



Die  
Fundamente







*“Knowledge, logic, reason,  
and common sense*

*serve better than a dozen rule books.”*

*– E. GARY GYGAX –*

*“Do what thou wilt*

*shall be the whole of the Law.”*

*– ALEISTER CROWLEY –*

**FATE CORE:** Fate wurde geschaffen von  
Rob Donoghue und Fred Hicks

**HINTERGRUND:** Werner H. Hartmann mit  
zusätzlichem Material von Bjorn Beckert

**ILLUSTRATIONEN:** Björn Lensig

**CHEFREDAKTION,  
SATZ UND GESTALTUNG,  
MALMSTURM-RUNEN:**

Dominik Pielarski

**REDAKTION UND  
KORREKTORAT:**

Helge Willkowi

**REGELWERK:**

Sebastian Pleis und der Rest der Rasselbande:  
Helge Willkowi, Werner H. Hartmann, Bjorn Beckert &  
Dominik Pielarski

**SPIELLEITUNGSKAPITEL:  
LEKTORAT:**

Andreas Melhorn und die Rasselbande  
Aşkın-Hayat Doğan, Johannes Großmann, Robby Jansch,  
Zoran Jotanović, Moritz Mehlem, Christian Müller,  
Dominik Pielarski, Kristina Pflugmacher, André Pönitz,  
Florian Schwennsen, Nico Tzieply, Helge Willkowi

**MALMSTURM LOGO:  
HERAUSGEBER:**

Christophe »The Dark Lord of Logos« Szpajdel  
Patric Götz  Uhrwerk Verlag



[www.uhrwerk-verlag.de](http://www.uhrwerk-verlag.de)

**BETATESTER:** Gregor B., Jörg Bours, Brutalkasperl, Matthäus C., Johannes Camin, Martin Deppe, Birger Erberich, Moritz Gadermann, Felix H., Niilo Halbelf, Heimi, Henne, Aljoscha Hoheisel, Thorsten Holler, David Jatropulus, Andreas Jