verschwinden für immer an einen unbekannten Ort. Man sagt, dass sie aus der Tasche heraus direkt in Askalars Hände wandern und diese niemals mehr verlassen.

Schlange der Dunkelheit

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe

Reichweite: 20 m

Effekt: Schlange der Dunkelheit beschwört ein haltbares Schattenseil, das sich sofort an der gewünschten Stelle emporschlängelt und sich dort festhält.

Das Seil besteht aus reiner Dunkelheit, ist jedoch so stabil wie ein echtes Seil und kann nicht zerschnitten werden. Das magische Seil ist 20 m lang und bleibt für eine Dauer von einer Stunde pro Zauberstufe bestehen, bevor es sich schließlich wieder auflöst.

Sternenfeuer

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: Sofort

Reichweite: 20 m pro Zauberstufe

Effekt: Auch die Nacht besitzt ihr eigenes Licht und dieser Zauber nutzt das Licht der Sterne, um einem Ziel Schaden zuzufügen. Eine Sternschnuppe scheint sich vom Himmelszelt zu lösen, ganz gleich, ob Sterne vorhanden sind oder nicht, und saust mit atemberaubender Geschwindigkeit auf das Ziel des Magiers zu.

Pro Zauberstufe kann eine Sternschnuppe beschworen werden, die 2W6+2 Schadenspunkte verursacht und auf unterschiedliche Ziele wirken kann.

Stiefel des Askalar

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 3 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: 2 m pro Zauberstufe

Effekt: Stiefel des Askalar löst eine vollkommene Stille in einem Radius von 2 m pro Zauberstufe um den Magier herum aus, die für 3 Minuten pro Zauberstufe anhält. Danach löst sie sich auf und lässt wieder die normale Geräuschkulisse erklingen.

Während dieser Zeit ist im Einflussbereich des Zaubers kein Ton zu hören, so als seien die betroffenen Wesen darin tatsächlich taub.

Vergänglichkeit des Tages

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe

Reichweite: Berührung

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Effekt: Vergänglichkeit des Tages bewirkt einen kurzzeitigen Verlust des Augenlichtes, falls die Gegenprobe des Ziels auf Konstitution misslingt. Die Blendung hält für 1 Stunde pro Zauberstufe an, kann jedoch mit der Hilfe eines Priesters auf der Stelle geheilt werden.

Verstohlener Beobachter

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: 5 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: Zauberer

Effekt: Verstohlener Beobachter schenkt dem Magier eine Schattengestalt, die von keiner Waffe angegriffen werden kann, solange sie anhält. Er kann somit auch nicht gesehen werden, während er sich im Schatten aufhält. Die Schattengestalt kann durch direkten Lichteinfall aufgelöst werden, deswegen sollte sich der Magier stets nur in den Schatten bewegen und das Licht meiden.

Der Zauber hält für 5 Minuten pro Zauberstufe an, bevor der Anwender wieder in seine alte Form zurückkehrt.

Verzehrendes Feuer der Dunkelheit

Mindest-Intelligenz: 5

Dauer: Sofort

Reichweite: 10 m pro Zauberstufe

Effekt: Der Zauberer deutet auf das Ziel des Spruchs, welches daraufhin von dunklen, Licht verschluckenden Flammen umgeben wird. Das Feuer ist so kalt wie Eis und beginnt den Körper des Zieles zu verzehren. Misslingt dem Opfer der Widerstandswurf, so verbrennen es die Flammen und lassen nichts von ihm übrig. Gelingt der Widerstandswurf jedoch, so erleidet es noch immer 5W6 Schadenspunkte.

Das verzehrende Feuer kann nur einmal pro Tag eingesetzt werden. Dieser Zauber darf erst ab der Beherrschung von 5 Zaubern des Schattens auf Zauberstufe 5 erlernt werden.

Zunge des Diebes

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: 1 Minute pro Zauberstufe

Reichweite: Hörweite

Effekt: Zunge des Diebes ermöglicht das Verschlüsseln einer Konversation zwischen einer Anzahl von Wesen, die der Höhe der Zauberstufe entspricht. Dabei wird das Gehör der Zuhörer in einer Art und Weise getäuscht, die sie glauben lässt, dass sie einem harmlosen Gespräch über eine ganz banale Angelegenheit zuhören. Wird die Konversation belauscht, so muss dem Lauschenden eine Intelligenzprobe gelingen, damit er den wahren Inhalt verstehen kann. Schlägt die Probe fehl, so hat er etwas falsch verstanden, ohne es zu bemerken.

Die Magie des Wassers

Alarias Atem

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe

Reichweite: Ein Lebewesen

Effekt: Alarias Atem erlaubt es, pro Zauberstufe in dieser Kunst für 1 Stunde Wasser atmen zu können, als sei es reine Luft und sich somit unter Wasser frei zu bewegen. Nach dem Ablauf dieser Zeit muss der Magier allerdings unverzüglich das Wasser verlassen, da sich der Zauber mit sofortiger Wirkung auflöst.

Besänftigendes Flüstern der Wellen

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 10 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: Ein Lebewesen

Effekt: Dieser Zauber vermag es, Gefühle zu besänftigen und Zorn zu beschwichtigen. Das wütende Wesen wird auf der Stelle ruhig und die Aggression verfliegt, hinterlässt nur ein wohliges Gefühl der Zufriedenheit und des Glücks, das für je 10 Minuten pro Zauberstufe anhält. Danach besteht allerdings eine Chance von 50%, dass das Ziel

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

wieder zu seinem alten Verhalten zurückkehrt und erneut in Rage gerät.

Bote der Meere

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: 3 Tage pro Zauberstufe

Reichweite: Radius von 1000 m pro Zauberstufe

Effekt: Bote der Meere ruft ein Meereslebewesen herbei, das Nachrichten übermitteln kann und als Helfer fungiert.

Der Zauber wirkt ähnlich wie eine Art Tierfreundschaft und ermöglicht die Kommunikation mit dem Wesen, solange er anhält. Allerdings wird das Wesen nichts tun, das gegen seinen Selbsterhaltungstrieb geht und es kann weiterhin nichts leisten, das nicht im Bereich seiner natürlichen Möglichkeiten liegt.

Bote der Meere hält nicht unbegrenzt an. Pro Zauberstufe ermöglicht er es, ein Meereslebewesen für 3 Tage zu binden. Allerdings darf es sich dabei nicht um ein humanoides Wesen handeln. Ein recht häufiges Beispiel für einen Boten der Meere wäre ein Delfin.

Dampfende Explosion

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: Sofort

Reichweite: 5 m pro Zauberstufe

Effekt: Ein heißer Geysir schießt unvermittelt aus der Erde und verursacht bei seinem Ziel 2W6+3 Schadenspunkte durch das heiße Wasser. Mit zunehmender Zauberstufe kann der Magier jeweils einen zusätzlichen Geysir beschwören, der jedoch etwas kleiner ist und nur noch 1W6+3 Schadenspunkte verursacht.

Dunst

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 1W6 Runden pro Zauberstufe

Reichweite: 10 m pro Zauberstufe

Effekt: Eine Nebelwolke entsteht und vernebelt für je 1W6 Runden pro Zauberstufe die Sicht all jener, die sich in einem Umkreis von 10 m um den Magier herum aufhalten. Jeder, der sich im Einflussbereich des Dunstes befindet, erleidet einen Abzug von -4 auf Aktionen, die das Sehvermögen miteinbeziehen, bis sich der Nebel nach Ablauf seiner Dauer wieder aufgelöst hat.

Eispfeil

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: Sofort

Reichweite: 10 m pro Zauberstufe

Effekt: Eispfeil erzeugt einen Pfeil aus Eis, der aus den Fingerspitzen des Magiers schießt und bei seinem Ziel 1W6+4 Schadenspunkte verursacht. Mit zunehmender Zauberstufe kann jeweils ein weiterer Pfeil abgeschossen werden.

Ein Eispfeil besitzt jedoch keinerlei Wirkung auf Feuer oder sehr starke Hitze. Beide lassen das Eis schlicht und einfach schmelzen.

Geist des Wassers

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: 10 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: Speziell

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Effekt: Geist des Wassers beschwört einen elementaren Helfer, der die humanoide Gestalt annimmt, die man wünscht und für je 10 Minuten pro Zauberstufe bestehen bleibt.

Der Wassergeist ist intelligent und versteht seine Anordnungen, kann jedoch zuweilen einen eigenen Kopf besitzen. Er wird keine Aufgabe annehmen, die ihn selbst zerstören könnte, wird jedoch kämpfen, wenn es nötig ist. Der Geist des Wassers verursacht 1W6+1 Punkte Schaden pro Zauberstufe bis zu einem Maximalwert von 1W6+6 falls er kämpfen muss. Sein Angriffswert entspricht 1W6 plus weiteren 1W6 für je zwei Zauberstufen, also maximal 4W6 auf die Angriffsprobe.

Der Geist kann nicht mit gewöhnlichen Waffen zerstört werden, vergeht jedoch, wenn er mit seinem Gegenelement in Berührung gebracht wird.

Gift kurieren

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: Sofort

Reichweite: Berührung

Effekt: Gift kurieren kann die Wirkung eines jeden Giftes, das man einem Wesen verabreichen kann, aufheben und es davon genesen lassen. Der Zauber wird mit jeder Zauberstufe stärker und kann dann höhere Giftstufen neutralisieren. Grundsätzlich gilt, dass der Zauber pro Zauberstufe eine Giftstufe neutralisieren kann. Auf der ersten Zauberstufe könnte er also die Giftstufe 1 neutralisieren.

Heilung

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: Sofort

Reichweite: Berührung

Effekt: Heilung vermag es, bei einem Verletzten 1W6+2 Schadenspunkte pro Zauberstufe zu heilen. Der maximale Wert beträgt 6W6+2.

Bei der Anwendung des Zaubers scheinen die Körper des Verletzten und des Magiers aus reinem, fließenden Wasser zu bestehen, bis der Vorgang abgeschlossen ist.

Himmelstropfen

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: 10 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: 200 m Radius pro Stufe

Effekt: Himmelstropfen lässt Regen vom Himmel fallen und auf die Erde hinabrieseln, kann somit Feuer löschen und selbst in einer Wüste das lebensnotwendige Wasser spenden. Pro Zauberstufe kann der Regen für 10 Minuten anhalten und je nach Bedarf in der Stärke von einem leisen Rieseln bis zu einem wahrhaft erschreckenden Wolkenbruch variieren.

Lindernder Trank

Mindest-Intelligenz: 5

Dauer: Sofort

Reichweite: Keine

Effekt: Für den Lindernden Trank benötigt man ein Gefäß oder eine kleine Flasche, in der man das bei dem Zauber entstandene Getränk auffangen kann. Pro Zauberstufe werden hiermit 100 ml des Trankes hergestellt, der jegliche Krankheit zu heilen vermag, wenn man eine Ration davon an den Erkrankten verabreicht. Eine Ration entspricht demzufolge 100 ml.

Der Trank kann jeweils eine Krankheit heilen, deren Krankheitsstufe der Zauberstufe entspricht, die der Magier in diesem Zauber erreicht hat. Besäße er also eine Zauberstufe von 3, könnte er Krankheiten bis zu dieser Krankheitsstufe heilen. Die Stufe der Krankheit richtet sich nach ihrer Schwere und wird vom Erzähler bestimmt.

Lockendes Netz

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 5 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: 10 m pro Zauberstufe

Effekt: Dieser Zauber erschafft ein magisches, schimmerndes Netz, mit dem der Magier Fische oder kleine Meereskreaturen fangen kann, die davon unwiderstehlich angezogen werden. Nachdem der Magier das Netz zu Wasser gelassen

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

hat, verfangen sich die Fische darin und können dann mühelos aus dem Wasser gezogen werden. Das Netz kann bis zu 5 Fische pro Zauberstufe anlocken und einfangen. Natürlich müssen in dem Gewässer Fische existieren. Welche dies sein mögen und wie groß die Tiere sind, liegt im Ermessen des Erzählers. Wenn keine Fische existieren, muss sich der Magier wohl mit Algen begnügen.

Schutz der Wellen

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: 10 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: 20 m pro Zauberstufe

Effekt: Schutz der Wellen errichtet eine 5 m hohe Barriere aus Wasser, die sich gerade in die Luft erhebt und einen Schaden von 1W6 bei jedem verursacht, der sie zu durchdringen versucht. Die Barriere hält für 10 Minuten pro Zauberstufe an und fällt dann mit einem lauten Klatschen zu Boden, was 4W6 Schadenspunkte verursacht, wenn man in ihrem Wirkungskreis auf der falschen Seite steht.

Schwebender Wasserstrahl

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 5 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: Zauberer

Effekt: Schwebender Wasserstrahl erschafft einen ca. 1 m breiten und 5 m pro Zauberstufe hohen Wasserstrahl direkt unter dem Magier, der ihn sanft in die Höhe hebt und es ihm ermöglicht, wie auf einer Plattform zu stehen, von der aus er agieren kann. Dabei ist es gleich, ob er den Zauber nutzt, um sich einen erhöhten Standpunkt zu schaffen oder aber damit etwas höher Gelegenes erklimmen möchte. Der Zauber hält für jeweils 5 Minuten pro Zauberstufe an und sinkt dann zurück zu Boden.

Segen der Götter

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: Sofort

Reichweite: Berührung

Effekt: Segen der Götter ist ein reinigender Zauber, der jeden Schmutz und alles, was verunreinigt worden ist, wieder zu reinigen vermag. Dabei ist es gleichgültig, welcher Art diese Verunreinigung ist. Ein sanfter Wasserstrahl, der das Objekt oder das Wesen einhüllt, wird alles sauber waschen. Schlägt der Zauber fehl, bleiben die Verunreinigungen bestehen, da sich kein Wasserstrahl bilden kann.

Mit steigender Zauberstufe kann jeweils ein Wesen oder ein Gegenstand mehr gewaschen werden.

Silberner Dreizack

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 1 Minute pro Zauberstufe

Reichweite: Zauberer

Effekt: Mithilfe dieses Spruches erschafft der Zauberer einen silbern schimmernden Dreizack, mit dem er sich verteidigen kann. Zudem taucht die Waffe ihre Umgebung in einem Radius von 20 m in ein weiches und warmes Licht.

Der Dreizack verursacht 1W6+2 Schadenspunkte pro Zauberstufe bis zu einem maximalen Wert von 6W6+2 und löst sich auf, wenn der Magier das Befehlswort *Sayar* ausspricht oder seine maximale Dauer erreicht ist.

Spiegel der Nixen

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: 5 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: 10 m² pro Zauberstufe für Wirkung 1

Effekt: Der Spiegel der Nixen kann zweierlei Wirkungen besitzen, denn er erzeugt eine 10 m² große spiegelnde Fläche am Boden, die einen Verfolger zum Ausrutschen bringen kann (Abzug von -4 auf die Gewandtheitsprobe bzw. -6 bei vollem Tempo) oder einen kleineren Spiegel an der Wand, der alle Eigenschaften eines echten Spiegels besitzt und von der Illusion zweier goldener Nixen gehalten wird.

Der Zauber hält für 5 Minuten pro Zauberstufe an und löst sich dann in einer Wasserlache auf.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Spiegel des Weitblicks

Mindest-Intelligenz: 5

Dauer: 10 Minuten pro Stufe

Reichweite: Speziell

Effekt: Dieser Zauber ermöglicht es dem Magier, ein ausgewähltes Ziel in einer mit Wasser gefüllten Schale zu beobachten. Voraussetzung ist, dass ihm das Ziel bekannt ist und dass er die Schale an einem stillen Ort in vollkommener Ruhe nutzen kann.

Eine Probe des Zieles auf seine Wahrnehmung entscheidet, ob es ein leichtes Prickeln spürt und den Beobachter dadurch wahrnehmen kann, was in der Folge zu einer Verfälschung seines Verhaltens führen könnte.

Tangboot

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe

Reichweite: Berührung

Effekt: Dieser Zauber befähigt den Magier, aus Tang ein Boot zu formen, welches sich für die Zauberdauer (1 Stunde pro Zauberstufe) wie ein richtiges Boot aus Holz verhält und bis zu vier ausgewachsene, menschengroße Wesen tragen kann.

Wenn diese Zeitspanne abgelaufen ist, verliert das Tangboot an Dichte und wird löchrig, was stetig Wasser in sein Inneres dringen lässt. Es wird nun höchste Zeit, das Boot schnellstens zu verlassen.

Zorn des Selurian

Mindest-Intelligenz: 5

Dauer: Sofort

Reichweite: 50 m pro Zauberstufe

Effekt: Zorn des Selurian beschwört eine mächtige Flutwelle, die sich in die Höhe erhebt, um dann über jene hinwegzurollen, die eine Bedrohung für den Magier darstellen.

Dabei spült sie alles, was sich in ihrem Weg befindet, mit der Macht des Wassers davon. Die Flutwelle verursacht 4W6 Punkte Schaden bis zu einem Maximum von 9W6, wozu für jede weitere Zauberstufe ein weiterer Würfel hinzugenommen werden kann.

Es müssen mindestens 4 Zauber des Elements Wassers auf Zauberstufe 5 beherrscht werden, bevor dieser machtvolle Zauber erlernt werden kann.

Die Magie des Windes

Aura der Macht

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: 30 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: Direkte Sicht

Effekt: Aura der Macht erzeugt den Eindruck, einem Wesen von der Würde eines Königs gegenüberzustehen und diesem Respekt zollen zu müssen. Der Zauber wirkt direkt auf das Verhalten der umstehenden Personen in der unmittelbaren Nähe der verzauberten Person und verleiht die gleichen Vorteile wie *Aura der Könige*, hält jedoch nur für 30 Minuten pro Zauberstufe an.

Damit der Zauber wirken kann, muss freie Sicht auf das verzauberte Wesen bestehen – dies wäre z. B. gewährleistet, wenn es auf einem Podest steht.

Das Auge des Satyrn

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 10 Minuten

Reichweite: Blick

Effekt: Dieser Zauber erlaubt es dem Anwender, anderen Wesen durch die Kleidung zu sehen. Je höher der Beherrschungsgrad des Zaubers, desto mehr Personen kann der Magier auf diese Art und Weise durchleuchten, was letztlich zwei Personen pro Zauberstufe bedeutet.

Nach 10 Minuten löst sich der Zauber wieder auf und die Kleidung nimmt für den Magier das ursprüngliche Aussehen an.

Faust des Windes

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: Speziell

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Reichweite: 10 m

Effekt: Faust des Windes erschafft eine Faust, die etwa der Größe einer Tritonenfaust entspricht und mit der der Magier zuschlagen kann, ohne sich selbst bewegen zu müssen.

Der Angriffswert der Faust entspricht der Zauberstufe und verursacht 1W6+2 Schadenspunkte pro Zauberstufe bis zu einem maximal möglichen Wert von 1W6+12.

Die Faust des Windes kann einmal pro Zauberstufe zuschlagen und löst sich danach wieder in Luft auf, als habe sie niemals existiert. Sie kann nicht von einem anderen Wesen zerstört werden, da eine Waffe einfach durch sie hindurchschneiden würde, ohne einen Effekt zu verursachen.

Geist des Windes

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 10 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: Zauberer

Effekt: Geist des Windes beschwört einen elementaren Helfer, der die humanoide Gestalt annimmt, die man wünscht und für je 10 Minuten pro Zauberstufe bestehen bleibt.

Der Windgeist ist intelligent und versteht seine Anordnungen, kann jedoch zuweilen einen eigenen Kopf besitzen. Er wird keine Aufgabe annehmen, die ihn selbst zerstören könnte, wird jedoch kämpfen, wenn es nötig ist. Der Geist des Windes verursacht 1W6+1 Punkte Schaden pro Zauberstufe bis zu einem Maximalwert von 1W6+6 falls er kämpfen muss. Sein Angriffswert entspricht 1W6 plus weiteren 1W6 für je zwei Zauberstufen, also maximal 4W6 auf die Angriffsprobe.

Der Geist kann nicht mit gewöhnlichen Waffen zerstört werden, vergeht jedoch, wenn er mit seinem Gegenelement in Berührung gebracht wird.

Heulen des Windes

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe

Reichweite: Zauberer

Effekt: Heulen des Windes verursacht einen hohen, schaurigen Ton, der wie das Heulen eines Sturmes klingt, der um die Häuser weht. Er macht es damit beinahe unmöglich, etwas anderes zu hören, das im Freien vor sich geht. Der Zauber kann für je eine Stunde pro Zauberstufe andauern und klingt täuschend echt. Ab der 3. Zauberstufe kann auch das Wehen dazu beschworen werden, dieses ist jedoch auf einen Radius von 10 m pro Zauberstufe begrenzt und besitzt keine besonders erwähnenswerte Stärke.

Himmelsfeuer

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: Sofort

Reichweite: 10 m pro Zauberstufe

Effekt: Himmelsfeuer erzeugt einen Blitzstrahl, der das Ziel automatisch zu treffen vermag und dabei einen Schaden von 2W6+4 verursacht. Mit steigender Zauberstufe ist es möglich jeweils einen weiteren Blitz zu erzeugen, der jedoch ein wenig schwächer ist und nur 1W6+2 Schadenspunkte verursacht. Der Blitz kann das Element Erde nicht durchdringen oder beschädigen.

Leichtigkeit des Windhauches

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 5 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: Berührung

Effekt: Leichtigkeit des Windhauches erlaubt es, ein Wesen oder einen Gegenstand schweben zu lassen und somit ebenso leicht wie eine Feder zu werden. Der Zauber hält für 5 Minuten pro Zauberstufe an, dann lässt er das Wesen immer schwerer werden, bis es wieder auf dem Boden angelangt ist. Wird die Konzentration des Magiers in dieser Zeit beispielsweise durch einen Angriff unterbrochen, lässt der Zauber auf der Stelle nach und durch den abrupten Wechsel besteht eine Verletzungsgefahr von 5% pro 2 m Höhe. Für je 2 m, die das Wesen oder der Gegenstand fallen, erleiden sie einen Schaden von 1W6 bis zu einem Höchstmaß von 10W6.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Lilliandes liebevolles Augenzwinkern

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 1 Monat pro Zauberstufe

Reichweite: 1 Person

Effekt: Lilliandes liebevolles Augenzwinkern lässt Liebe im Herzen eines Wesens entflammen. Diese Liebe wird als echtes und tiefes Gefühl empfunden. Allerdings ist eine solche Liebe recht anfällig und keinesfalls so stark wie eine echte Zuneigung, die zwischen zwei Wesen erblüht. Er hält für je einen Monat pro Zauberstufe an. Zudem lässt sich der Zauber nach seinem Ablauf nicht mehr ohne Weiteres erneuern.

Ab dem zweiten Versuch, Lilliandes liebevolles Augenzwinkern auf das gleiche Wesen zu wirken, erhält dieses einen Bonus von +3 auf seine Gegenprobe. Dieser Bonus steigt mit jedem weiteren Versuch erneut um +3 an. Wahre Gefühle lassen sich auf Dauer niemals mit Magie erzwingen.

Scheusal

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 1 Minute pro Zauberstufe

Reichweite: 1 Person

Effekt: Scheusal vermag es, selbst aus der größten Schönheit eine furchterregende Gestalt zu zaubern, die die Herzen mit Schrecken erfüllt. Der Zauber hält für eine Stunde pro Zauberstufe an und gewährt einen Bonus von +6 auf alle Versuche, andere Wesen einzuschüchtern. Der Magier muss festlegen, welcher Art diese körperlichen Veränderungen sind. Sie können von dem einfachen Zugewinn glühender Augen und kleiner Hörner bis hin zu einer kompletten körperlichen Verwandlung gehen. Allerdings ist es mit diesem Zauber nicht möglich, die Gestalt des Zieles in ein anderes Wesen zu verwandeln.

Sorgfältiger Diener

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: 2 Stunden pro Zauberstufe

Reichweite: Speziell

Effekt: Sorgfältiger Diener beschwört einen unsichtbaren Dienstboten, der alle Arbeiten erledigt, die man ihm im Haushalt aufträgt. So könnte er kochen, die Garderobe zurechtlegen, beim Ankleiden helfen, putzen und aufräumen. Er wird jedoch protestieren, wenn man ihn aus Versehen tritt oder anrempelt. Voraussetzung hierfür ist, dass der Magier selbst die Kenntnisse besitzt, die sein Diener beherrschen soll.

Der Diener verrichtet seine Arbeiten bis zu 2 Stunden pro Zauberstufe, bevor er schließlich verschwindet, und muss bei Bedarf erneut herbeigerufen werden.

Spiegelgeist

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: 3 Runden pro Zauberstufe

Reichweite: Zauberer

Effekt: Spiegelgeist erschafft einen Doppelgänger, der ebenso aussieht wie der Magier und mit den gleichen Werten angreift, die dieser selbst besitzt. Der Geist bleibt für 3 Runden pro Zauberstufe bestehen, bevor er sich auflöst. Der Spiegelgeist kann jedoch nur das tun, was der Magier ihm vorgibt. Er führt also dessen Bewegungen im gleichen Augenblick aus, kann jedoch nichts aus freiem Willen tun.

Der Spiegelgeist kann nicht verletzt werden und es ist nicht möglich ihn zu zerstören, solange der Magier den Zauber aufrecht erhalten kann.

Spiel der Sinne

Mindest-Intelligenz: 5

Dauer: Permanent

Reichweite: Speziell

Effekt: Spiel der Sinne ruft eine permanente Illusion hervor. Je höher die Zauberstufe ist, desto mächtiger kann diese sein. Die Illusion kann jede gewünschte Gestalt annehmen, kann jedoch mit einer Probe auf Wahrnehmung als solche erkannt werden. So wäre es auf der 6. Zauberstufe beispielsweise möglich, einen Drachen zu erschaffen, der in seinem Hort schläft und sich von Zeit zu Zeit bewegt.

Aber Vorsicht – der Magier muss das, was er erschaffen möchte, schon einmal in seinem Leben gesehen haben und sei es nur eine Abbildung davon. Die Illusion kann nicht reagieren, wenn man versucht, sie anzusprechen und sie kann nach ihrer Erschaffung vom Magier nicht mehr verändert werden, auch wenn sie fehlerhaft ist. Allerdings kann der Magier die Illusion wieder aufheben, wenn er es wünscht. Der Zauberer muss 3 Sprüche der Luft auf Zauberstufe 4 beherrschen, bevor er diesen Zauber erlernen kann.

Täuschung

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: Speziell

Reichweite: 1 Person pro Zauberstufe

Effekt: Täuschung ruft eine optische oder akustische Täuschung hervor. Der Zauber wirkt direkt auf die Sinne und gibt dem Empfänger des Zaubers eine Erinnerung an ein Ereignis ein, das niemals stattgefunden hat. Die Täuschung kann durch einen gelungenen Wurf auf Wahrnehmung durchschaut werden und verliert damit ihre Wirkung.

Temperaturschwankung

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe

Reichweite: 10 m pro Zauberstufe

Effekt: Temperaturschwankung kann bewirken, dass die Temperatur um 5 °C pro Zauberstufe ansteigt oder fällt und somit Hitze oder Kälte verursachen. Der Effekt hält für eine Stunde pro Zauberstufe an und muss, wenn er weiter anhalten soll, neu gewebt werden.

Verhüllung der Wahrheit

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe

Reichweite: Zauberer

Effekt: Der Zauber ermöglicht eine perfekte Verkleidung und kann z. B. die Illusion eines Ballkleides und einer aufwendigen Frisur an einer heruntergekommenen Bettlerin erzeugen, die nur Lumpen trägt. Gleichzeitig wird es so ermöglicht, das Aussehen einer anderen Person zu imitieren, soweit man diese kennt oder Zugang zu einer Abbildung von ihr hat.

Pro Zauberstufe hält der Zauber für eine Stunde an und kann nur schwer durchschaut werden, da man gemeinhin nichts davon vermutet und er keinen direkten Einfluss auf andere Wesen nimmt. Verhält sich das verzauberte Wesen allerdings so auffällig, dass es Misstrauen erregt oder steht es jemandem gegenüber, der die imitierte Person kennt, erhält derjenige, einen Bonus von +3 auf seinen Wahrnehmungswurf. Für diese Person löst sich der Zauber nach einer geglückten Probe in

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Nichts auf und sie erkennt das wahre Wesen darunter.

Vinyars Hand des Windes

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 5 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: 10 m pro Zauberstufe

Effekt: Vinyars Hand des Windes ist ein telekinetischer Zauber, der es dem Magier ermöglicht, Objekte schweben zu lassen oder sie zu bewegen. Das erlaubte Gewicht der Objekte richtet sich nach der Zauberstufe, Gleiches gilt auch für die Zeit, in der er es halten kann.

Pro Zauberstufe kann er das Objekt für 5 Minuten in der Luft halten. Allerdings kann es durchaus sein, dass er diese Zeitspanne nicht durchhalten kann. Alles, was seine Konzentration stört, führt unweigerlich dazu, dass er den Zauber loslassen muss.

- **Erste Stufe** – bis 5 kg
- **Zweite Stufe** – bis 10 kg
- **Dritte Stufe** – bis 15 kg
- **Vierte Stufe** – bis 20 kg
- **Fünfte Stufe** – bis 25 kg
- **Sechste Stufe** – 25 kg +

Wesen des Windes

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 30 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: Berührung

Effekt: Wesen des Windes macht eine Gestalt für die Dauer des Zaubers vollkommen unsichtbar für das Auge. Sie kann sich jedoch durch Geräusche oder anderweitige Spuren noch immer verraten und durch eine gelungene Wahrnehmungsprobe entdeckt werden.

Der Zauber hält für eine halbe Stunde pro Zauberstufe an, bevor er nachlässt. Danach entsteht ein Flimmern, das sich nach und nach immer weiter verfestigt, bis sich der gesamte Zauber aufgelöst hat.

Windstoß

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: Sofort

Reichweite: 20 m

Effekt: Windstoß verursacht eine kurze, heftige Erhebung des Windes, die stark genug ist, um ein Wesen, das bis zu 120 kg schwer ist, anzuheben und für 1 m pro Zauberstufe davonzuwehen. Das Ziel landet unsanft auf seinem Hintern, nachdem es mit dem Boden kollidiert ist, erleidet jedoch normalerweise keinen weiteren Schaden.

Wirbelsturm

Mindest-Intelligenz: 4

Dauer: 2 Runden pro Zauberstufe

Reichweite: 20 m +10 m pro Zauberstufe

Effekt: Der Zauber entfacht einen Wirbelsturm, der alles durcheinanderbringt oder davonweht, insofern es nicht zu viel Gewicht besitzt. Der Wirbelsturm kann bis zu 100 kg pro Zauberstufe in die Luft reißen, löst sich jedoch bereits nach 2 Runden pro Zauberstufe wieder auf und lässt nur die Verwüstung zurück, die er angerichtet hat.

Personen, die von diesem Wirbelsturm erfasst werden, erleiden pro Runde 3W6 Schadenspunkte, solange sie sich im Wirkungsbereich des Sturmes befinden. Dieser machtvolle Zauber kann erst erlernt werden, wenn der Zauberer 3 Sprüche des Elements Luft auf Zauberstufe 5 beherrscht.

Yanariels Segen

Mindest-Intelligenz: 3

Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe

Reichweite: Berührung

Effekt: Yanariels Segen verzaubert jedes Wesen mit einer Aura der Schönheit, die ganz ähnlich wie der Vorteil *Bezaubernde Schönheit* wirkt, jedoch lediglich für eine Stunde pro Zauberstufe anhält. Danach verflüchtigt sich die Auswirkung des Zaubers und das Wesen muss sich wieder auf seinen angeborenen Charme verlassen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Göttliche Magie

Im Sternenmeer Rollenspiel nehmen die Diener der Götter eine besondere Stellung ein. Sie tragen dafür Sorge, dass die Kommunikation zwischen den intelligenten Bewohnern dieser Welt und den Wesen, die über sie wachen, gewährleistet ist und nehmen die Position von geistigen Führern ein, die den Glauben an ihren Gott in die Welt tragen. Sie sorgen gleichsam für das geistige Wohl derer, die sie um Hilfe ersuchen, wie auch für die Interessen der Götter, deren Vertreter sie sind.

Priester sind keine übermächtigen Magier. Sie besitzen wundersame Fähigkeiten, die oftmals wie Magie erscheinen und die ihnen von den Göttern gegeben worden sind, können sich jedoch auf keinen Fall mit den magischen Kräften der Magier messen. Dies ist auch gar nicht ihre Aufgabe, suchen sie doch meist eher nach Wegen, um zu helfen und seelischen Beistand zu leisten. Wenn dabei ein Wesen, das zuvor zu einer anderen Gottheit gebetet hat, bekehrt werden kann, ist dies am Ende ein sehr wünschenswerter und angenehmer Nebeneffekt.

Ein Diener eines Gottes sollte ein guter Redner sein, der die Massen begeistern und in seinen Bann ziehen kann. Er sollte jedoch auch gleichzeitig ein ebenso guter Zuhörer sein, der bei jenen, die ihn aufsuchen, Vertrauen erweckt und es versteht, mit ihren Problemen umzugehen. Zudem darf eine wichtige Funktion eines Geistlichen nicht vergessen werden – er ist schlicht und einfach dazu da, den Ruhm seines Gottes zu mehren und ihm neue Anhänger zu schenken, denn dies ist seine primäre Aufgabe.

Sicherlich gefällt es jeder Gottheit, die Dankbarkeit eines Verwundeten zu sehen, der von einem der eigenen Diener geheilt worden ist. Und das darauf folgende großzügige Opfer für den Tempel schadet auch keineswegs. Denn die Verbreitung des Glaubens und die Sorge um die Seelen der Anhänger ist die wahre Berufung eines jeden Priesters.

Der Weg eines Priesters

Wenn ein Charakter den Dienst an einer Gottheit anstrebt, kann dies aus sehr unterschiedlichen Beweggründen geschehen. Einige fühlen sich schlicht und einfach dazu berufen, die Ideologie einer Gottheit zu verbreiten. Andere durchleben irgendwann ein spezielles Erlebnis, das sie einer Priesterschaft beitreten lässt, oder haben eine Vision, die sie dazu beruft.

Manch höher gestellte Familie trägt Sorge dafür, dass einer ihrer Sprösslinge traditionell in die Priesterschaft eines bestimmten Gottes eintritt. Dies geschieht meist mit zweiten oder dritten Söhnen oder Töchtern, für die sich kein passender Gemahl findet. Der Vorteil daraus ist gewiss - man hat den unnützen Zögling untergebracht und gewinnt Einfluss in der entsprechenden Priesterschaft, wenn dieser innerhalb ihrer Hierarchie aufsteigt. Was auch immer den Charakter dazu bewegt hat, ein geistliches Leben zu führen und sei es nun aus Überzeugung oder aus Zwang, der folgende Weg eines Priesters bleibt der Gleiche.

Dem Eintritt in eine Priesterschaft folgen zumeist diverse Aufnahmerituale und eine erste Zeit des Dienens als Novize, der noch kein vollwertiges Mitglied der Priesterschaft ist. Meist sind es in dieser Zeit niedere Aufgaben, die erfüllt werden müssen, der Dienst an älteren Mitgliedern und natürlich das Lernen, die einen Novizen beschäftigen.

Erst nach der Novizenzeit wird ein Anwärter in die Reihen der Priesterschaft aufgenommen und gilt dann als volles Mitglied. Oftmals geschieht dies nach einer Prüfung, bei der seine Hingabe und Treue getestet werden und die sich je nach dem entsprechenden Tempel und der Gottheit unterscheiden können. Sicherlich wird Eriadne ihren

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Anwärtern niemals Schaden zufügen, während eine Gottheit wie Zi'llail dafür bekannt ist, ihre Novizen großen Gefahren auszusetzen. Auch spezielle Aufgaben sind möglich, Reisen die zu einem bestimmten Zweck unternommen werden müssen oder ähnliche Szenarien.

Voraussetzungen

Ein Charakter, der in eine Priesterschaft eintreten möchte, muss den Vorteil *Diener der Götter* bei der Charaktererschaffung erworben haben und einen Weisheitswert besitzen, der mindestens 3 Punkte aufweist.

Zudem muss die Gottheit festgelegt werden, der er künftig dienen wird. Diese Entscheidung sollte gut durchdacht werden, da sie später nur schwierig wieder rückgängig gemacht werden kann. Die Gottheit kann unter normalen Umständen nicht gewechselt werden, wenn kein schwerwiegendes Erlebnis zugrunde liegt, das sich aus dem Spielverlauf ergeben hat.

Es ist für einen Priester nicht möglich, eine andere Art der Magie zu erlernen. Der Dienst an seinem Gott fordert all seine Aufmerksamkeit und Hingabe und er würde all seine Wunder verlieren, wenn er sich einer anderen Spielart der Magie verschreiben würde. Zudem könnte ihm von diesem Augenblick an ein enormes Pech anhaften, denn die Götter vergeben nicht schnell, wenn man sie missachtet.

Machtgrade

Ein Priester erlangt mit der Zeit Machtgrade, die seinen Status innerhalb der Hierarchie seines Ordens anzeigen. Diese sogenannten Machtgrade erwirbt er sich mit der Steigerung seiner Fähigkeiten. Dies bedeutet, dass er für je drei seiner Wunder, die er auf sechs Punkte gesteigert hat, einen weiteren Machtgrad erhält, bis er den Rang eines Hohepriesters besitzt.

Die Machtgrade sind wie folgt benannt:

- **1. Machtgrad:** Novize
- **2. Machtgrad:** Priester
- **3. Machtgrad:** Hüter des Glaubens
- **4. Machtgrad:** Ehrwürdiger Priester
- **5. Machtgrad:** Weiser
- **6. Machtgrad:** Hohepriester

Bann des Bösen

Mindest-Willenskraft: 3

Dauer: 2 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: 30 m Radius

Effekt: Der Bann des Bösen ermöglicht es, dunkle Einflüsse wie Geister oder andere bösartige oder untote Kreaturen zu bannen, sodass sie erstarren müssen und sich so lange nicht mehr regen können, wie der Priester sein Gebet aufrechterhalten kann. Was als Böse definiert wird, liegt dabei im Ermessen des Glaubens, obgleich man bei den meisten dieser Kreaturen wenig Unterschiede macht.

Der Priester kann das Wunder für 2 Minuten pro Zauberstufe aufrecht erhalten – natürlich nur, falls er nicht während dieser Zeit gestört wird. Es wirkt nicht auf gewöhnliche humanoide Wesen, sondern nur auf Untote oder dämonische Kreaturen aus anderen Ebenen.

Begeistern

Mindest-Willenskraft: 4

Dauer: Speziell

Reichweite: 100 m Radius

Effekt: Dieses Wunder begeistert die Massen, sodass einige Wesen dazu bereit sind, dem Priester bei dem zu folgen, was er ihnen in glühenden Worten als heilige Mission anpreist. Technisch gesehen bedeutet dies, dass er eine flammende Rede halten muss, die sein Anliegen vertritt und dass 2W6 Wesen pro Zauberstufe dazu bereit sind, ihm zu folgen. Alle anderen mögen seinen Worten interessiert lauschen, doch sie sind noch nicht in einem solchen Maße überzeugt, dass sie Handlungsbedarf sehen.

Vorsicht! Diese Fähigkeit kann leicht missbraucht werden und es sollte vom Erzähler wohl überlegt werden, ob eine Gottheit wirklich das Wunder gewähren würde, wenn es z. B. den Helden seiner Runde nur eine Aufgabe erleichtern soll, die ihren eigenen Zielen dient. Geht es dabei natürlich darum, etwas zu Ehren dieser Gottheit zu erreichen, wird sie das Wunder sicherlich weitaus lieber gewähren.

Brechen des Fluches

Mindest-Willenskraft: 4

Dauer: Permanent

Reichweite: Berührung

Effekt: Flüche sind dazu da, um gebrochen zu werden. Zumindest solange es sich um Flüche handelt, hinter denen keine lange Familiengeschichte steckt, die sich bereits über einige Generationen erstreckt.

Mit diesem Wunder kann auf keinen Fall der Nachteil *Verflucht* unwirksam gemacht werden, wohl aber eine vor Kurzem geschehene körperliche Behinderung, die einem Charakter auf magischem Wege beigebracht worden ist. Ob ein Fluch gebrochen werden kann, liegt im Ermessen des Erzählers. Schließlich ist es durchaus möglich, dass der Fluch ein permanentes Element seiner Kampagne bleiben soll und als solches nicht einfach aufgehoben werden kann.

Ob der Priester dazu in der Lage ist, einen Fluch zu brechen, entscheidet sich durch die Stärke des Fluches. Ist er auf magischem Wege entstanden, so richtet sich dies nach der Höhe der Zauberstufen, die verwendet worden sind. Ein Priester kann einen Fluch nur dann ungeschehen machen, wenn dieser die Höhe der Zauberstufen nicht übersteigt, die er in dieser Fähigkeit vorzuweisen hat.

Wurde dem Ziel der Fluch unter Verwendung von 4 Zauberstufen beigebracht, so kann der Priester ihn nur dann aufheben, wenn er selbst 4 Zauberstufen auf Brechen des Fluches besitzt. Sonst ist er völlig machtlos.

Ermutigen

Mindest-Willenskraft: 3

Dauer: 1W6 Runden

Reichweite: 100 m Radius

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Effekt: Ein Priester kann Mut in das Herz der Hoffnungslosen zurückbringen, indem er mit ihnen betet und ihnen dadurch neue Tapferkeit zu schenken vermag. Dabei ruft er seine Gottheit um Hilfe an und hält eine Predigt vor den Mutlosen, die ihnen Hoffnung schenkt. Womöglich ruft dieses Wunder Effekte wie einen Sonnenstrahl, der durch die düsteren Wolken bricht, oder ähnliche Zeichen hervor, die als Symbol einer positiven Wende interpretiert werden könnten.

Das Wunder gibt jenen, die es empfangen, einen Bonus von +4 auf ihre folgenden Aktionen, bis die Kraft des Dieners der Götter versiegt. Es hält bis zu 1W6 Runden an, falls der Priester bei seiner Ausübung nicht gestört wird. Ermutigen wirkt auf 1W6 humanoide Wesen pro Zauberstufe. Dieses Wunder wird gerne vor großen, aussichtslos erscheinenden Schlachten ausgeführt.

Fesseln der Gerechtigkeit

Mindest-Willenskraft: 3

Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe

Reichweite: 2 m pro Zauberstufe

Effekt: Dieses Wunder erschafft eine magische Fessel, die sich um das gewünschte Ziel des Priesters windet und dieses sicher verschnürt. Auf diese Weise kann ein Individuum für je 1 Stunde pro Zauberstufe festgehalten werden, bevor sich die Fesseln wieder auflösen.

Fesseln der Gerechtigkeit erlaubt dem Ziel eine Probe auf Gewandtheit, um dem Effekt zu entrinnen. Es darf nicht weiter als 2 m pro Zauberstufe von dem Priester entfernt sein, da die Fesseln sonst ins Leere gehen.

Gebet

Mindest-Willenskraft: 6

Dauer: Permanent

Reichweite: Berührung

Effekt: Gebet ist das wohl mächtigste Wunder, das ein Priester beherrschen kann, denn es kann sowohl den Körper wiederherstellen als auch einen Toten wieder in das Reich der Lebenden zurückholen. Was der Priester mit dem Wunder des Gebets vollbringen kann, richtet sich nach der Zauberstufe, die er in diesem erlangt hat. So vermag er es auf der ersten Stufe lediglich, Gliedmaßen von der Größe eines Fingers wieder wachsen zu lassen oder eine Narbe zum Verschwinden zu bringen.

Mit steigender Kraft wachsen jedoch auch seine Fähigkeiten. Auf der zweiten Zauberstufe könnte er also eine Hand wieder wachsen lassen, auf der Dritten einen Fuß. Auf der Vierten vermag er es, einen ganzen Arm zu erschaffen, auf der Fünften ein ganzes Bein. Die sechste Zauberstufe ist schließlich dem ultimativen Wunder vorbehalten – denn jetzt kann der Priester einen Toten wieder in das Reich der Lebenden zurückholen. Dieser darf jedoch nicht länger als für 3 Tage im Reich des Todes verharrt haben, sonst ist eine Rettung unmöglich, weil seine Seele sich bereits zu weit von seinem Körper entfernt hat.

Gebet ist allein der Macht eines Hohepriesters würdig. Nur ein solcher kann über die notwendigen Kräfte gebieten, um ein solches Wunder zu erbitten.

Genesung

Mindest-Willenskraft: 3

Dauer: Permanent

Reichweite: 50 m Radius

Effekt: Das Wunder Genesung heilt Krankheiten aller Art und wirkt dabei durch eine Lichtaura, die sich je nach Zauberstufe in alle Richtungen ausdehnt. Ein Priester kann auf diese Weise je 2W6 Kranke pro Zauberstufe von ihrer Krankheit genesen lassen. Genesung ist jedoch nicht dazu in der Lage, Krankheiten zu heilen, die auf Flüchen basieren oder magischen Ursprungs sind.

Der Priester vermag es, Krankheiten zu heilen, deren Stärkegrad der Zauberstufe entspricht, die er in diesem Wunder vorweisen kann. Ist die Krankheit stärker, so ist er für den Augenblick nicht in der Lage, ihre Heilung zu bewirken.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Göttliche Intuition

Mindest-Willenskraft: 3

Dauer: 5 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: Speziell

Effekt: Ein Gebet des Priesters um göttliche Führung trägt Sorge dafür, dass er sich niemals verirren kann oder den rechten Weg wieder findet, falls dies bereits geschehen ist. Er erhält einen Sinn dafür, in welche Richtung er gehen muss, um wieder auf den Pfad zu gelangen, der ihn an sein Ziel führen wird.

Die Göttliche Intuition hält dabei für 5 Minuten pro Zauberstufe an. Danach ist er wieder auf sich allein gestellt und muss sich ohne Anleitung zurechtfinden.

Göttliche Intuition kann auch genutzt werden, um zu ermitteln, wo sich eine gesuchte Person oder ein gesuchter Gegenstand befinden mögen. Allerdings führt das Wunder nur so weit, wie man während seiner maximalen Wirkungsdauer gehen kann. Endet es zu früh, hat man zwar die Richtung gefunden, ist jedoch noch lange nicht am Ziel angelangt.

Göttlicher Zorn

Mindest-Willenskraft: 3

Dauer: 1 Runde

Reichweite: 10 m

Effekt: Dieses Wunder kann unterschiedliche Gestalt annehmen und unterscheidet sich in seiner Ausrichtung je nach dem Zuständigkeitsbereich des jeweiligen Gottes. Gleich bleibt dabei seine Auswirkung, denn hiermit wird etwas erschaffen, das den Priester mit einer Macht ausstattet, durch die er sich seiner Angreifer erwehren kann.

Wenn das Wunder von einem Anhänger Narions gewirkt wird, könnte es die Gestalt einer sich bewegenden Feuerwand annehmen, im Falle Alarias eine große, alles verschlingende Flutwelle darstellen. In jedem Fall richtet der Effekt pro Zauberstufe 1W6 Schadenspunkte an. Er besitzt eine maximal mögliche Reichweite von 10 m und hält für genau eine Runde an, bevor er wieder vergeht.

Heiliges Licht

Mindest-Willenskraft: 3

Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe + 2 Runden

Reichweite: 10 m Kegel

Effekt: Ein strahlend helles, gleißendes Licht geht von den Handflächen des Priesters aus und blendet jede Kreatur in einem Umkreis von 10 m, die sich frontal zu ihm befindet. Jeder, der diesem Licht mit ungeschützten Augen ausgesetzt wird, erleidet einen Abzug von -4 auf seine folgenden Aktionen. Dieser Zustand dauert je 1 Runde pro Zauberstufe an. Danach klingt die Wirkung ab, hinterlässt jedoch für weitere 2 Runden einen Abzug von -2 auf alle Aktionen, die in dieser Zeit ausgeführt werden sollen.

Anmerkung: Nur wenige Shirashai Priester würden sich eines solchen Wunders bedienen. Sie wirken stattdessen eine Heilige Dunkelheit, die den gleichen Effekt hervorruft.

Heilung des Geistes

Mindest-Willenskraft: 4

Dauer: Permanent

Reichweite: Berührung

Effekt: Dieses Wunder ist in der Lage, geistige Erkrankungen wie z. B. Wahnsinn oder Wahnvorstellungen zu heilen. Allerdings gibt es auch Geisteskrankheiten, die niemand zu heilen vermag und diese Entscheidung liegt allein im Ermessen des Erzählers. Regeltechnisch gesehen bedeutet dies, dass der Priester bei seinem Heilungsversuch gegen die Stärke des geistigen Schadens ankämpfen muss, um den Kranken heilen zu können und ihm das Licht des Verstandes zurückzugeben. Dabei muss seine Zauberstufe in diesem Wunder dem Stärkegrad des geistigen Schadens entsprechen oder diesen übertreffen.

Himmlischer Helfer

Mindest-Willenskraft: 4

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Dauer: 12 Stunden pro Zauberstufe

Reichweite: Speziell

Effekt: Himmlischer Helfer ruft ein geflügeltes Wesen herbei, das dem Priester als Reittier dienen kann. Dies könnte beispielsweise ein Greif oder ein Pegasus sein, jedoch auch jegliche andere Art von geflügelter Kreatur, die groß genug ist, um ihn zu tragen.

Das Reittier trägt den Priester für eine begrenzte Zeit auf seinem Rücken an den von ihm gewünschten Ort, wird jedoch weder für ihn kämpfen noch sich Gefahren aussetzen. Das Wesen steht für genau 12 Stunden pro Zauberstufe zu Diensten und zieht dann wieder seiner Wege.

Labende Quelle

Mindest-Willenskraft: 3

Dauer: 5 Minuten

Reichweite: Priester

Effekt: Labende Quelle erschafft ein Rinnsal, das aus den Händen des Priesters entspringt und lebenswichtige Feuchtigkeit spendet. Auf diese Weise kann innerhalb von 5 Minuten je 1 Liter klares Trinkwasser pro Zauberstufe erschaffen werden.

Leuchtende Brücke

Mindest-Willenskraft: 3

Dauer: Speziell

Reichweite: 15 m pro Zauberstufe

Effekt: Dieses Wunder erschafft eine leuchtende Brücke, die sich nach dem Willen des Priesters über einen Abgrund zu spannen vermag.

Das Material, aus dem sie erschaffen wird, richtet sich nach dem Glauben des Priesters. Es könnte sich ebenso um glühenden Stein handeln wie auch um einen Regenbogen. Es ist jedoch völlig stabil und erlaubt es, gefahrlos darüber zu gehen, solange eine maximale Belastung von 150 kg pro Zauberstufe nicht überschritten wird.

Die Brücke kann pro Zauberstufe je 15 m überspannen und löst sich entweder nach 30 Minuten in Nichts auf oder sobald ein feindliches Individuum den Fuß darauf setzt und sich keine der Personen mehr darauf befindet, die mit der Brücke gerettet werden sollten.

Machtvoller Blick

Mindest-Willenskraft: 4

Dauer: Permanent

Reichweite: Direkter Augenkontakt

Effekt: Dieses Wunder verleiht dem Priester eine Aura der Macht, die jeden Widerstand zu brechen vermag.

Wer in einer Auseinandersetzung den direkten Blickkontakt sucht, wird sogleich klein beigeben und

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

den Anordnungen des Priesters nichts mehr entgegensetzen, seine Befehle befolgen, ohne sie weiter infrage zu stellen. Somit kann er ein Wesen in die Knie zwingen und es zum Gehorsam bringen, selbst wenn es zuvor weit davon entfernt gewesen ist, ihm zu gehorchen.

Der Machtvolle Blick kann pro Zauberstufe auf ein Wesen gewirkt werden. Diesem steht eine Gegenprobe auf Willenskraft zu, um Widerstand zu leisten.

Schild

Mindest-Willenskraft: 3
Dauer: 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Effekt: Der Priester erschafft einen Schild, der sich frontal vor seinem Oberkörper von links nach rechts erstreckt und je einer Person pro Zauberstufe Schutz bietet. Diese muss ihm so nah sein, dass sie ihn noch berühren kann.

Das Wunder lässt Geschosse wirkungslos abprallen. Dabei ist es gleichgültig, ob diese magischer Natur sind oder einen gewöhnlichen Ursprung besitzen. Nach 10 Minuten endet die Wirkung des Wunders und der Schild vergeht.

Schützender Kreis

Mindest-Willenskraft: 3
Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe
Reichweite: 5 m Radius
Effekt: Ähnlich wie der Bann des Bösen wirkt auch der schützende Kreis, allerdings dient er dazu, Unerwünschtes aus seinem Inneren fernzuhalten und diejenigen, die innerhalb seiner Grenzen bleiben, zu schützen.

Der schützende Kreis zieht eine undurchdringliche Kuppel über die Wesen, die sich in seinem Inneren aufhalten. Dabei kann er pro Zauberstufe 2 Wesen Schutz bieten und hält nicht allein Kreaturen vom Eindringen ab, sondern kann auch vor Unwettern und anderen Naturkatastrophen Schutz gewähren.

Der Priester muss die Möglichkeit haben, ungestört einen vollständigen Kreis zu ziehen, der von niemandem von innen heraus durchbrochen werden darf, sonst vergeht seine Wirkung auf der Stelle. Er kann für eine Stunde pro Zauberstufe aufrecht erhalten werden, bevor der Schutz nachlässt.

Seelenblick

Mindest-Willenskraft: 5
Dauer: Konzentration, 2 Sekunden pro Stufe
Reichweite: Berührung
Effekt: Dieses Wunder erlaubt dem Priester einen tiefen Blick in die Seele seines Ziels und lässt ihn somit erkennen, ob dessen Herz gut oder böse ist und ob es aufrichtig ist oder seine wahren Motive verbirgt. Der Seelenblick offenbart Ängste und Hass, macht jedoch auch Liebe und Loyalität sichtbar.

Pro Zauberstufe kann der Priester für je 2 Sekunden einen Einblick in die Empfindungen seines Ziels zu erhaschen. Er fühlt in diesem Augenblick das gleiche wie das Individuum, in dessen Seele er schauen möchte.

Signal der Hoffnung

Mindest-Willenskraft: 3
Dauer: Sofort
Reichweite: 20 m pro Zauberstufe
Effekt: Signal der Hoffnung erschafft irgendeine Art von leuchtendem Signal, das Aufmerksamkeit erregen kann. Dies könnte ein weithin sichtbarer Sternenregen sein oder ein Blitz, der über dem Priester aufleuchtet und seine Position markiert. Auch ein Lichtstrahl wäre denkbar oder ein weithin sichtbares Feuer.

Das Signal steigt pro Zauberstufe um 20 m in die Höhe und kann somit entweder ein vereinbartes Zeichen geben oder etwaigen Rettern den Aufenthaltsort in Not geratener Individuen zeigen.

Speise der Armen

Mindest-Willenskraft: 3

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Dauer: Sofort

Reichweite: Priester

Effekt: Dieses Wunder erschafft pro Zauberstufe je eine Portion eines nahrhaften Breis, der in einer hölzernen Schale gereicht wird. Der Brei ist zwar relativ geschmacksneutral, wirkt jedoch überaus sättigend und ersetzt eine volle Mahlzeit.

In vielen Gegenden wird dieses Wunder eingesetzt, um die Armen zu speisen und eine gewisse Grundversorgung zu gewährleisten.

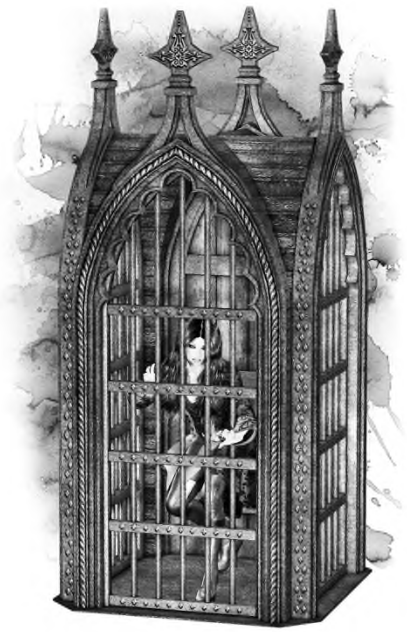
Umkehr der Zeit

Mindest-Willenskraft: 6

Dauer: Permanent

Reichweite: 10 m Umkreis

Effekt: Dieses machtvolle Wunder darf nur im äußersten Notfall angewandt werden, denn es greift in den Lauf der Welt ein, wenngleich dies nur in einem sehr beengten Rahmen möglich ist. Die Umkehr der Zeit kann pro Zauberstufe 10 Sekunden der Vergangenheit rückgängig machen und somit ihren Verlauf ändern. Dieser Effekt bezieht sich nur auf einen direkten Umkreis von 10 m um den Priester herum. Außerhalb seines Wirkungsbereiches läuft die Zeit unberührt noch einmal ab, ohne dass eine Störung im Zeitgefüge spürbar wird. Der Priester reist also in der Zeit zurück und macht etwas ungeschehen, das aus irgendeinem Grund den Lauf der Welt stört.



Das Geschehnis darf allerdings nicht länger als 1 Tag pro Zauberstufe in der Vergangenheit liegen und der Priester muss den genauen Zeitpunkt und den Ablauf des Geschehnisses kennen, um nicht zur falschen Zeit am falschen Ort zu landen. Die Zukunft hat sich durch diesen Eingriff unvorhersehbar verändert und es ist gewiss, dass eine solche Tat die Aufmerksamkeit vieler Mächte erregt, deren Augenmerk man besser meiden sollte. Nicht zuletzt das Auge Moravons wird fortan wachsam auf dem Priester ruhen.

Um die Umkehr der Zeit zu erlernen, muss der Priester den Rang eines Hohepriesters bekleiden.

Unüberwindbarer Käfig

Mindest-Willenskraft: 4

Dauer: 24 Stunden pro Zauberstufe

Reichweite: 2 m pro Person

Effekt: Der Priester erschafft mit diesem Wunder einen Käfig aus einem Material, das seiner Glaubensrichtung entspricht. So könnten die Stäbe z. B. aus flüssiger Lava oder aus Dornen bestehen und einen Gefangenen effektiv verwahren.

Der Käfig fasst eine Person pro Zauberstufe und kann allein von dem Priester geöffnet oder geschlossen werden. Er ist im Normalfall ausbruchssicher, da dem Gefangenen keine direkte Gegenprobe zusteht.

Der Käfig bleibt für je 24 Stunden pro Zauberstufe bestehen und löst sich dann auf, falls der Priester ihn nicht rechtzeitig erneuern kann. Zudem kann er nur einen solchen Käfig zur gleichen Zeit erschaffen und aufrecht erhalten. Er darf sich zwar von dem Käfig entfernen, muss jedoch innerhalb der Wirkungszeit zurückkehren, wenn er die Auflösung verhindern möchte.

Unüberwindliche Wand des Glaubens

Mindest-Willenskraft: 3

Dauer: 5 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: 2 m pro Zauberstufe

Effekt: Mit diesem Wunder erschafft der Priester eine unsichtbare Wand, die aus der Macht seines Glaubens genährt wird. Diese Wand erstreckt sich über 2 m pro Zauberstufe in die Höhe und in die Breite und wird direkt frontal vor dem Priester

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

errichtet. Die Wand kann von beiden Seiten nicht durchdrungen werden und hält jede Kreatur auf, die sie zu überwinden versucht.

Der Priester kann sich nach ihrer Errichtung von der Wand entfernen. Sie wird dann für je 5 Minuten pro Zauberstufe standhalten, bis sie schließlich verschwindet und den Weg wieder freigibt.

Waffe des Glaubens

Mindest-Willenskraft: 3

Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe

Reichweite: Priester

Effekt: Dieses Wunder erschafft eine Waffe in der Hand des Priesters, mit der er sich zu verteidigen vermag. Welche Waffe dies sein mag, ist von seinem Glauben abhängig. So würde Narion sicherlich ein flammendes Schwert gewähren, Kharad eher einen Hammer. Shirashai würde einen langen Dolch erscheinen lassen und Eriadne einen Stab aus Licht.

Die Waffe des Glaubens bleibt für je 1 Runde pro Zauberstufe bestehen, bevor sie sich auflöst, und verursacht im Kampf 3W6 Schadenspunkte.

Wort der Heilung

Mindest-Willenskraft: 3

Dauer: Permanent

Reichweite: Berührung

Effekt: Das Wort der Heilung erlaubt es einem Priester, für jede seiner Zauberstufen 2W6 an verlorenen Gesundheitspunkten zu heilen. Um dies zu bewerkstelligen, muss er Körperkontakt zu dem Verletzten herstellen können, um seine Hand auf dessen Körper aufzulegen. Ein reines, weißes Licht wird dann von seiner Handfläche auf den Verwundeten übertragen und schließt dessen Wunden spurlos, bis die Kräfte des Priesters nachlassen.

Zaubergesang

Zaubersänger. Individuen, deren Stimmen so rein sind, dass sie damit jeden Zuhörer in ihren Bann zu ziehen vermögen. Legenden berichten von den Meistersängern der Vergangenheit, die an den Höfen großer Könige gesungen und unglaubliche Abenteuer bestanden haben. Von der klaren Stimme der Irdea Schattenfänger, die den steinernen König von Vharsai zum Weinen gebracht haben soll oder von den Abenteuern des spitzbübischen Telarn, der die Riesen der Windberge in den Schlaf gesungen hat, um ihre Schätze zu stehlen, wird noch immer gerne an den Kaminfeuern der Tavernen erzählt.

Zaubersänger sind viel mehr als einfache Barden. Sie weben mit ihren Stimmen Magie, können Bilder im Feuer entstehen lassen oder Liebe im Herzen eines Wesen erwecken. Ihre Lieder beeinflussen den Geist ihrer Zuhörer weit über gewöhnliche emotionale Aspekte hinaus, lassen sie nach ihrem Willen handeln und ihre eigenen Wünsche vergessen.

Diese Tatsache führt dazu, dass Zaubersänger durchaus umstritten sind. Für ein gewöhnliches Wesen ohne Bindung an die Welt der Magie ist kaum feststellbar, ob der begnadete Barde, der in der Taverne singt, seine Zuhörer auf normalem Wege bezaubert oder ob Magie im Spiel ist. Sicher ist, dass Zaubersänger durchaus faszinieren, ihnen jedoch keinerlei Vertrauen entgegengebracht wird, wenn sie ihr verborgenes Talent offenbaren.

Viele Tavernenbesitzer bestehen darauf, dass Zaubersänger offen ihr Abzeichen tragen, wenn sie in ihrem Haus auftreten möchten. Manche Regionen Niel'Anors verlangen sogar, dass sich alle Barden registrieren lassen, sobald sie eine Stadt zum ersten Mal betreten, und dabei angeben, ob sie magiekundig sind. Natürlich ist dies von der Ehr-

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

lichkeit des jeweiligen Individuums abhängig. Schließlich gibt es keine Möglichkeit, eine solche Angabe zu überprüfen. Anders als bei Magiern gibt es bei den weitaus selteneren Zaubersängern keinerlei verbindliche Erfassung der Identität.

Der Werdegang eines Zaubersängers

Zaubergesang ist ein angeborenes Talent, das nicht einfach erlernt werden kann. Eine Zauberstimme ist ein Geschenk, das nur wenigen Individuen gegeben ist. Es ist nicht genug, nur eine gute Singstimme zu besitzen. Oftmals fällt ein solches Talent an irgendeinem Punkt im Leben einer Zauberstimme auf. Schon in jungen Jahren wird es manchmal instinktiv eingesetzt, wenn ein Kind seinen Willen bekommen möchte und unbewusst auf die Gabe zugreift, die in ihm schlummert.

Die Liebe zum Gesang ist jeder Zauberstimme gegeben. Oftmals bemerken Mütter schon früh, dass ihre Kinder bei jeder Gelegenheit gehörte Melodien summen, häufig noch, bevor sie reden können. Später lernen sie eifrig jedes Lied, das sie aufschnappen können, und sind von Instrumenten und Tönen fasziniert, so musikalisch, dass es früher oder später auffallen muss.

Meistens ist es ein anderer Zaubersänger, der die wahre Gabe hinter der offenkundigen Musikalität durchschaut und der sich des Schützlings annimmt. In anderen Fällen führt diese an eine der Kunstakademien Niel'Anors, wo sie zwangsläufig offenbar wird.

Wird das Talent der Zauberstimme erkannt, so beginnt ihre Ausbildung zu einem wahrhaftigen Zaubersänger. Die ersten magischen Gesänge werden erlernt, die präferierten Instrumente werden gefunden und die Beherrschung der Stimme wird perfektioniert. Am Ende der Ausbildung, die gemeinhin zwischen 3 bis 5 Jahren andauert, erhält der Zaubersänger sein Abzeichen, das ihn in der Folge als einen solchen ausweisen wird.

Viele tragen es mit Stolz und halten sich an Orten auf, an denen man ihr Talent schätzt, andere ziehen durch die Lande, verbergen ihre wahre Natur und geben sich als gemeine Barden aus, deren Können aus der Masse heraus sticht. Jene werden von anderen Zaubersängern nicht gerne gesehen, schaden sie doch dem Ruf aller, indem sie ihr Dasein auf einer Lüge begründen.

Der Meistersänger

Hat ein Zaubersänger 12 seiner Zauberlieder bis zur sechsten Zauberstufe perfektioniert, so darf er sich fortan als Meistersänger bezeichnen. Er vermag es nun, eigene Zauberlieder zu komponieren und darf die Wege des Zaubergesangs selbst lehren. Dies bedeutet jedoch nicht, dass er seine Zauberlieder innerhalb kürzester Zeit komponieren wird. Es nimmt ein komplettes Jahr in Anspruch, um ein Zauberlied zu erarbeiten und während dieser Zeit zieht sich ein Zaubersänger meist vollkommen an einen einsamen Ort zurück, da er für seine Arbeit Ruhe und Frieden benötigt.

Ist die anspruchsvolle Aufgabe vollbracht, so wird er ein neues Lied in die Welt tragen, das er fortan lehren und auch selbst benutzen kann. Ebenso wie die gewöhnlichen Lieder eines Zaubersängers besitzen die Meisterlieder Zauberstufen, die gesteigert werden müssen. Wenn die sechste Zauberstufe eines Meisterliedes erreicht ist, wird der Meistersänger in der Lage sein, ein weiteres Lied zu komponieren, da er sein Werk erst jetzt in allen Nuancen beherrscht und verstehen kann. Es ist kein Wunder, dass diese Tatsache bei den kurzlebigeren Völkern zu einer tiefen Depression führen kann, die durchaus ihr Leben überschattet. Für alle anderen Zaubersänger sind diese Meisterlieder normale Zauberlieder, die sie von einem Meister lernen können, der sie beherrscht. Allerdings wird allein der Komponist sein Werk in allen Einzelheiten verstehen. Ein Meistersänger, der sein eigenes Lied vorträgt, erhält darauf stets einen Bonus von +2, der dieses tiefere Verständnis ver-

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

sinnbildlicht. Bei niemand anderem kann es jemals die gleiche Macht entfalten.

Sehr oft tragen Meisterlieder den Namen ihres Komponisten – dies könnte beispielsweise etwas Ähnliches wie *Nolanis Ballade des tiefen Glücks* sein und damit angeben, dass dieses Lied von der Meistersängerin Nolani erschaffen worden ist.

Voraussetzungen

Um Zaubersänger zu werden, muss der Vorteil *Zaubersänger* bei der Charaktererschaffung gekauft worden sein. Im Spiel bedeutet dies, dass er entweder von einem Meistersänger ausgebildet worden ist oder eine Ausbildung an einer der Akademien der Künste genossen hat, während der er seine besonderen Fähigkeiten erlernt hat. Die durchschnittliche Lehrzeit beträgt dabei 3 Jahre und muss vollständig abgeleistet werden. Ein vorzeitiger Abbruch könnte fatale Folgen haben, da der Zaubersänger es somit niemals gelernt hat, seine Kräfte wirklich zu kontrollieren.

Die Fähigkeiten eines Zaubersängers wirken ähnlich wie Magie, er muss jedoch mindestens eine Ausstrahlung von 3 besitzen, um überhaupt mit seiner Stimme dieses Netz der Magie weben zu können.

Ein Charakter, dessen Ausstrahlung unter 3 liegt, ist nicht in der Lage, Zaubersänger zu werden. Sollte es ihm später möglich sein, so muss er für diesen Vorteil natürlich auch mehr Punkte aufwenden und sich der langen anfänglichen Lehrzeit unterziehen, die ein junger Zaubersänger bereits hinter sich gebracht hat. Die Lieder können natürlich frei ausgewählt werden, solange sie keine Beschränkung besitzen.

Über Zauberlieder

Für ein Zauberlied ist es nicht von Bedeutung, welche Worte dafür verwendet werden und wie genau es um den Inhalt bestimmt sein mag. Es geht einzig um die Melodie, die Anordnung der Töne und ihre Bewegung in den Höhen und Tiefen. Allein eine Zauberstimme ist dazu in der Lage, die Magie zu erwecken, die in diesen Tönen wohnt und somit die Ströme der Magie zu berühren.

So mag man Zauberlieder in allerlei Variationen kennen, die sich regional unterscheiden, ohne jemals ihre wahre Natur zu erraten. Womöglich werden einige dieser Melodien sogar von gewöhnlichen Barden vorgetragen, die sie irgendwo aufgeschnappt haben, ihre Magie jedoch weder fühlen noch sie zu erwecken vermögen.

Noch nicht einmal der Titel muss dem Namen des Zaubergesangs entsprechen. So könnte sich

hinter der *Geschichte vom tapferen Beron* in Wirklichkeit *Diaras tanzende Füße* verbergen. Jeder mag die Melodie und ihre Worte kennen und mitsummen können, doch ihre wahre Macht wird erst dann offenbar, wenn sich eine Zauberstimme damit verbindet.

Zauberlieder

Ballade der tanzenden Herzen

Mindest-Ausstrahlung: 3

Dauer: 12 Stunden pro Zauberstufe

Reichweite: Speziell

Effekt: Dieser betörende Zaubergesang kann ein romantisches Interesse bei einem Wesen wecken, das sich nicht zwangsläufig auf den Zaubersänger beziehen muss.

Dazu muss der Sänger einen Text finden, in dem beide Wesen, die zusammengeführt werden sollen, vorkommen und jenen dann vortragen, wenn sich beide im gleichen Raum befinden. Allein eine erfolgreiche Gegenprobe auf Willenskraft verhindert die Wirkung dieser speziellen Ballade.

Die Ballade der tanzenden Herzen kann keine wahre Liebe herbeiführen. Aber sie legt einen Grundstein für die weitere Entwicklung einer möglichen Beziehung, weckt die Aufmerksamkeit eines potenziellen Gefährten, der vorher womöglich überhaupt keinen Blick für das andere Wesen übrig hatte und sorgt dafür, dass sich der Herzschlag erhöht, wenn dieses den Raum betritt. Ab der 4. Zauberstufe kann der Zaubersänger mit diesem Zaubergesang sogar die Gefühlswelt zweier Wesen beeinflussen und eine romantische Beziehung zwischen ihnen anbahnen, selbst wenn es für diese zuvor überhaupt keine Basis gab.

Sollte die Ballade der tanzenden Herzen beim ersten Versuch fehlschlagen, so erhält das Ziel für jeden weiteren Versuch des Zaubersängers einen Bonus von +3 auf den Widerstandswurf. Der dritte Versuch würde bereits einen Bonus von +6 einbringen und hier wäre dann zu überlegen, ob es nicht womöglich sinnlos sein könnte, es weiterhin zu versuchen. Dieses Paar ist vielleicht einfach nicht füreinander bestimmt.

Die Wirkung dieses Zauberliedes hält für 12 Stunden pro Zauberstufe an. In dieser Zeit muss der fruchtbare Boden bearbeitet werden, da sich sonst die unausweichliche Ernüchterung einstellt.

Crescendo der Zerstörung

Mindest-Ausstrahlung: 3

Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe

Reichweite: 5 m Radius pro Zauberstufe

Effekt: Der Zaubersänger lässt seine Stimme in unglaubliche Höhen schnellen, deren höchster Ton in den Ohren schmerzt und Glas zerspringen lassen kann. Alle Wesen, die sich in direkter Hörweite befinden, müssen eine Gegenprobe auf Konstitution bestehen oder fallen hilflos und zu keiner Bewegung mehr fähig zu Boden, bis der Ton gestoppt wird. Zudem zersplittern alle dünnwandigen gläsernen Gegenstände innerhalb des Wirkungsbereichs des Zauberliedes. Die Zuhörer erleiden 1W6+1 Schadenspunkte pro Zauberstufe bis zu einem maximalen Wert von 1W6+6.

Der Ton kann für eine Runde pro Zauberstufe des Zauberliedes gehalten werden und verliert seine Wirkung schließlich eine Runde, nachdem es geendet hat, vollkommen.

Diaras tanzende Füße

Mindest-Ausstrahlung: 3

Dauer: 1 Minute pro Zauberstufe

Reichweite: 5 m Radius pro Zauberstufe

Effekt: Diese schnelle Melodie kann für einige Effekte sorgen. Schwindel und Hilflosigkeit sind dabei nur zwei der Möglichkeiten. Diaras tanzende Füße bringt jeden Zuhörer, der seine Gegenprobe nicht besteht, dazu, auf der Stelle loszutanzen und erst wieder aufzuhören, wenn die Wirkung des Liedes nachlässt.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Während dieser Zeit können die Tänzer nichts anderes tun als zu tanzen und dem zu Takt folgen, den der Sänger vorgibt. So mancher Zaubersänger steigert gerne die Geschwindigkeit seines Vortrages, bis alle Tänzer vollkommen außer Atem sind.

Diaras tanzende Füße hält für je 1 Minute pro Zauberstufe an. Danach muss jeder Tänzer eine Probe auf Konstitution bestehen, mit der ermittelt wird, ob er noch handlungsfähig ist oder vollkommen außer Atem zu Boden sinkt und sich erst wieder erholen muss. Der Schwierigkeitsgrad richtet sich dabei nach der Zauberprobe und wird für jede genutzte Zauberstufe noch um +1 erschwert, da dies eine Steigerung der Geschwindigkeit bedeutet.

Gesang der Macht

Mindest-Ausstrahlung: 5

Dauer: Sofort

Reichweite: 20 m Kegel pro Zauberstufe

Effekt: Die Stimme des Zaubersängers erhebt sich zu einem machtvollen, einschüchternden Gesang, der seine Umgebung förmlich erbeben lässt.
Die Schallwellen richten sich gegen seine Ziele und verursachen einen Schaden von 2W6 pro Zauberstufe bis zu einem möglichen Höchstwert von 12W6.

Seine Ziele müssen eine Gewandtheitsprobe absolvieren, um nicht von der Gewalt des Schalls von den Füßen gerissen zu werden. Um diesen Zaubergesang zu erlernen, muss der Zaubersänger 6 Zauberlieder auf der 4. Zauberstufe beherrschen.

Gesang der Schlangenfrau

Mindest-Ausstrahlung: 4

Dauer: Speziell

Reichweite: Berührung

Effekt: Diese langsame, beinahe hypnotisch anmutende Melodie hat ihren Ursprung in Basharban, wo man die Dienste eines Zaubersängers an den Höfen der Sultane schätzt. Beinahe jeder Herrscher besitzt dort einen eigenen Anwender des Zaubergesangs und fördert dessen Talente.

An den Höfen Basharbans wird der Gesang der Schlangenfrau gerne für erstaunliche Darbietungen zur Unterhaltung genutzt, da das Ziel für die Dauer des Liedes weder Schmerz verspürt noch von Ängsten eingeschränkt wird. Dass es jedoch auch für wenig edle Zwecke genutzt werden kann, steht außer Frage.

Dieses gefährliche Zauberlied versetzt sein Ziel in eine tiefe Trance und ermöglicht es somit, ihm Befehle einzuflüstern, die es willenlos ausführen wird. Wenn das Lied endet, erwacht das Wesen und geht seinen gewöhnlichen Verrichtungen nach, wird jedoch, sobald es einen Auslöser gibt, den der Zaubersänger zuvor festgelegt hat, genau das tun, was ihm zuvor eingegeben wurde und wieder in einen tranceähnlichen Zustand verfallen.

Wird der Gesang der Schlangenfrau für etwas genutzt, das nach Ablauf des Liedes geschehen soll, so kann dem Ziel genau ein Befehl eingegeben werden, den es ohne Rücksicht auf die eigene Gesundheit ausführen wird. Dieser Zustand hält für je einen halben Tag pro Zauberstufe an. Gelingt die Ausführung während dieser Zeit nicht, so vergeht die Trance und der Befehl wird gelöscht.

Wird es für eine Darbietung während des Gesangs benutzt, so wirkt es für je 1 Minute pro Zauberstufe. Während dieser Zeit kann der Zaubersänger dem Ziel jeglichen Befehl erteilen. Es wird alles ausführen, wie er es wünscht, soweit es innerhalb seiner natürlichen Fähigkeiten liegt.

Hymne des Heldenmutes

Mindest-Ausstrahlung: 3

Dauer: 1 Tag pro Zauberstufe

Reichweite: Speziell

Effekt: Die Hymne des Heldenmutes überzeugt die Zuhörer des Zaubersängers von einer Sache, für die er sie gewinnen möchte und lässt sie glauben, dass es ruhmreich und erstrebenswert ist, an seiner Seite zu kämpfen.

Mit diesem Lied kann die Bevölkerung eines Dorfes davon überzeugt werden, sich gegen un-

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

gerechte Zustände aufzulehnen. Der Zaubersänger kann Schutz vor Verfolgern erlangen oder andere Wesen davon überzeugen, sich seinem Vorhaben anzuschließen. Die Zuhörer werden davon überzeugt sein, dass sie das Richtige tun und sich gleichsam als Helden fühlen. Allerdings wirkt dieses Zauberlied nur dann überzeugend, wenn eine Leistung verlangt wird, die als gerecht empfunden werden kann. Der Zaubersänger kann sich damit keinerlei persönliche Wünsche erfüllen.

Die Hymne des Heldenmutes kann pro Zauberstufe auf 5 Personen gewirkt werden und hält dann für einen Tag pro Zauberstufe an. Dabei müssen sich diese Personen in der direkten Reichweite des Zaubersängers befinden und ihn hören und sehen können.

Hymne des Windes

Mindest-Ausstrahlung: 3

Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe

Reichweite: 100 m Radius pro Zauberstufe

Effekt: Die Hymne des Windes vermag es, den Wind herbeizurufen und ihn bis hin zu einem Sturm anschwellen zu lassen.

Dabei richtet sich die Stärke des Windes nach der Höhe der Zauberstufe. Auf der ersten Zauberstufe handelt es sich um einen sanften Windstoß, der Blätter aufwirbelt und Bäume rauschen lässt. Auf der 3. Zauberstufe würde es sich um heulende Sturmböen handeln, während die 6. Zauberstufe einen Sturm mit Hagel und Regen zu beschwören vermag.

Der Effekt hält entweder für eine Stunde pro Zauberstufe an oder endet, sobald die Stimme des Zaubersängers verklingt, falls er dies wünscht.

Irdeas Lied der tiefen Emotion

Mindest-Ausstrahlung: 4

Dauer: 10 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: 5 m Radius pro Zauberstufe

Effekt: Dieses Lied ist selbst eine Legende, war es doch dieses Werk, mit dem Irdea Schattenfänger dem Steinernen König eine Gefühlsregung abzutrotzen vermochte.

Das Lied der tiefen Emotion kann jedes Gefühl bei den Zuhörern hervorrufen, das der Zaubersänger wünscht. Dabei variiert er das Tempo seines Vortrages entsprechend und muss zuvor festgelegt haben, welches Gefühl er auslösen möchte. Das Gefühl wird als tief und echt empfunden und die Zuhörer werden glauben, dass allein der Inhalt des Liedes der Auslöser ist.

Das Lied der tiefen Emotion kann seine Zuhörer ebenso in tiefe Melancholie stürzen wie auch Euphorie auslösen und sie förmlich vor Freude auf den Tischen tanzen lassen. Es kann hitzige Wut verursachen und Streit provozieren aber auch beruhigen und Trost spenden.

Die Empfindungen halten für je 10 Minuten pro Zauberstufe an, nachdem das Lied geendet hat. Danach klingen sie nach einigen Augenblicken ab und lassen nur einen leichten Nachhall des soeben gefühlten zurück.

Legende des Feuers

Mindest-Ausstrahlung: 3

Dauer: 2 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: 5 m Radius pro Zauberstufe

Effekt: Dieses Lied vermag es, die Protagonisten einer Geschichte und deren Schauplätze in einem Feuer zu beschwören und ihre Erlebnisse darin ablaufen zu lassen, als seien die Zuschauer tatsächlich dabei.

Das Feuer wächst an, um genügend Platz für die Handlung zu schaffen, schadet dem Raum oder den Zuhörern jedoch nicht und zieht sich nach dem Gesang wieder zurück. Alle Zuhörer werden gebannt in das Feuer starren, bis der Zauber endet oder es ihnen ihre Willenskraft erlaubt.

Legende des Feuers kann für je 2 Minuten pro Zauberstufe des Zauberliedes gehalten werden. Dabei darf der Zaubersänger jedoch keinesfalls das Lied unterbrechen, da der Zauber sonst verfliegt und die Zuhörer aus ihrer Trance erwachen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Lied der Inspiration

Mindest-Ausstrahlung: 3

Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe

Reichweite: Speziell

Effekt: Wenn der Zaubersänger das Lied der Inspiration vorträgt, wird jeder ermüdete Geist wieder munter und kann seine Arbeit von Neuem aufnehmen, als sei er niemals erschöpft gewesen. Das Lied der Inspiration verhilft einfallslosen Künstlern zu neuen Einfällen und vertreibt ihre geistige Erschöpfung spurlos. Allerdings wirkt dieses Lied nicht auf erschöpfte Elementargeister, kann aber die Kraft einer Gruppe müder Wanderer wieder erneuern, sodass sie für je eine Stunde pro Zauberstufe wieder erfrischt weitergehen kann.

Das Lied der Inspiration wirkt auf jeweils ein Wesen pro Zauberstufe des Zauberliedes, sofern es sich dabei um ein humanoides Wesen handelt.

Lied der Sirene

Mindest-Ausstrahlung: 4

Dauer: 30 Minuten

Reichweite: Speziell

Effekt: Das Lied der Sirene, eine betörende, langsame Melodie, weckt Leidenschaft im Herzen der Zuhörer, die wie eine verzehrende Welle wirkt, bis sie gestillt wird. Das Lied vermag es, eine unwiderstehliche Anziehungskraft zwischen den Anwesenden auszulösen, macht insbesondere den Sänger zum Ziel dieser unbändigen Begierde, beschränkt sich aber nicht nur auf ihn allein. Wünscht er es jedoch, so ist es auch möglich, dass er selbst von den lustvollen Avancen verschont bleibt und ignoriert wird.

Der Zaubersänger legt zuvor selbst fest, auf wen das Lied der Sirene wirken soll. Dabei ist es gleich, ob es sich dabei um eine größere Gruppe oder um eine einzelne Person handelt. Die Personen müssen sich jedoch in seiner direkten Umgebung befinden.

Pro Zauberstufe kann das Lied der Sirene auf 2 humanoide Wesen wirken und hält dann für 30 Minuten in voller Stärke an, bevor sich die Leidenschaft innerhalb von 30 Minuten langsam wieder legt. Danach schwindet sie spurlos und es stellen sich wieder vernünftige Gedanken ein, wo es zuvor nur körperliche Gelüste gegeben hat.

Lied der tiefsten Ängste

Mindest-Ausstrahlung: 3

Dauer: 1 Minute pro Zauberstufe

Reichweite: Speziell

Effekt: Der Zaubersänger beschwört mit diesem schaurigen, düsteren Lied die ureigensten Ängste seiner Zuhörer herauf und führt sie ihnen vor ihrem inneren Auge als eine überaus realistische Vision vor.

Wenn die Widerstandsprobe fehlschlägt, erleidet das Ziel eine Zitterattacke, die es ihm unmöglich macht, etwas in der Hand zu halten oder sich auch nur zu bewegen. Dieses Zittern hält für je 1 Minute pro Zauberstufe des Liedes an und ebbt danach langsam wieder ab. Das Lied der tiefsten Ängste wirkt auf je eine Person pro Zauberstufe, die sich in der direkten Umgebung des Sängers aufhält.

Das Lied der tiefsten Ängste kann sich durchaus so auswirken, dass das Ziel auch nach dessen direktem Einfluss noch unter den Auswirkungen leidet. Dies könnte beispielsweise in Albträumen resultieren.

Lied der Wahrheit

Mindest-Ausstrahlung: 3

Dauer: 1 Minute pro Zauberstufe

Reichweite: Berührung

Effekt: Das Lied der Wahrheit löst die Zunge des verbissensten Lügners, dringt tief in sein Herz ein und bringt ihn dazu, die Wahrheit zu sprechen, bis der Gesang des Zaubersängers ihn wieder loslässt oder man diesen am singen hindert. Das Ziel kann sich durch eine erfolgreiche Willenskraftprobe zur Wehr setzen. Für den Zaubersänger wird natürlich nicht erkennbar sein, ob sein Zauberlied eine Wirkung hatte oder nicht.

Das Lied der Wahrheit wirkt für 1 Minute pro Zauberstufe und kann danach erneut angestimmt werden, wenn es nötig wird. Allerdings weiß das Ziel nun, was es erwartet und damit besitzt es eine höhere Chance, dem Gesang Widerstand zu leisten. Für jeden Versuch nach dem Ersten erhält es einen Bonus von +3 auf seinen Widerstandswurf, der sich immer weiter addiert, bis der Zaubersänger nachgeben muss.

Dieses Zauberlied kann zudem nur auf eine einzige Person zur gleichen Zeit gewirkt werden, da sich der Zaubersänger vollkommen auf das Wesen konzentrieren muss, dessen Zunge er lösen möchte.

Lied des Mutes

Mindest-Ausstrahlung: 3

Dauer: 2 Runden pro Zauberstufe

Reichweite: Speziell

Effekt: Dieses schnelle, heroische Lied spendet den Mutlosen Hoffnung, vertreibt Ängste und führt zu dem Gewinn eines zusätzlichen Würfels pro Zauberstufe, der auf alle kriegerischen Aktionen angewandt werden kann. So manches Wesen ist von diesem Lied sogar schon zu einer wahren Heldentat inspiriert worden.

Das Lied des Mutes hält für 2 Runden pro Zauberstufe an und wirkt auf eine Gruppe von maximal 5 Personen, die der Zaubersänger damit stärken möchte und die sich in seiner Sichtweite aufhalten. Diese Gruppe muss er zuvor auf irgendeine Weise festlegen. Dies kann die kryptische Form: „Alle, die auf meiner Seite kämpfen“ annehmen oder sich auf: „meine engsten Freunde: (Name, ...)“ erstrecken. Niemandem ist schließlich damit gedient, wenn das Lied seine Wirkung auf der falschen Seite entfaltet und den Gegnern einen Vorteil verschafft.

Lied des Lichts

Mindest-Ausstrahlung: 3

Dauer: Sofort

Reichweite: 10 m Radius pro Zauberstufe

Effekt: Dieser Zaubergesang wurde geschaffen, um dramatische Bühnenauftritte zu inszenieren, lässt er doch auf Wunsch des Zaubersängers unzählige Kerzen in ihren Leuchtern entflammen und sorgt somit für eine eindrucksvolle und plötzliche Illumination. Häufig werden auch Feuerschalen damit entzündet.

Mit dem Lied des Lichts können bis zu 1000 Kerzen auf einmal entflammt werden. Wahlweise wirkt es auch auf eine größere Feuerschale pro Zauberstufe.

Allgemein kann das Lied des Lichts nicht dazu eingesetzt werden, um aus dem Nichts heraus Flammen zu erzeugen, da es kreiert wurde, um eine Beleuchtung zu erzeugen. Es muss also etwas vorhanden sein, aus dem tatsächlich Feuer entstehen kann. Es kann nicht dazu verwendet werden, um ein Feuer zu erschaffen, das auf direktem Wege etwas anzünden soll. Wohl kann man jedoch mit einer mit dem Zauberlied entzündeten Kerze etwas anderes in Brand stecken.

In Kriegszeiten hat dieses Zauberlied in einer Variante jedoch durchaus die eine oder andere Zweckentfremdung erfahren, wenn es beispielsweise dazu eingesetzt wurde, um Pfeilspitzen schnell und effektiv zu entzünden. Man kennt dieses Werk als *Boroneas Kriegsgesang*.

Mögliche Anzahl der Kerzen pro Stufe:

- Stufe 1 – 50 Kerzen
- Stufe 2 – 100 Kerzen
- Stufe 3 – 250 Kerzen

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

- Stufe 4 – 500 Kerzen
- Stufe 5 – 750 Kerzen
- Stufe 6 – 1000 Kerzen

Loreans Ballade der tiefen Hingabe

Mindest-Ausstrahlung: 4

Dauer: 1 Tag pro Zauberstufe

Reichweite: Berührung

Effekt: Lorean Dalanis war eine zutiefst umstrittene Persönlichkeit unter den Zaubersängern Niel'Anors und dieses Werk steht dem in nichts nach und ist bei den meisten Anwendern des Zaubergesangs verpönt.

Die Ballade der tiefen Hingabe vernebelt den Geist des Zieles für eine Dauer von einem Tag pro Zauberstufe. In dieser Zeit erfüllt das Ziel ohne jeden Widerstand alle Wünsche des Zaubersängers und hält diesen für den Mittelpunkt des Universums. Das bezauberte Wesen dient voller Hingabe und ist keineswegs mehr Herr seiner Sinne. Es lebt allein für den Zaubersänger, die wichtigste Gestalt in seinem Leben. Es wird versuchen, jeden Schaden von ihm abzuhalten und ihn jederzeit verteidigen.

Pünktlich um Mitternacht an jedem Tag der Verzauberung steht dem Wesen eine Gegenprobe auf seine Willenskraft zu. Diese wird pro Punkt der eingesetzten Zauberstufe um +1 erschwert.

Nach Ablauf der maximalen Wirkungsdauer oder nach Gelingen der Gegenprobe erhält das Ziel allerdings einen Bonus von +3 auf seine Willenskraftprobe bei jedem erneuten Versuch, das Zauberlied bei ihm anzuwenden.

Melodie der Versteinerung

Mindest-Ausstrahlung: 3

Dauer: 1 Minute pro Zauberstufe

Reichweite: 100 m Radius

Effekt: Zwar kann dieses Zauberlied keine tatsächliche Versteinerung verursachen, doch es erzeugt eine temporäre Bewegungsunfähigkeit bei den Zuhörern, die für je 1 Minute pro Zauberstufe anhält. Die Melodie der Versteinerung wirkt auf je eine Person pro Zauberstufe, die sich in einem Umkreis von 100 m um den Zaubersänger herum aufhält.

Melodie des Spottes

Mindest-Ausstrahlung: 3

Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe

Reichweite: Speziell

Effekt: Der Zaubersänger improvisiert einen Spottgesang auf ein bestimmtes Ziel und dessen ureigene Unzulänglichkeiten, der bei den Zuhörern Belustigung hervorruft und das Ziel selbst in brennende Wut versetzt. Durch diesen Zorn werden die Aktionen des Zieles mit einem Abzug von -4 belegt, bis der Sänger schweigt und sich der innere Aufruhr gelegt hat. Zudem kann pro Zauberstufe je ein Wesen mehr in den Gesang miteinbezogen werden.

Die Melodie des Spottes hält in ihrer direkten Wirkung für eine Runde pro Zauberstufe an. Die Wut wird danach allerdings kaum vollkommen verflogen sein. So mancher Zaubersänger hat sich mit diesem schlichten Lied einen Feind für sein ganzes Leben geschaffen.

Melodie des Vergessens

Mindest-Ausstrahlung: 3

Dauer: Sofort

Reichweite: Berührung

Effekt: Dieses sanfte, leise Lied kann das Ziel des Zaubersängers eine Erinnerung aus seinem Leben dauerhaft vergessen lassen. Diese Erinnerung wird einfach ausgelöscht und kann nicht mehr abgerufen werden, so als habe sie niemals existiert.

Um diesen Effekt hervorzurufen, muss der Zaubersänger sein Ziel während des Vortrags berühren und genau bestimmen, welche Begebenheit gelöscht werden soll. Er muss zudem eine sehr genaue Vorstellung davon besitzen, wann diese stattgefunden hat bzw. über welchen Zeitraum sie sich erstreckt hat. Hat er sie nicht selbst miterlebt, so muss ihm eine sehr genaue Beschreibung davon

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

gegeben worden sein. Ist diese lückenhaft, so kann der Erzähler den Schwierigkeitsgrad der Zauberprobe erhöhen oder die Gegenprobe des Zieles erleichtern.

Pro Zauberstufe kann eine Zeitspanne von 5 Minuten aus dem Gedächtnis des Zieles entfernt werden. Diese darf jedoch nicht unbegrenzt in der Vergangenheit liegen. Pro Zauberstufe darf das Ereignis genau einen Tag zurückliegen. Nach dem Ablauf von 6 Tagen ist es also unmöglich, eine Erinnerung zu löschen.

Netz der Spinnenkönigin

Mindest-Ausstrahlung: 3

Dauer: 2 Runden pro Zauberstufe

Reichweite: 5 m Radius pro Zauberstufe

Effekt: Das Netz der Spinnenkönigin handelt von einer alten Legende über eine Frau, die tief in den Sturmspitzen haust und dort ahnungslose Männer mit ihrem Gesang zu sich lockt, um sie dann nach einer Nacht voller Leidenschaft von ihren Spinnen einweben zu lassen und sich fortan von ihrer Lebensenergie zu ernähren.

Das Lied des Zaubersängers erschafft ein schimmerndes, klebriges Netz, das zwar nur in der Fantasie seiner Zuhörer existiert, jedoch so real ist, dass sie wirklich glauben, sie seien darin verstrickt und sich nicht daraus befreien können. Dieser Effekt hält für je 2 Runden pro Zauberstufe des Zauberliedes an und vergeht dann wieder, als habe er niemals existiert.

Saranis Geisterstimme

Mindest-Ausstrahlung: 3

Dauer: Speziell

Reichweite: 10 m Radius pro Zauberstufe

Effekt: Saranis Geisterstimme wird selten auf einer Bühne dargeboten. Dieses Zauberlied ermöglicht es, die Stimme des Sängers aus den unterschiedlichsten Richtungen erklingen zu lassen und somit z. B. Verfolger in die Irre zu führen oder seine Position zu verschleiern. Von wo aus seine Stimme erklingen soll und wie laut dies geschieht, richtet sich dabei nach dem Willen des Zaubersängers.

Pro Zauberstufe kann die Stimme des Zaubersängers aus je einer Richtung gleichzeitig erklingen. Im extremsten Fall erzeugt er also eine sechsfache Kopie seiner Worte oder seines Liedes, die an unterschiedlichen Orten erschallt. Saranis Geisterstimme wirkt in einem Radius von 10 m pro Zauberstufe um den Sänger herum. Allerdings wirkt das Lied nur, solange er es halten kann. Im Zweifelsfall muss eine Probe auf Konstitution bestimmen, wann ihm die Puste ausgeht.

Sinfonie der Öffnung

Mindest-Ausstrahlung: 3

Dauer: Sofort

Reichweite: Speziell

Effekt: Der Zaubersänger vermag es, durch diese Melodie Schlösser dazu zu bringen, sich zu öffnen, kann Portale mit seiner Stimme aufzwingen oder auch nur einen Waffengürtel lösen, wenn er bedroht wird. Natürlich funktioniert dieses Lied auch, wenn es darum geht, das Kleid einer schönen Frau oder den Gürtel eines attraktiven Mannes zu lösen und zu Boden gleiten zu lassen.

Die Stärke des Schlosses richtet sich nach dessen Stärkegrad von 1 bis 6. Ein Seidenkleid zu öffnen wäre dabei äußerst einfach, ein altes, rostiges Schloss, das seit Jahrhunderten niemand zu öffnen vermocht hat und das durch Magie geschützt ist, dürfte allerdings extrem schwierig werden.

Der Zaubersänger kann mit diesem Zauberlied nur Schlösser öffnen, deren Stärke der Zauberstufe des Zauberliedes entspricht. Möchte er ein Schloss der Stärke 3 öffnen, besitzt jedoch nur 2 Zauberstufen in diesem Zaubergesang, so ist es ihm nicht möglich, das Schloss zu öffnen.

Traumgesang

Mindest-Ausstrahlung: 4

Dauer: Speziell

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Reichweite: 5 m Radius pro Zauberstufe

Effekt: Traumgesang ist ein leises, sanftes Lied mit einem sehr melodischen Klang, das die Augenlider der Zuhörer schwer werden lässt, bis sie sie nicht mehr offen halten können. Schließlich gleiten diejenigen, die den Gesang des Zaubersängers vernommen haben und dabei ihre Probe auf Willenskraft gepatzt haben, in einen tiefen Zauberschlaf, der ihnen wundervolle Träume schenkt. Sie erwachen erst, wenn sich das Licht des Tages verändert, also die Nacht zum Tag oder der Tag zur Nacht wird.

Traumgesang wirkt auf je zwei Wesen pro Zauberstufe und kann auch bei Tieren eingesetzt werden.

Yrdanis Stimme der Reinheit

Mindest-Ausstrahlung: 3

Dauer: 10 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: 20 m Radius pro Zauberstufe

Effekt: Diese unglaublich klare, reine Melodie verleiht entweder dem Zaubersänger oder einem Ziel seiner Wahl eine erhabene, strahlende Aura, die jedes Wesen mit Ehrfurcht und Faszination erfüllt.

Jedes Wesen, das sich im Einflussbereich des Zaubersängers befindet, empfindet das bezauberte Geschöpf als vollkommen rein und makellos. Jedes negative Gefühl, das zuvor bestanden haben mag, verfliegt auf der Stelle. Ein Angreifer lässt seine Waffen fallen, ein Kritiker ist voll des Lobes und Widerstand erlischt.

Yrdanis Stimme der Reinheit hält für je 10 Minuten pro Zauberstufe an und betrifft alle Wesen, die freie Sicht auf das Ziel besitzen und sich in einem Umkreis von 20 m pro Zauberstufe um den Zaubersänger herum aufhalten.

Zaubergesang

Mindest-Ausstrahlung: 3

Dauer: 30 Sekunden pro Zauberstufe

Reichweite: Speziell

Effekt: Zaubergesang gehört zum Standardrepertoire vieler Zaubersänger. Dieses muntere Lied erzeugt kleine, bezaubernde Illusionen, die plötzlich vor den Augen der Zuhörer erscheinen und ihre Aufmerksamkeit gefangen nehmen.

Dies könnte ein bunter Schmetterlingsschwarm sein, ein Blütenregen, ein kleiner Vogel oder ein Eichhörnchen, das possierliche Dinge tut. Ein Sternenregen kann auf die Zuschauer niedergehen oder ein Regenbogen entstehen.

Der Effekt ist harmlos und verschwindet nach 30 Sekunden pro Zauberstufe wieder, kann in dieser Zeit jedoch für Ablenkung sorgen oder eine Darbietung unterstreichen, um sie unvergesslich zu machen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Hexenkunst

Hexe. Ein Begriff, mit dem oftmals Frauen bedacht werden, die abgeschieden am Rande eines Dorfes leben und dort ihre Künste ausüben. Häufig sind es Kräuterkundige. Weise Frauen, die im Einklang mit der Natur leben und im Laufe ihres Lebens einen enormen Wissensschatz angesammelt haben. Sie heilen mit Salben und Tinkturen, mischen Tränke und fertigen Amulette für jene, die auf ein kleines bisschen Glück hoffen und ihre Hilfe suchen.

Doch nicht alle begegnen diesen Frauen mit Freundlichkeit. Oft werden sie gefürchtet und man wähnt sie mit dunklen Mächten im Bunde, erzählt sich Schauergeschichten und meidet sie, wenn es möglich ist.

Allerdings sind nur wenige dieser weisen Frauen wahrhaftige Hexen. Eine Hexe erkennt man nicht an ihrem Äußeren. Womöglich ist das alte, verhutzelte Weib aus der abgelegenen Hütte wirklich eine Hexe – vielleicht ist es aber auch die schöne, verführerische Gemahlin eines Adeligen, die ihm stets Glück zu bringen scheint oder gar der junge, wissensdurstige Mann, der seine Nase so oft in alte Bücher steckt. Hexen mögen oft jünger wirken, als sie es an Jahren sind. Möglicherweise ein wenig attraktiver als der Durchschnitt, wenn sie ihre Magie dazu einsetzen, ihre Gestalt jung und schön zu erhalten.

Viele von ihnen besitzen in der Tat ein tiefes Wissen über Kräuter, das Mischen von Giften oder sind in der Heilkunst bewandert. Tatsächlich geht die wahre Macht einer Hexe oder eines Hexers jedoch weit über das Wissen eines Kräuterkundigen oder Heilers hinaus. Dabei beziehen sie diese jedoch keineswegs von Dämonen oder aus düsteren Quellen.

Hexen sind dazu in der Lage, aufgrund eines angeborenen Talents die Elemente zu spüren und ihre Kraft zu berühren und zu kanalisieren. Sie besitzen kein Muster, das einen Elementargeist binden kann. Es ist eher eine Art starke Verbundenheit mit der Natur und den Elementen, von denen sie beherrscht wird, ohne dass sie dabei eine besondere Bindung an eines davon verspüren. Stattdessen versetzen sie sich in eine tiefe Trance, führen komplizierte Rituale aus und bedienen sich machtvoller, alter Formeln, um ihre Magie zu erwecken.

Erde, Feuer, Wasser Luft, Haare, Blut, vielleicht das Horn einer mystischen Kreatur oder noch viel seltsamere Zutaten - die Hilfsmittel, mit denen eine Hexe ihre Magie webt, sind vielfältig und muten oftmals exotisch an. Ein Magier der Elemente würde wohl die Nase darüber rümpfen und sie als albernen Hokuspokus abtun, doch jeder tut gut daran, die Macht einer Hexe nicht zu unterschätzen. Sie ist ursprünglich und alt, mag zwar keine gleißenden Blitze hervorrufen und niemanden in Luft auflösen, doch ein Fluch kann weitaus mächtiger sein als jeder Feuerball.

Hexenzauber ist subtil und still. Er geschieht im Verborgenen und macht es nicht leicht, seinen Anwender aufzuspüren oder gar seine Magie zu erkennen. Er kann düster sein, Krankheiten hervorrufen und eine Gestalt entstellen. Er kann jedoch auch Gutes bewirken und die helfende Kraft sein, die die Dinge zum Besseren wendet.

Hexen spüren die Welt auf eine Weise, die kein anderer nachzuvollziehen vermag. Sie fühlen es, wenn etwas die Natur aus dem Gleichgewicht bringt. Sie können Geister sehen und mit ihnen kommunizieren, durch die Augen eines Tieres blicken und den Geist vom Körper lösen, um große Entfernungen zu überwinden, ohne sich jemals vom Fleck zu rühren. Oft werden sie von einem Tiergefährten begleitet, der mit den Jahren selbst etwas von den Kräften der Hexe in sich aufnimmt und weitaus mehr ist als ein gewöhnliches Tier. Es versteht ihre Gedanken, übernimmt Aufgaben, die sie ihm zuteilt, und wächst immer stärker mit ihr

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

zusammen, bis sich beide beinahe ein gemeinsames Bewusstsein teilen.

Nichts davon trägt ihre Macht für andere sichtbar nach außen und so erkennt man eine Hexe nicht, wenn man ihren Weg kreuzt. Es ist ihnen lieber, die Geheimnisse der Welt im Verborgenen zu ergründen und ihre Magie nicht nach außen dringen zu lassen. Sie müssen ihre Kräfte nicht vor anderen demonstrieren, um sich ihre eigene Stärke zu beweisen. Lieber schützen sie sich, indem sie ihr Wissen und ihr wahres Wesen vor den Augen einer oftmals feindlichen Welt verbergen.

Denn anders als die offensichtliche Magie, die Magier aus den Elementen weben, ist Hexenzauber für viele Wesen etwas Unheimliches, Bedrohliches, vor dem man sich in acht nehmen muss. Eine Hexe bleibt ein Wesen, das man fürchtet. Eine Gestalt aus Märchen und Legenden, mit der man Kindern Angst macht, wenn sie ungehorsam sind.

Und Hexen sind sich sehr wohl der Tatsache bewusst, dass sich die Magier nur zu gerne in ihre Angelegenheiten mischen würden und danach trachten würden, sie zu kontrollieren, wäre ihnen diese andere, alte Quelle der Magie bekannt.

Die uralten Bücher, Werke von großer Macht, die das Gefüge der Magie beschreiben und auf eine Weise enträtseln, zu der kein Magier Zugang hat – die Verlockung, die von dem Wissen einer Hexe ausgeht, wäre riesig für jeden, der sich mit der Welt des Übersinnlichen befasst. Die Gesellschaft der Hexen möchte diesen Quell der Macht nicht in den Händen der eitlen Magier wissen, die so unverantwortlich und verschwenderisch mit ihrer Magie umgehen.

Und so kann niemand wissen, ob die geschickte Heilerin am Rande des Dorfes tatsächlich eine Hexe ist oder ob sie sich nur darauf versteht, ihr Wissen mit großem Geschick auf natürlichem Wege anzuwenden. Tatsächlich könnte niemand behaupten, dass Hexen wirklich existieren – genauso gut könnten sie nichts weiter als ein alter Aberglauben sein.

Der Weg einer Hexe

Hexen spüren die Elemente und ihr Zusammenspiel im Weltgefüge. Und dies erlaubt es ihnen, auch zu fühlen, wenn ein Kind geboren wird, das über die gleichen Fähigkeiten verfügt. Sie erkennen einander instinktiv. Entsprechend entdecken sie die Anlagen der Hexenmagie in den Wesen ihrer Umgebung und sehen es als ihre Pflicht an, diese

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

auszubilden, um zu vermeiden, dass daraus eine Gefahr für ihre Umwelt entsteht.

Jede Hexe und jeder Hexer bezieht sein Wissen von einem Lehrmeister oder einer Lehrmeisterin und lernt bei diesen über viele Jahre, die eigenen Talente anzuwenden. Im Normalfall ist es dabei der Meister, der an seinen Schüler herantritt und das Bewusstsein für das weckt, was in seinem Geist schlummert.

Eine junge Hexe vermag es nicht, die Empfindungen einzuordnen, die das Hexenblut auf sie einströmen lässt. Oftmals gilt sie als übermäßig sensibel, vielleicht wird sie gar für verrückt gehalten, wenn sie sieht und spürt, was anderen verborgen bleibt.

Manchmal resultieren kleine Unglücksfälle aus dem Erwachen ihrer Magie. Das plötzliche Entstehen eines Feuers, wenn sie über das Maß gereizt wird oder ein Blitzschlag, der durch ihre Wut entfacht wird. Manchmal sind es weniger offensichtliche Dinge, wie ein besonderes Talent, Pflanzen besonders gesund und stark wachsen zu lassen.

Diese Vorkommnisse sind durchaus mitverantwortlich für den Hexenglauben und die damit verbundenen Ängste und die schließlich daraus resultierende Legendenbildung. Um solcherlei zu verhindern und junge Hexen möglichst früh mit ihrem wahren Wesen vertraut zu machen, gibt es viele wandernde Hexen, die über das Land ziehen, um Kinder oder junge Erwachsene aufzuspüren und sie in die Hände eines fähigen Lehrers zu geben.

Die Gemeinschaft der Hexen gliedert sich in Zirkel, die gemeinsame Interessen und ihr Wissen miteinander teilen. Oftmals konkurrieren diese untereinander und so ist es nicht verwunderlich, dass jeder Zirkel nur zu gerne vielversprechenden Nachwuchs für sich beanspruchen möchte.

Nur selten findet man Hexen, die an keinen Zirkel gebunden sind. Die meisten sind nicht mächtig genug, um sich dem Druck zu widersetzen, der von den Zirkeln ausgehen kann. Andere suchen den Schutz der Gemeinschaft freiwillig, hoffen, durch das geteilte Wissen zu größerer Macht zu gelangen, als es ihnen allein möglich wäre.

Die Welt der Schatten ist eine eigene Welt. Vor den Augen aller verborgen, die nicht zu ihr gehören und auf eine Weise organisiert, die man nicht vermuten würde. Der Große Rat herrscht über dieses Gefüge und trifft einmal zu jeder Jahreszeit zusammen, um über die Geschicke der Hexen zu entscheiden. Es sind die mächtigsten Hexen jedes Zirkels, ihre Oberhäupter, die in der Schattenwelt die Fäden ziehen, ihre Gesetze bestimmen und es gleichzeitig auf sich nehmen, sie zu schützen.

Die Ziele eines Zirkels können überaus individuell sein. Manche verschreiben sich der Dunkelheit und trachten nach Machtgewinn. Andere dienen dem Licht und tun Gutes, wollen Wissen bewahren und mit ihren Kräften helfen.

Einer der mächtigsten Zirkel ist dabei der Bund der schwarzen Lilie. Ein Bündnis machtvoller Hexen, die der Göttin der Nacht dienen und ihren Einfluss auf Niel'Anor wieder stärken möchten.

Über Hexenrituale

Hexenrituale sind keine Zauber, die spontan gewoben werden. Sie wirken nicht über Berührung und entfachen keinen sofort sichtbaren Effekt. Normalerweise bedarf es eines gewissen Aufwands, um einen Hexenzauber zu wirken. Jede Hexe verfügt über wertvolle Bücher und Schriften, die im Detail erklären, welche Hilfsmittel nötig sind, um ein bestimmtes Ritual zu begehen.

Meistens versinnbildlichen diese die Elemente, die angerufen werden sollen, beispielsweise eine Kerze für Feuer oder eine Schale mit Wasser. Oft beinhalten sie jedoch auch weniger gewöhnliche Zutaten oder Dinge, die der zu bezaubernden Person gehören oder von ihr stammen.

Auch bestimmte Worte oder Formeln in einer uralten Sprache, die allein unter den Hexen weitergegeben wird oder runenartige Schriftzeichen gehören zu einem Ritual und müssen genau ein-

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

gesetzt werden, wenn dieses gelingen und keine unerwünschten Effekte auslösen soll.

Manche Rituale werden sogar von einem kompletten Zirkel begangen, wobei jedes Zirkelmitglied die Erfolgsaussichten des Rituals erhöhen kann.

Regeltechnisch wird dies ähnlich gelöst wie die Anwendung des Vereinten Wissens bei Fertigkeiten. Jedes Mitglied des Zirkels bedeutet einen Bonus von +2 auf das Ergebnis der Zauberprobe. Allerdings muss jede Hexe des Zirkels das entsprechende Ritual beherrschen.

Um eine gewisse Spontanität zu gewährleisten, verwenden Hexen oftmals Amulette oder Schmuckstücke, die während eines Rituals verzaubert werden. Diese ermöglichen es beispielsweise, einen Schutzzauber dauerhaft zu tragen oder eine magische Auswirkung auf eine andere Person zu übertragen. Diese Zauber werden oft mit einem Befehlswort aktiviert und halten dann so lange an, wie es der Dauer des Zaubers entspricht.

Voraussetzungen

Um die Talente einer Hexe zu besitzen, muss der Vorteil Hexenkunst bei der Charaktererschaffung gewählt worden sein. Zudem muss der Charakter eine Weisheit von 3 aufweisen.

Eine Lehrzeit von mindestens 5 Jahren muss bei einem Hexenmeister oder einer Hexenmeisterin verbracht worden sein. Wer diese vorher unterbricht, muss die restliche Zeit zu einem späteren Zeitpunkt ableisten, um tatsächlich zu einer Hexe zu werden. Es steht unter Strafe, die Hexenkunst anzuwenden, bevor die Lehrzeit beendet worden ist.

Eine Hexe darf sich einen Schüler erwählen, wenn sie 12 ihrer Rituale bis zur sechsten Zauberstufe perfektioniert hat. Dann kann sie sich Hexenmeister oder Hexenmeisterin nennen und ihr Wissen weitergeben.

Die Magie einer Hexe erlaubt es nicht, einen zweiten magischen Weg zu beschreiten.

Hexenrituale

Basiliskenauge

Mindest-Weisheit: 4

Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe

Reichweite: Blick

Effekt: Der Blick einer Hexe birgt nicht nur in Legenden eine Gefahr. Tatsächlich kann es gefährlich werden, wenn man ihr in die Augen sieht.

Basiliskenauge webt einen Zauber auf die Augen der Hexe, der das Ziel ihres Blickes erstarren lässt. Diese Starre löst zwar keine wirkliche Versteinerung aus, doch sie verhindert es, dass sich das Ziel zu bewegen vermag. Sein Geist bleibt davon jedoch unberührt.

Die Starre hält für eine Stunde pro Zauberstufe an und gibt das Opfer dann wieder frei. Pro Zauberstufe kann damit jeweils ein humanoides Wesen verzaubert werden.

Normalerweise wird Basiliskenauge auf ein Schmuckstück gewoben und aktiviert, sobald die Hexe das Befehlswort benutzt. Allerdings kann sie den Zauber auch direkt auf sich selbst wirken. In diesem Falle ist er sofort aktiv und bleibt bestehen, bis er verbraucht worden ist.

Drachenhaut

Mindest-Weisheit: 5

Dauer: 30 Sekunden pro Zauberstufe

Reichweite: Speziell

Effekt: Drachenhaut verleiht der Hexe oder dem Ziel des Rituals eine Haut, die kaum zu verwunden ist. Das Ziel erhält einen Bonus von +3 pro Zauberstufe auf seinen Verteidigungswert. Zudem macht es den Träger der Drachenhaut für die Dauer des Zaubers immun gegen die Hitze des Feuers. Der Effekt hält für 30 Sekunden pro Zauberstufe an.

Für die Ausführung des Rituals benötigt die Hexe die Schuppe eines echten Drachen. Diese kann dreimal dafür eingesetzt werden, bevor sie ihre Wirkung verliert und zu Staub zerfällt. Zusätzlich muss die Hexe, um das Ritual zu er-

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

lernen, 3 ihrer Zauber auf der 6. Zauberstufe beherrschen.

Erdenfrucht

Mindest-Weisheit: 3

Dauer: Speziell

Reichweite: 25 m^2 pro Zauberstufe

Effekt: Die Hexe vermag es, den trockensten, unfruchtbarsten Boden wieder in fruchtbares Land zu verwandeln, auf dem alles im Überfluss wächst und gedeiht. Selbst im Wüstensand könnte sie eine blühende Oase entstehen lassen.

Der Zauber wirkt auf je 25 m^2 pro Zauberstufe. Alles, was auf dieser Fläche gepflanzt wird, wächst mit doppelter Geschwindigkeit und wird außergewöhnlich groß, kräftig und schmackhaft.

Gabe

Mindest-Weisheit: 3

Dauer: Sofort

Reichweite: Speziell

Effekt: Gabe verleiht die Macht, Wunden zu heilen. Doch da es nicht dem Willen der Natur entspricht, die Heilung zu beschleunigen, muss die Hexe ein Opfer erbringen.

Pro Zauberstufe kann Gabe 1W6 Schadenspunkte regenerieren. Doch gleichzeitig nimmt die Hexe die Wunden auf sich und erleidet die gleiche Anzahl an Schadenspunkten am eigenen Leib. Allerdings kann ein anderer dieses Opfer auf sich nehmen und es der Hexe ersparen.

Zudem kann die Hexe auf diese Weise auch Schaden an ihrem eigenen Körper heilen. Normalerweise geschieht dies, indem jemand bereit ist, seine Lebenskraft für sie zu geben. Allerdings ist der freie Willen nicht zwingend notwendig, um dieses Ritual zu wirken. Eine skrupellose Hexe nimmt, ohne nach Bereitschaft zu fragen.

Geisterruf

Mindest-Weisheit: 5

Dauer: 1 Minute pro Zauberstufe

Reichweite: Speziell

Effekt: Bei vielen Hexen ist es verpönt, die Ruhe der Toten zu stören. Doch es gibt genügend unter ihnen, die Gründe finden, ins Jenseits einzutauchen und mit einem Verstorbenen zu kommunizieren.

Zunächst ist es dazu nötig, dass die Hexe eines seiner persönlichen Besitztümer zur Hand hat. Je enger seine Bindung daran war, desto höher sind die Erfolgsaussichten. Ist es ein sehr unpersönliches Stück, so steht es dem Erzähler frei, zu entscheiden, ob dieses ausreichend ist.

Kommt der Kontakt zustande, so kann die Hexe ihn über 1 Minute pro Zauberstufe aufrecht erhalten. Allerdings gibt es keine Gewähr, dass tatsächlich die korrekte Person gerufen wird. Auf der 1. Zauberstufe besteht lediglich eine Chance von 20%, dass der Gerufene erscheint. Diese erhöht sich mit jeder weiteren Zauberstufe um 15%, bis sie auf der 6. Zauberstufe 95% erreicht hat. Ein Restrisiko bleibt stets bestehen. Schlägt der Prozentwurf fehl, so kann es zu unliebsamen Überraschungen kommen. Niemand kann vorhersehen, welcher Geist oder welches Wesen erscheinen mag. Zudem kann niemand wissen, ob der Gerufene tatsächlich freundlich und kooperativ gestimmt ist.

Grabeskälte

Mindest-Weisheit: 3

Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe

Reichweite: Speziell

Effekt: Grabeskälte versetzt ein Ziel in einen todesähnlichen Schlaf, während dessen Dauer sein Herzschlag so verlangsamt wird, dass er nicht mehr zu spüren ist. Auch seine Haut fühlt sich kühl an und die Atmung ist nicht mehr wahrnehmbar.

Dieser Zustand hält für eine Stunde pro Zauberstufe an. Oftmals wird er genutzt, um notwendige Operationen an einem Wesen durchzuführen, ohne dass dieses Schmerzen erleiden muss. Es wäre unter Einfluss dieses Zaubers auch möglich, lebensbedrohliche Situationen zu überleben, z. B. das Fehlen von Sauerstoff.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Herzenswunsch

Mindest-Weisheit: 3

Dauer: 3 Tage pro Zauberstufe

Reichweite: Speziell

Effekt: Dieses Ritual lässt die Hexe auf ein Ziel wie das begehrenswerteste Geschöpf auf Erden wirken. Es weckt zwar keine echte Liebe, dafür jedoch ein tiefes Begehren und eine ausgeprägte Vernarrtheit, die das Ziel dazu bringen, für kein anderes Wesen auch nur einen Blick zu erübrigen. Es vergisst seine Pflichten und jede Aufgabe, die es erfüllen soll.

Der Zauberbann hält für 3 Tage pro Zauberstufe an und lässt das Ziel dann wieder frei. Soll er erneut gewoben werden, so steht dem Ziel ein Bonus von +3 auf seine Gegenprobe zu, die mit jedem weiteren Versuch um +l ansteigt.

Für dieses Ritual ist es notwendig, einen persönlichen Gegenstand oder besser noch, ein Haar des Zieles zu besitzen.

Hexendiener

Mindest-Weisheit: 3

Dauer: Speziell

Reichweite: Speziell

Effekt: Die Hexe vermag es, mit diesem Ritual ein kleines Tier zu ihrem Diener zu machen, ihm Befehle zu erteilen und es Aufträge ausführen zu lassen. Bei dem Tier kann es sich um eine Kreatur bis zur Größe einer Hauskatze handeln. Dabei ist es gleich, ob sie sich eines Vogels, eines Insekts, Reptils oder eines Säugetieres bedient.

Die Aufgaben müssen einfach sein und es kann nur ein Befehl pro Zauberstufe erteilt werden. So wäre der Auftrag, an einen bestimmten Ort zu gehen, dort etwas zu finden und es zu bringen, erst ab der 3. Zauberstufe möglich, da er aus drei Teilen besteht.

Darüber hinaus muss er dem Tier aufgrund übermittelter Bilder verständlich gemacht werden können. Die Hexe kann nichts befehlen, was sie nicht visuell zu übermitteln vermag. So wäre es für eine Maus ohne bildliche Vorstellung kaum zu erfassen, dass sie einen bestimmten Rubinring finden oder eine spezielle Person beißen soll.

Krötenhaut

Mindest-Weisheit: 3

Dauer: 3 Tage pro Zauberstufe

Reichweite: Speziell

Effekt: Krötenhaut erzeugt einen hässlichen Ausschlag in Form großer, eitriger Pusteln auf der Haut des Ziels. Dieser juckt unangenehm und hinterlässt

allgemein den Eindruck einer ansteckenden Krankheit. Der Zauber hält für 3 Tage pro Zauberstufe an, kann jedoch hässliche Narben verursachen, wenn die Haut aufgekratzt worden ist.

Gemeinhin wird der Schleim der Warzenkröte für dieses Ritual benutzt.

Lebenshauch

Mindest-Weisheit: 6
Dauer: 30 Minuten pro Zauberstufe
Reichweite: Speziell
Effekt: Lebenshauch vermag es zwar nicht, einen Toten wiederauferstehen zu lassen, doch der dunkle Zauber belebt in der Tat den Körper eines Verstorbenen und gewährt der Hexe für 30 Minuten pro Zauberstufe die Befehlsgewalt über seine sterbliche Hülle. In dieser Zeit wird der Körper alle Befehle ausführen, die sich im Bereich seiner Möglichkeiten befinden. Er kann sich jedoch nicht artikulieren oder selbstständig denken.

Dieser Zauber gehört zu jenen Ritualen, die in der Gesellschaft der Hexen verboten sind und deren Durchführung hart bestraft wird, wenn sich eine Hexe dabei erwischen lässt.

Um Lebenshauch zu erlernen, muss die Hexe 4 ihrer Rituale auf der 6. Zauberstufe beherrschen.

Nachtschwinge

Mindest-Weisheit: 3
Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe
Reichweite: Speziell
Effekt: Dieser Zauber wird gemeinhin auf ein Amulett oder ein Schmuckstück gewoben, das die Hexe mit sich führt oder an eine andere Person weitergeben kann.

Nachtschwinge erzeugt zwei große, schwarze Schwingen auf dem Rücken der Hexe, die es ihr ermöglichen, sich in die Lüfte zu erheben und zu fliegen. Die Schwingen tragen sie für eine Stunde pro Zauberstufe und lösen sich danach in Rauch auf. Für die Ausführung des Rituals benötigt die Hexe die Flügel einer Fledermaus.

Naturgewalt

Mindest-Weisheit: 4
Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe
Reichweite: 5 km Radius pro Zauberstufe
Effekt: Den Regen rufen, die Sonne brennen lassen, Schnee beschwören oder Stürme zum Heulen bringen – eine Hexe vermag es, die Elemente nach ihrem Willen zu beeinflussen und das Wetter temporär zu verändern.

Ihr Einfluss kann für je 1 Stunde pro Zauberstufe bestehen bleiben und erstreckt sich in einem Radius von 5 km pro Zauberstufe.

Ohnmacht

Mindest-Weisheit: 5
Dauer: 1 Tag pro Zauberstufe
Reichweite: Speziell
Effekt: Dieses Ritual beraubt sein Ziel all seiner Kräfte. Seine Glieder fühlen sich schwer und schwach an und lassen sich nur mit Mühe bewegen.

Ohnmacht löst eine umfassende Schwäche aus, die darin resultiert, dass alle Aktionen des Ziels mit einem Abzug von -2 pro Zauberstufe belegt werden. Die Wirkung hält für einen Tag pro Zauberstufe an, wenn das Opfer seine Gegenprobe nicht besteht. Um das Ritual zu weben, wird ein Tropfen Blut des Ziels benötigt.

Rabenauge

Mindest-Weisheit: 3
Dauer: 30 Minuten pro Zauberstufe
Reichweite: 1 km Radius pro Zauberstufe
Effekt: Der Rabe. Eine mystische Kreatur, die man oft im Bunde mit einer Hexe wähnt. Tatsächlich halten sich viele Hexen einen Raben als ihren Vertrauten, der es ihnen ermöglicht, an Orte zu gehen, die sie nicht betreten können oder wollen.

Rabenauge erlaubt es der Hexe, durch die Augen des Raben zu blicken und zu sehen, was der Vogel sieht. Dies erstreckt sich jedoch nicht auf das Gehör. Allerdings darf das Tier nicht zu weit von der

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Stelle entfernt sein, an der die Hexe ihr Ritual abhält. Der Zauber erstreckt sich über einen Radius von 1 km pro Zauberstufe um den Standort der Hexe und hält für je 30 Minuten pro Zauberstufe an.

Während der Dauer des Rituals verlässt die Hexe ihren Körper. Eine vorzeitige Unterbrechung durch einen fremden Einfluss schleudert sie in ihren Körper zurück und verursacht einen Schaden von 1W6 pro genutzter Zauberstufe.

Rabenauge kann durchaus in Abwandlungen genutzt werden. Eulen sind ebenso häufige Vertraute einer Hexe, nicht selten auch Katzen, Ratten oder Mäuse.

Schattenklaue

Mindest-Weisheit: 3
Dauer: 2 Runden pro Zauberstufe
Reichweite: Hexe
Effekt: Schattenklaue lässt lange, schwarze Klauen aus den Fingern der Hexe sprießen. Mit diesen Klauen kann sie mit ihrer Gewandtheit zweimal pro Runde angreifen und jeweils 1W6 Schadenspunkte verursachen.

Die wahre Gefahr geht jedoch nicht von ihrer Schärfe aus, sondern von dem Gift, das in die Adern des Opfers gelangt, wenn sie einen Treffer landen. Dieses Gift zieht pro Zauberstufe eine Schadensstufe ab, wenn das Ziel seine Gegenprobe patzt. Die Schattenklauen bleiben für je 2 Runden pro Zauberstufe erhalten. In den meisten Fällen wird dieser Zauber auf ein Schmuckstück gewoben und bei Bedarf eingesetzt.

Schattentanz

Mindest-Weisheit: 3
Dauer: 10 Minuten pro Zauberstufe
Reichweite: 10 m^2 pro Zauberstufe
Effekt: Schattentanz beschwört schattenhafte Gestalten, die sich auf einer Fläche von 10 m^2 pro Zauberstufe ausbreiten und die Sinne all jener verwirren, die sie zu Gesicht bekommen. Wer von einem tanzenden Schatten berührt wird, verliert auf der Stelle die Fähigkeit, einen klaren Gedanken zu fassen und wird allein von dem Wunsch beseelt, einen dieser Schemen einzufangen, obwohl jeder Versuch, sie zu berühren, ins Leere geht. Jede Erinnerung an ein Vorhaben geht in dieser Zeit verloren und das Ziel besitzt kein Gespür für das, was um es herum vor sich geht.

Schattentanz hält für 10 Minuten pro Zauberstufe an, bevor der Zauber sein Opfer wieder freilässt. Zurück bleibt nur das Gefühl der Verwirrung, keine Erinnerung an das, was während seiner Dauer geschehen ist.

Schattentor

Mindest-Weisheit: 3
Dauer: Speziell
Reichweite: Speziell
Effekt: Schattentor ermöglicht es, ein Portal zu öffnen, das die Hexe an einen bestimmten Ort bringt, wenn sie es durchschreitet. Allerdings muss dieser Ort zuvor mit einem Portalstein gekennzeichnet worden sein, der sich stets dort befinden muss, wo sich das Tor öffnen soll.

Der Portalstein ist ein mit magischen Siegeln versehener Felsbrocken, der im Boden verankert werden muss. Es versteht sich von allein, dass sein Standort nicht allzu offen einsehbar sein sollte.

Pro Zauberstufe kann eine Person das Tor passieren und durch die Schattenwelt an ihr Ziel gelangen. Allerdings darf man niemals zu lange dort verweilen. Für jede Minute, in der das Tor geöffnet bleibt, besteht eine Chance von 10%, dass eine Kreatur der Schattenwelt darauf aufmerksam wird und ebenfalls hindurch gelangt.

Schutzkreis

Mindest-Weisheit: 3
Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe
Reichweite: 2 m Radius pro Zauberstufe
Effekt: Der Schutzkreis einer Hexe ist ein machtvolles Instrument, das alles aus seinem Inneren

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

verbannt, was sie nicht hineinlassen möchte. Allerdings dürfen sie selbst und alle, die sich darin befinden, den Kreis in dieser Zeit nicht verlassen.

Der Schutzkreis bleibt für eine Stunde pro Zauberstufe bestehen oder so lange, bis er von innen gebrochen wird. Wurde er einmal gebrochen, löst sich sein Schutz auf.

Schutzmantel

Mindest-Weisheit: 4
Dauer: Permanent
Reichweite: Speziell
Effekt: Schutzmantel erlaubt es, ein unbelebtes Objekt zu verbergen. Es scheint für unwissende Augen nicht zu existieren oder nimmt ein vollkommen anderes Aussehen an, das über seine wahre Natur hinweg täuscht.

Je nach dem Können der Hexe können unterschiedlich große Dinge verborgen werden. Auf der 1. Zauberstufe kann dies bis zur Größe eines Weinkelches gehen, auf der 2. könnte es schon etwas von den Ausmaßen einer Schatztruhe sein. Auf der 3. Zauberstufe kann ein ganzer Tisch verschwinden, auf der 4. sogar ein Bett. Ab der 5. Zauberstufe kann bereits eine Kutsche verborgen werden, bis auf der 6. schließlich ein ganzes Haus unter dem Schutzmantel versteckt werden kann.

Eine Wahrnehmungsprobe entscheidet darüber, ob ein Wesen den Schutz der Hexe zu durchschauen vermag.

Seelenkäfig

Mindest-Weisheit: 6
Dauer: 1 Woche pro Zauberstufe
Reichweite: Speziell
Effekt: Eine mächtige Hexe ist dazu in der Lage, die wahre Gestalt eines Wesens zu verwandeln und es in einen fremden Körper zu sperren. Allerdings wird dabei allein sein Äußeres verändert. Das Bewusstsein bleibt das gleiche. Die körperlichen Fähigkeiten sind jedoch dem neuen Körper angepasst.

Der Zauber bleibt für eine Woche pro Zauberstufe erhalten, bevor das Ziel in seinen wahren Körper zurückkehrt. Ab der 6. Zauberstufe wirkt er jedoch permanent und kann nur durch das Brechen des Fluches gelöst werden.

Seelenkäfig kann direkt auf das Ziel gewirkt werden, wenn man sein Haar oder eine seiner Körperflüssigkeiten besitzt. Der Zauber kann jedoch auch durch das Anlegen eines verzauberten Schmuckstücks aktiviert warden, das sich nicht mehr aus eigener Kraft abnehmen lässt.

Um Seelenkäfig zu erlernen, muss die Hexe 4 ihrer Zauber auf der 4. Zauberstufe beherrschen.

Seelennebel

Mindest-Weisheit: 4
Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe
Reichweite: 200 m Radius pro Zauberstufe
Effekt: Seelennebel lässt dichte Nebelschwaden aus dem Boden emporsteigen. Jeder, der damit in Berührung kommt und den Nebel einatmet, fällt in einen tiefen Schlaf, aus dem er erst nach jeweils einer Stunde pro Zauberstufe wieder erwacht.

Der Seelennebel dehnt sich in einem Radius von 200 m pro Zauberstufe aus, kann jedoch nicht durch Tür- oder Fensterritzen kriechen.

Seelenspiegel

Mindest-Weisheit: 3
Dauer: 1 Minute pro Zauberstufe
Reichweite: Speziell
Effekt: Seelenspiegel erlaubt es der Hexe, auf einer glatten Wasseroberfläche oder in einem Spiegel zu erscheinen und mit ihrem Ziel zu kommunizieren. Dabei hört und sieht sie ihr Gegenüber und kann seine Umgebung erkennen, soweit es ihr Blickwinkel zulässt. Um den Kontakt herzustellen, benötigt sie ein Haar ihres Zieles. Zudem muss sich dieses in der Nähe einer Wasseroberfläche oder eines Spiegels befinden. Manchmal ist auch die Nutzung einer stark spiegelnden Oberfläche möglich, um den Seelenspiegel zu erzeugen. Das Ziel

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

erkennt nicht mehr als den Kopf und die Schultern der Hexe und kann ansonsten nichts von ihrer Umgebung wahrnehmen.

Seelenspiegel hält für je 1 Minute pro Zauberstufe an. Danach verblasst das Abbild der Hexe und die Verbindung wird unterbrochen.

Todeshauch

Mindest-Weisheit: 6

Dauer: Permanent

Reichweite: Speziell

Effekt: Todeshauch ist ein mächtiger Fluch, der für ein bestimmtes Ziel die Zeit beschleunigt. So könnte dieser Zauber alle Pflanzen auf einer Fläche von 20 m^2 pro Zauberstufe verdorren lassen oder an einem Bauwerk die Spuren seiner Alterung sichtbar machen. Ab der 3. Zauberstufe kann ein Lebewesen um 5 Jahre pro Zauberstufe altern. Ab der 6. Zauberstufe kann sich der Zauber sogar auf ein humanoides Wesen beziehen und dieses pro Zauberstufe um 10 Jahre altern lassen.

Todeshauch ist ein zerstörerisches Ritual, das nur von jenen eingesetzt wird, deren Seele einen Makel trägt. Sein Einsatz wird hart bestraft, wenn eine Hexe dabei entdeckt wird. Zudem existiert eine Variante des Rituals, das als *Lebensblüte* bezeichnet wird. Dieses bewirkt das genaue Gegenteil – eine Verjüngung oder Erneuerung des Zieles. Oft wird es von allzu eitlen Hexen benutzt, die ihre eigene Jugend erhalten möchten und danach trachten, ihr Leben zu verlängern. Um diese Wirkung zu erzielen, wird in einem grausamen Ritual das Blut einer Jungfrau eingesetzt. Es steht außer Frage, dass ein solches Vorgehen in der Gesellschaft der Hexen unter schwerer Strafe steht.

Um dieses Ritual zu beherrschen, muss die Hexe 4 ihrer Rituale auf der 6. Zauberstufe beherrschen.

Trugbild

Mindest-Weisheit: 5

Dauer: 12 Stunden pro Zauberstufe

Reichweite: Speziell

Effekt: Dieses Ritual erlaubt es der Hexe, ihr Äußeres zu verwandeln. Dabei geht dies weit über eine gewöhnliche Illusion hinaus. Der Körper der Hexe verformt sich, um die neue Gestalt anzunehmen und auch Haut, Augen und Haar wandeln sich. Sogar die Stimme verändert sich und gewinnt einen neuen Klang.

Soll auf diese Weise eine andere Person imitiert werden, so muss die Hexe mit allen Einzelheiten ihres Äußeren vertraut sein, um ein genaues Abbild zu erschaffen. Ist dies nicht der Fall, so kann der Erzähler ihre Zauberprobe erschweren oder sie später mit dem Fehler konfrontieren.

Das Trugbild hält für 12 Stunden pro Zauberstufe an, bevor sich die Hexe wieder zurückverwandelt.

Wahrsicht

Mindest-Weisheit: 4

Dauer: 1 Woche pro Zauberstufe

Reichweite: Speziell

Effekt: Ein schönes Äußeres verbirgt nicht selten einen schlechten Charakter, während ein hässliches Gesicht ein Herz aus Gold unsichtbar werden lässt. Wahrsicht macht sichtbar, was sich im Inneren eines Wesens verbirgt. So kann die Schönheit mit dem dunklen Herzen auch äußerlich zu dem Monster werden, das sich in ihrem Inneren versteckt, während der entstellte Bettler zu dem edlen Prinzen wird, den er in seinem Herzen trägt.

Um diesen Zauber zu wirken, wird ein Tropfen Blut des Zieles benötigt, der anschließend in ein Amulett oder ein anderes Schmuckstück eingewoben wird. Für den Träger des Gegenstandes ist die Veränderung nicht zu erkennen. Sie bleibt für die Dauer von einer Woche pro Zauberstufe bestehen. Ab der 6. Zauberstufe bleibt der Zauber sogar permanent und ohne Nutzung eines Gegenstandes bestehen und kann nur außer Kraft gesetzt werden, wenn ein Wunder wie *Brechen des Fluches* auf den Träger angewandt wird.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Seelenwandel

Nur selten wird ein Seelenwandler geboren und der Grund für ihr Dasein bleibt ein Mysterium. Sind sie eine Laune der Natur oder tatsächlich ein Geschenk von Kirealas Tochter Shevaré an jene Völker, die ihr nahe stehen?

Fest steht, dass die Kunst des Seelenwandels ihre Anwender zu Beschützern ihrer Völker macht, die nicht selten in hohen Ehren stehen. Sie sind mehr als das, worauf ihre äußere Erscheinung schließen lässt, gewährt ihnen der Seelenwandel doch die Gabe, die Fähigkeiten eines Tieres in sich aufzunehmen und sie zu nutzen, wenn sie ihrer bedürfen.

Sie gebieten über die schiere Muskelkraft eines Bären und die Klauen und Zähne eines Wolfes, die Witterung eines Hundes oder können Wasser atmen wie ein Fisch. Ein Augenblick der Konzentration, eine Anstrengung der Willenskraft ist alles, was nötig ist, um die Magie zu entfesseln, die durch ihre Adern fließt.

Nicht immer ist die Veränderung in ihrem Äußeren sichtbar. Manchmal verwandelt der Seelenwandel seinen Anwender jedoch in eine furchterregende Kreatur, die nicht allein durch ihre Kampfeswut zu erschrecken vermag.

Seelenwandler sind Geschöpfe der Wildnis. Beinahe nie findet man sie in der Nähe von Städten, in denen man höchstens in einer Taverne die Geschichten eines zu Tode erschrockenen und betrunkenen Jägers vernimmt, der von Wesen mit leuchtenden Augen und spitzen Zähnen erzählt, die Unmögliches vollbringen können. Die Kunst des Seelenwandels ist keineswegs so gut bekannt, wie es andere Arten der Magie sein mögen. Ihre Existenz ist ein Geheimnis, das die Naturvölker selten teilen und so ist sie nahezu mit einer Legende gleichzusetzen, die kaum ein Uneingeweihter glauben möchte. Es ist der Stoff für Erzählungen und Lieder über Wesen, die nicht an Grenzen gebunden zu sein scheinen, die unglaublich stark und schnell sind und unbegreifliche Taten vollbringen.

Der Ruf der Wildnis ist unabdingbar, um einen Seelenwandler zu erschaffen. Der Kontakt mit der Natur, mit Tieren und Pflanzen prägt diese Individuen und bestimmt ihr Leben. Oftmals fühlen sie sich in der Einsamkeit am wohlsten, ziehen die Gesellschaft von Tieren selbst den Angehörigen ihres eigenen Volkes vor.

Im Allgemeinen werden Seelenwandler in sehr naturverbundene Völker hineingeboren. Viele von ihnen entstammen den Tua'Tanai oder den Nordelfen. Doch auch in der Wüste Basharbans bei den Nomadenvölkern erblicken Seelenwandler das Licht der Welt, ebenso wie bei den Menschen Norvandors, die weniger von der Zivilisation berührt worden sind als die Bewohner der anderen Kontinente.

Oft, so sagt man, werden sie in Zeiten großer Gefahr und großer Not in die Welt gesandt, um den ihren beizustehen und ihnen ihre Kraft und ihren Schutz zu schenken. Doch nicht jeder Seelenwandler ist dazu bereit, ein solches Schicksal auch zu akzeptieren oder glaubt an seine Bestimmung.

Der Weg eines Seelenwandlers

Warum die Gabe eines Seelenwandlers in einem Wesen erwacht, ist ungewiss. Sie scheint sich nur selten direkt zu vererben und tritt unregelmäßig auf. Niemals kann man sie vorhersehen und manchmal wird einem Volk für Generationen kein Seelenwandler geboren.

Besitzt ein Kind die Gabe, so durchlebt es schon sehr früh Visionen und Träume, in denen etwas nach ihm zu rufen scheint, ohne dass es diesen Ruf zu verstehen vermag. Häufig sind solche Kinder Sonderlinge, die die Nähe zu Tieren suchen oder schon früh über feste Tiergefährten verfügen, die

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

sich ihnen anschließen. Diese Verbundenheit ist in der Regel sehr tief und bedarf keiner Worte oder Gesten. Dies ist nicht weiter verwunderlich, beherrscht ein Seelenwandler schließlich instinktiv die Fähigkeit, in Gedanken mit der Tierwelt zu kommunizieren.

Das wahre Ausmaß der Gabe äußert sich irgendwann darin, dass der Seelenwandler unbewusst auf die Fähigkeiten seines Tiergefährten zugreift und diese für sich nutzt. Ist zu diesem Zeitpunkt ein anderer Seelenwandler in der Nähe, so stellt dies eine glückliche Fügung dar, denn er kann den neuen Wandler durch die erste Zeit begleiten und ihm beistehen, während er zu verstehen lernt, welches Geschenk ihm die Natur gegeben hat. Der alte Seelenwandler nimmt ihn mit zu einem abgeschiedenen Flecken und lehrt ihn in den folgenden Jahren den Umgang mit den Kräften, die durch seine Adern fließen.

Ist dies nicht möglich, so muss sich der neu erwachte Seelenwandler auf seine Instinkte verlassen, die ihn dazu drängen, sich an einen einsamen Ort zurückzuziehen, weil er sich seinem Volk und dessen Welt nicht zugehörig fühlt.

Manch junger Seelenwandler verliert sich dann in der Natur und den tierischen Instinkten, die sich seiner bemächtigen. Er verwildert und wird immer mehr selbst zu einem Tier in humanoider Gestalt, bis sich seine Gabe schlussendlich in eine Gefahr verwandelt hat.

Lernt der junge Wandler jedoch mit seinen Kräften umzugehen und das Geschenk anzunehmen, so eröffnet sich ihm eine neue Welt. Immer wieder wird er auf Tiergefährten stoßen, die sich für eine Weile seinen Wegen anschließen. Ist diese Bindung nach einer längeren gemeinsam verbrachten Zeit tief genug, so vermag es der Seelenwandler irgendwann selbst, auf die Fähigkeiten seines Gefährten zuzugreifen und diese für sich zu nutzen.

Es ist kein Ritual nötig, kein Lernen aus einem alten Buch. Es ist ein Prozess, der durch tiefes Vertrauen und den freien Willen zu teilen seine Macht entfaltet.

Selbst wenn der Tiergefährte wieder seiner Wege zieht, so bleibt sein Geschenk an den Seelenwandler in ihm zurück. Will er dieses nutzen, so berührt er gleichsam die Seele jenes Wesens und sendet seinen Ruf hinaus über die Verbindung, die zwischen ihnen entstanden ist und die selbst der Tod nicht zu trennen vermag.

Es ist ein Augenblick der inneren Einkehr, eine kurze, stumme Berührung, die ihre Macht freisetzt und die Kräfte des Seelenwandlers erweckt. Es gibt für ihn keine natürlichen Grenzen seines Körpers. Sein Gehör ist übernatürlich geschärft, seine Augen durchdringen die tiefste Dunkelheit und seine Beine springen höher und laufen schneller als die Beine jedes anderen Humanoiden.

Doch obgleich seine Fähigkeiten schier unfassbar erscheinen, so vermögen sie es nicht etwas daran zu ändern, dass sein Weg der Weg der Einsamkeit ist. Für seinesgleichen ist er fremd, ein Wesen, das sie vielleicht verehren aber gleichzeitig für das fürchten, was es ist. Bei manchen Völkern, in denen Seelenwandler nur selten geboren werden, rufen sie gar eine abergläubische Furcht hervor und werden als unnatürliche Abart der Natur gejagt.

Viele Seelenwandler suchen ihr Glück entsprechend in der Ferne und verlassen ihren Geburtsort, um an einen Ort zu gehen, an dem man nicht weiß, was sie sind. Andere erfüllen ihr Schicksal als Beschützer ihres Volkes oder finden eine andere Sache, deren Schutz und Erhalt sie ihr Leben widmen. Manche fristen ihr Dasein an einem abgelegenen Ort und meiden andere Lebewesen, bis sie nur noch entfernt an ein humanoides Wesen erinnern.

Über den Seelenwandel

Der Seelenwandel vollzieht sich für andere zumeist unbemerkt. Es ist ein kurzer Moment der geistigen Abwesenheit, der nur Sekunden andauert. In vielen Fällen gibt es keinerlei Hinweis auf eine körper-

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

liche Veränderung. Die Gestalt des Seelenwandlers bleibt gleich und lässt nicht erkennen, dass er aus einer unsichtbaren Quelle geheimnisvolle Kräfte schöpft. Allerdings gibt es Tierkräfte, die sich äußerlich manifestieren und beispielsweise durch Klauen, spitze Zähne oder glühende Augen erkennbar werden.

Ein Seelenwandler kann maximal so viele Tierkräfte zur gleichen Zeit aufrecht erhalten, wie er Punkte auf Willenskraft besitzt. Möchte er in einem solchen Fall eine weitere Tierkraft beschwören, so muss er eine andere dafür fallen lassen.

Zudem halbiert sich die mögliche Dauer all seiner Tierkräfte für jede gleichzeitig gehaltene Kraft. Könnte er also eine Tierkraft für 30 Minuten halten und würde eine weitere beschwören, so würde ihre maximale Dauer auf 15 Minuten schrumpfen. Auch für die zweite Fähigkeit gilt der gleiche Vorgang. Käme eine Dritte hinzu, so blieben nur noch 7 Minuten und 30 Sekunden für die erste Fähigkeit und auch die beiden anderen könnten nur für die reduzierte Zeit aufrecht erhalten werden.

Voraussetzungen

Um zu einem Seelenwandler zu werden, muss der Charakter bei seiner Erschaffung den Vorteil *Seelenwandler* erworben haben, der ihm Zugang zu dessen Kräften gewährt. Seine Konstitution muss zudem mindestens einen Wert von 3 aufweisen, da der Seelenwandel eine sehr körperbetonte Art der Magie ist und neben der seelischen Stärke auch eine körperliche Robustheit erfordert. Es ist nicht möglich, neben dem Seelenwandel noch eine weitere Art der Magie auszuüben.

Tua'Tanai, die das Talent eines Seelenwandlers besitzen, müssen auf ihr Patentier und den damit verbundenen Gestaltwandel verzichten. Die Anlagen eines Seelenwandlers unterdrücken den natürlichen Hautwandel des Waldvolkes. Stattdessen erhalten Seelenwandler der Tua'Tanai 4 Vorteilspunkte, die sie für einen Vorteil ihrer Wahl verbrauchen können, um dies auszugleichen.

Die Auswahl der Tierkräfte muss sich nach den natürlichen Möglichkeiten des Seelenwandlers richten. Er kann keine Fähigkeit wählen, bei der der Kontakt zu einem Tier nötig ist, das nicht in seiner Umgebung existiert.

Es ist unwahrscheinlich, dass ein Wesen auf Beleriar auf Elefanten oder Kamele trifft und diese zu seinen Gefährten zu machen vermag. Reisen an fremde Orte mögen eine solche Möglichkeit mit

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

sich bringen, doch dies muss aus dem Spiel heraus begründet werden können. Allerdings können manche Tiere in Absprache mit dem Erzähler ausgetauscht werden, wenn es dem Lebensraum angemessen ist und es ein Tier mit einer ähnlichen Fähigkeit gibt. So kann man in einer Dschungelgegend beispielsweise das dort nicht vorkommende Eichhörnchen gegen einen Affen austauschen. Oder vielleicht ist in mancher Gegend ein Frosch angemessener als ein Berglöwe.

Auch für Meereswesen lassen sich viele Tierkräfte anpassen, die dann bei Seelenwandlern der Meeresvölker eingesetzt werden können oder für Halbmeereswesen umgesetzt werden könnten.

Anmerkung: Aufgrund der Natur des Seelenwandels variieren die Attribute, die den Mindestwert für das Erlernen einer Tierkraft vorgeben. So kann der Mindestwert ebenso durch die Wahrnehmung oder Intelligenz vorgegeben werden wie durch ein körperliches Attribut wie Gewandtheit oder Muskelkraft. Die jeweiligen Attribute sind entsprechend bei jeder Tierkraft aufgelistet.

Tierkräfte

Adler

Mindest-Wahrnehmung: 3
Dauer: 5 Minuten pro Zauberstufe
Reichweite: Seelenwandler
Effekt: Der Adler schenkt dem Seelenwandler seine scharfen Augen und lässt ihn weiter und deutlicher sehen, als er es auf natürliche Weise vermag. Somit erkennt er selbst kleinste Details, wo andere bereits Hilfsmittel benötigen.

Der Seelenwandler erhält pro Zauberstufe einen Bonus von +1 auf jede Wahrnehmungsprobe, die das Sehen beinhaltet.

Bär

Mindest-Muskelkraft: 4
Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe
Reichweite: Seelenwandler
Effekt: Die Muskelkraft eines Bären ist legendär und so macht er sie dem Seelenwandler zum Geschenk. Für die Dauer von 1 Runde pro Zauberstufe wächst das Attribut Muskelkraft des Charakters um je 1 Punkt pro Zauberstufe in dieser Tierkraft an.

Berglöwe

Mindest-Gewandtheit: 3
Dauer: 5 Minuten pro Zauberstufe
Reichweite: Seelenwandler
Effekt: Seine Sprungkraft ist sagenhaft und lässt auch den Seelenwandler in enorme Höhen schnellen. Die Tierkraft des Berglöwen gewährt dem Wandler einen Bonus von +2 pro Zauberstufe auf jede seiner Springen-Proben.

Biber

Mindest-Konstitution: 3
Dauer: 5 Minuten pro Zauberstufe
Reichweite: Seelenwandler
Effekt: Der Biber kann bei seinen Tauchgängen für eine lange Zeit unter Wasser ausharren und so verleiht er auch dem Seelenwandler diese nützliche Kraft. Für je 5 Minuten pro Zauberstufe kann er unter Wasser bleiben und den Atem anhalten, ohne die Auswirkungen des Ertrinkens zu erleiden.

Chamäleon

Mindest-Ausstrahlung: 3
Dauer: 1 Minute pro Zauberstufe
Reichweite: Seelenwandler
Effekt: Ein eher seltenes Tier, das jedoch eine besondere Tierkraft zu verleihen vermag, ist das Chamäleon. Es schenkt dem Seelenwandler die Gabe, sich an seine Umgebung anzupassen, indem Farben in seine Haut strömen und ihn mit seinem Umfeld verschmelzen lassen. Auf diese Art und Weise wird er nahezu unsichtbar für andere Wesen.

Wahrnehmungsproben, die ausgeführt werden, um den Seelenwandler zu entdecken, werden mit einem Abzug von -5 erschwert. Gleichzeitig erhält

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

er einen Bonus von +1 je Zauberstufe, wenn er andere Wesen überraschen möchte.

Eichhörnchen

Mindest-Gewandtheit: 3
Dauer: 5 Minuten pro Zauberstufe
Reichweite: Seelenwandler
Effekt: Das Eichhörnchen ist ein geschickter Kletterer und es verleiht dem Seelenwandler sein Geschick darin. Jede Probe auf Klettern wird mit einem Bonus von +2 pro Zauberstufe belegt. Beinahe wirkt es, als könne der Seelenwandler Bäume und Mauern einfach emporlaufen.

Zudem erlangt er einen Bonus von +1 für jeweils 2 Zauberstufen auf seine Gewandtheitsprobe, wenn er sich von Ast zu Ast springend bewegen muss.

Eisfuchs

Mindest-Konstitution: 3
Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe
Reichweite: Seelenwandler
Effekt: Der Eisfuchs trotzt selbst der größten Kälte und auch der Seelenwandler wird durch diese Tierkraft vor eisigen Temperaturen geschützt. Ein warmer Pelz sprießt aus seiner Haut und wärmt ihn angenehm für je 1 Stunde pro Zauberstufe, ohne dass er sich um das Erfrieren sorgen muss.

Elefant

Mindest-Konstitution: 3
Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe
Reichweite: Seelenwandler
Effekt: Der Elefant schenkt dem Seelenwandler eine besonders dicke und widerstandsfähige Haut, die seiner eigenen gleicht. Äußerlich ist keine Veränderung erkennbar, doch die dicke Haut gewährt einen Bonus von +3 auf den Verteidigungswert. Dieser Effekt bleibt für je 1 Runde pro Zauberstufe bestehen.

Fledermaus

Mindest-Wahrnehmung: 3
Dauer: 5 Minuten pro Zauberstufe
Reichweite: Seelenwandler
Effekt: Selbst in der dunkelsten, lichtlosesten Nacht kann ein Seelenwandler durch die Tierkraft der Fledermaus seine Umgebung erfassen. Das Echo eines Tones reicht aus, um ihm ein Bild davon zu verschaffen, was um ihn herum vor sich geht.

Wahrnehmungsproben in der völligen Dunkelheit werden mit einem Bonus von +1 pro Zauberstufe belegt.

Hirsch

Mindest-Konstitution: 3
Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe
Reichweite: Seelenwandler
Effekt: Ein Geweih bildet sich auf dem Kopf des Seelenwandlers und verleiht ihm eine natürliche Möglichkeit, sich seiner Angreifer zu erwehren.

Das Geweih verleiht ihm in jeder Runde einen zusätzlichen Angriff, der nicht zu seiner gewöhnlichen Angriffszahl gerechnet wird und verursacht 3W6 Schadenspunkte. Das Geweih wird mit einer

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Würfelanzahl in Höhe der Zauberstufe dieser Tierkraft eingesetzt.

Hund

Mindest-Wahrnehmung: 3
Dauer: 5 Minuten pro Zauberstufe
Reichweite: Seelenwandler
Effekt: Der Hund verleiht dem Seelenwandler seine scharfe Nase und lässt ihn Gerüche wittern, die der Wind aus weiter Ferne heranträgt. Diese Tierkraft lässt den Seelenwandler alles und jeden mühelos aufspüren, wenn er es wünscht.

Pro Zauberstufe erhält er einen Bonus von +1 auf Attributs- oder Fertigkeitsproben, die den Geruchssinn ansprechen.

Igel

Mindest-Konstitution: 4
Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe
Reichweite: Seelenwandler
Effekt: Niemand würde einen Igel freiwillig berühren, wenn er es vermeiden kann und so profitiert auch ein Seelenwandler von dessen Stacheln.

Dichte Stacheln sprießen an jeder Stelle seines Körpers hervor und verleihen ihm einen Bonus von +3 auf den Verteidigungswert. Zudem kann er mit diesen Stacheln angreifen, denn eine Berührung seines Körpers verursacht 2W6 Schadenspunkte und diese findet bereits passiv statt, wenn er angegriffen wird. Kein Angriff kann zu ihm durchdringen, ohne bei seinem Gegner selbst Verletzungen zu verursachen.

Möchte er die Stacheln aktiv einsetzen, so tut er dies mit Würfeln in Höhe der Zauberstufe dieser Tierkraft.

Kamel

Mindest-Konstitution: 3
Dauer: 1 Tag pro Zauberstufe
Reichweite: Seelenwandler
Effekt: Das genügsame Kamel kann das Leben eines Seelenwandlers retten, denn es verleiht ihm die Fähigkeit, Wasser in seinem Körper zu speichern, sodass er für je einen Tag pro Zauberstufe ohne das kühle Nass auskommen kann, ohne zu verdursten.

Katze

Mindest-Wahrnehmung: 3
Dauer: 5 Minuten pro Zauberstufe
Reichweite: Seelenwandler
Effekt: Die Katze lässt den Seelenwandler selbst in der dunkelsten Nacht noch Einzelheiten seiner Umgebung erkennen. Diese Tierkraft zeigt sich einem Beobachter durch ein unheimliches, gelbliches oder grünliches Glühen in seinen Augen, wenn Licht darauf fällt.

Der Seelenwandler erhält einen Bonus von +1 pro Zauberstufe in dieser Tierkraft auf seine Wahrnehmungsproben, wenn er im Dunkeln auf seine Sehfähigkeit angewiesen ist.

Luchs

Mindest-Wahrnehmung: 3
Dauer: 5 Minuten pro Zauberstufe
Reichweite: Seelenwandler
Effekt: Der Luchs gewährt Zugang zu seinen scharfen Ohren und lässt den Seelenwandler selbst die leisesten Geräusche vernehmen, die für andere Wesen unhörbar sind.

Auf jegliche Wahrnehmungs- oder Fertigkeitsprobe, die den Hörsinn beinhaltet, erhält der Charakter einen Bonus von +1 pro Zauberstufe der Tierkraft.

Panther

Mindest-Reflexe: 4
Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe
Reichweite: Seelenwandler
Effekt: Der geschmeidige Panther verleiht seine überlegene Reaktion und so erhöhen sich auch die Reflexe des Seelenwandlers durch diese Tierkraft.

Pro Zauberstufe wird das Attribut Reflexe temporär um je 1 Punkt pro Zauberstufe erhöht. Dieser Effekt hält für 1 Runde pro Zauberstufe an.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Schildkröte

Mindest-Konstitution: 4

Dauer: 2 Runden pro Zauberstufe

Reichweite: Seelenwandler

Effekt: Die Haut des Seelenwandlers verwandelt sich und bildet an Armen und Beinen, Oberkörper und Rücken einen natürlichen Panzer, der dem einer Schildkröte ähnelt. Der Panzer erhöht seinen Verteidigungswert um einen Bonus von +5 und bleibt für 2 Runden pro Zauberstufe bestehen.

Schlange

Mindest-Gewandtheit: 4

Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe

Reichweite: Seelenwandler

Effekt: Schlangen verleihen dem Seelenwandler ihre unglaubliche Gewandtheit. Das Attribut Gewandtheit wird durch diese Tierkraft um je 1 Punkt pro Zauberstufe erhöht. Diese Fähigkeit hält für je 1 Runde pro Zauberstufe an.

Skorpion

Mindest-Gewandtheit: 3

Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe

Reichweite: Seelenwandler

Effekt: Eine besonders gefürchtete Tierkraft gewährt der Skorpion, denn diese verwandelt einen Arm des Seelenwandlers in einen tödlichen Stachel, der jenem des Skorpions gleicht.

Gelangt der Stachel an sein Ziel, so injiziert er ein Gift, das das Opfer zunächst so sehr schwächt, dass all seine Aktionen mit einem Abzug von -1 pro eingesetzter Zauberstufe in der Tierkraft belegt werden.

Wenn diese Tierkraft die 5. Zauberstufe erreicht hat, tritt nach 10 Stunden unvermeidlich der Tod ein, wenn das Gift in dieser Zeit nicht neutralisiert werden kann. Die Stärke des Giftes wird in Höhe der genutzten Zauberstufen festgesetzt.

Der stachelbewehrte Arm des Seelenwandlers greift ebenfalls mit einer Würfelanzahl in Höhe der Zauberstufe an.

Spinne

Mindest-Fingerfertigkeit: 3

Dauer: Sofort

Reichweite: Seelenwandler

Effekt: Gleich einer Spinne produziert der Seelenwandler eine klebrige Substanz, die aus seinen Fingerspitzen austritt und es ihm erlaubt, Dinge darin einzuwickeln. Die Spinnenfäden sind erstaunlich fest und dehnbar und wer darin eingewoben wird, muss eine Probe auf seine Muskelkraft absolvieren, um sich daraus befreien zu können. Auch wenn das gelingt, stellen sie durch ihre Klebrigkeit eine Behinderung dar, die es dem Ziel erschwert, eigene Aktionen anzubringen. Diese werden mit einem Abzug von -3 belegt, bis es sich komplett von allen Fadenresten befreien kann.

Pro Zauberstufe in dieser Tierkraft kann ein Seelenwandler 10 m der klebrigen Substanz produzieren, die jeweils ein Gewicht von bis zu 25 kg tragen kann. Verwebt er mehrere dieser Fäden zu einem Seil, so addiert sich die Tragfähigkeit entsprechend.

Die Fäden lösen sich nach Anwendung der Tierkraft nicht auf. Sie bestehen aus einer organischen Substanz, die mit der Zeit von der Natur abgebaut wird.

Stinktier

Mindest-Konstitution: 3

Dauer: 2 Runden pro Zauberstufe

Reichweite: 5 m Radius

Effekt: Eine effektive, wenngleich ungewöhnliche Art der Verteidigung gewährt das Stinktier. Aus allen Poren des Seelenwandlers entströmt ein feines Sekret, dessen Gestank jedem Angreifer die Tränen in die Augen treibt. Dieses Sekret verursacht eine starke Übelkeit, die sich in einem Abzug von -1 pro eingesetzter Zauberstufe auf alle Aktionen der Ziele in seiner Umgebung äußert.

Tiger

Mindest-Gewandtheit: 5

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Dauer: 3 Runden

Reichweite: Seelenwandler

Effekt: Die Kraft des Tigers ist eine wahrhaft fürchterliche, denn sie lässt den Seelenwandler zu einer wahren Bestie werden.

Für die Dauer von 3 Runden gewährt ihm der Tiger 3 Angriffe, die mit Würfeln in Höhe der Zauberstufe ausgeführt werden. Dabei wachsen ihm scharfe Klauen und Zähne, die im Falle der Klauen 4W6 Schadenspunkte + je 1 weiteren Punkt in Höhe der Zauberstufe verursachen.

Der Biss ist eine noch schrecklichere Waffe, denn der Kiefer des Tigers richtet 6W6 Schadenspunkte an, wenn er an sein Ziel gelangt und sich in sein Opfer verbeißen kann.

Tintenfisch

Mindest-Gewandtheit: 3

Dauer: 5 Minuten pro Zauberstufe

Reichweite: Seelenwandler

Effekt: Der Seelenwandler bildet Saugnäpfe an Händen und Füßen aus, die es ihm ermöglichen, an glatten Oberflächen Halt zu finden und dort entweder emporzuklettern oder so lange hängen zu bleiben, bis der Effekt dieser Tierkraft nachlässt.

Waschbär

Mindest-Fingerfertigkeit: 3

Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe

Reichweite: Seelenwandler

Effekt: Der Tastsinn des Waschbären schenkt dem Seelenwandler eine Steigerung des Attributes Fingerfertigkeit um je 1 Punkt pro Zauberstufe in dieser Tierkraft. Dieser Effekt hält für jeweils 1 Runde pro Zauberstufe an.

Wolf

Mindest-Gewandtheit: 4

Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe

Reichweite: Seelenwandler

Effekt: Die Tierkraft des Wolfes lässt dem Seelenwandler Klauen an beiden Händen und scharfe Reißzähne wachsen, die ihn im Kampf zu einem furchterregenden Gegner machen.

Pro Runde erhält er auf diese Weise drei Angriffe, die mit Würfeln in Höhe der Zauberstufe ausgeführt werden. Die Klauen verursachen dabei 3W6 Schadenspunkte und ein Biss sogar 4W6. Diese Tierkraft hält für je 1 Runde pro Zauberstufe an.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Die Geschichte Der Klingentänzer

Blitzende Klingen, Angriffe, so schnell, dass das menschliche Auge sie kaum wahrnehmen kann. Präzise Stiche und Schnitte, all dies verbunden in der Form des Ey'alijdye, dem Tanz des Lebens und des Schicksals. Dies alles macht das Bild eines Klingentänzers aus. Wahrlich mächtige Kämpfer der Elfen, die ihr Volk gegen das Böse in all seinen Formen schützten, ohne auch nur mit der Wimper zu zucken. Aber woher kommen diese Meister der Schwertkunst? Diese Schrift soll ein wenig Licht ins Dunkel bringen. In ein Kapitel, das wahrlich kein gutes ist.

So begab es sich, dass die Elfen von Beleriar im Jahre 465 in großer Not waren. Sie wurden von dunklen Mächten angegriffen und nichts schien diese aufhalten zu können. Über Monate ging das Chaos auf der Insel umher. Elfen wurden getötet, ihre Körper entsetzlich verstümmelt und entstellt. Ihre abgeschlagenen Köpfe wurden öffentlich auf Pfählen aufgespießt und ausgestellt. Aber niemand schien zu wissen, wer hinter diesem grauenhaften Geschehen steckte. Immer lauter wurden die Stimmen, die Hilfe forderten. Aber wer sollte diese Hilfe bringen? Die Götter schienen zu schweigen. Alle Gebete und Zauber brachten keine Hilfe und viele Elfen suchten Schutz in der Einsamkeit der tiefsten Wälder, da die meisten Opfer in den dichter bevölkerten Gegenden zu beklagen waren. Doch dann wurden auch in den Wäldern getötete Elfen gefunden. Das Grauen nahm kein Ende. Der König der Elfen, Alirendras, war ratlos. Alles Mögliche war getan worden, um herauszufinden, wer hinter den Taten steckte. Alle Maßnahmen blieben ohne Erfolg. Die Angst regierte nun das alte Elfenvolk.

Eines Nachts jedoch sollte sich das Schicksal wenden. Ein junger Elf namens Daylaron, wahrlich gesegnet von den Göttern, wurde von schattenhaften Wesen attackiert. Seine Begleiter fielen den Unbekannten zum Opfer, wie das Gras der Sense. Nur Daylaron nicht. Er war ein talentierter Meister im Umgang mit der traditionellen Elfenklinge und verstand sich perfekt darauf, diese im Kampf zu nutzen. Seine Bewegungen waren schnell, so schnell, dass es an Magie grenzen musste. Und wahrlich, es war Zauberei im Spiel. Daylarons Körper besaß eine eigene Magie, Kräfte, welche ihm bei seiner Geburt von den Göttern geschenkt worden waren. Er war schnell, schneller als andere seines Volkes. Seine Wendigkeit entsprach der einer Katze und schnell wurde seinen Lehrern beim Fechten bewusst, dass dieser junge Mann womöglich, den besten elfischen Schwertkämpfer in der Geschichte des Elfenvolkes darstellte.

Und dies stellte er beeindruckend zur Schau. Er besiegte die Angreifer in einem Kampf, bei dem er selbst ebenfalls verletzt wurde. Mit blutenden Wunden schaffte er es, eine nahe gelegene Elfensiedlung zu erreichen. Dort versorgte man seine Wunden.

Für einige Nächte hörten die Angriffe auf das Volk der Elfen auf. Ruhe wollte jedoch trotzdem nicht einkehren. Daylaron erholte sich schnell und machte sich auf den Weg zum Hofe des Königs Alirendras, um ihm seine Dienste im Kampf gegen die schattenhaften Mörder anzubieten. Man lauschte seinen Worten bedächtig, und als der junge Schwertmeister den Adligen klarmachte, dass man die Angreifer töten konnte, entzündete sich ein Funke der Hoffnung. Daylaron wurde beauftragt, die Schattenmörder zu jagen. Er suchte die besten Schwertkämpfer der Garden aus und begann schon am nächsten Tage, sie in seiner eigenen Kunst zu unter-

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

weisen. Vereinzelt kam es in den Nächten zu weiteren Angriffen, aber es schien, als ob der unbekannte Angreifer vorsichtig geworden war. Dies lag wohl daran, dass zuvor kein nennenswerter Widerstand geleistet worden war.

Es verging einige Zeit, welche der Schwertmeister nutzte, um die Gardisten zu schulen. Er jagte sie durch die Wildnis, ließ sie gewaltige körperliche Strapazen auf sich nehmen und härtete sie ab. Gleichzeitig mussten sie geistige Übungen über sich ergehen lassen. Meditation, Konzentrationsübungen und im nächsten Augenblick schnelle Schwertattacken sowie das Erlernen komplizierter Muster von Bewegungen, die einem Tanz ähnelten.

Er unterwies sie im sogenannten Kreis der Meister. Daylaron zog dazu einfach einen großen Kreis auf dem Boden. Er trat in diesen Kreis und zog im Inneren des ersten großen Kreises einen weiteren und dann noch einen. Dann stellte er sich in die Mitte des kleinsten Kreises und wies seine Schüler an, ihn anzugreifen. Es muss nicht erwähnt werden, dass er sie alle besiegte und dass bis zum Abend jeder seiner Schüler schmerzhafte blaue Flecken am ganzen Körper davongetragen hatte.

Die Feuertaufe für die Schwertkämpfer kam in der Nacht zum Jahreswechsel in das Jahr 466. Eine große Feier wurde am Hofe des Königs Alirendras gehalten. Elfen aus allen Ecken der Insel waren eingeladen worden, selbst angesehene Elfen aus Ländern jenseits der Ozeane waren geladen. Das Fest sollte unvergesslich werden. Aber etwas anderes hatte das Gegenteil geplant und wollte die Feier nutzen, um dem elfischen Volk das Grauen zurückzubringen.

Als die Feier auf den Höhepunkt zustrebte, geschah es. Wie aus dem Nichts erschienen schattenhafte humanoide Wesen und begannen, ein regelrechtes Massaker unter den Besuchern anzurichten. Aber die Elfen waren nicht ohne Schutz. Daylaron und seine Männer und Frauen waren unter den Gästen. Alle bewaffnet und bereit, jeden Angreifer zu vernichten. Sie leisteten heldenhaften Widerstand. Ein Angreifer nach dem anderen fiel ihnen zum Opfer und es gelang ihnen, den König und seinen Hofstaat vor ernsthaftem Schaden zu bewahren. Sie fielen wie Heuschrecken über die Angreifer her und erledigten sie so schnell es ihnen möglich war.

Nach einer Stunde war der Kampf vorüber. Daylarons Haufen war bis auf vier seiner Kämpfer dezimiert, aber die Angreifer hatten alle ihr Leben gelassen. Überall lagen die Toten und Verletzten. Es war ein Anblick, den man niemals vergessen würde. König Alirendras aber war erleichtert. Es gab nun eine Gruppe von Kriegern, die bewiesen hatte, dass man die Schatten besiegen konnte.

Am nächsten Morgen trat der hohe Adel der Elfen zusammen. Daylaron und der klägliche Rest seiner Kämpfer wurden herbeizitiert. Man offenbarte ihnen, dass man ihnen eine wichtige Aufgabe übertragen würde. Gespannt hörten sie die Worte des Königs. Er verkündete, dass Daylaron der erste Schwertmeister seiner Leibgarde werden solle und gleichzeitig die besten Schwertkämpfer und Schwertkämpferinnen Beleriars um sich scharen sollte, damit er aus ihnen eine Waffe gegen die Schatten formen konnte. Niemals mehr sollte ein Elf Angst haben, sich im Dunkeln zu bewegen.

Daylaron nahm die Aufgabe mit Freuden an und er erfüllte sie gewissenhaft und voller Tatendrang. Er wählte einen Namen für sich und seine Schüler, der für viele Hundert Jahre Schrecken und Angst in die Herzen der Gegner der Elfen säte: Klingentänzer.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Und ein jeder, der die Prüfungen erfolgreich absolvierte, durfte sich Klingentänzer nennen. Gleichzeitig musste er schwören, das Volk der Elfen zu schützen, auch wenn es das Ende seines eigenen Lebens bedeuten würde. Mancher Gelehrte behauptet, dass dieser elfische Orden das Gegenstück zu vielen menschlichen Ritterorden darstellte. Allerdings beherrschte niemals ein anderer Orden diese Form der Schwertkunst.

Weit mehr als zweihundert Jahre gingen ins Land und die Klingentänzer waren eine feste Institution in der elfischen Kriegskunst geworden. Sie stellten den Gipfel der Kampfkunst dar und es gab niemanden, der in einem Schwertkampf gegen einen Klingentänzer bestehen konnte.

Niemanden? Nein, leider war dies nicht die ganze Wahrheit. In einem fernen Land, weit weg von Beleriar, gab es einen Orden, der von einem Günstling Shirashais mit dem Namen Bain-Hdel angeführt wurde. Sie nannten sich die Klingen der Nacht und waren ein Orden von Kriegern und Kriegerinnen, die in der Einsamkeit einer steinernen Wüste in einem alten Tempel die hohe Kunst des Kampfes erlernten. Im Gegensatz zu den Klingentänzern aber hatten sie keinen Kodex und sie nutzten jedes nur erdenkliche Mittel, um ihren Gegner zu besiegen. Die Göttin der Nacht besuchte sogar in unregelmäßigen Abständen ihre Schwertkämpfer. Sie hatte Gefallen an dem Gedanken gefunden, eine Waffe zu formen, die sie gegen die Anhänger ihrer Schwester Eriadne einsetzen konnte und das Beste daran war die Tatsache, dass sie selbst dabei nicht in Erscheinung treten musste.

Die Klingen der Nacht wuchsen innerhalb von drei Jahren zu einer mächtigen Organisation heran. Hunderte von ausgebildeten Schwertmeistern befanden sich in ihren Reihen und ihr Anführer Bain-Hdel begann seine Klauen nach wertvollen Zielen auszustrecken. Er war ein Mensch mit elfischen Ahnen und aufgrund seiner nahezu raubtierhaften Mentalität von seiner Familie verstoßen worden. Diese Schmach konnte er nicht verwinden und er hatte lange Jahre auf Rache gesonnen. Rache, die ihn und seine Getreuen im Jahre 673 auf die Insel Beleriar führte, wo seine Familie nun lebte.

Bain-Hdel brauchte nur wenige Wochen, um herauszufinden, wo er seine Verwandten finden konnte und er schickte Gebete des Dankes an seine Göttin, die ihn für die kommenden Taten segnete. Bain-Hdel war siegessicher und somit befahl er den Angriff auf das Jagdschloss der Elfenfürstin Niyilia, wo seine Cousine Shinae, eine Wassermagierin, und sein Halbbruder Laynodil, ein angehender Klingentänzer, als Bedienstete

der Fürstin lebten. Bain-Hdel befahl seinen Kämpfern, das Schloss anzugreifen, seine Verwandten zu töten und keine Zeugen am Leben zu lassen.

Und somit begann sich das Rad des Schicksals zu drehen. Die Klingen der Nacht schlichen sich in das Innere des kleinen Schlosses und niemand bemerkte sie. Sie waren lautlos wie Katzen. Ihre Augen konnten perfekt in der Dunkelheit sehen und ihre Klingen waren eine Verlängerung ihres Körpers. Als Erstes fiel ihnen Shinae zum Opfer. Bevor sie reagieren konnte, beendeten die Klingen der Nacht präzise ihr Leben. Sie wusste nicht einmal, was sie tötete.

Dann machten sie sich auf den Weg, ihr nächstes Opfer zu finden. Laynodil. Sie fanden ihn im Hof des Schlosses, wo der Adept des Klingentanzes seine Übungen vollführte. Sein geschulter Geist verriet ihm, dass er nicht alleine war. Blitzschnell begannen die heimtückischen Klingen der Nacht ihren Angriff. Aber ihr Gegner war nicht wehrlos. Die erste Attacke wehrte er mit spielerischer Leichtigkeit ab und tötete seinen Angreifer. Dies machte seine Gegner vorsichtiger, aber auch gnadenloser. Der Kampf war schnell und gnadenlos und am Ende war der junge Klingentänzer Laynodil nur noch ein weiterer toter Elf unter den Bewohnern des Schlosses, etwa dreißig an der Zahl.

Die Klingen der Nacht verließen den Ort des Geschehens hastig, als sie eine größere Gruppe Reiter bemerkten, die im Hof des Schlosses einkehrten. Sie trugen das Banner des Königs der Elfen und zwei von ihnen waren Mitglieder des Ordens der Klingentänzer.

In der Eile hatten die Klingen der Nacht aber vergessen, ihre toten Kameraden mit sich zu nehmen. Bestürzt stellten die Gardisten fest, dass alle Bewohner des Schlosses tot waren. Es wurde Alarm geschlagen und eine magische Nachricht zum Hofe geschickt. Die Gardisten sicherten die Spuren und der Zauberer Ghileine ließ seine Magie wirken. Ohne Erfolg. Shirashais Segen machte seine Versuche zunichte, die Spur der Mörder zu finden. Er konnte nur herausfinden, dass es keine übernatürlichen Wesen waren.

Bain-Hdel tobte, als er erfuhr, dass die Gefallenen nicht mitgebracht worden waren. In seiner Wut erschlug er den Anführer der Gruppe. Dann befahl er den Rückzug in die Wälder. Er wollte warten, bis Gras über die Sache gewachsen war. Auch wenn Shirashai ihn mochte - ihr göttlicher Schutz war keine Garantie dafür, dass seine Pläne erfolgreich sein würden.

Mehrere Wochen vergingen, aber niemand konnte eine Spur der Mörder finden. Bain-Hdel hatte sich ruhig verhalten und Informationen gesammelt. Er wusste nun, dass er auf Beleriar den Ursprungsort der Klingentänzer gefunden hatte und dass jeder Schritt gefährlich war. Seine Rache konnte sein Ende bedeuten und somit das Ende der Klingen der Nacht. Also beschloss er, die Insel zu verlassen.

Inzwischen hatten es die Elfen und ihre Klingentänzer geschafft, seine Spur aufzunehmen. Unter der Führung des Schwertmeisters Coamdir und der Lichtmagierin Hana war es gelungen, die Klingen der Nacht aufzuspüren. Von nun an standen sie unter ständiger Beobachtung. Ein ganzes Dutzend Klingentänzer hielt sich bereit, um auf Befehl ihres Anführers die Mörder zu stellen.

Als sie ihren Schlupfwinkel verließen, startete Coamdir den Angriff. Es kam zu einem heftigen und gnadenlosen Kampf. Keine der beiden Gruppierungen konnte den Sieg erringen. Beide Gruppen erlitten gleichstarke Verluste und Bain-Hdel befahl, so schnell wie möglich zu fliehen. Die Klingentänzer folgten ihnen, bis sie das Schiff erreichten, welches Bain-Hdel und seine Getreuen in ihre Heimat bringen sollte. Das Schiff legte ab, aber es war den Klingentänzern gelungen, an Bord zu gelangen.

Der folgende Kampf ging in die Geschichte beider Orden ein. Klingentänzer und Klingen der Nacht waren ebenbürtig. Der Kampf ging über eine Stunde, bis nur noch Bain-Hdel und Coamdir am Leben waren. Sie standen sich gegenüber und beide Männer bluteten aus unzähligen Wunden.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

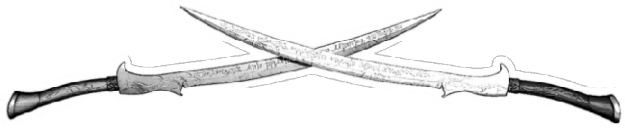
Bain-Hdel hatte nichts zu verlieren. Sein Gegner war seiner würdig, und wenn er starb, würde er in Shirashais Hallen wandeln. Doch Shirahai gefiel dies nicht. Sie setzte ihre göttliche Macht ein, als die beiden Meister gleichzeitig angriffen, und blendete Coamdir mit ihrer Schattenmagie. Bain-Hdels Schwert durchbohrte seinen Gegner tödlich. Der Großmeister der Klingen der Nacht konnte erfolgreich fliehen.

Noch viele Jahre stießen seine Kämpfer mit den Klingentänzern zusammen, bis er durch das Gift seiner Geliebten, einer Ashaironi, verstarb. Aber die Klingen der Nacht waren eine ständige Bedrohung für jeden Klingentänzer, wie auch umgekehrt, keine Klinge der Nacht sicher vor der Rache der Klingentänzer war.

Der Orden der Klingentänzer war einer der erfolgreichsten Orden, die jemals existiert hatten. Aber gegen die Macht des Schicksals konnte auch ein solch mächtiger Bund nicht ankämpfen. Als Y'sarea unterging, hatte der größte Teil der Klingentänzer das Leben gelassen, da sie zu den Letzten gehörten, die in dem Elfenreich verblieben waren, um gegen die Ai'safari zu kämpfen. Die Übrigen hatten Beleriar nach dem Untergang ihrer Heimat verlassen, um ihrem gebrochenen König nach Saravia zu folgen.

Die alten Feinde des Ordens nutzten die Gunst der Stunde und begannen eine grausame Hetzjagd auf den kläglichen Rest. Schließlich waren auf der Oberfläche der Welt nur noch eine Handvoll Klingentänzer übrig geblieben. Sie verschwanden ins Exil und schworen, ihren Orden eines Tages wieder neu zu beleben.

Einige wurden Gründer von Kampfschulen, in denen aber nur wenige Auserwählte als Schüler angenommen wurden, ganz gleich, welchem Volke sie angehörten. Sie lernten die körperlichen Fähigkeiten des Klingentanzes, nicht jedoch die Magie. Diese konnte nur von den Großmeistern des Tanzes gelehrt werden. Die jedoch waren alle beim Untergang Y'sareas verschwunden. Ob einer von ihnen überlebt haben mag, kann niemand mit Gewissheit sagen. Andere Überlebende fristen ihr Dasein als Eremiten in einsamen Gegenden, immer auf der Hut vor dem noch immer existierenden Bund der Klingen der Nacht.



Heute ist die Geschichte um die Klingentänzer eine Legende. Eine Legende, der man kaum noch Bedeutung beimisst. Aber jede Legende hat einen Funken in sich, der schnell wieder zu einem Feuer werden kann. Ich, Arvanor Shet A'kil, habe immer an diese Legende geglaubt. Ich habe Wissen gesammelt und meine Fechtkunst perfektioniert. Alte Bücher und Schriften erlaubten es mir, die traditionelle Klinge der Klingentänzer, die Lairadjen Nelefis, anfertigen zu lassen. Eine wunderbare Waffe, leicht, elegant, tödlich und die perfekte Verlängerung des Körpers im Kampf. Und obwohl diese Klinge so alt ist, ist sie unseren heutigen Schwertern überlegen. Dies führe ich auf die Art zurück, wie diese Waffe erschaffen wird. Hohe elfische Schmiedekunst kombiniert mit dem Tanz des Lebens und des Schicksals schaffen eine Symbiose, die ihresgleichen sucht.

Ich habe dank meiner Studien herausgefunden, dass auf der Oberwelt einige wenige Klingentänzer überlebt haben, welche die Kunst des Klingentanzes weitergegeben haben. Seine Form dürfte anders sein, nicht mehr der ursprüngliche Stil des Daylaron. Äußere Einflüsse werden den Klingentanz verändert haben, und wenn es den Klingen der Nacht nicht gelungen ist, die letzten Meister auf der Oberwelt zu eliminieren, dann gibt es vielleicht eines Tages eine Möglichkeit, mit ihnen Kontakt aufzunehmen, falls ich sie finden kann.

Aber ich schweife ab. Meine Suche nach den Kampfmethoden des Klingentanzes war hart und hätte mich beinahe mein Leben gekostet. Ich fand eine Schrift, die von einer legendären Schwertkämpferin berichtete, die man darin als Klingenfee bezeichnete. Eine überirdisch schöne Elfenfrau, deren Schwertkunst die tödlichste aller Kriegskünste darstellen sollte.

Ja, tödlich ist sie wirklich. Eigentlich war ich tot. Sie hat mich mehrmals getroffen, bevor meine letzte Gegenattacke sie leicht streifte. Ja, ich Arvanor Shet A'kil, der ich immer gedacht habe, der beste Fechter von ganz Nir'alenar zu sein, bin nur in der Lage gewesen, sie mit meiner Klinge zu kratzen, mehr war es nicht. Aber dies reichte, um mein Leben zu retten. Ihr müsst wissen, die Klingenfee ist in Wirklichkeit die Manifestation der Seelenenergie der verstorbenen Großmeister des Klingentanzes, und als ich sie traf, erwies ich mich damit als würdig, um ihr Wissen und ihre Kräfte zu teilen.

Nun, diese Begegnung ist jetzt fast zwei Jahre her. Ich habe das gesamte Wissen des Klingentanzes in meinem Geist verankert. Und nun ist es an der Zeit, den alten Orden der Klingentänzer wieder mit neuem Leben zu erfüllen. Geeignete Schüler habe ich ausgewählt, nur wissen diese noch nichts von meinen Plänen. Im Gegenteil, die meisten wissen nicht einmal, dass ich sie beobachtet habe. Und wenn mein Vater davon wüsste, würde er womöglich wieder zu einem jungen Mann werden und versuchen, mich windelweich zu schlagen. Aber das wird zu meinem Glück wohl nicht geschehen. Der alte Herr hatte einen guten Schlag am Leib.

Ich habe der Klingenfee geschworen, dass ich den Orden neu belebe, und sollten wir jemals wieder das Licht der Sonne sehen, die Klingen der Nacht vernichten werde. Dazu ist es mir vergönnt, dass mein Körper jung bleibt, bis dieses Ziel erreicht ist. Ich weiß, diese Aufgabe wäre sonst beinahe unmöglich zu schaffen. Ich bin ein Mensch, kein Elf, aber bei den Göttern, ich bin gewillt, diese Herausforderung anzunehmen.

Schließlich regen sich die Schatten wieder. Das Böse erstarkt von Neuem und es ist an der Zeit, den Bewohnern der Insel wieder das Licht zu schenken. Und dieses Mal werden wir nicht scheitern. Nein, das dürfen wir auch nicht. Ich habe viele Mühen auf mich genommen. Ich habe es sogar geschafft, einen Kreis der Meister zu errichten, wie er zuvor nur am alten Elfenhof des Königs Alirendras existiert hat. Ja, dieser magische Kreis ist eine gute Hilfe für die Übungen. Er gibt mir die Möglichkeit, ohne große Verletzungsrisiken meine neuen Schüler zu unterrichten. Erst, wenn sie die Grundregeln beherrschen, werde ich ihnen den Umgang mit der Lairadjen Nelefis beibringen. Nach außen wird es wie eine normale Fechtschule wirken. Was wirklich dahinter steckt, wird sich nur jenen offenbaren, die der Kunst des Klingentanzes würdig sind.

Eine Wunschschülerin hätte ich schon, nur bezweifle ich, dass die Schwarze Rose gewillt ist, so hart an ihren Fähigkeiten zu arbeiten. Aber ihre Körperbeherrschung ist hervorragend geeignet für den Klingentanz. Es ist schade. Sie hätte das Zeug dazu. Sogar Sarandir Eisenklinge wäre ein geeigneter Schüler, seine Fechtkunst ist gut, aber er kann niemals mein Schüler werden. Sein Geist ist mit zu vielen Makeln behaftet. Schließlich zählt nicht nur das körperliche Talent, nein, der Geist muss ebenso gewisse Tugenden aufweisen. Geist und Körper müssen eine Einheit bilden und der Geist muss irgendwann in der Lage sein, den Körper alles tun zu lassen, was er verlangt.

Der Geist besiegt die Materie, und wenn man dies schafft, ist man unbesiegbar, ohne Angst, eine perfekte Vereinigung von Leben und Tod in einem Körper. Nun denn, auf ans Werk. Ich muss mein Versprechen einlösen!

Arvanor Shet A'kil

Großmeister des Klingentanzes

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Klingentanz

Wer den Weg des Klingentänzers beschreiten will, hat sich selbst ein äußerst hohes Ziel gesetzt. Die Kräfte des Klingentanzes verleihen dem Ausübenden eine enorme Macht im Nahkampf und kaum jemand ist auch nur annähernd in der Lage, sich einem vollausgebildeten Klingentänzer zu stellen und den Sieg davonzutragen.

Doch um einer jener Meister der Klingenkunst zu werden, ist eine lange und strenge Ausbildung vonnöten, welche den Schüler an die Grenzen seiner Belastbarkeit führt und manchmal sogar darüber hinaus.

Als Erstes muss er einen Meister des Klingentanzes finden und sich bei diesem vorstellig machen. Auf Beleriar ist dies eine sehr große Herausforderung, da es zurzeit nur einen existierenden Meister auf der Insel gibt.

Dies begründet sich in der Tatsache, dass die Klingentänzer als ausgestorben gelten, praktisch nur eine Legende aus alten Zeiten darstellen, und Arvanor Shet A'kil alles nur Erdenkliche tut, damit niemand erfährt, dass die Klingentänzer wieder zurückgekehrt sind, um nicht die Aufmerksamkeit ihrer alten Feinde zu wecken.

Dies wäre fatal für das Vorhaben, den Orden neu zu gründen, denn momentan üben allein Arvanor und sein erster Schüler Dalandir die Kunst des Klingentanzes aus. Es wäre ein Leichtes, die Klingentänzer unter diesen Umständen auszulöschen, bevor sie überhaupt wieder zu leben beginnen.

Hat es der potenzielle Klingentänzer geschafft, den Meister von seinem Potenzial zu überzeugen, beginnt die Ausbildung. Tägliche Lerneinheiten, bestehend aus stundenlangen Übungen mit dem Schwert, fordern jedes Quäntchen Kraft des Schülers.

Akrobatische Einheiten, Übungen zur Stärkung des Willens, Meditation, aber auch Tanzübungen, Umgangsformen und die Erweiterung des Wissens, bringen nach vielen Jahren des Lernens, abhängig vom jeweiligen Schüler, einen wahren Kämpfer hervor, der im Nahkampf niemanden zu fürchten braucht und dessen Geist stark und rein ist.

Nicht viele hatten das Zeug dazu, diesen Weg zu gehen, zu jenen glorreichen Zeiten, als der Orden an allen Orten bekannt war. Nur die Besten durften sich irgendwann Klingentänzer nennen.

Meistens wurden sie zum Ende ihrer Ausbildung mit einer schwierigen Aufgabe betraut. Eine finale Prüfung, um zu sehen, ob der Schüler den letzten Schritt wagen konnte und bereit war, sein Leben dem Kampf gegen das Böse in all seinen Formen zu widmen. Viele versagten und viele werden auch in Zukunft scheitern, aber diejenigen, die ihre Ausbildung erfolgreich meistern, werden ihre Klinge im Namen des Guten führen und ihrem Orden Ehre machen.

Regeltechnisch kann ein Charakter nur dann Klingentänzer werden, wenn bei der Charaktererschaffung der Vorteil *Klingentänzer* ausgewählt wird. Ohne diesen Vorteil ist es unmöglich, ein Mitglied des Ordens zu werden. Der Vorteil kann später nicht mehr erworben werden. Zum Klingentänzer wird man geboren.

Voraussetzungen

Ein Charakter, der Klingentänzer werden möchte, erlangt die Berechtigung dazu durch den Kauf des Vorteils *Klingentänzer*, der ihm Zugang zu dessen Fähigkeiten gibt.

Er muss jedoch auch die Wissensgebiete Tanz und Waffe (eine Klingenwaffe seiner Wahl), sowie das Fertigkeitspaket Fechter besitzen, ebenso wie eine Gewandtheit von mindestens 3 Punkten. Der Vorteil selbst gibt ihm einen Bonus von +2 und einen zusätzlichen Würfel auf seine kämpferischen Aktionen, der seine Überlegenheit im Kampf gegenüber anderen Fechtern darstellt.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Anmerkung: Aufgrund der Natur des Klingentanzes besitzen einige Klingentänze keine Mindest-Gewandtheit. Die entsprechenden Proben, ob ein Klingentanz erlernt werden kann, erfolgen dann über Willenskraft oder Muskelkraft. Wo dies der Fall ist, sind die entsprechenden Ausnahmen anstelle der Gewandtheit vermerkt.

Klingentänze

Angriffsserie

Mindest-Gewandtheit: 4

Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe

Reichweite: Klingentänzer

Effekt: Die Angriffsserie ist eine auf dem *Doppelschlag* aufbauende Technik. Ihre Anwendung erlaubt es dem Klingentänzer, mit einer Angriffsaktion seinen Gegner so oft anzugreifen, wie er Punkte auf Gewandtheit besitzt. Dies bedeutet, dass ein Klingentänzer mit einer Gewandtheit von 5 dazu in der Lage wäre, seinen Gegner 5-mal in einer Runde zu attackieren. Allerdings muss er für jeden Angriff eine einzelne Angriffsprobe absolvieren, also im obigen Falle 5 Angriffsproben ablegen.

Jede Attacke nach der Ersten erhält einen kumulativen Malus von -2 Punkten auf den Angriffswurf. Ab Stufe 3 in dieser Fähigkeit reduziert sich der Malus um je einen Punkt, ab Stufe 6 ist er nicht mehr existent.

Wer diese Technik erlernen möchte, muss zuvor *Doppelschlag* auf Zauberstufe 4 erlernt haben.

Blender

Mindest-Gewandtheit: 3

Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe

Reichweite: Klingentänzer

Effekt: Die Waffe des Anwenders leuchtet bei einem Treffer gleißend auf. Wenn dem Getroffenen kein Widerstandswurf auf seine Konstitution gelingt, ist er für 1 Runde pro Zauberstufe geblendet und erhält einen Malus von -4 Punkten auf jede Aktion.

Blutende Schnitte

Mindest-Gewandtheit: 3

Dauer: 2 Runden pro Zauberstufe

Reichweite: Klingentänzer

Effekt: Die Technik der blutenden Schnitte verursacht beim getroffenen Gegner tiefe Wunden, welche äußerst stark bluten.

Pro Stufe des Klingentanzes verliert der Getroffene 1 Schadenspunkt pro Runde, bis die

maximal mögliche Dauer des Klingentanzes erreicht ist. Man sollte aber beachten, dass diese Technik keinerlei Wirkung auf Wesen hat, die untot sind oder kein Blut besitzen.

Doppelschlag

Mindest-Gewandtheit: 3
Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe
Reichweite: Klingentänzer
Effekt: Der Doppelschlag ist eine Attacke, welche es dem Klingentänzer erlaubt, mit einem Angriffswurf zweimal den gleichen Gegner zu attackieren.

Die zweite Attacke erhält jedoch einen Abzug von -2 Punkten auf den Angriffswurf. Ab der 3. Zauberstufe reduziert sich dieser Malus auf -1, ab der 5. Zauberstufe ist er nicht mehr existent und ab der 6. Zauberstufe erhält die erste Attacke einen Bonus von +1.

Entwaffnen

Mindest-Gewandtheit: 3
Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe
Reichweite: Klingentänzer
Effekt: Der Klingentänzer führt einen Schlag gegen die Waffenhand seines Gegners aus, welcher reflexartig die Waffe loslässt, wenn dem Getroffenen ein Widerstandswurf auf seine Gewandtheit misslingt.

Für jede Zauberstufe erhält der Klingentänzer hierbei einen Bonus von +1 auf seinen Angriffswurf. Für jeweils zwei Stufen erhält der zu Entwaffnende zudem einen Malus von -1 auf die Widerstandsprobe.

Festung des Willens

Mindest-Willenskraft: 3
Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe
Reichweite: Klingentänzer
Effekt: Das Training der Klingentänzer besteht aus vielerlei geistigen Übungen. Die Anwendung der Festung des Willens erlaubt es dem Klingentänzer, seine Willenskraft über das natürliche Maß hinaus zu verstärken. Damit ist er in der Lage, den Geist beeinflussenden Einwirkungen zu widerstehen. Pro Zauberstufe erhält der Klingentänzer einen Bonus von +3 auf Widerstandsproben gegen solcherlei Einflüsse und Attacken.

Fliegende Klinge

Mindest-Gewandtheit: 3
Dauer: Sofort
Reichweite: 10 Meter pro Zauberstufe
Effekt: Diese Technik ermöglicht es dem Klingentänzer, seine Klinge mit äußerster Präzision auf den Gegner zu werfen. Die geworfene Klinge verursacht den normalen Waffenschaden plus einen zusätzlichen Schadenspunkt pro Zauberstufe.

Die Klinge fliegt nach dem Wurf wieder in die Hand des Klingentänzers zurück, dies benötigt die Dauer einer Runde.

Geistertanz

Mindest-Willenskraft: 3
Dauer: 2 Runden pro Zauberstufe
Reichweite: Klingentänzer
Effekt: Der Klingentänzer wird durchscheinend wie ein Geist und ist dadurch im Kampf schwerer zu treffen. Angreifer erleiden für die Dauer des Effekts einen Malus von -4 Punkten auf jede Angriffsprobe.

Klinge der Trennung

Mindest-Gewandtheit: 5
Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe
Reichweite: Klingentänzer
Effekt: Durch diese Technik ist der Klingentänzer dazu in der Lage, Körperteile wie eine Hand oder einen Arm mit einem Hieb abzutrennen. Dazu muss ihm eine gezielte Attacke auf seinen Gegner gelingen, die den entsprechenden Malus eines gezielten Angriffs auf die jeweilige Körperstelle beinhaltet. Der Getroffene kann dieser Auswirkung mit einer erfolgreichen Widerstandsprobe entgehen. In diesem Fall erleidet er nur den normalen Waffenschaden. Die Magie dieses Tanzes erlaubt nicht die sofortige Enthauptung eines Gegners.

Wer diese Technik erlernen möchte, muss *Blutende Schnitte* auf Zauberstufe 4 beherrschen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Klinge des Todes

Mindest-Gewandtheit: 5

Dauer: 1 Runde

Reichweite: Klingentänzer

Effekt: Klinge des Todes ist ein äußerst machtvoller Klingentanz, der die Waffe des Klingentänzers in ein Instrument des Todes verwandelt. Jede Angriffsprobe erhält einen Bonus von einem zusätzlichen Würfel.

Die Waffe verursacht bei einem erfolgreichen Treffer 1W6 Schadenspunkte pro 2 Zauberstufen an zusätzlichem Schaden und ignoriert jeglichen nichtmagischen Rüstungsschutz.

Um die Klinge des Todes zu wirken, muss der Klingentänzer bereits 3 Klingentänze auf der 5. Zauberstufe beherrschen. Zudem muss seine Willenskraft einen Wert von 5 aufweisen.

Leichtigkeit des Kampfes

Mindest-Gewandtheit: 3

Dauer: 2 Runden pro Zauberstufe

Reichweite: Klingentänzer

Effekt: Dieser Klingentanz ermöglicht dem Klingentänzer eine erhöhte Beweglichkeit im Kampf. Seine Bewegungen wirken schneller und anmutiger auf den Beobachter.

Er erhält für die Dauer der Technik einen Bonus von +2 auf die Initiative, den Angriffswurf und die Abwehr.

Manifestation der Klingenfee

Mindest-Gewandtheit: 6

Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe

Reichweite: Klingentänzer

Effekt: Dieser Klingentanz verleiht dem Anwender für kurze Zeit die Aufnahme der Essenz der Klingenfee. Dies ermöglicht es dem Klingentänzer, zu einer zerstörerischen Kraft zu werden.

Alle Angriffsproben erhalten einen Bonus von 2W6, die Anzahl der Aktionen in einer Runde werden verdoppelt, der Waffenschaden wird verdreifacht und für die Dauer des Tanzes hat der Klingentänzer automatisch die Initiative. Weiterhin wird der Verteidigungswert verdoppelt.

Diese Technik kann nur einmal am Tag eingesetzt werden, aber dies sollte in einem Kampf auch mehr als ausreichend sein.

Um die Manifestation der Klingenfee zu wirken, muss der Klingentänzer bereits 5 Klingentänze auf der 5. Zauberstufe besitzen. Zudem muss seine Willenskraft einen Wert von 6 aufweisen.

Meisterliche Verteidigung

Mindest-Gewandtheit: 3

Dauer: 3 Runden pro Zauberstufe

Reichweite: Klingentänzer

Effekt: Für die Dauer des Klingentanzes erhöht sich der Verteidigungswert des Anwenders um 4 Punkte pro Zauberstufe. Der Klingentänzer wird dadurch zu einem wahrhaft schwer zu treffenden Ziel.

Panzer des Schutzes

Mindest-Willenskraft: 3

Dauer: 5 Runden pro Zauberstufe

Reichweite: Klingentänzer

Effekt: Die Magie dieses Tanzes verleiht dem Klingentänzer für eine bestimmte Zeit eine Rüstung aus purer Energie, welche ihn in keinster Weise behindert. Der Schutz der Rüstung beträgt pro Willenskraftpunkt +2 Punkte, die zum Verteidigungswert hinzuaddiert werden.

Reinigender Geist

Mindest-Willenskraft: 3

Dauer: 1 Stunde pro Zauberstufe

Reichweite: Klingentänzer

Effekt: Der reinigende Geist ist eine Meditation, welche die heilenden Kräfte des Körpers um ein Vielfaches verstärkt. Pro Stunde ist der Klingentänzer in der Lage, eine Schadensstufe zu heilen.

Blutungen werden gestoppt, Gifte in ihrer Wirkung verlangsamt und Krankheiten können erfolgreich abgeschwächt werden. Die beiden letzten Wirkungen erfordern eine erfolgreiche Widerstandsprobe des Klingentänzers auf

Konstitution. Es können durch diesen Zauber keine Körperteile regeneriert werden.

Schneller Stoß

Mindest-Gewandtheit: 3
Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe
Reichweite: Klingentänzer
Effekt: Die Technik des schnellen Stoßes erlaubt es dem Klingentänzer, als Erstes in einer Kampfrunde einen Angriff auszuführen. Außerdem erhält er einen Bonus von +4 auf die Initiative für die Dauer der Anwendung. Wer diese Technik erlernen möchte, muss *Leichtigkeit des Kampfes* auf Zauberstufe 3 besitzen.

Schwert des Geistes

Mindest-Willenskraft: 5
Dauer: 3 Runden pro Zauberstufe
Reichweite: Klingentänzer
Effekt: Das Schwert des Geistes ist eine machtvolle Technik, welche es dem Klingentänzer erlaubt, aus der Kraft seiner Gedanken eine Klinge zu formen und mit dieser anzugreifen. Diese Klinge verursacht 2W6 Schadenspunkte + den Muskelkraftbonus des Klingentänzers. Wer Schwert des Geistes erlernen möchte, muss *Festung des Willens* auf Zauberstufe 4 beherrschen.

Sprungangriff

Mindest-Gewandtheit: 4
Dauer: Sofort
Reichweite: 4 Meter pro Zauberstufe
Effekt: Der Sprungangriff ermöglicht einen Sprung auf den Gegner, auf den ein sofortiger Angriff ohne jeden Abzug folgt.

Wenn der Angriff Erfolg hat, verursacht er den doppelten Waffenschaden und der Getroffene kann durch die Wucht des Angriffes von den Füßen gerissen werden, wenn ihm ein Widerstandswurf auf Gewandtheit misslingt.

Sprung des Tigers

Mindest-Gewandtheit: 3
Dauer: Sofort
Reichweite: Klingentänzer
Effekt: Mit dem Sprung des Tigers kann der Klingentänzer blitzschnell eine gewisse Distanz überbrücken, welche pro Stufe des Klingentanzes 4 m beträgt. Man beachte, dass er dazu keinerlei Anlauf benötigt, er also stets aus dem Stand springt. Dabei ist es gleichgültig, ob er hoch oder weit springen möchte.

Starke Attacke

Mindest-Gewandtheit: 3
Dauer: 2 Runden pro Zauberstufe
Reichweite: Klingentänzer
Effekt: Die starke Attacke verleiht den Angriffen des Klingentänzers mehr Wirkungskraft und Wucht. Dadurch erzeugen sie wesentlich mehr Schaden. Pro Zauberstufe werden +2 Punkte zu dem verursachten Schaden addiert.

Windlauf

Mindest-Willenskraft: 4
Dauer: 10 Minuten pro Zauberstufe
Reichweite: Klingentänzer
Effekt: Diese Technik ermöglicht es dem Klingentänzer, so schnell wie der Wind zu laufen. Er ignoriert jegliche Behinderungen durch die Struktur des Untergrunds, auf welchem er sich bewegt. Er kann durch den Windlauf selbst über Wasser laufen, ohne zu sinken. Die Geschwindigkeit des Klingentänzers entspricht der eines Pferdes im vollen Galopp.

Wirbelnder Kreis

Mindest-Gewandtheit: 4
Dauer: Sofort
Reichweite: Klingentänzer
Effekt: Der wirbelnde Kreis ermöglicht es dem Klingentänzer, einen Rundumangriff auszuführen, und jeden Gegner in Waffenreichweite während einer Runde einmal anzugreifen. Pro Zauberstufe können auf diese Art je zwei Gegner angegriffen werden.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Wirbelwind

Mindest-Gewandtheit: 3

Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe

Reichweite: Klingentänzer

Effekt: Mit dieser Technik wird der Klingentänzer zu einem kaum noch sichtbaren Angreifer, da seine Attacken für das sterbliche Auge fast nicht mehr zu verfolgen sind.

Er agiert als Erster im Kampf und seine Aktionen erhalten einen Bonus von +4. Außerdem darf er pro 3 Zauberstufen in dieser Technik eine zusätzliche Attacke ausführen. Das Ausweichen des Gegners und die Abwehr der Angriffe des Klingentänzers sind während der Dauer der Wirbelwindtechnik um 5 Punkte erschwert.

Wer Wirbelwind erlernen möchte, muss *Schneller Stoß* auf Zauberstufe 4 besitzen.

Wuchtiger Angriff

Mindest-Gewandtheit: 3

Dauer: 1 Runde pro Zauberstufe

Reichweite: Klingentänzer

Effekt: Der Wuchtige Angriff ist ein extrem starker Hieb oder Stich, welcher eine eventuell vorhandene Rüstung des Gegners ignoriert.

Pro Zauberstufe erhält der Klingentänzer einen Bonus von +3 Punkten auf seinen Schadenswurf nach einem gelungenen Treffer. Zudem muss der getroffene Gegner eine Probe auf seine Geschicklichkeit durchführen, die ermittelt, ob er von der Wucht der Attacke zu Boden geschleudert wird. Wer diese Technik erlernen möchte, muss bereits *Starke Attacke* auf Zauberstufe 3 besitzen.

Zerbrochene Klinge

Mindest-Muskelkraft: 3

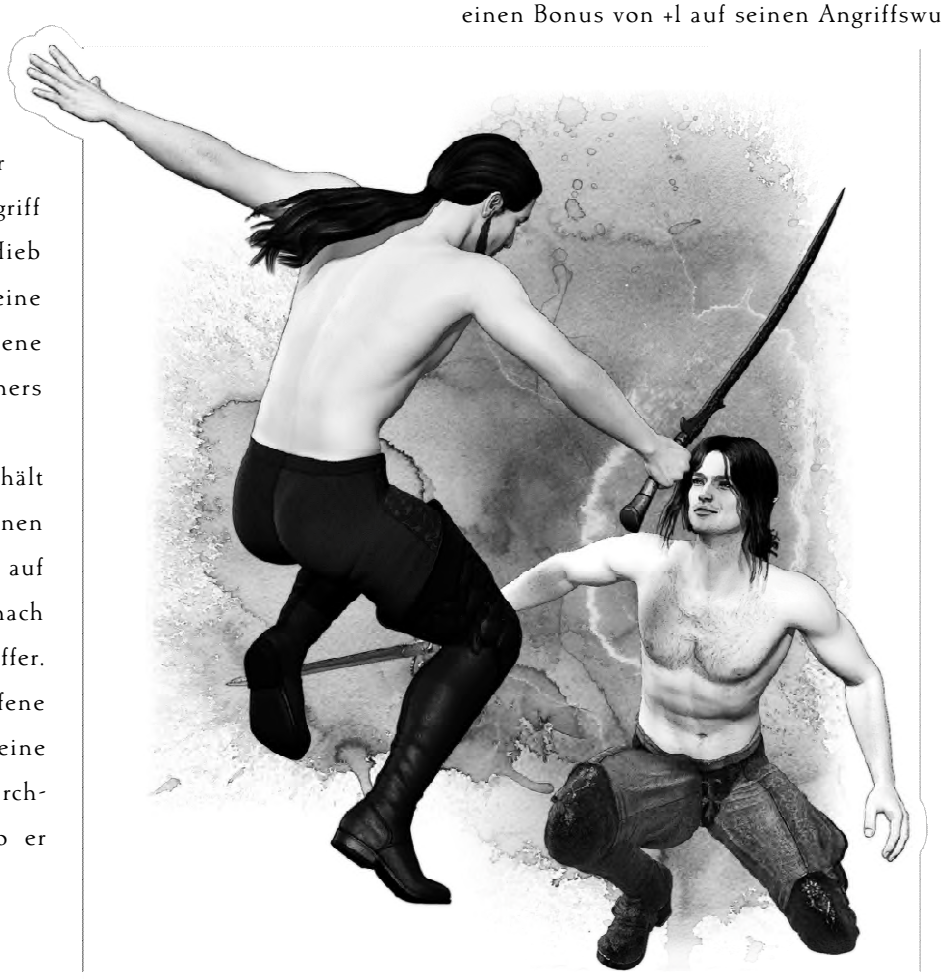
Dauer: Sofort

Reichweite: Klingentänzer

Effekt: Diese Technik stellt einen angesagten Angriff auf die Waffe des Gegners dar, welche bei einem erfolgreichen Treffer zerbricht.

Magische Waffen sind immun gegen diesen Effekt, bis der Klingentänzer in dieser Fähigkeit die 4. Zauberstufe erreicht hat. Sie werden lediglich aus der Hand des Besitzers geschlagen.

Ab der 5. Zauberstufe kann diese Fähigkeit auch gegen magische Waffen eingesetzt werden. Einzig machtvolle Artefakte sind weiterhin resistent dagegen. Für jede Zauberstufe erhält der Anwender einen Bonus von +1 auf seinen Angriffswurf.



Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Kapitel 5

Das Buch der Regeln

Jedes Rollenspiel benötigt ein Regelsystem, um bei den unterschiedlichsten Spielsituationen über Erfolge oder Niederlagen entscheiden zu können. Dieses beruht auf Attributen und Fertigkeiten, die das Können eines Charakters messbar machen und natürlich auf Erfolgsproben, die normalerweise mit Würfeln entschieden werden.

Das Sternenmeer Rollenspiel ist dabei keine Ausnahme und verfügt über die wichtigsten Regeln, um genau diese Entscheidungen treffen zu können.

Natürlich darf ein Rollenspiel niemals allein aus Regelauslegungen bestehen. Würfel und Werte sollten nur dann Gültigkeit besitzen, wenn eine Entscheidung sonst auf reiner Willkür beruhen würde. Sie sind eine Art Maßeinheit, aufgrund derer man entscheiden kann, nicht der Mechanismus, der ein Spiel am Laufen hält. Denn dieses sollte von der Geschichte getragen werden, die gemeinsam erschaffen wird.

Wie schon in der Einführung erwähnt, werden für dieses Rollenspiel einige sechsseitige Würfel benötigt, die zum Bestimmen des Ausgangs der Spielsituationen genutzt werden. Zudem werden gelegentlich zwei zehnseitige Würfel, auch Prozentwürfel genannt, eingesetzt, die bei manchen Proben für die Ermittlung des Erfolges verwendet werden.

Die Attributs- und Fertigkeitswerte für das Spiel werden in einer Skala von 1 bis 6 Punkten gemessen, wobei der sechste Punkt für den höchsten Wert steht, den ein humanoides Wesen im Normalfall zu erreichen vermag. Er verkörpert die Meisterschaft in einer Fähigkeit oder auch ein besonders gut ausgebildetes Attribut.

Jeder dieser Punkte steht zudem für einen Würfel, der geworfen werden darf, wenn eine Probe nötig wird, die über den Ausgang einer Situation entscheidet. Dabei kann man zwischen Attributs- und Fertigkeitswürfen unterscheiden, die nachfolgend erklärt werden.

Ein Wink des Schicksals

Eine gefallene Sechs darf bei allen Proben immer so lange noch einmal gewürfelt werden, bis der Würfel eine andere Zahl anzeigt. Dies versinnbildlicht eine besonders glückliche Fügung des Schicksals, die entsprechend mit einem höheren Erfolg belohnt wird. Nicht selten verwandelt ein solcher Wink des Schicksals einen Misserfolg doch noch ganz unerwartet in einen Erfolg.

Attributsproben

Für Attributsproben nutzt man die für das Attribut vergebenen Punkte, um die Anzahl der möglichen Würfel für die Probe zu ermitteln, die gegen einen von dem Erzähler bestimmten Schwierigkeitsgrad eingesetzt werden dürfen. Diese Punkte werden bei der Charaktererschaffung vergeben und können sich im Lauf des Spiels durch gewonnene

Erfahrungspunkte erhöhen. Attributspunkte bestimmen stets, wie gut ein Attribut ausgeprägt ist, also wie geschickt, klug oder stark ein Charakter beispielsweise ist.

Attributsproben werden normalerweise dann eingesetzt, wenn keine Fertigkeit vorhanden ist, die für die entsprechende Probe genutzt werden kann, bzw. wenn ein Attribut das entscheidende Element der Probe ist. Würde also eine Wissensprobe für die Fertigkeit *Höfische Manieren* benötigt, die der Charakter jedoch nicht besitzt, könnte an deren Stelle eine Probe auf den Intelligenzwert ausgeführt werden.

Auch für eine Reihe von Widerstands- und Gegenproben wird eine Attributsprobe eingesetzt oder allgemein gesagt für alles, das sich direkt auf körperliche und geistige Fähigkeiten bezieht.

Beispiel:

Der Dieb Variel versucht, in ein momentan von seinen Bewohnern verlassenes Adelshaus einzudringen und ist dank seiner hohen Geschicklichkeit nun schon bis zum Salon vorgedrungen. Leise schleicht er durch die Gänge und stößt dann vorsichtig eine breite Flügeltür auf, die vielversprechend wirkt.

Doch Variel hat mangels der Kenntnis der Räumlichkeiten nicht damit gerechnet, in den Ballsaal gelangt zu sein, der einen spiegelglatten Boden besitzt. Nur eine Probe auf seine Reflexe kann ihn noch vor einer unsanften und sicherlich lauten Landung retten, als er ins Straucheln gerät.

Variels Spieler setzt die 4 Würfel seiner Reflexe ein und erlangt die Ergebnisse 1, 3, 5, 6 und zusätzlich eine 4 für den zweiten Wurf seiner zuvor gewürfelten 6, die sich zu einer 19 addieren lassen. Ein stolzes Ergebnis, das vielversprechend wirkt.

Der Erzähler hat gemäß den Umständen dieser Situation eine 15 als Schwierigkeitsgrad für die Probe angesetzt, die Variels Spieler damit übertroffen hat. Variel kann sich also fangen und schleicht leise weiter, um sich in seiner Umgebung umzusehen.

Fertigkeitsproben

Im Grunde funktionieren Fertigkeitsproben ähnlich wie Attributsproben, doch anstatt nur die reinen Fertigkeitspunkte einzusetzen, darf man zusätzlich die Anzahl der für das zugehörige Attribut vergebenen Punkte zu dem Würfelergebnis addieren. Dies versinnbildlicht die Tatsache, dass es sich um eine gelernte Fähigkeit handelt, die einen Vorteil vor einer reinen Attributsprobe mit sich bringt.

Welches Attribut, bzw. welche Attribute dabei zu den einzelnen Fertigkeiten gehören, kann in der Liste der Fertigkeiten nachgelesen werden. So würde z. B. das Attribut Gewandtheit auf die Fertigkeit *Schleichen* angewandt werden oder Intelligenz, wenn es darum geht, Wissen zu demonstrieren.

Fertigkeiten sind nicht angeboren. Man erlernt und verbessert sie im Laufe des Lebens, auch wenn sie durch angeborene Talente unterstützt werden. Und so steigern sich auch die Fertigkeiten eines Sternenmeer Charakters im Laufe des Spiels durch Erfahrungspunkte.

Bei den Fertigkeitsproben gilt die Sechserregelung ebenso wie bei Attributsproben. Der Erzähler bestimmt natürlich auch hier wieder den Schwierigkeitsgrad entsprechend der Situation.

Beispiel:

Nachdem Variel seinen kleinen Raubzug erfolgreich vollendet hat, macht er es sich in seinem Unterschlupf gemütlich und sondiert seine Neuerwerbungen.

Eine mit Rubinen besetzte, fremdartig wirkende Kette fesselt sofort seine Aufmerksamkeit und er hält sie näher an das Kerzenlicht, um ihren Wert zu schätzen.

Variels Spieler nutzt nun seine Händlerfertigkeit, zu der auch Schätzen gehört, und setzt diese für seine Probe ein. Variel besitzt drei Punkte auf Schätzen, was ihm eine recht passable Chance auf einen Erfolg gewährt. Der Erzähler gibt aufgrund der Fremdartigkeit der Kette einen Schwierigkeits-

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

grad von 15 vor, den der Dieb bewältigen muss, denn Variel hat noch nie zuvor ein solches Stück zu Gesicht bekommen.

Variels Spieler würfelt und erhält die Werte 4, 5 und 4, zu denen er jetzt noch seinen Intelligenzwert addieren darf. Variels Intelligenz beträgt 3 Punkte, was es ihm erlaubt, einen Bonus von +3 auf seinen Wurf anzurechnen und die zuvor erreichte 13 auf eine 16 zu steigern.

Somit hat Variel den normalerweise gepatzten Wurf doch noch in einen Erfolg verwandelt und kann den Wert der Kette richtig einschätzen, um anschließend bei ihrem Verkauf einen guten Preis zu erzielen.

Konkurrierende Würfe

Von Zeit zu Zeit kann es vorkommen, dass Charaktere ihr Können in einem Wettbewerb beweisen müssen. Dabei gibt es zwei Arten, wie solcherlei Situationen geregelt werden können.

Im ersten Fall wird auf die Festlegung eines Schwierigkeitsgrades verzichtet. Es reicht, wenn beide Kontrahenten eine Probe auf das jeweilige Attribut oder die Fertigkeit ausführen, deren Ergebnis dann verglichen wird. Sieger ist entsprechend derjenige, der das höhere Ergebnis zu verzeichnen hat.

Es ist aber auch möglich, dass es zu Situationen kommt, in denen die zuvor ausgeführte Probe eines Gegners über den Schwierigkeitsgrad entscheidet.

Um zu ermitteln, welche Methode in einem speziellen Fall angebracht ist, kann von folgendem Ansatz ausgegangen werden. Wenn die Personen, die gegeneinander antreten wollen, ihre Aktion zur gleichen Zeit beginnen, greift die erste Methode und es wird ein vergleichender Wurf fällig.

Setzt ein Charakter jedoch einen Maßstab für den anderen, indem er eine Aktion beginnt, oder erfordern die Proben die Nutzung gegensätzlicher Fertigkeiten oder Attribute, so greift die zweite Methode und seine Aktion bzw. sein Würfelergebnis legt den Schwierigkeitsgrad für den anderen fest, der in der Folge übertroffen werden muss.

Situation 1:

Ilishna und Sharai treten in einem Wettrennen gegeneinander an. Beide müssen nun einen Wurf auf ihre Gewandtheit ablegen, um zu sehen, wer von beiden den Wettbewerb für sich entscheiden kann. Ilishna besitzt eine Gewandtheit von 2, was nicht sonderlich hoch ist. Sharai dagegen hat eine Gewandtheit von 3, was ihm entsprechend einen gewissen Vorteil einträgt. Nun fallen die Würfel und entscheiden, wer von beiden den Sieg davontragen wird.

Ilishna erhält eine 10, ein gutes Ergebnis unter diesen Umständen. Das Würfelglück hält für Sharai eine unschöne Überraschung bereit, denn er muss sich mit einer 6 zufriedengeben. Ilishna trägt den Sieg davon, obgleich keiner daran geglaubt hätte.

Situation 2:

Später geht Ilishna auf ihr Zimmer in einer Taverne, um sich von den Anstrengungen zu erholen. Sharai, der Gefallen an der feurigen Dame gefunden hat, schleicht ihr leise nach, um herauszufinden, welches Zimmer das Ihre ist.

Durch Ilishnas niedrige Wahrnehmung von 2 setzt der Erzähler den Schwierigkeitsgrad für sein Vorhaben auf einer 6 an, was Sharai mit seinen drei Würfeln auf Schleichen problemlos übertreffen kann. Er würfelt eine 12 und addiert dazu noch seinen Attributswert auf Gewandtheit, was mit einer stolzen 15 einen vollen Erfolg bedeutet. Sharai folgt Ilishna vollkommen unbemerkt.

Kurz darauf wird Ilishna allerdings durch ein anderes Geräusch aus ihrer Versunkenheit gerissen und bleibt lauschend stehen, ob sich denn jemand in ihrer Nähe aufhält. Nun kommt Sharais vorheriges Würfelergebnis von 15 als Schwierigkeitsgrad ins Spiel.

Der Erzähler entscheidet, den Schwierigkeitsgrad noch ein wenig heraufzusetzen, da Ilishna

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

dem Alkohol zuvor ordentlich zugesprochen hat und es in der Taverne noch immer recht laut ist.

Ilishna würfelt also gegen eine 18 und verfehlt den Wurf, da sie mit ihrer Wahrnehmung nur eine 10 erreicht. Sharai bleibt unbemerkt und kann sein Vorhaben ungestört ausführen.

Schwierigkeitsgrade

Schwierigkeitsgrade geben an, wie schwer es ist, eine Aufgabe zu bewältigen. Normalerweise legt der Erzähler den Schwierigkeitsgrad fest, der für das Bestehen einer Probe überwunden werden muss, und kann auch bereits festgelegte Schwierigkeitsgrade, wie z. B. den Schwierigkeitsgrad für einen konkurrierenden Wurf, um eine oder mehrere Stufen heraufsetzen, wenn er es situationsbedingt für angebracht hält.

Dabei wird eine Schwierigkeitsstufe normalerweise in Dreierschritten gemessen. Einen Schwierigkeitsgrad um eine Stufe heraufzusetzen, würde also bedeuten, eine 3 zu dem ursprünglichen Wert zu addieren.

Es kommt häufig vor, dass ein Attribut oder ein anderer Spielwert den Schwierigkeitsgrad bestimmt. In solchen Fällen wird der entsprechende Wert mit 3 multipliziert, worauf dann von Fall zu Fall noch andere Modifikatoren angerechnet werden können.

Eine relativ einfache Ermittlung des Schwierigkeitsgrades kann über die Festlegung von Stärkegraden erfolgen. Wenn man davon ausgeht, dass sich die Stärke immer über die bekannte Skala von 1 bis 6 erstreckt und für alles Gültigkeit besitzen kann, so ist es kein großes Problem mehr, zu ermitteln, wie stark ein Gegenstand oder ein Effekt sein mag.

So ließe sich die Stärke eines Schlosses ebenso einfach ermitteln wie das Ausmaß einer Krankheit. Eine 1 stünde für einen sehr schwachen Stärkegrad, eine 6 jedoch für etwas überaus Starkes.

Bezogen auf das Beispiel eines Schlosses würde eine 1 für ein altes, morsches Schloss sprechen, eine 6 stünde jedoch für eine meisterhafte, ausgeklügelte Arbeit, die sich nur mit großem Geschick überwinden lässt.

Multipliziert man den Stärkegrad dann mit 3, erhält man einen passenden Schwierigkeitsgrad für jede Würfelprobe, der ein Charakter auf seinen Abenteuern begegnen mag. Übersteigt die Stärke eines Effektes den Stärkegrad 6, weil es sich möglicherweise um eine magisch erschaffene Sache handelt, so kann man sogar darüber hinausgehen, um das richtige Maß zu bestimmen.

Für viele magische Handlungen ist es nötig, einen Stärkegrad parat zu haben, der z. B. das Ausmaß einer Krankheit oder die Stärke eines zu kurierenden Giftes versinnbildlicht. Hält man sich dann an diese einfache Methode der vergleichenden Stärke, ist der Wert schnell festgelegt.

Schwierigkeits- und Stärkegrade

Schwierigkeitsgrad	*Wert*	*Stärkegrad*	*Wert*
Sehr leicht	3	**Sehr schwach**	1
Einfach	6	**Schwach**	2
Durchschnittlich	9	**Durchschnitt**	3
Überdurchschnittlich	12	**Überdurchschnittlich**	4
Schwierig	15	**Stark**	5
Schwer	18	**Sehr stark**	6
Kraftakt	21	**Extrem**	7
Heroisch	24	**Unüberwindbar**	8

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Schwierigkeitsgrade sind stets eine Frage des Ermessens. Gibt es keine feste Basis dafür, so muss der Erzähler einen passenden Wert finden, der dem Unterfangen angemessen ist. In solchen Fällen hilft die Tabelle der Schwierigkeitsgrade weiter, die eine Übersicht über die Einordnung der möglichen Werte gibt.

Über den Einsatz von Würfelproben

Es mag verlockend erscheinen, die Charaktere bei jeder Gelegenheit die Würfel einsetzen zu lassen. Schließlich besitzen sie eine ganze Reihe Fertigkeiten und Attribute, die auch benutzt werden möchten. Aber wann ist es eigentlich sinnvoll, eine Würfelprobe zu verlangen und wann sind zu viele Proben hinderlich für den Spielfluss?

Wie bei vielen anderen Regeln dieses Rollenspiels gilt es auch hier, den gesunden Menschenverstand einzusetzen. Muss ein Charakter unbedingt eine Probe auf seine Schwimmfertigkeit ablegen, wenn er in einen See watet, um sich zu waschen und bei dieser Gelegenheit ein paar Meter schwimmt?

Es wäre kaum sinnvoll. Er kann schwimmen, und wenn nichts Unvorhergesehenes geschieht, wird auch kein Wurf auf seine Fertigkeit fällig. Wird er dabei jedoch angegriffen oder muss er gar eine andere Person an einem stürmischen Tag aus den Fluten retten, so ist es Zeit, die Würfel sprechen zu lassen.

Eine Probe ist immer dann angebracht, wenn von ihrem Ergebnis etwas abhängt. Kocht ein Charakter jeden Abend für seine Kameraden, gibt es keine Notwendigkeit für eine Fertigkeitsprobe. Muss er jedoch den exzentrischen König damit beeindrucken und ein Festmahl ausrichten, bei dessen Misslingen sein Kopf rollen wird, ist es an den Würfeln, eine Entscheidung herbeizuführen.

Eine Probe ist ein Element der Spannung. Zu oft und zu unnötig eingesetzt ruiniert sie diese auf Dauer. Es ist am Erzähler, zu überlegen, ob Würfel eingesetzt werden müssen oder ob er einfach eine Entscheidung auf der Basis seines Verstandes trifft.

Der Charakter klettert an einem sonnigen Tag in ein eher niedrig gelegenes Fenster? Gut, er ist sportlich genug, es ist kein Problem. Es regnet und der Stein ist glitschig vor Nässe? Eine Probe auf *Gewandtheit* oder *Klettern* ist angebracht. Würfel

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

sollten immer nur dann fallen, wenn ein Zweifel daran besteht, ob der Charakter die Situation erfolgreich bewältigen kann.

Ein anderes Problem sind soziale Proben, die in Verbindung mit der direkten Handlung der Charaktere stehen. Sitzt einer davon an einem Tisch und ignoriert alle Regeln des Anstandes, bedarf es keiner Probe seiner Manieren. Sein Handeln kann nicht durch Würfeln beschönigt werden. Benimmt er sich gut und es ist fraglich, ob er bestimmte Sitten und Rituale kennt, deren Fehlen seinen Gastgeber verärgern könnte, ist eine Probe jedoch angebracht.

Führt er sich wie ein Tölpel auf, wenn er eine schöne Frau verführen möchte, so nutzen die Würfel nichts. Tut er dies formvollendet, so ist keine Probe nötig. Wird die Situation jedoch so gespielt, dass das Ergebnis nicht abzusehen ist, so können die Würfel eine Entscheidungshilfe sein. Vielleicht war ihm das Ziel nicht wohlgesonnen und die Probe bestimmt darüber, ob die negative Einstellung unter der Charmeoffensive geschmolzen ist.

Eine solche Handlung sollte immer ausgespielt werden. Ein schlichtes: „Ich nutze meine Verführen-Fertigkeit“, ist niemals angebracht.

Ein ähnliches Beispiel ist die Fertigkeit *Lügen*. Sie bestimmt nicht den Inhalt und die Anwendung einer Lüge, kann jedoch ermitteln, ob diese geglaubt wird.

Eine soziale Fertigkeit ist kein Ersatz für die eigentliche Interaktion. Sie kann allerdings darüber entscheiden, ob dabei ein Fehler begangen wird oder sogar, ob ein anderer einen Fehler begeht.

Im Falle des Lügens könnte ein Charakter die Fertigkeit aufgrund seiner Erfahrung damit auch dazu einsetzen, die Anzeichen für eine solche bei einem anderen zu erkennen und sie zu enttarnen.

Bestechen führt keine Bestechung aus, doch die Fertigkeit kann dabei helfen, ein funktionierendes Mittel zu finden und die Reaktion des Gegenübers einzuschätzen. Ob diese Einschätzung korrekt war, darüber entscheiden die Würfel. Der Spieler wird es wohl erst wissen, wenn es funktioniert hat – oder eben nicht.

Diplomatie entscheidet nicht darüber, ob sich ein Charakter diplomatisch benimmt. Aber sie kann ihn den gemeinsamen Nenner zwischen den Parteien entdecken lassen, um einen Vermittlungsversuch erfolgreich zu vollenden.

Kurz gesagt ist der Einsatz einer sozialen Fertigkeit niemals die Handlung. Sie ist ein Helfer, um diese zu gestalten und sie zu bewältigen. Soziale Fertigkeiten lassen einen Charakter besser mit diversen Situationen umgehen und helfen ihm, diese zu durchschauen. Mehr jedoch nicht.

Erzählerprobleme – oder: Was muss ein Spieler wissen?

Was sollte der Erzähler seinen Spielern eigentlich erzählen und was sollte ihnen besser verborgen bleiben? Eine berechtigte Frage, wenn man noch ein Rollenspiel Anfänger ist und bisher keine eigenen Erfahrungen gemacht hat.

Allgemein gilt, dass ein Spieler nicht unbedingt alles wissen muss. Der Erzähler braucht ihm weder seine Würfelproben offenzulegen noch muss er die Höhe eines Schwierigkeitsgrades offen und lautstark ankündigen.

Natürlich sollte er diesen im Falle eines Falles begründen können, wenn Zweifel daran aufkommen, doch in erster Linie ist nur interessant, ob der Charakter eine Tätigkeit erfolgreich absolviert oder nicht.

Sehen wir den Tatsachen ins Auge – der Erzähler muss oftmals schlicht und ergreifend lügen. Wenn die Würfel so unglücklich fallen, dass ein Charakter in einer vollkommen unsinnigen Situation sein Leben lässt, wird er das Ergebnis beschönigen und ihn davonkommen lassen und das ist sein gutes Recht. Segnet der Gegenspieler seiner Helden zu schnell das Zeitliche, so muss er diesen stärker machen können, ohne die Entscheidung begründen zu müssen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Würde er den Spielern ständig erzählen, was genau hinter den Kulissen geschieht, ginge schnell der Spaß verloren. Sie besiegen den Schurken im Handumdrehen? Das macht doch keinen Unterschied, oder?

Doch, das tut es. Denn das Gefühl danach wäre wohl kaum befriedigend, wenn sie mühsam auf dieses Ziel hingearbeitet haben und alles nach drei Runden vorüber ist.

Der Erzähler muss ständig mit Entscheidungen jonglieren. Er muss Situationen anpassen und kann dabei gar nicht ehrlich bleiben.

Wie fühlen sich die Spieler wohl, wenn er ihnen offenlegt, dass sein Schurke eine echte Niete war und er ihn künstlich am Leben erhalten musste? Wahrscheinlich deutlich weniger gut, als wenn sie durch ihn gehörige Blessuren erlitten haben und glauben können, dass der Kampf gegen ihn ein wahrer Kraftakt war, den sie am Ende tatsächlich vollbracht haben.

Die Spieler wollen Herausforderungen erleben, bei denen nicht immer alles glattgeht. Sie wollen Gefahren, Schmerzen und Nervenkitzel, ausweglose Situationen und Probleme. Sie wollen zwar nicht ungerecht behandelt und überrollt werden, doch packt man sie in Watte, so werden sie wohl auf Dauer keinen Spaß empfinden. Also ist es am Erzähler, ihnen genau das zu bieten. Situationen, in denen sie glänzen dürfen und etwas leisten, Szenen, in denen sie um ihre Helden zittern und sich gruseln dürfen. Sie brauchen Spannung und müssen sich fragen, wie sie einer Gefahr entrinnen können.

Wenn die Spieler am Ende eines Spieleabends aufgeregt diskutieren, wie es wohl weitergehen wird und wie sie die Schwierigkeiten überwinden können, hat der Erzähler gute Arbeit geleistet. Und Ehrlichkeit ist dabei vollkommen fehl am Platz. Ein geheimnisvolles Lächeln und ein paar undurchsichtige Kommentare bereiten den Spielern mehr Freude, als es der vollkommene Überblick jemals tun könnte.

Deswegen gibt es im Rollenspiel eine ganz einfache Regel: **Der Erzähler darf lügen und seine Spieler im Unklaren lassen**. Er muss ihnen nicht alles sagen, denn seine Aufgabe ist es, sie zu unterhalten. Und dies geling am Besten, indem er sie nicht an jeder Überlegung und jeder Unsicherheit teilhaben lässt, sondern die Geschichte souverän lenkt.

Kampf im Spiel

In allen Rollenspielen ist der Kampf eines der zentralen Elemente, denen Abenteurer im Laufe ihrer Unternehmungen regelmäßig begegnen. Entsprechend muss es Regeln zur Abwicklung solcher Situationen geben, die über einfache Fertigkeits- und Attributsproben hinausgehen.

Dies ist auch im Sternenmeer nicht anders. Es gibt ein System von Regeln, die über Kampfstärke und Schaden entscheiden, die gesundheitliche Belange regeln und sich mit der Heilung erlittener Verletzungen befassen. Auch Waffen- und Rüstungswerte werden behandelt und können im Folgenden in den zugehörigen Tabellen nachgelesen werden.

Zwar stellt Kampf im Sternenmeer nicht unbedingt den einzigen Sinn des Spiels dar und es geht eher selten darum, in Höhlen umher zu klettern und wandernden Kreaturen den Garaus zu machen, doch ganz sicher gibt es den einen oder anderen Schurken und seine Schergen, denen man mit Stahl und Magie begegnen muss.

Und auch die Begegnung mit einer nicht wohlgesonnenen, nicht humanoiden Kreatur kann niemals ausgeschlossen werden. Schließlich neigen Helden dazu, sich durchaus in Schwierigkeiten zu bringen und sich an Orten aufzuhalten, die nicht ungefährlich sind.

Konstitution und Schadensstufen

Das Attribut Konstitution gibt an, wie robust ein Wesen ist und von daher ist es logisch, dass es

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

ebenfalls angibt, wie viel Schaden es einstecken kann, bevor es ohnmächtig zu Boden fällt.

Dieser Aspekt der Konstitution wird als Schadensstufen bezeichnet und man kann sie ermitteln, indem man die Konstitution eines Wesens mit der Zahl 3 multipliziert. So besäße also ein Charakter mit einer Konstitution von 3 insgesamt 9 Schadensstufen, die man überwinden muss, bevor er schließlich keinen Schaden mehr hinnehmen kann.

Jede Schadensstufe besteht aus 10 Abschnitten, nachfolgend als Schadenspunkte bezeichnet, die bei der Ermittlung des Schadens eine wichtige Rolle spielen. Alle 10 Abschnitte bzw. die Schadenspunkte einer Schadensstufe müssen überwunden werden, um einem anderen Wesen eine seiner Schadensstufen zu entziehen.

Wenn die Hälfte der Schadensstufen verloren ist, werden alle Aktionen eines Charakters durch die Schwächung mit einem Abzug von -3 belegt.

Wenn alle Schadensstufen aufgebraucht sind, gilt das Wesen als zum Tode verdammt und verliert die Besinnung. Somit ist es vollkommen wehrlos. Um es jedoch zu töten, muss ihm willentlich der finale Stoß versetzt werden. Falls aber der zugefügte Schaden die letzten Schadenspunkte um 10 Punkte übersteigt, braucht es diesen nicht mehr. Das Wesen weilt dann auch ohne diese letzte Anstrengung im Jenseits.

Der Verteidigungswert

Jedes Wesen verfügt über einen Verteidigungswert, der automatisch in Kraft tritt, sobald es angegriffen wird und der darüber entscheidet, ob ein Angriff erfolgreich ist. Dieser Wert berechnet sich aus dem Attribut Reflexe und wird durch die Wahrnehmung verstärkt.

Der Verteidigungswert verkörpert den natürlichen Versuch, einer Waffe auszuweichen, wenn es zu einem Angriff kommt. Es ist eine instinktive Handlung, die dem Versuch ähnelt, einem Ball auszuweichen, wenn dieser angeflogen kommt.

Es gibt diverse Möglichkeiten, die Verteidigung permanent oder vorübergehend zu erhöhen. Ein probates Mittel ist eine einfache Rüstung. Andere Optionen sind magischer Natur oder resultieren aus Fertigkeiten wie z. B. Parade. Genauere Angaben dazu finden sich in den jeweiligen Beschreibungen dieser Möglichkeiten.

Verteidigung

Reflexe x3 + Wahrnehmung = Verteidigung

Rüstungen

Auf Niel'Anor gibt es kaum noch den schwer gerüsteten Kampf. Man hat sich auf die Kunst des Fechtens verlegt und praktiziert diese immer stärker. Es liegt in der Natur der Dinge, dass Rüstungen kaum etwas in einem Fechtkampf nutzen, der auf Geschick und Schnelligkeit ausgelegt ist. Noch dazu würden sie die Fechter enorm behindern.

Also verschwinden Rüstungen immer mehr aus Niel'Anor und dienen kaum noch zu mehr als zur Zierde für Leibgarden oder ähnliche Gruppierungen. Die Zeit der schwer gerüsteten Ritter ist im Großen und Ganzen vergangen, auch wenn man im Krieg sicherlich noch auf Rüstungen zurückgreift und auch in der Wahl der Waffen gerne zu stärkeren Geschützen greift.

Eine Rüstung verleiht ihrem Träger einen gewissen Schutz, der bei Angriffen auf seine Person überwunden werden muss. Allerdings behindern sie seine Bewegungsfreiheit, was sich in einem Abzug von -2 auf alle Proben, die Gewandtheit miteinbeziehen oder darauf basieren, niederschlägt. Im Falle eines vollständigen Plattenpanzers wächst dieser Abzug sogar auf -4 an.

Die verbliebenen Rüstungsarten und der zugehörige Bonus auf den Verteidigungswert sind in

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

der nachfolgenden Tabelle aufgeführt. Der Rüstungsschutz wird dabei einfach zu dem normalen Verteidigungswert addiert und ist gültig, solange die Rüstung getragen wird.

Rüstungswerte

Rüstung	*Bonus*
Kettenhemd	+4
Lederrüstung	+2
Plattenpanzer	+5
Wattierter Waffenrock	+1

Ausdauer

Anstrengende Tätigkeiten sind kräftezehrend, ganz gleich, ob es sich um eine sportliche Betätigung oder um einen Kampf handeln mag. **Deswegen besitzt jeder Charakter einen Ausdauerwert, der sich aus dem abgerundeten Durchschnitt von Muskelkraft und Konstitution berechnet.** Setzt er sich einer Anstrengung aus, verliert er die sogenannten Ausdauerpunkte, die sich von diesem Wert ableiten. Jeder Charakter besitzt Ausdauerpunkte in Höhe seines Ausdauerwertes. Während einer sportlichen Tätigkeit muss er in bestimmten Abständen Ausdauerproben ablegen, für die Würfel in Höhe des Ausdauerwertes eingesetzt werden. Wann genau diese fällig sind, muss separat für die jeweilige Tätigkeit entschieden werden und kann sich unterscheiden. Misslingt eine Probe, so verliert er einen seiner Ausdauerpunkte und muss eventuell einen Abzug auf seine nächste Aktion hinnehmen. Der Schwierigkeitsgrad für Ausdauerproben richtet sich nach der Intensität der Belastung und wird vom Erzähler festgelegt.

Zusätzlich zu seinen Ausdauerpunkten erhält jeder Charakter zudem Ausdauerreserven. Für jeden Ausdauerpunkt gibt es einen weiteren Punkt, der die Reserven darstellt. Besäße ein Charakter also 3 Ausdauerpunkte, so könnte er noch 3 weitere Punkte als Ausdauerreserve hinzuaddieren. Diese Reserven werden angegriffen, sobald seine normalen Ausdauerpunkte aufgebraucht sind. Sind alle Ausdauerpunkte verloren und der Charakter muss auf seine Reserven zurückgreifen, so wird auf jede Ausdauerprobe ein Abzug von -3 angerechnet. Die Reserven stellen die letzten Reste seiner Kraft dar. Er ist nicht mehr ausgeruht, sondern stark angegriffen.

Wenn auch die Reservepunkte aufgebraucht sind, ist der Charakter definitiv am Ende seiner Kräfte. Beendet er die körperliche Tätigkeit dann nicht, so erhält er einen Abzug von -6 auf jede seiner Aktionen und kann sich noch für eine Anzahl von Runden in Höhe seines Ausdauerwertes auf den Beinen halten, bevor er in die Bewusstlosigkeit gleitet.

Frequenz für Ausdauerproben:

- **Laufen:** alle 500 m
- **Schwimmen:** alle 200 m
- **Klettern:** alle 10 m

Ausdauer im Kampf

In Kampfsituationen wird die Ausdauer ein wenig anders gehandhabt als bei anderen Aktivitäten. So kann ein Charakter für so viele Runden ohne Abzüge an einer Kampfhandlung teilnehmen, wie es dem Dreifachen seines Ausdauerwertes entspricht. Geht der Kampf über diese Zeit hinaus, so erleidet er einen Abzug von -1 für jede weitere Runde, bis auch sein Reservewert aufgebraucht ist. Ist auch die Reserve aufgebraucht, so steigt der Abzug von -1 mit jeder weiteren Runde an, bis ein Höchstwert von -6 erreicht ist.

Ein Charakter, der einen Ausdauerwert von 3 besitzt, könnte also für 9 Runden ohne Abzüge kämpfen, müsste von der 10. bis zur 12. Runde jedoch einen Abzug von -1 auf seine Aktionen hinnehmen. Ab der 13. Runde stiege dieser bereits auf -2, in der 14. auf -3.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Die Dauer einer Runde

In Kampfsituationen nutzt man eine Runde als Maßeinheit für die zeitliche Abwicklung der einzelnen Handlungen. Jeder Charakter darf normalerweise in einer Runde einmal in der Reihenfolge der Initiative agieren.

Eine Runde dauert 6 Sekunden, in denen die Charaktere ihre Aktionen starten können. Die Aktionen, die ausgeführt werden sollen, müssen deshalb in dieser Zeit machbar sein. Ist dies nicht möglich, so nehmen sie mehrere Runden in Anspruch.

Hierbei muss natürlich immer nach dem gesunden Menschenverstand entschieden werden, was in 6 Sekunden ausführbar ist und was nicht. Komplexe Handlungen sind in 6 Sekunden kaum auszuführen. In einer Kampfhandlung könnte ein Charakter einen eigenen Angriff ausführen und einen gegnerischen abwehren, viel mehr liegt nicht im Bereich des Möglichen.

Die Initiative

Die Initiative wird genutzt, um bei einer Kampfhandlung oder bei Wettbewerben zu ermitteln, wer seine Aktionen zuerst ausführen darf. **Dazu werden Wahrnehmung und Reflexe addiert und aus diesen beiden Attributen der Durchschnitt errechnet.** Ungerade Ergebnisse werden hierbei stets abgerundet. Danach wird eine Anzahl Würfel in Höhe dieses Durchschnittes für die Initiativprobe geworfen.

Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis darf als Erster seine Aktionen ansagen und durchführen, danach der Spieler mit dem zweithöchsten Ergebnis, usw. Nachdem jeder Teilnehmer an der Handlung seine Aktion ausgeführt hat, beginnt die Runde von Neuem.

Falls es zwei- oder mehrmals zum gleichen Initiativergebnis kommen sollte, gewinnt, wer den höheren Wert auf Reflexe sein Eigen nennt. Ist auch dieser gleich, kann durch einen Münzwurf entschieden werden, wer den Anfang machen darf.

Initiative für magische Effekte

Um festzulegen, wann ein magischer Effekt in eine Kampfhandlung eingreift, wird die benutzte Zauberstufe von dem zuvor bestimmten Initiativwert abgezogen. Beträgt der Initiativwert eines Magieanwenders also 12 und er möchte eine magische Fähigkeit auf der 4. Zauberstufe anwenden, so würde diese bei 8 ausgelöst.

Meist halten sich Magier ein wenig von dem eigentlichen Kampfgeschehen fern und können so in Ruhe ihr Ritual weben, um den Zauber einzusetzen, wenn sie an der Reihe sind. Wird ein Magieanwender bei seinem Zauber durch einen gelungenen Angriff gestört, so muss er ihn in der nächsten Runde von vorn beginnen, falls eine Willenskraftprobe gegen den Wert des Angriffswurfes fehlschlägt. Gelingt diese Probe, so kann er seine Konzentration aufrecht erhalten. Er verzichtet durch diese Handlung allerdings darauf, dem Angriff auf seine Person auszuweichen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Überraschung

In einer Kampfhandlung kann es zu Situationen kommen, in denen eine Partei überrascht wird, was der Gegenpartei, der die Überraschung gelungen ist, einen Vorteil bei ihrer ersten Aktion einbringt. Typische Beispiele dafür wären ein Hinterhalt oder das gelungene Anschleichen von hinten.

Wenn ein Wesen überrascht wurde, bedeutet dies, dass es von seiner Initiative 10 Punkte abziehen muss, um die Verzögerung seiner Handlungen wieder zuspiegeln. Ein Wahrnehmungswurf entscheidet über die Überraschung, wobei der Erzähler den Schwierigkeitsgrad der nötigen Probe je nach der Situation bestimmt.

Dieser kann z. B. von einer Schleichen- oder Heimlichkeitsprobe abhängen und auf einen konkurrierenden Wurf hinauslaufen, evtl. auch von der Fertigkeit *Hinterhalt* oder der Gewandtheit eines Angreifers.

Der Angriff

Der Angriff ist das Herz einer jeden Kampfhandlung, denn um einem Gegner Schaden zuzufügen, muss natürlich zuerst ermittelt werden, ob man es vermag, ihn überhaupt zu treffen. Im Sternenmeer Rollenspiel wird dazu eine einfache Fertigkeitsprobe eingesetzt.

Der Angriffswurf erfolgt mit der Fertigkeit, die für die Art des geplanten Angriffs steht, und kann dadurch in der Höhe seiner eingesetzten Würfel variieren. Es gibt also keinen festen Angriffswert, der universell angewandt wird. So kann man z. B. die Fertigkeit *Fechten* für einen Angriff verwenden, ebenso die Fertigkeit *Nahkampf* für einen Kampf ohne Waffen oder *Pistole* für den Fernkampf. Dabei gilt wie stets, dass jeder Punkt der entsprechenden Fertigkeit für einen Würfel steht, der für den Angriff geworfen werden darf.

Mit dem Angriffswurf muss der Verteidigungswert des Gegners erreicht oder übertroffen werden, um einen Treffer zu landen. Natürlich wird auch bei Angriffsproben stets das jeweils zugehörige Attribut als Bonus angerechnet.

Ist der Angriff erfolgreich abgeschlossen, so kann der Getroffene versuchen, durch ein *aktives Ausweichen* dem Schaden zu entgehen. Misslingt dieses Manöver, so wird der entstandene Schaden ermittelt und der Gegner ist nun an der Reihe, seinen Angriff auszuführen.

Hat eine Angriffsfertigkeit durch regelmäßige Steigerung einen Wert von 6 Punkten erreicht, so darf mit dieser zweimal pro Runde angegriffen werden. Der Charakter beherrscht die Fertigkeit meisterlich und erhält deswegen einen Vorteil in ihrer Anwendung.

Gezielte Angriffe

Körperbereich	*Abzug*
Kopf	-5
Arme	-3
Hände	-6
Finger	-9
Bein	-3
Fuß	-6
Zeh	-9
Organ	-7

Gezielte Angriffe

Standardmäßig geht man davon aus, dass sich ein Angriff auf den relativ weitläufigen Bereich des Oberkörpers bezieht. Allerdings kann auch die Notwendigkeit bestehen, einen anderen, speziellen Körperteil anzuvisieren. Eine solche Attacke bezeichnet man als *gezielten Angriff*.

Dabei erleidet der Angreifer einen Abzug auf seinen Angriffswurf, der sich nach dem Körperbereich richtet, auf den er zielen möchte. Je kleiner der angepeilte Bereich ist, desto höher fällt der Abzug aus.

Einen gezielten Angriff muss der Spieler stets vor seiner Angriffsprobe ankündigen und dabei auch angeben, auf welchen Körperteil sich dieser beziehen soll.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Die Abzüge für die einzelnen Körperbereiche eines humanoiden Wesens können in der entsprechenden Tabelle nachgelesen werden. Für andere Lebewesen muss der Erzähler den Abzug je nach der Größe des jeweiligen Zielbereiches festlegen.

Aktives Ausweichen

Ein Charakter darf innerhalb einer Runde nach einem erfolgreichen Treffer einmal ausweichen, um diesen in letzter Sekunde zu verhindern. Diese Handlung wird als *Aktives Ausweichen* bezeichnet. Wird sie nicht genutzt oder gebraucht, so kann sie in einen zusätzlichen Angriff innerhalb der gleichen Runde umgewandelt werden.

Allerdings besitzt der Charakter nur einen einzigen Ausweichversuch. Darf sein Gegner einen zweiten Angriff anbringen, so kann er diesem nicht mehr ausweichen, wenn er seine Ausweichprobe auf die eine oder die andere Weise bereits verbraucht hat.

Zum Ausweichen wird der Ausweichwert eingesetzt, der sich aus dem **Durchschnitt von Reflexen und Gewandtheit** zusammensetzt und somit die Würfelanzahl angibt, die für die Probe genutzt werden darf. Auch hierbei wird ein ungerades Ergebnis abgerundet.

Der Schwierigkeitsgrad für die Ausweichprobe wird von der Höhe des gegnerischen Angriffswurfes bestimmt und muss für ein erfolgreiches Ausweichen übertroffen werden.

Gelingt das aktive Ausweichen, so entfällt der Schadenswurf und der Charakter erleidet keinen Schaden. Er ist dem Treffer durch ein geschicktes Manöver erfolgreich entgangen.

Beispiel:

Asiana, eine überaus hübsch anzusehende Nymphe, konnte sich leider nicht zwischen dem Lichtelfen Velinor und dem Menschen Baylen entscheiden und hat über eine längere Zeit mit beiden eine Liebschaft aufrecht erhalten. Nun ist Velinor vor Kurzem über seinen Konkurrenten gestolpert und fand dies nicht besonders amüsant. Es kam, wie es kommen musste und die beiden stehen sich nun in einem Duell Klinge gegen Klinge gegenüber.

Die Initiative entscheidet darüber, wer von den beiden Kontrahenten als Erstes zuschlagen darf und so ermittelt Velinors Spieler mit einer Wahrnehmung in Höhe von 2 Punkten und Reflexen in Höhe von 3 Punkten eine 5, was bedeutet, dass er zwei Würfel werfen darf. Er erlangt eine 5, was nicht sehr vielversprechend aussieht.

Nun ist Baylen an der Reihe und kommt mit einer Wahrnehmung von 3 und Reflexen von 3 auf eine 6, was ihm 3 Würfel für die Initiative einbringt. Er würfelt und erreicht eine 10, was bedeutet, dass er beginnen darf.

Baylens Spieler gibt an, dass der Mensch mit seinem Rapier angreift, und muss damit Velinors Verteidigungswert von 13 (Reflexe 3 x 3 = 9 + Wahrnehmung 4 = 13) überwinden. Er ermittelt durch seinen Angriffswert mit der Fertigkeit Rapier, die auf 4 Punkten steht, und seinem Gewandtheitsbonus von 3, den er dazu addiert, eine 15, was ihn einen Angriff landen lässt. Velinor möchte dies nicht auf sich sitzen lassen und entscheidet sich, aktiv auszuweichen.

Durch seine Reflexe von 3 Punkten und seine Gewandtheit, die ebenso hoch ist, besitzt er einen Ausweichwert von 3 und würfelt entsprechend mit 3 Würfeln. Er muss nun Baylens Angriffswurf von 15 schlagen und erreicht eine 17, womit er es erfolgreich verhindert hat, Schaden durch den Hieb zu erleiden. Baylens Rapier saust zwar drohend auf den Elfen zu, doch dieser tritt mit einem eleganten Schritt beiseite und lässt den Angriff ins Leere gehen.

Der Fernkampf

Der Nahkampf ist nicht die einzige Option für einen Angriff. In einer Welt, die nicht mehr länger auf sperrige Langbögen angewiesen ist, sondern mittlerweile auch über wesentlich leichter zu

transportierende Pistolen verfügt, wird es natürlich immer verlockender, diese in Gefahrensituationen zum Einsatz zu bringen, ohne für sich selbst eine Verletzung zu riskieren.

Allerdings sind solche Waffen außerhalb des militärischen Gebietes noch immer sehr selten und überaus teuer. Manch ein Edelmann empfindet ihren Einsatz gar als feige und lehnt ihre Nutzung kategorisch ab. Mittlerweile verdrängen Pistolen und Musketen jedoch speziell in den Reihen des Militärs die altmodischen Schusswaffen immer mehr und gehören in Schlachten zur gewöhnlichen Ausrüstung eines Soldaten.

Bei der Nutzung von Fernkampfwaffen kann ein Charakter Abzüge auf seinen Angriffswurf und auf seinen Schadenswurf erleiden, wenn das Ziel sehr weit von ihm entfernt ist.

Dies liegt zum einen an der Sichtweite des Charakters und der Reichweite der eingesetzten Waffe, zum anderen aber auch daran, dass eine Waffe weniger Durchschlagkraft besitzt, je weiter das Ziel von ihr entfernt ist. Natürlich verursacht sie dann auch weniger Schaden. Die entsprechenden Abzüge werden von dem Ergebnis der jeweiligen Proben abgezogen.

Abzüge im Fernkampf

Entfernung	*Angriffsprobe*	*Schadensprobe*
Nah	--	--
Normal	-3	-2
Weit	-6	-4
Extrem	-9	-6

Kampf mit zwei Waffen

Ein Charakter kann sich dafür entscheiden, mit zwei Waffen gleichzeitig zu kämpfen, was bei vielen Fechtstilen nicht ungewöhnlich ist. Dabei hat er die Wahl, ob er mit zwei gleich großen Waffen oder einer kürzeren und einer längeren Waffe kämpfen möchte.

Die Reichweite von Fernkampfwaffen

Waffe	*Kurz*	*Normal*	*Weit*	*Extrem*
Armbrust (leicht)	80 m	160 m	240 m	320 m
Armbrust (schwer)	200 m	300 m	400 m	500 m
Bogen (kurz)	50 m + MK x10	65 m +MK x10	80 m +MK x10	100 m +MK x10
Bogen (lang)	100 m +MK x10	125 m +MK x10	150 m +MK x10	200 m +MK x10
Harpune	5 m	10 m	15 m	20 m
Muskete	25 m	50 m	75 m	100 m
Pistole	5 m	10 m	15 m	25 m
Schleuder	5 m +MK	10m +MK	15 m +MK	20 m +MK
Wurfdolch	Muskelkraft	MK x2	MK x3	MK x4
Wurfmesser	Muskelkraft	MK x2	MK x3	MK x4
Wurfspeer	MK x5 m	MK x 10 m	MK x 15 m	MK x 20 m

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

In jedem Fall erhält der Charakter einen Abzug auf den Angriffswurf für die Waffe, die er in der schwächeren Hand führt. Bei einer längeren und einer kürzeren Waffe oder zwei kurzen Waffen von der Länge eines Dolches wäre dieser Abzug eine -2. Bei zwei langen Waffen wird der Angriffswurf mit einem Abzug von -3 belegt. Der Vorteil *Beidhändigkeit* kann dazu genutzt werden, um diesen Abzug aufzuheben.

Der Charakter kann mit beiden Waffen innerhalb einer Runde nacheinander angreifen, fügt also einen zusätzlichen Angriff zu seinem normalen Angriff hinzu.

Schaden

War ein Angriff von Erfolg gekrönt, so ist es an der Zeit, den Schaden zu ermitteln. Wurde der Angriffswurf ohne Waffe ausgeführt, so beträgt der Schaden stets 1W6 + den Muskelkraftbonus des Charakters. Wurde eine Waffe eingesetzt, so liegen die Dinge ein wenig anders.

Jede Waffe verfügt über einen grundsätzlichen Schaden, den sie anrichtet, und darf durch den Muskelkraftbonus ergänzt werden.

Der Grundschaden für eine bestimmte Waffe kann in der nebenstehenden Waffenliste nachgelesen werden. Er bestimmt über die Anzahl der Würfel, die bei der Ermittlung des Schadens nach einem erfolgreichen Treffer eingesetzt werden dürfen.

Nach der Waffenliste besäße beispielsweise ein Rapier, das von einem Charakter mit einer Stärke von 2 geführt wird, einen Schaden von 3W6 (Grundschaden) +2 (Muskelkraft).

Grundschaden

Nahkampfwaffen

Waffe	*Wert*
Axt	3
Axt, zweihändig	4
Degen	3
Dolch	1
Dreizack	4
Hammer	3
Hammer, zweihändig	4
Hellebarde	5
Knüppel	1
Langschwert	3
Messer	1
Parierdolch	1
Peitsche	1
Rapier	3
Säbel	3
Zwergenaxt	3

Fernkampfwaffen

Armbrust	3
Armbrust (schwer)	4
Bogen (kurz)	3
Bogen (lang)	4
Harpune	3
Muskete	5
Pistole	3
Schleuder	1
Wurfspeer	3

Betäubungsschaden

Natürlich muss man nicht unbedingt tödlichen Schaden verursachen, wenn man dies nicht möchte. Für den Fall, dass man einen Gegner nicht mit der Absicht zu töten angreift, kann man ihm Betäubungsschaden zufügen. Dies muss jedoch zuvor eindeutig angesagt werden.

Allerdings werden für den Betäubungsschaden keine Schadenspunkte abgezogen. Ein Schlag, der Betäubungsschaden verursachen soll, zieht sofort und ohne Umwege eine Schadensstufe ab. Dabei wird davon ausgegangen, dass der Schlag gezielt zu diesem Zweck eingesetzt wird.

Wenn man Betäubungsschaden verursachen möchte, müssen bestimmte Bereiche eines Wesens

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

angegriffen werden. Es wird wahrscheinlich nicht sonderlich aussichtsreich sein, wenn man einen Arm oder ein Bein malträtiert. Betäubungsversuche werden sich in vielen Fällen gegen den Kopf richten oder bestimmte Bereiche der Brust zum Ziel haben. Entsprechend gelten solche Angriffe als gezielte Angriffe und werden mit den jeweiligen Abzügen für spezielle Körperbereiche erschwert.

Zudem darf das Ziel, das den Betäubungsschaden einstecken soll, stets eine Gegenprobe mit seiner Konstitution gegen die Höhe des Angriffswurfes ablegen. Gelingt dieser Wurf, hat der Angriff keine Auswirkungen. Schlägt die Konstitutionsprobe fehl, wird ihm eine Schadensstufe abgezogen, die wie normaler Schaden regeneriert wird.

Kampf unter Wasser

Die Existenz von Kreaturen, die ihr Dasein unter den Wellen des Meeres fristen, macht natürlich auch Regelungen für ein Kampfgeschehen unter Wasser notwendig.

Durch den Widerstand des Wassers macht es wenig Sinn, mit Waffen zu kämpfen, mit denen man weit ausholen muss, um einen Schlag anzubringen. Also bedient man sich gemeinhin dem Einsatz von Stichwaffen und kämpft mit Speer und Dreizack oder nutzt Harpunen für den Fernkampf. Der Einsatz einer Hiebwaffe wird entsprechend mit einem Abzug von -3 belegt.

Meereswesen werden in ihrem Element in einem Kampfgeschehen nicht mit einem Abzug belegt. Für sie ist der Wasserwiderstand vollkommen natürlich und es würde sie eher verunsichern, wenn sie an Land agieren müssten, wo ihnen jede Bewegung unnatürlich schnell erscheinen muss und wesentlich weniger Kraft erfordert. Gerät jedoch ein Landbewohner in einen Kampf unter Wasser, so werden all seine Aktionen mit einem Abzug von -3 erschwert, um den ungewohnten Verhältnissen Rechnung zu tragen. Für Meereswesen können diese Auswirkungen an Land ebenso gelten, sind diese für sie im Normalfall doch ebenso fremd, wenn sie sich nicht ständig dort aufhalten und sich daran gewöhnen konnten.

Körperliche Heilung

Ein Kampfgeschehen endet selten, ohne Verletzungen zu hinterlassen und auch sonst birgt das Abenteurerleben so manche Verletzungsgefahr. Entstandene Wunden benötigen dann ihre Zeit, um heilen zu können.

Wenn keine magische Heilung möglich ist, so muss man sich dabei auf die natürliche Heilkraft des Körpers verlassen und abwarten, bis sich dieser von allein regeneriert hat.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Wenn der Charakter Bettruhe genießt und sich keiner Anstrengung aussetzt, kann er auf natürlichem Wege eine Schadensstufe pro Tag plus seinen Konstitutionswert an Schadenspunkten regenerieren.

Falls er während dieser Zeit durch einen erfahrenen Heilkundigen oder Kräuterkundigen versorgt wird, erlangt er außerdem die Möglichkeit, einmal pro Tag einen Attributswurf auf seine Konstitution zu absolvieren und das Ergebnis zu seinen regenerierten Schadenspunkten zu addieren.

Erschöpfung

Nicht nur körperliche Wunden müssen heilen. Auch körperliche oder geistige Erschöpfung muss ab und an kuriert werden, wenn die Leistungsfähigkeit nicht nachlassen und der Charakter keine daraus resultierenden Abzüge erleiden soll. Dabei gilt, dass ein Wesen nach 8 Stunden vollkommener Ruhe wieder vollständig erholt ist. In dieser Zeit sollte es möglichst ungestört schlafen, da nur so die körperlichen Ressourcen wieder aufgebaut werden können.

Bekommt es für einige Zeit am Stück keine Gelegenheit Ruhe zu finden, so wird jede Aktion durch den Schlafmangel ab dem 2. Tag mit einem Abzug von -1 belegt. Mit jedem zusätzlichen Tag erhöht sich dieser um weitere -1, bis sich eine Möglichkeit zum Schlafen findet.

Viele Gegner – wenig Helden

In einer Welt wie dem Sternenmeer geschieht es schnell, dass die Charaktere urplötzlich einer Übermacht an Gegnern gegenüberstehen, die zwar für sich allein gesehen kaum eine Herausforderung darstellen, aber im Rudel durchaus für Beschäftigung sorgen. Raue Schlägertrupps, die auf Ärger aus sind, einfache Soldaten oder Piraten sind nur einige der Gesellen, die den Helden ab und an auf die Nerven fallen können und eine ordentliche Abreibung benötigen. Zwar sind diese nicht dazu gedacht, eine ernsthafte Gefahr darzustellen, doch für die ein oder andere Blessur und etwas Abwechslung können sie durchaus sorgen.

Solche Szenarien können allerdings in der Spielabwicklung extrem aufhalten. So kann eine kleine Kneipenschlägerei, die zur allgemeinen Auflockerung dienen sollte, zu einem ungewollt abendfüllenden Programm werden und den Spielfluss durch Rechnerei und Würfelproben ins Stocken geraten lassen.

Für dieses Problem kann jedoch Abhilfe geschaffen werden, indem man den einzelnen Gegnern eine Bedrohungsstufe zuteilt, die zwischen 1 und 5 liegen kann, wenn es nötig und der Stärke der Helden angemessen ist, natürlich auch höher. Entsprechend kann ein Schläger mit der Bedrohungsstufe 1 einen Treffer einstecken, einer mit Stufe 2 eben zwei Treffer, usw. und fällt dann besinnungslos zu Boden.

Die weiteren Kampfwerte kann der Erzähler in einer Art kurzem Schlägerbogen notieren. Für Schläger, Wachen, u.ä. braucht man selten mehr als nur die Attribute und die jeweiligen Waffen mit den zugehörigen Fertigkeiten. Schließlich müssen sie keine raffinierten Höchstleistungen vollbringen.

Dies sollte man natürlich niemals mit einer wichtigen Persönlichkeit machen oder mit einem Schurken, der die Gruppe richtig fordern soll. Für eine Ansammlung weitestgehend namenloser Schläger reicht es jedoch allemal.

Um die Angelegenheit jedoch nicht allzu eintönig zu gestalten, ist es ratsam, wenn sich unter diesen Schlägern auch einmal ein zäherer Geselle versteckt und die Werte hier und da variiert werden, damit keine Langeweile aufkommt und die Spieler auf der Hut bleiben.

Es empfiehlt sich, die Bedrohungsstufe der Schläger an ihre Anzahl anzupassen. Je größer die Gruppe ist, desto niedriger sollten die Bedrohungsstufen ausfallen. 20 Schläger mit einer Bedrohungsstufe von 5 können für 3 oder 4 Helden durchaus zu einem sehr großen Problem

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

werden. Mit einer Bedrohungsstufe von 1 sind sie durch die hohe Anzahl noch immer sehr unangenehm aber für leidlich erfahrene Helden zu meistern.

Die Bedrohungsstufe sollte dem Rang der Schläger angemessen sein. Palastwachen sind zweifellos stärker als Betrunkene in einer Taverne oder einfache Soldaten. Dafür treten sie jedoch höchstwahrscheinlich in kleineren Gruppen auf.

Eigene Schläger entwerfen

Um eigene Schläger zu entwerfen, kann man nach der folgenden Regelung vorgehen, die es erleichtern soll, diese unangenehmen Zeitgenossen möglichst mühelos mit Werten auszustatten und in das Spiel einzubringen. Idealerweise kann man sich auf diese Weise einige Schlägertrupps im Voraus basteln, die man im Falle eines Falles dann einfach aus dem Hut zaubert und ins Rennen schickt.

In der nachfolgenden Tabelle finden sich die passenden Attributspunkte für die Schläger einer bestimmten Bedrohungsstufe. Allerdings gilt dabei, dass der erste Attributspunkt noch nicht gegeben ist, sondern ebenfalls mit diesen Punkten erkauft werden muss.

Was Kampffertigkeiten angeht, so sollte sich der Erzähler nicht davor scheuen, diese jeweils an seine Bedürfnisse anzupassen und entsprechende Punkte zu verteilen. Wie viele Waffen ein Schläger mit sich führen mag, richtet sich ein wenig nach seinem Rang. Die Palastwache hat sicherlich nicht nur eine größere Klingenwaffe wie einen Degen oder ein Rapier parat, sondern vielleicht noch einen Dolch und eine Pistole. Ein gewöhnlicher Kneipenschläger hat wahrscheinlich eher sein schmuddeliges Messer dabei oder bedient sich einer einfachen aber effektiven Flasche. Im Zweifelsfall kann er auch einfach seine Hände für den waffenlosen Kampf einsetzen und sich seiner Muskelkraft bedienen.

Die mögliche Punktzahl der Kampffertigkeiten ist ebenfalls in der Tabelle angegeben. Auch hierbei muss jeder Punkt einer Kampffertigkeit einzeln gekauft werden.

Attribute nach Bedrohungsstufe

Bedrohungsstufe	*Attributspunkte*	*Fertigkeitspunkte*
Stufe 1	13	3
Stufe 2	16	6
Stufe 3	19	9
Stufe 4	22	12
Stufe 5	25	15

Mehrere Gegner angreifen

Schläger eignen sich perfekt für waghalsige Aktionen, die einen Helden großartig aussehen lassen. Warum sollte er sich keinen Stuhl schnappen und damit einmal reihum zuschlagen? Oder einfach mehrere grobe Gestalten mit einem eleganten Hieb auf einmal zum Fall bringen? Schließlich hält ein Schläger auf den niedrigen Bedrohungsstufen nicht viel aus, also liegt dies durchaus im Bereich des Möglichen.

Möchte ein Spieler eine solche Aktion starten und mehrere Gegner gleichzeitig angreifen, so wird der Schwierigkeitsgrad für den Angriffswurf für jeden zusätzlichen Gegner um +3 erhöht. Dies entspricht der Steigerung um eine Schwierigkeitsstufe für jeden Gegner, der getroffen werden soll.

Befindet sich darunter ein Schläger mit einer höheren Bedrohungsstufe, so sollte der Erzähler den Schwierigkeitsgrad entsprechend steigern, wie er es für angemessen hält.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

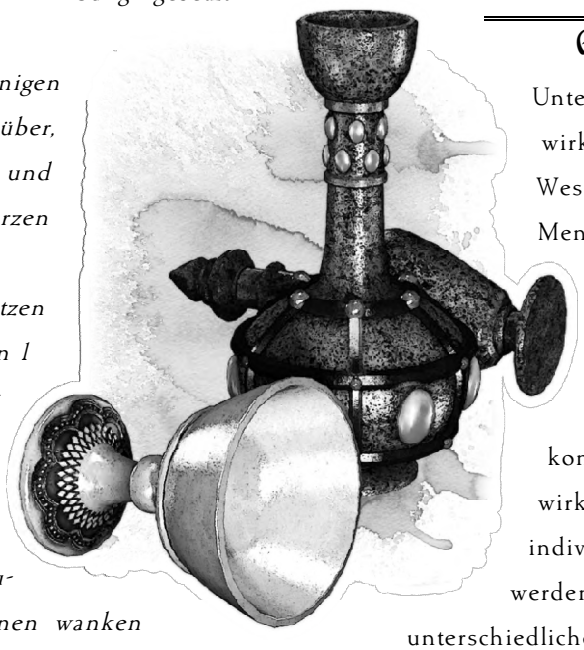
Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Die Höhe des Angriffswurfes entscheidet dann darüber, wie viele Gegner getroffen wurden. Ist er niedriger als der Wert des Schwierigkeitsgrades inklusive aller Steigerungen, so werden nur so viele Schläger getroffen, wie es der erreichte Wert erlaubt.

Der Rest der unglücklichen Schläger darf sich freuen, denn für den Augenblick bleiben sie verschont. Es ist wahrscheinlich unnötig zu erwähnen, dass man einen solchen Versuch nie gegen ernsthafte Gegner erwägen sollte.

Beispiel:

Der stets ein wenig großspurige Dalandir ist in eine deftige Schlägerei geraten, die durch ein paar unbedachte Äußerungen in Gang gesetzt worden ist.



Nun steht er einigen groben Schlägern gegenüber, die sich mit Fäusten und Flaschen auf ihn stürzen möchten.

Die Schläger besitzen eine Bedrohungsstufe von 1 und der Erzähler legt pauschal fest, dass der Verteidigungswert für einen der betrunkenen Gesellen auf einer 7 anzusetzen ist. Fünf von ihnen wanken nun drohend auf den Halb-Nymphen zu und Dalandir beschließt, es mit allen aufzunehmen und ihnen einen ordentlichen Schlag mit einem der hölzernen Stühle zu verpassen. Damit müsste er nun eine 19 erreichen.

Nicht unmöglich, wenn man über eine Gewandtheit von 4 verfügt, die nun für den Angriffswurf eingesetzt wird. Allerdings hat Dalandir kein Glück. Er erreicht lediglich eine 18 und somit kann er nur vier der Schläger zum Fall bringen. Der übrig gebliebene rüstet sich nun seinerseits für einen Angriff auf den Halb-Nymphen, um seine bewusstlosen Kameraden zu rächen.

Situationen im Leben eines Abenteurers

Kampf ist nicht die einzige Gefahr im Leben eines Abenteurers. Seine Erlebnisse bringen es oftmals mit sich, dass er sich in Situationen befindet, in denen es brenzlig werden kann. So kann er aus großen Höhen hinabstürzen, während er gewagt über Dächer springt, durch Explosionen zu eng mit Feuer in Berührung kommen oder sogar mit einer giftigen Klinge konfrontiert werden, die ihm doch scheinbar nur einen Kratzer zugefügt hat.

Es gibt einiges, was Leib und Leben zu bedrohen vermag und spezielle Regeln benötigt, die im Folgenden behandelt werden.

Alkohol und Drogen

Unter Alkoholeinfluss oder den Auswirkungen von Drogen haben die Wesen im Spiel ebenso zu leiden wie Menschen im wirklichen Leben und so müssen sie, sobald sie einen solchen Stoff konsumiert haben, mit den Folgen leben.

Handelt es sich um Drogenkonsum, so können die Auswirkungen variieren und müssen individuell vom Erzähler festgelegt werden. Drogen können eine Reihe ganz unterschiedlicher Wirkungen besitzen, die sich nach der jeweiligen Substanz richten. Sie sind ähnlich zu betrachten wie Gifte. Bei Alkohol kann die Angelegenheit jedoch ein wenig einfacher geregelt werden.

Wann ein Charakter betrunken ist, wird durch eine Konstitutionsprobe entschieden, deren Schwierigkeitsgrad mit jedem Glas um +3 ansteigt. So wäre der Schwierigkeitsgrad für das erste Glas eine harmlose 3, bei dem Zweiten steigt dieser jedoch schon auf eine 6, usw. Wenn eine dieser Proben fehlschlägt, gilt der Charakter als betrunken und muss einen Abzug auf seine Aktionen hinnehmen.

Ein betrunkener Charakter erhält einen Abzug von -3 auf alle Aktionen, die er in diesem Zustand ausführen möchte, bis er wieder nüchtern ist. Trinkt er danach weiter, so muss er weitere Konstitutionsproben ablegen und erleidet bei einem Fehlschlag einen weiteren Abzug von -3. Sollte er dann noch immer nicht zur Vernunft kommen, so geht das Spielchen weiter, bis er so viele gescheiterte Proben erlitten hat, wie es der Höhe seines Konstitutionswertes entspricht. Danach gleitet er unweigerlich in die Bewusstlosigkeit.

Für gewöhnlich tritt die Ernüchterung nach einer ausreichenden Mütze Schlaf ein bzw. nach einer entsprechenden Zeitspanne, in der die Wirkung verfliegen kann. Diese kann sich je nach der Masse des genossenen Alkohols unterscheiden. Je gescheiterter Konstitutionsprobe benötigt ein betrunkener Charakter 2 Stunden, um wieder auf die Beine zu kommen. In dieser Zeit darf er natürlich keinen Alkohol mehr zu sich nehmen.

Bis dahin darf er sich mit so ziemlich allem plagen, was Alkohol an Auswirkungen zu bieten hat. Halluzinationen, Gleichgewichts- und Sprachstörungen oder Verwirrtheit – die Möglichkeiten sind vielfältig und keine davon ist sonderlich angenehm.

Ersticken und Ertrinken

Wenn ein humanoides Wesen keinen Sauerstoff mehr bekommt, ganz gleich, ob dies unter Wasser geschieht oder anderweitige Ursachen haben mag, wird es unweigerlich zuerst das Bewusstsein verlieren und danach sein Leben lassen.

Wie lange es unter Wasser die Luft anhalten kann oder den Auswirkungen des Erstickens widersteht, kann durch den Willenskraftwert ermittelt werden. Pro Punkt der Willenskraft kann ein Wesen für je 20 Sekunden aktiv gegen diesen Zustand ankämpfen, dann tritt die Bewusstlosigkeit ein.

Danach folgt eine Konstitutionsprobe, die für jede Runde abgelegt werden muss, in der weiterhin Sauerstoffmangel herrscht. Für jede gescheiterte Probe erleidet das Wesen einen Abzug von -3 auf die Nächste und verliert zudem eine Schadensstufe. Nach dem Verlust aller Schadensstufen ist das Wesen noch für so viele Runden am Leben, wie es der Höhe seiner Konstitution entspricht, danach ist es verloren.

Feuer und Säure

Feuer und Säure sind Dinge, vor denen man sich stets in acht nehmen sollte und deren direkten Einfluss man besser meidet. Leider bringt es das Abenteurerleben mit sich, dass man nicht immer eine Wahl hat.

Wird ein Charakter Feuer oder Säure ausgesetzt, muss der Erzähler zunächst die jeweilige Stärke festlegen, mit der ein solcher Stoff Schaden verursacht. Diese richtet sich nach der Größe eines Feuers oder der Menge der Säure, mit der er das Ziel konfrontieren möchte.

Ein kleines Feuer ist schnell gelöscht und verursacht wenig Schaden, ebenso wie ein winziger Säurespritzer. Handelt es sich jedoch um eine Explosion oder eine Feuersbrunst oder schließt der Charakter gar Bekanntschaft mit einem hübschen Säurebad, so sieht die Sache anders aus.

Hierbei muss der gesunde Menschenverstand eingesetzt werden, um einen passenden Stärkegrad zu wählen. Zudem bietet Kleidung einen gewissen Schutz, zumindest wenn es sich um kleinere Feuer oder Säuremengen handelt. Dieser hält jedoch meist nicht allzu lange an und richtet sich nach der Stärke des Materials, aus dem sie besteht. Spärliche Bekleidung und zarte Stoffe bieten keinen nennenswerten Schutz.

Der Erzähler kann entsprechend entscheiden, dass Kleidung zwischen einer und sechs Runden Schutz bietet, bevor die Haut des Charakters angegriffen wird. Dies sollte sich nach dem Stärkegrad des Feuers oder der Säure richten.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Pro Stärkegrad richten Feuer oder Säure je 1W6 Schadenspunkte in der ersten Runde an. Ein kleines Feuer mit einem Stärkegrad von 1 verursacht also beispielsweise 1W6 Schadenspunkte. Brennt jedoch der ganze Charakter, erleidet er dagegen 6W6 Schadenspunkte für den Stärkegrad 6. In den folgenden Runden halbiert sich dieser Schadenswert.

So würde also im ersten Fall der Schadenswurf des einen Würfels halbiert, im zweiten Fall in jeder weiteren Runde nach der ersten 3W6 Schadenspunkte verursacht.

Wie lange ein Feuer oder eine Säure Schaden zufügen kann, richtet sich danach, wie viele Runden es in Anspruch nimmt, bis das Feuer gelöscht wird oder die Säure abgewaschen werden kann. Bis zu diesem Zeitpunkt richten beide Stoffe in jeder Runde weiter Schaden an.

Gift

Gift ist eine Gefahr, die man häufig weder sehen noch schmecken kann. Dabei kann das Ausmaß des Schadens so unterschiedlich sein wie die eigentliche Wirkung einer solchen Substanz. Sie ist meist schnell und unauffällig verabreicht, kann rasch aus einem Ring in ein Glas Wein befördert werden oder eine Klinge zu einer größeren Gefahr machen, als man es zunächst annimmt.

Es empfiehlt sich, bei der Erstellung eines Giftes darüber nachzudenken, welchen Schaden es in welchem Zeitraum verursachen wird, ob der Schaden mit der Zeit ansteigt oder mit einem Mal zuschlägt.

Zudem muss die genaue Wirkung festgelegt werden. Manche Gifte sind tödlich, andere wirken auf den Verstand oder verursachen körperliche Erscheinungen, lähmen Gliedmaßen oder machen das Opfer krank und schwach. Die Möglichkeiten sind vielfältig und können ebenso raffiniert wie grausam sein.

Bei der Entwicklung des Stoffes ist es zudem angebracht, über eventuelle Gegengifte nachzudenken, die seine Wirkung aufheben könnten, falls man schnell genug in ihren Besitz gelangen kann.
Eine einheitliche Regelung zur Wirkung eines Giftes kann es nicht geben. Dafür jedoch eine recht einfache Regel, wie man ermittelt, ob ein Wesen dessen Auswirkungen erleidet.

Die Stärke eines Giftes wird gemäß der Stärkegradregelung zwischen 1 und 6 festgelegt. Sie bestimmt über den Schwierigkeitsgrad für die Widerstandsprobe des Betroffenen, der sich auf die Stärke des Giftes x3 beläuft.

Das Attribut für die Widerstandsprobe ist die Konstitution des Opfers. Schlägt die Widerstandsprobe fehl, so erleidet das Ziel die vollen Auswirkungen eines Giftes, gelingt sie, so hat der Stoff keinerlei Wirkung.

Kosten für den Kauf eines Giftes

Wer sich eine giftige Substanz oder eine Droge besorgen will, kann damit rechnen, dass ein solcher Stoff nicht einfach zu erlangen ist und zudem auch recht ordentlich den Goldbeutel erleichtern wird.

Als Faustregel gilt, dass ein Gift seine Stärke multipliziert mit 100 Seesternen kosten wird. So würde Malarnorwurzelsaft 400 Goldseesterne kosten und sich in der Herstellung auf die Hälfte dieses Preises belaufen, also immerhin 200 GS verschlingen.

Klettern

Klettern ist eine enorme Kraftanstrengung, die jeden Charakter an seine Grenzen treiben kann. Alle 10 m wird eine Probe auf Ausdauer fällig, denn Klettern ermüdet ein Wesen im Normalfall schnell.

Der Schwierigkeitsgrad für eine Kletterprobe wird zunächst auf dem Durchschnitt angesetzt und je nach dem zu besteigenden Gelände erleichtert oder erschwert.

So könnte Regen ein Grund dafür sein, eine Kletterprobe zu erschweren, ebenso wie eine glatte

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Wand, an der man schlecht Halt findet. Sind dagegen viele Griffmöglichkeiten vorhanden, kann eine Kletterprobe durchaus erleichtert werden.

Wie oft eine Kletterprobe verlangt wird, richtet sich nach der Höhe und den Umständen. Der Erzähler könnte also alle 10 m eine Probe verlangen, vielleicht auch in kürzeren Abständen, wenn es die Situation erfordert und das Gelände besonders schlecht zu erklettern ist.

Stürze

Bei den Abenteuern, die Charaktere erleben, sind sie nur allzu oft der Gefahr ausgesetzt, von einer erhöhten Stelle hinabzufallen und sich dabei ernsthaft zu verletzen. Um festzustellen, ob es zu einer Verletzung kommt, werden sogenannte Prozentwürfel bzw. zwei zehnseitige Würfel benutzt, mit denen man die prozentuale Chance einer Verletzung ermitteln kann.

Dabei besteht pro 2 m Höhe, die ein Charakter hinabstürzt, eine 5-%-Chance, dass er dabei eine Verletzung erleidet. Bei 12 m im freien Fall wären dies immerhin schon 60%, bei 20 m sieht es mit 100% schon weitaus brenzliger aus und er wird definitiv nicht unbeschadet am Boden ankommen.

Um den entstandenen Schaden zu berechnen, wird angenommen, dass ein Wesen pro 2 m Höhe, die es hinabstürzt, 1W6 Schadenspunkte erleidet. Dies kann bis zu einem Höchstmaß von 10W6 gehen – eine beträchtliche Gefahr für sein Leben.

Falls der Charakter nicht frei durch die Luft segelt, sondern sich in seiner Nähe etwas befindet, woran er sich festhalten könnte, wird ihm alle 2 m ein Wurf auf Gewandtheit gewährt, um sich abzufangen. Dabei richtet sich der Schwierigkeitsgrad nach der entsprechenden Umgebung. Allerdings vermeidet dies nicht jeglichen Schaden – für die gefallenen Meter muss trotzdem ein Prozentwurf abgelegt werden, der über die Verletzungen entscheidet.

Schwimmen

Für Schwimmen gilt Ähnliches wie für Klettern. Hierbei wird alle 200 m eine Probe auf Ausdauer nötig. Dies verkörpert auch hier den Kraftaufwand und das stetige Ermüden von Armen und Beinen bei der ausdauernden Bewegung.

Beim Schwimmen wird der Schwierigkeitsgrad für eine Schwimmprobe zunächst auf dem Durchschnitt angesetzt, wenn das Wasser eine normale Temperatur besitzt und relativ ruhig ist. Kommen

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

jedoch hohe Wellen und aufgewühltes Wasser hinzu oder ist es besonders kalt, so kann die Schwierigkeit deutlich höher angesetzt werden.

Schwimmproben sind normalerweise nicht nötig, wenn der Charakter nicht gehetzt ist und die Umstände gewöhnlich sind. Ein schlichtes Bad im See erfordert keine Probe auf diese Fertigkeit. Tritt jedoch eine besondere Situation ein, wie z. B. die Notwendigkeit, jemanden zu retten oder eine anderweitige Schwierigkeit, so kann eine Probe erforderlich sein.

Das Wichtigste zuletzt ...

Regeln sind wunderbar, aber man sollte sich nicht sklavisch daran halten, denn sie werden niemals jede mögliche Situation abdecken können. Manchmal ist schlicht der gesunde Menschenverstand gefragt, wenn es darum geht, eine Situation und ihr Ergebnis zu bewerten.

Regeln sind ein Gerüst, das man vergessen sollte, wenn es der Augenblick erfordert. Es macht keinem Sinn, wenn ein Charakter gerade einem grobschlächtigen Wachmann von hinten eine Flasche auf den Kopf schlägt und diese Situation dann nach den Regeln für Betäubungsschaden abgehandelt wird. Der Wachmann hat ihn nicht bemerkt? Wunderbar, dann liegt er jetzt bewusstlos am Boden und genießt die unerwartete Ruhe. Der Charakter hatte alle Zeit der Welt für seine Aktion. Warum sollte man sie nun mühsam auswürfeln? Natürlich kann der Spielleiter einen Angriffswurf verlangen, wenn er den Erfolg des Treffers anzweifelt und den Wachmann eine Gegenprobe mit seiner Konstitution ausführen lassen, aber damit sollte den Regeln Genüge getan worden sein. Einfacher ist es hier sicherlich, einfach eine Entscheidung zu treffen. Die Konstitution des Wachmannes ist durchschnittlich? Gut, dann schläft er jetzt. Sie ist sehr hoch? Dann hat er den Treffer womöglich überstanden und ist nicht erfreut.

Der Ausgang der Situation sollte sich danach richten, was für das Spiel gut ist und es bereichert. Wäre dies jetzt ein Kampf gegen eine wütende Wache von der körperlichen Beschaffenheit eines wilden Ebers, ist das wunderbar. Vielleicht war der Spielfluss zu ruhig und es schadet nicht, ein bisschen Abwechslung hineinzubringen. Lauert die eigentliche Gefahr aber hinter der nächsten Tür auf die Charaktere und sie haben gerade mehrere Kampfsituationen hinter sich, dann muss es nicht sein.

Greift ein Meuchelmörder sein Opfer aus einem Hinterhalt heraus an und stößt ihm eine Klinge zwischen die Schulterblätter, so ist es relativ müßig, die Schadensstufen des Opfers zu bemühen und einen Kampf zu inszenieren, wo es keinen gibt. Insbesondere dann, wenn es sich hierbei nicht unbedingt um eine unglaublich wichtige Persönlichkeit handelt, deren Gesundheit man wahren möchte.

Liegt der Fall jedoch anders und es ist wichtig, dass die entsprechende Person überlebt, obwohl sie nach den Regeln gerade das Zeitliche gesegnet hat, so sollte sich der Erzähler nicht scheuen, ein kleines Wunder zu ermöglichen.

Es ist sicherlich in vielen Spielsituationen erforderlich, Regeln zu bemühen und die Würfel sprechen zu lassen. Aber ebenso oft reicht eine schlichte Entscheidung, die den Spielfluss nicht aufhält und eine spannende Stelle der Geschichte dadurch zerstört, dass zuerst den Regeln Folge geleistet wird. In einem Kampfgeschehen mag das aufregend und spannend sein, in einer gefährlichen Situation mag es für den Nervenkitzel sorgen, aber stellenweise ist es schlicht und ergreifend unnötig und störend, wenn jede noch so unwichtige Kleinigkeit ausgewürfelt wird.

Ein Erzähler sollte mutig genug sein, die Regeln zu biegen oder sie einfach zu vergessen. Aber auch gerecht genug, um dies nicht in Willkür ausarten zu lassen. Schließlich geht es am Ende um ein spannendes und gutes Spielerlebnis für alle und dies sollte immer an erster Stelle stehen. Manchmal mit den Regeln, manchmal auch ohne.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Kapitel 6

Erfahrung, Ruf und Schicksal

Ein Charakter, der auf Abenteuer auszieht, sammelt Erfahrung. Seine Fähigkeiten verbessern sich zusehends, er wird stärker und kann seine Talente besser einsetzen. Zudem erlangt er einen Ruf, der ihm bereits vorauseilen kann, wenn seine Taten genug Aufsehen erregt haben. Fremde beginnen, Geschichten über seine Abenteuer zu erzählen und langsam wird er selbst zu einer Legende.

Im Sternenmeer Rollenspiel werden diese Phänomene in Erfahrungspunkten und Rufpunkten gemessen. Zwei Maßeinheiten, die über Entwicklung und Bekanntheitsgrad bestimmen.

Mit Erfahrungspunkten können Attribute und Fertigkeiten gesteigert werden. Sie verstärken Zauber und Wunder, lassen Kampffähigkeiten und Widerstandsfähigkeit ansteigen und machen aus einem Anfänger einen wahren Helden. Gleichzeitig steigt auch sein Ruf an und sorgt dafür, dass man ihn auch als einen solchen wahrnimmt.

Kurzum markieren Erfahrung und Ruf die Dinge im Leben eines Abenteurers, die vielleicht noch erstrebenswerter sind, als Reichtum es sein mag. Es sind jene Kleinigkeiten, die einen Spieler dazu anspornen, seinen Charakter Großes leisten zu lassen und sich immer wieder in Gefahr zu bringen.

Ein drittes Element, das auf das Leben eines Charakters Einfluss nimmt, ist die Macht des Schicksals, die Augen der Götter, die auf ihm ruhen und die seine Taten beobachten. Manchmal kann das Schicksal gnädig sein und eine aussichtslose Situation durch eine glückliche Fügung zum Guten wenden. Zu anderen Zeiten ist das Schicksal grausam und reißt einen Helden unweigerlich in sein Verderben. Das Schicksal ist dabei keine Belohnung, doch womöglich mag es eines Tages die letzte Rettung einer Heldengruppe sein. Allein das Attribut Ausstrahlung entscheidet darüber, wie aufmerksam die Götter die Taten eines Helden verfolgen und ob sie dazu bereit sind, ihm ihre Gunst zu gewähren.

Über Kampagnen

Wann vergibt man eigentlich Belohnungen? Diese Frage lässt sich nur dann beantworten, wenn man mit der Struktur einer Rollenspielkampagne vertraut ist.

Wahrscheinlich kann man eine Kampagne am ehesten mit einem Roman vergleichen, vorzugsweise mit einem dicken Wälzer, der aus mehreren Teilen oder sogar mehreren Bänden besteht. Die Kampagne umfasst, gleich dem vollständigen Werk, die komplette Geschichte, die die Helden erleben sollen. Sie hat ein bestimmtes Ziel, das sich durch das Bestehen mehrerer Teilabschnitte offenbart. Oftmals bezeichnet man diese Abschnitte als Abenteuer, vergleichbar mit einem abgegrenzten

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Teil innerhalb des Romans, der mehrere Kapitel umfasst.

Zu Beginn einer Kampagne ist den Spielern meist noch gar nicht bewusst, in welche Richtung sich ihre Geschichte bewegt. Wahrscheinlich beginnt sie harmlos mit einem kleinen Vorfall oder einem Problem, das sie lösen sollen. Vielleicht ist zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht abzusehen, dass sie sich jemals zu Helden mausern werden. Nicht selten stolpern Abenteurer einfach in etwas hinein, ohne zu ahnen, welche Pläne das Schicksal für sie bereithalten mag.

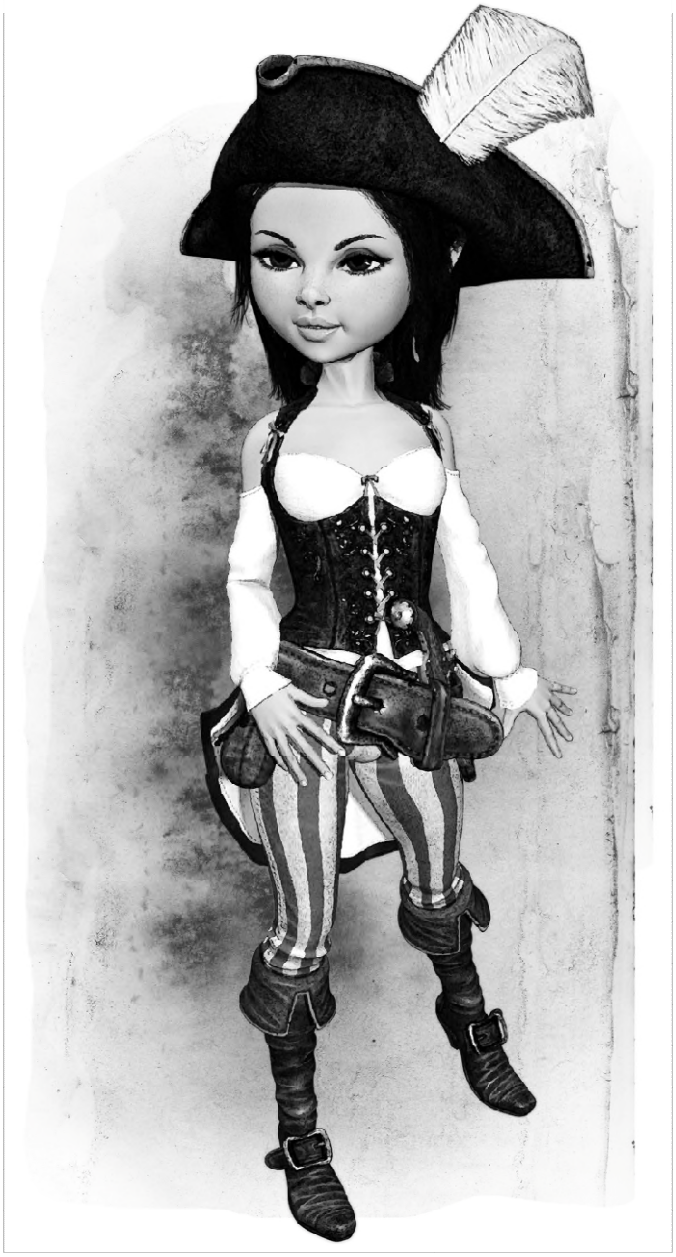
Mit der Zeit und durch die Kapitel bzw. Abschnitte des Abenteuers hindurch zeichnet sich dann langsam ab, dass sie in etwas Größeres geraten sind. Puzzleteile fügen sich zu einem Bild zusammen, das die Spieler oftmals fassungslos zurücklässt. Sie beginnen, das Ausmaß der Geschichte zu erkennen und begreifen Stück für Stück den Sinn, der in Wirklichkeit die ganze Zeit hinter den Geschehnissen gesteckt hat.

Auch hier ist wahrscheinlich die Parallele zu einem Roman erkennbar. Oft sind die Protagonisten einfache Leute, die weder ihr eigenes Potenzial kennen noch jemals mit einem aufregenden Leben gerechnet haben. Es sind Zwangslagen und Vorfälle, die sie plötzlich von einem einfachen Bauernburschen in einen Helden verwandeln. Ein Überfall vielleicht, der ihre Existenzgrundlage zerstört, ein geheimnisvolles Mal, das von einem Reisenden erkannt wird und ihre wahre Bestimmung offenbart. Begegnungen, die ihr ganzes Leben verändern.

Manche Kampagnen sind episch. Sie erschüttern nach und nach das Umfeld der Charaktere und machen sie zum Zentrum von etwas, das die ganze Welt verändern wird. Manche sind kleiner. Sie befassen sich mit Geschehnissen in einer abgegrenzten Umgebung, benutzen vielleicht eine Stadt oder ein Land als Schauplatz oder kreisen um eine Szenerie bei Hofe. Solche Kampagnen erfordern vielleicht im Vorfeld eine genauere Planung und drehen sich um eine Gruppe von Charakteren, die auf ihr Umfeld und aufeinander abgestimmt sind.

Manche Gruppen spielen lieber einzelne, zusammenhanglose Abenteuer als sich in Kampagnen von weltumspannenden Ausmaßen zu stürzen. Sie ziehen durch die Welt und nehmen die Geschehnisse so, wie sie kommen, ohne dass es am Ende um ein höheres Ziel gehen muss.

Vieles ist denkbar und am Ende richtet sich alles nach den Vorlieben und Konzepten, die die



Spieler für ihre Charaktere erarbeitet haben. Eine Kampagne, die sich um Spionage und das höfische Leben dreht, ist sicherlich anders als eine, die sich mit legendären Artefakten und dem Wirken der Götter auseinandersetzt, wobei auch stets das eine zum anderen überleiten kann.

Zudem unterscheiden sich die Präferenzen einzelner Gruppen in Sachen Spielzeit und Organisation oft erheblich. Die eine Gruppe spielt vielleicht ein ganzes Wochenende vom Mittag bis spät in die Nacht. Eine andere trifft vielleicht nur für drei Stunden zusammen und findet nur selten die Zeit dafür.

Der Erzähler sollte seine Abschnitte entsprechend gestalten, sodass seine Geschichte am Ende eines Treffens an einem Punkt angelangt ist, an dem eine Unterbrechung Sinn macht, ein Kapitel also einen passenden Abschluss findet.

Nicht jeder Erzähler plant seine Geschichten lange bis ins Detail. Einige lassen sich gern durch die Geschichte treiben und improvisieren ihren Verlauf, lassen sich von Spielern Stichworte geben und leiten das Abenteuer frei auf sein Ziel zu. Andere planen wochenlang jede Begegnung und schreiben sie detailliert auf, zeichnen Karten und notieren sich die Spielwerte jeder Persönlichkeit, die ihre Spieler auf dem Weg treffen.

Welcher Weg der bessere ist, bleibt den Vorlieben der Gruppe überlassen. Allerdings bietet das Sternenmeer Rollenspiel einige Elemente, die wohl eher Erzähler und Spieler ansprechen, die ihr Spiel gerne frei gestalten und miteinander ihre Geschichte erzählen wollen. Zudem hat dies einen gewissen Vorteil. Der Erzähler ist weniger leicht aus der Ruhe zu bringen, wenn er nicht jedes Detail geplant hat. Wenn die Spieler in eine andere Richtung gehen, so passt er sein Vorhaben daran an und gelangt trotzdem an sein Ziel. Es ist also sinnvoll, wenn der Erzähler über Spontanität verfügt und wirklich gern erzählt.

Eine profunde Kenntnis der Regeln und der Welt ist ein gutes Fundament. Doch das Abenteuer lernt erst dann zu fliegen, wenn der Erzähler eine wirkliche Leidenschaft für das Erzählen besitzt.

Betrachtet man all dies, so wird deutlich, dass es im Rollenspiel keine genauen Regeln für den Ablauf geben kann, weil jede Gruppe ihren eigenen Rhythmus besitzt.

Wann vergibt man also Belohnungen? Am besten dann, wenn alle der Meinung sind, dass ein Kapitel an einem würdigen Schluss angelangt ist. An einer Stelle, an der man das Spiel unterbrechen kann und an der die Charaktere etwas geleistet haben.

Oft mag das am Ende eines Spielabends sein. Wenn alle aufmerksam waren und die Geschichte zügig vorangeschritten ist. Manchmal wird es auch nicht angebracht sein. Bei manchen Spielsitzungen ist die Gruppe nicht bei der Sache. Es wird geredet, herumgealbert und die Geschichte stockt. Dann gibt es eben keine Belohnung. Schließlich haben die Helden auch keine Leistung erbracht, die man belohnen könnte.

Wenn eine Gruppe gut funktioniert und sich alle gut aufgehoben fühlen, wird sicherlich keiner deswegen traurig sein. Denn auch solche Sitzungen gehören eben dazu und wer nicht gespielt hat, kann auch keine Belohnung erwarten.

Es hat sich bewährt, mit den Spielern zu reden, wenn es um Erfahrungspunkte und Ruf geht. Die Frage danach, wie schwer oder anspruchsvoll das Spiel empfunden wurde, kann sehr aufschlussreich sein, wenn alle ehrlich zueinander sind. Und schließlich sollte das die Basis einer Rollenspielgruppe sein. Besteht kein gutes Verhältnis zwischen Erzähler und Spielern, wird der Spaß früher oder später auf der Strecke bleiben.

Natürlich ist es in Ordnung, wenn sich die Parteien necken und der Erzähler ein wenig geheimnistuerisch veranlagt ist. Das erhöht die Spannung. Und schließlich muss der Erzähler manchmal hart und gemein sein – wäre er das nicht und würde er seine Spieler in Samt packen und sie niemals einer Bedrohung aussetzen, hätte

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

wahrscheinlich niemand sonderlich viel Freude am Spiel. Artet das alles jedoch in Streitigkeiten und Machtgehabe aus, so gibt es ein Problem in der Gruppe, um dessen Lösung man sich bemühen muss. Denn am Ende gibt es im Rollenspiel kein Gegeneinander, sondern allein das Ziel, gemeinsam eine gute Geschichte zu erleben. Fernab von Belohnungen und Wachstum.

Der Ruf eines Helden

Es geschieht, ob er es will oder nicht – ein Held gewinnt einen gewissen Ruf für seine Taten und seine Bekanntheit steigt mit jeder Handlung, die er unter den Augen der Öffentlichkeit vollbringt.

Er rettet die Tochter des Bürgermeisters aus den Fängen eines Schurken? Er kann sich sicher sein, dass seine Tat nicht unbemerkt bleibt und dass darüber geredet werden wird. Er schlägt einen Adeligen, der seinen Diener misshandelt hat, vor den Augen anderer Wesen? Mit Sicherheit wird auch dies ein Gesprächsthema sein, das für einige Tage die Runde macht.

Ruf kann viele Formen annehmen. Nicht immer entspricht er der Wahrheit, wenn er seinen Weg durch die Welt antritt. Hier und da wird eine Tat ausgeschmückt und manchmal wird aus einer Kleinigkeit etwas Großes gemacht. So hat der Held vielleicht zwei grobe Schläger zu Boden befördert, die eine Schankmaid belästigt haben. Wenn diese Geschichte aber zu einer anderen Gelegenheit erzählt wird und womöglich zu einer anderen Tat dieses Individuums hinzugefügt wird, kann sie bereits gewachsen sein und er hat es mit einer ganzen Taverne voller Schurken aufgenommen.

Oft basiert ein Ruf auf Halbwahrheiten, auf dem, was andere Wesen aufgeschnappt haben und was nach einer großartigen Geschichte klingt. Vielleicht auf etwas, das sie zu sehen geglaubt haben und was aus der Entfernung größer gewirkt hat, als es tatsächlich war. Ein magischer Effekt ruft oftmals Respekt hervor und wer ihn gesehen hat, kann ihn mit seiner Beschreibung noch um ein Vielfaches vergrößern. Von Weitem wirkt ein Sprung vielleicht, als sei der Held geflogen, um sich auf seinen Kontrahenten zu stürzen.

Helden sind in Erzählungen häufig strahlender, gut aussehender und stärker, als sie es in der Realität sind. Manchmal wirken sie dann sogar enttäuschend auf diejenigen, die sie zu Gesicht bekommen.

Der Nutzen des Rufs

Im Sternenmeer Rollenspiel ist Ruf tatsächlich etwas Nützliches. So kann der Erzähler die Taten seiner Helden mit Rufpunkten belohnen, die ihren Bekanntheitsgrad symbolisieren. Rufpunkte bedeuten, dass man über sie spricht, dass man von ihren Taten erzählt und Geschichten daraus strickt, die dann an den Abenden in einer Taverne zum Besten gegeben werden. Man wird ihnen so manchen Gefallen tun oder ihnen aufgeschlossener und herzlicher begegnen. Schließlich hat jeder gerne einen Helden in seiner Mitte, von dessen Glanz er selbst ein wenig zehren kann.

Für je 10 Rufpunkte, die ein Held erlangt hat, besteht eine 5-%-Chance, dass man ihn an einem Ort erkennt, seinen Namen gehört hat und ihm eine Tat zuordnen kann. Ruf öffnet manche sonst verschlossen bleibende Tür, ebnet den Weg und eröffnet neue Möglichkeiten. Vielleicht wird man ihn um Hilfe bitten oder ihm auch einfach ein Bett für die Nacht und eine Mahlzeit gewähren, ohne dafür Geld anzunehmen. Gastfreundschaft an einem fremden Ort kann kostbar sein, wenn man sonst mitten im Winter im Wald nächtigen müsste.

Wie viele Rufpunkte der Erzähler vergibt, richtet sich stets nach der Größe einer Tat und der Menge derjenigen, die zu Zeugen einer solchen geworden sind. Etwas, das im Verborgenen geschieht, zieht natürlich keinen Gewinn von Rufpunkten nach sich, denn es gibt niemanden, der es beobachten konnte.

War es eine Kleinigkeit, wie die Angelegenheit in der Taverne, so wird der Gewinn gering aus-

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

fallen. Eine Schankmaid, die kaum Bekanntheit besitzt, ist nicht von großem Interesse und so wird ihre Rettung vielleicht mit einem Rufpunkt belohnt. Die Tochter des Bürgermeisters kann durchaus bekannter sein und je nach den Umständen ihrer Entführung könnte der Erzähler vielleicht zwischen 3 und 5 Punkten vergeben.

Als Faustregel gilt, je mehr Wesen das Geschehnis beobachtet haben und je spektakulärer etwas gewesen ist, das ein Held getan hat, desto höher fallen auch die Punkte aus, die er dafür gewinnen kann.

Negativer Ruf

Leider gibt es wenig im Leben, das nur positive Seiten hat und Ruf ist dabei keine Ausnahme, denn genauso, wie man einen guten Ruf erlangen kann, kann auch das genaue Gegenteil eintreten.

Begehen die Helden Schandtaten anstelle von Heldentaten, so schlägt der erworbene Ruf schnell in einen schlechten Ruf um. Dabei müssen sie noch nicht einmal wirklich etwas Schlimmes getan haben – ein Gerücht kann ausreichen, um den Ruhm zu schmälern und Feinde oder Neider erwirbt man sich in Windeseile.

Der verärgerte Adelige aus dem Beispiel verfügt sicherlich über Macht und Einfluss in seinen Kreisen und kann einem Helden das Leben schwer machen. Plötzlich sind Türen verschlossen und aus einem Helden wird ein Monster, vor dem man sich hütet.

Auch hierbei besteht für je 10 negative Rufpunkte eine Chance von 5%, dass man die Gräueltaten des Helden zu Ohren bekommen hat. Andere Wesen werden entsprechend reagieren und seine Nähe meiden, Töchter und Söhne von ihm fernhalten und keineswegs mehr so aufgeschlossen sein, wie sie es vielleicht einmal gewesen sind. Negativer Ruf macht Helden zu gefürchteten Individuen, zu Schurken, die nichts Gutes im Sinn haben und die Unheil über diejenigen bringen, die sich mit ihnen umgeben.

Der Erzähler sollte mit negativem Ruf sparsamer umgehen als mit positivem. Handelt es sich nur um unwahre Gerüchte, die unverschuldet von jemandem gestreut werden, so sollten die negativen Rufpunkte so lange nicht zu hoch ausfallen, wie die Helden selbst nichts getan haben, das ihren Ruf schädigt. Sie sollen ein Ärgernis sein, vielleicht hinderlich, aber nicht zu sehr ins Gewicht fallen.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Sind sie jedoch aktiv am Niedergang ihres Rufes beteiligt, so sollte er sich nicht scheuen, ebenso viele negative Rufpunkte über ihnen auszuschütten, wie er es mit positivem Ruf tun würde. Wenn der negative Ruf am Ende überwiegt, so kann er ihnen so viele Steine in den Weg legen, wie er es für richtig hält. Schließlich sind die Spieler Helden, und solange die Kampagne nicht anders angelegt ist und sie Schurken darstellen sollen, sollten sie sich auch nicht wie solche verhalten.

Erfahrungspunkte

Jeder Spieler strebt Verbesserungen für seinen Charakter an und diese können im Sternenmeer Rollenspiel durch Erfahrungspunkte erlangt werden. Jedes seiner Abenteuer zieht den Gewinn von Erfahrung nach sich. Er setzt seine Fertigkeiten und seine Attribute ein, wendet magische Fähigkeiten an und gewinnt Übung darin, die sich letztlich in einer Verbesserung widerspiegelt.

Der Erzähler belohnt diesen Lernprozess mit Erfahrungspunkten, deren Höhe sich danach richtet, wie sehr die Heldengruppe während ihrer Erlebnisse gefordert worden ist.

Für diese Punkte können wiederum Steigerungen diverser Fähigkeiten erworben werden. Dies können Attribute sein, Fertigkeiten oder auch Zauberstufen, in seltenen Fällen dürfen sogar neue Vorteile gekauft werden.

Erfahrungspunkte werden am Ende eines Abenteuers oder eines Kampagnenabschnittes vergeben und ihre Höhe hängt von unterschiedlichen Faktoren ab.

So muss der Erzähler beispielsweise in Betracht ziehen, wie fordernd das Spiel an diesem Abend für die Charaktere war und entsprechend seine Punkte verteilen. Wenn die Spieler sehr gut zusammengespielt haben, ist das durchaus eine Erhöhung wert, ebenso, wenn ihr Rollenspiel besonders gut war und sie ihren Rollen gerecht geworden sind.

Der Erzähler startet stets mit 2 grundsätzlichen Erfahrungspunkten, die er weiter erhöhen kann, wie er es für angemessen hält. Dabei sollten die Punkte für einen Kampagnenabschnitt nicht in astronomische Höhen schießen. Die gewöhnlich ausgegebene Summe der Erfahrungspunkte für eine Sitzung wird höchstwahrscheinlich meist im Bereich von 4 – 8 Punkten pro Spieler liegen.

Zudem ist es nicht unangebracht, am Ende einer Kampagne einen schönen Bonus von 5 – 6 Punkten zu vergeben, damit die Spieler das Gefühl haben, etwas Besonderes geleistet zu haben.

Für eine besonders wagemutige Heldentat oder eine filmreife Sequenz kann ein Erzähler zudem einzelne Spieler sofort mit einem Erfahrungspunkt belohnen, den sie sich noch vor der eigentlichen Erfahrungspunkte Vergabe notieren können.

Erfahrungspunkte

Mögliche Grundlagen	*EP*
Grund-Erfahrungspunkte	2
Gutes Zusammenspiel	2
Einfaches Abenteuer	1
Schweres Abenteuer	2
Gutes Rollenspiel	2
Wagemutige Tat	1

Steigerungskosten

Möchte ein Spieler seine Fähigkeiten durch Erfahrungspunkte erhöhen, so wird diese Steigerung deutlich teurer als bei der Charaktererschaffung. Es gilt jetzt nicht mehr, seine grundsätzlichen Fähigkeiten zu ermitteln, sondern deren Verbesserung durch neues Hinzulernen oder Übung zu kennzeichnen.

Entsprechend gibt es für jede Art der zu steigernden Fähigkeiten einen bestimmten Multiplikator, durch dessen Einsatz die jeweiligen Kosten berechnet werden. Es ist demnach sehr teuer, ein Attribut zu steigern. Wissensgebiete und Zauberstufen sind dagegen wesentlich günstiger zu

erwerben. Jeder Punkt eines Attributes oder eines Wissensgebiets muss einzeln gekauft werden. Ein Überspringen einzelner Punkte ist nicht möglich. Wie genau dies geregelt ist, kann im Folgenden nachgelesen werden.

Attribute

Möchte man ein Attribut erhöhen, so kostet dies den gewünschten neuen Wert x6. Wenn z. B. ein Charakter seine Muskelkraft von 2 Punkten auf eine 3 steigern möchte, kostet ihn dies die neue Punktzahl x6. In diesem Falle würde der dritte Punkt entsprechend 18 Erfahrungspunkte kosten.

Man kann auf keinen Fall ein Attribut so steigern, dass man einen Punkt überspringt, also einfach das Attribut von 2 auf 4 erhöhen, ohne zuvor den dritten Punkt gekauft zu haben. Jeder Punkt muss einzeln erworben werden.

Fertigkeiten

Ein Wissensgebiet um einen Punkt zu erhöhen, kostet die gewünschte Punktzahl x3. Ein Wissensgebiet von 1 auf 2 zu steigern, würde also 6 Punkte kosten. Auch hierbei darf kein Punkt einfach übersprungen werden. Jeder Punkt muss einzeln erworben werden.

Zudem darf eine Fertigkeit nur dann gesteigert werden, wenn sie im Spiel auch zum Einsatz gekommen ist oder anderweitig trainiert wurde, z. B. in der freien Zeit eines Charakters. Es ist unglaubwürdig, dass ein Charakter, der während der ganzen Zeit keine Waffe angerührt hat, seine Schwertkampffertigkeit verbessert hat und diese erhöhen kann. Wie im wirklichen Leben steigert man eine Fertigkeit nur dann, wenn man sie auch nutzt und seine Fähigkeiten somit verbessert.

Fertigkeitspakete

Ein neues Fertigkeitspaket zu kaufen, kostet das Doppelte der Punkte, die man normalerweise bei der Charaktererschaffung bezahlen muss. Jede Fertigkeit darin weist dann bereits ebenso einen Punkt auf, wie es auch bei der Erschaffung der Fall wäre. Für Fertigkeiten, aus denen man sich ein einzelnes Wissensgebiet aussuchen muss, gilt die gleiche Regelung. Ein einzelnes Wissensgebiet hinzuzukaufen kostet also zwei Punkte anstelle von einem Punkt.

Allerdings sollte auch für ein neues Fertigkeitspaket eine Möglichkeit vorhanden sein, sich die entsprechenden Wissensgebiete anzueignen. Die Suche nach einem Lehrmeister wäre also eine Voraussetzung und dieser könnte für seine Dienste durchaus eine Bezahlung verlangen, die der Erzähler festlegen kann. Das könnte ebenso eine finanzielle Entschädigung wie auch eine Gefälligkeit sein.

Zauberstufen

Zauberstufen werden ebenso wie Wissensgebiete gesteigert, kosten also die gewünschte Punktzahl x3 und unterliegen den gleichen Regelungen. Ihre Anwendung ist auch hier die Voraussetzung zur Steigerung.

Vorteile

Vorteile können nur in sehr seltenen Fällen nachträglich gekauft werden und dies auch nur dann, wenn der entsprechende Vorteil kein bei der Geburt gegebener ist, wie z. B. *Scharfe Sinne* oder *Bezaubernde Schönheit*. Im Zweifelsfall sollte dies mit dem Erzähler abgestimmt werden.

Auf jeden Fall muss für einen später erlangten Vorteil die dreifache Menge an Punkten investiert werden. Zudem muss sich aus dem Spiel heraus erklären lassen, wie es zum Erwerb des Vorteils gekommen ist.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Die Augen der Götter

Man kennt sie aus den Zelten der Wahrsager, die auf Jahrmärkten die Zukunft vorhersagen: Die Augen der Götter, oft schlicht als Schicksalskarten bezeichnet, jenes Spiel, dem die mysteriöse Macht innewohnt, einen Blick in das Schicksal des Fragenden zu gewähren.

Die Priester mögen es als Unsinn verdammen, so mancher darüber lächeln, doch es gibt kaum jemanden, der sich der Faszination der Karten auf Dauer zu entziehen vermag. Selbst in den Salons des Adels ist es in Mode gekommen, die Karten zu befragen und so mancher gibt dem Aberglauben sogar so weit nach, dem Spiel vor jeder wichtigen Unternehmung Antworten abzuringen.

32 Karten umfasst ein komplettes Schicksalskartenspiel, je zwei davon sind einer Gottheit zugeordnet und verheißen ihren Segen – oder ihren Fluch. Es bedarf einer langen Zeit des Lernens, um die Bedeutung jeder Karte zu verstehen und nur wenige Individuen sind dazu in der Lage, ihre Geheimnisse jemals vollkommen zu enträtseln.

Schicksalskarten im Spiel

Die Augen der Götter sind auf Niel'Anor stets auf ihre Kinder gerichtet. Manchmal voller Wohlwollen, in anderen Zeiten voller Groll. Ein Individuum mag wenig auffallen und ihre Aufmerksamkeit nur selten erringen, ein anderes wird weitaus öfter ihren Blick auf sich ziehen.

Die Schicksalskarten stellen im Spiel unvorhersehbare Ereignisse dar, die den Spielverlauf plötzlich und nachhaltig beeinflussen können. Jeder Spieler erhält zu Beginn eines Abenteuers eine Anzahl von Schicksalspunkten, die der Höhe seines Ausstrahlungswertes entsprechen. Jeder dieser Punkte berechtigt ihn dazu, eine Schicksalskarte zu ziehen. Diese wird jedoch nicht sofort gezogen, sondern erst dann, wenn der Spieler ihre Kraft in einer bestimmten Situation benötigt. In den meisten Fällen werden dies verzweifelte Augenblicke sein, in denen es keinen anderen Ausweg mehr gibt, als auf die Hilfe der Götter zu vertrauen.

Die gezogene Karte löst ein Ereignis aus, das im Zusammenhang mit dem Kartenwert steht und über das der Erzähler frei bestimmen kann. Allerdings muss dabei beachtet werden, ob die Karte einen Fluch oder einen Segen darstellt und die Auslegung fällt entsprechend positiv oder negativ für den Charakter aus.

Somit ist es gut zu überlegen, ob der Spieler wirklich die Macht des Schicksals in Anspruch nehmen möchte und sein Glück auf die Probe stellt. Allerdings ist auch ein Fluch nicht endgültig. Zeigt die gezogene Karte einen Fluch, so hat der Spieler die Möglichkeit, der Gottheit ein Opfer darzubringen, um ihn doch noch in einen Segen zu verwandeln. Darüber zu entscheiden, was eine Gottheit als Opfer akzeptiert, obliegt dem Erzähler und wird sich im Normalfall nach der Situation richten. Das Opfer kann gering ausfallen und der Erzähler kann verlangen, dass der Spieler lediglich einen weiteren seiner Schicksalspunkte nutzt, um das Ergebnis zu wenden. Je verzweifelter jedoch die Situation und je größer die benötigte Hilfe ist, desto mehr kann ein solches Opfer den Charakter kosten. Vielleicht verliert er mit einem Schlag all seine Schicksalspunkte. Vielleicht muss er etwas anderes opfern – womöglich einen Gegenstand, an dem er hängt oder er muss eine Aufgabe erfüllen, deren Ausmaß er erst erfahren wird, wenn er in einem Tempel dieser Gottheit einkehren kann.

Es ist gewiss, dass es nicht einfach sein wird, das Wohlwollen einer Gottheit zu erringen, wenn sie dem Charakter nicht wohlgesonnen ist. Die Spieler sollten sich stets bewusst sein, dass es einen hohen Preis haben kann, wenn man an eine höhere Macht appellieren möchte. Und sind erst alle Schicksalspunkte verloren, so sind sie das nächste Mal vollkommen auf sich allein gestellt.

Schicksalspunkte werden stets erst zu Beginn eines neuen Abenteuers wieder aufgefüllt. Es gilt

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

also gut zu überlegen, wann man sie wirklich einsetzen möchte und wann nicht.

Schicksalskarten werden ähnlich, wie ein weltliches Tarot benutzt. Der Erzähler mischt die Karten und breitet sie vor dem Spieler aus. Dieser wählt anschließend eine davon aus. Zeigt sie einen Segen, so folgt die Gunst der dargestellten Gottheit. Zeigt sie einen Fluch, so reißt er den Charakter ins Verderben. Hinterher wandert die Karte in den Stapel zurück. Dieser wird neu gemischt und für den nächsten Versuch verwahrt.

Die von einer Karte ausgelösten Ereignisse können vielfältig sein und sind lediglich durch den Machtbereich einer Gottheit und die Fantasie des Erzählers beschränkt. Allerdings sollten sie nicht zu episch ausfallen. Es ist relativ unwahrscheinlich, dass eine Gottheit selbst erscheint und dem Spieler ihre Hilfe anbietet. Vor allem dann, wenn dieser gerade seine ersten Schritte tut und kaum bekannt ist. Ein Feuer, das überraschend ausbricht, die zeitweise Blindheit eines Gegners oder Licht, das in tiefster Dunkelheit einen Pfad erhellt, sind um einiges wahrscheinlicher. Vielleicht gewährt Narion einen Bonus auf die nachlassende Kampfeskraft, vielleicht heilt Eriadne die Wunden eines beinahe Geschlagenen und rettet somit sein Leben.

In der nachfolgenden Tabelle finden sich die Götter mit ihren jeweiligen Gebieten und einigen Stichworten. Diese stellen keine festen und ausschließlichen Regeln dar. Sie sind lediglich als Überlegungshilfe zu verstehen, die dem Erzähler dabei behilflich sein soll, die Wirkung einer Karte zu bestimmen.

Schicksalskarten

Gottheit	*Gebiet*	*Mögliche Auswirkungen*
Alaria	Wasser	Das Element Wasser, Heilung, Wellen, Schutz, Regen
Aranus	Wissen	Eingebungen, Wissen, Erfindungen, Einfallsreichtum, Intelligenz
Askalar	Diebeskunst	Geschick, Schnelligkeit, Verbergen, Verkleiden, Klugheit
Emular	Geld	Geldsegen, Reichtum, Verschlagenheit, Lügen, Schätze, Handelsgeschick
Eriadne	Licht	Sehen, Licht, Erleuchtung, Wissen, Blendung, Strahlen, Heilung
Kharad	Schmiedekunst	Stärke, Kampfeskraft, Trinkfestigkeit, Stein, Stahl, Waffen
Kireala	Natur	Steinschlag, erwachende Natur, Tierwelt, Ranken, Nahrung
Liaril	Sterne	Sternenlicht, Kometen, Himmelsgestirne, Verteidigung, Schutz
Lilliande & Yanariel	Liebe und Schönheit	Liebe, Lust, Leidenschaft, Verführung, Schönheit, Ablenkung
Minaril	Träume	Schlaf, Stille, Träume, Hellsicht, Verführung, Wünsche, Zukunft
Moravon	Zeit	Das Schicksal selbst. Ein Ereignis, das niemand vorausahnen kann. Sie steht für Zeit und Leben in beiderlei Hinsicht.
Narion	Feuer	Feuer, Brand, Kraft, Stärke, Kampfeswut, Ausdauer, Zorn
Neala	Glück	Frohsinn, Tanz, Glück, Glückliche Fügung, Scherze, Musik
Selurian	Wind	Wind, Wetter, Wirbelsturm, Gezeiten, Blitze
Shirashai	Schatten	Dunkelheit, Blindheit, Täuschung, Lügen, Verführung
Zi'llail	Rache	Hass, Schnelligkeit, Wut, Berserker, Rachedurst

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Danke

Als irgendwann im Jahr 2001 die Welt des Sternenmeers in meinem Kopf Gestalt annahm, hätte ich wahrscheinlich noch nicht einmal im Traum daran gedacht, dass daraus irgendwann mehr werden würde, als ein kleines Rollenspiel Forum im Internet, das im besten Fall ein paar Jahre überdauern würde. An ein tatsächliches, eigenes Rollenspiel hätte ich niemals geglaubt, noch nicht einmal, als ich 2004 schließlich damit anfing, das Regelsystem zu entwickeln.

Beinahe 12 Jahre sind seitdem vergangen und tatsächlich ist das Unglaubliche wahr geworden – das Sternenmeer Regelsystem liegt fertig auf meiner Festplatte und wartet auf seine Veröffentlichung. 12 Jahre Arbeit haben erste Früchte getragen und erstaunlicherweise existiert sogar das einstmals kleine, mittlerweile nicht mehr ganz so kleine, Forum noch immer, teilweise sogar mit den gleichen Menschen, die schon zu Beginn dieses Projektes Gefallen daran gefunden haben.

Das Sternenmeer ist über die Jahre einen erstaunlichen Weg gegangen und hat eine ebenso erstaunliche Geschichte aufzuweisen, die nicht unbedingt etwas mit der Insel unter den Wellen des Ozeans zu tun hat. Es gab schöne und weniger schöne Zeiten, denkwürdige Ereignisse und darüber hinaus die Entwicklung einer Welt, die sich von einer kleinen Schneekugelstadt unter dem Meer in etwas viel Größeres verwandelt hat, etwas, an dem bis heute mein Herz – und nicht nur das meine – hängt und das für einige von uns das Webzuhause ist, zu dem wir immer wieder zurückkehren.

Ein Buch wie dieses entsteht selten komplett im Alleingang. Und tatsächlich gibt es so manchen, dem ich an dieser Stelle Danke sagen muss – für die Unterstützung, für tatkräftige Hilfe und dafür, dem Sternenmeer über diese lange Zeit die Treue gehalten zu haben.

Da wäre zuerst natürlich Marko, der einen großen Teil zu diesem Buch beigetragen hat, mit dem ich mich tausendmal über Regeldetails gestritten habe – eine ziemlich schwierige Angelegenheit, wenn zwei Steinböcke aufeinanderprallen – und der nicht nur im Sternenmeer mein Partner ist. Wenn sich Arvanor Shet A'kil in diesem Buch zu Wort meldet, dann ist es Markos Stimme, mit der er spricht.

Und wie könnte man Sandra / Shiai vergessen? Die Erste, die sich seinerzeit im Sternenmeer registriert hat und bis heute die tüchtige helfende Hand, die sich mit mir zusammen tapfer durch die Textmassen gekämpft hat, obwohl wir sicherlich beide einige Male nahe dran waren, darin zu ertrinken und das Handtuch zu werfen. Ich sage an dieser Stelle nur das gefürchtete: „BDV“.

Auch Steffie / Saniya und Ruben / Sternenkind haben dazu beigetragen, dass dieses Buch einige Fehler weniger aufweist. Und wahrscheinlich gibt es niemanden, der die Regeln besser im Kopf hat als Ruben und der darüber hinaus meinen Kopf mit diversen unerwarteten Fragen so ordentlich zum Rauchen bringen kann.

Und natürlich Manu / Zalida, früher auch oft *Zähnchen* genannt, die mir über Jahre zur Seite gestanden hat und die bis heute ein offenes Ohr für alle Sternenmeer Angelegenheiten hat, wenn es mal wieder irgendwo brennt, auch wenn sie schon seit einigen Jahren nicht mehr aktiv im Forum mitwirkt.

Dann wären da noch Stefan / Sicil, das Goldauge und Sunny / Avlyne, die einzigartige Katzenziege, die seinerzeit an unserem Sternenmeer-Skype-Experiment teilgenommen haben, das leider immer ein bisschen vom Pech verfolgt gewesen ist.

Ich könnte an dieser Stelle viele Namen nennen, die einen Teil des Ganzen ausmachen und die über die Jahre eine wichtige Rolle im Sternenmeer gespielt haben. Aber wahrscheinlich würde das ein wenig den Rahmen sprengen und es ist gut möglich, dass ich doch jemanden vergessen würde. Also geht ein ganz spezielles Danke an alle, die diesem Projekt seit so vielen Jahren Leben einhauen und die immer treu geblieben sind, auch wenn sie mal ein Weilchen irgendwo in den Wellen des Sternenmeers verloren gegangen sind. Aber die Hauptsache ist doch, dass man immer wieder zurück nach Hause findet.

Michelle / Valea
Februar 2013

Das Sternenmeer Rollenspiel ©2013 Michelle Weber, Marko Caiazza.

Das Sternenmeer Rollenspiel

Willkommen in der Welt des Sternenmeer Rollenspiels, willkommen auf der Insel Beleriar, die im Krieg der Götter unter die Wellen des Ozeans verbannt worden ist, und seither von der Außenwelt abgeschnitten unter einer schützenden Kuppel auf ihre Erlösung warten muss.

Dieses Buch enthält alles, was ein Spieler wissen muss, um in die fantastische Welt unter dem Meer einzutauchen und einen Charakter für das Sternenmeer Rollenspiel zu entwickeln.

Ein Magier, der die Elemente beherrscht, ein Klingentänzer, der beinahe unbesiegbar ist, wenn er seine Klingen zum Tanzen bringt oder eine Zaubersängerin, die mit ihrer Stimme Wunder zu vollbringen vermag – dies sind nur einige der Beispiele für Charaktere, die im Sternenmeer Rollenspiel möglich sind. Das offene Punktesystem erlaubt es, eine Vielzahl von eigenen Ideen einzubringen und mühelos den Wunschcharakter zu erschaffen, ganz gleich, ob es sich dabei um einen heldenhaften Wegelagerer, einen scharfzüngigen Meister der Klinge, einen klugen Wissenschaftler oder gar einen Geisterjäger handelt.

20 Völker warten darauf, von den Spielern entdeckt zu werden. Sechs verschiedene Arten der Magie können erlernt werden und ein einfach gehaltenes System erlaubt es, sich vollkommen in der Welt von Beleriar zu verlieren und spannende Abenteuer zu erleben, ohne dass die Würfel das Spiel allzu sehr dominieren.

Beleriar sucht Helden, die mutig genug sind, um in den ewig währenden Zwist zwischen Licht und Schatten einzugreifen und das Schicksal der Insel zu wenden.
Es ist an der Zeit, den Kampf aufzunehmen.
Auf welcher Seite Du auch stehen magst.

ISBN 978-1-291-33486-9
90000
9 781291 334869

http://www.sternenmeer-rpg.de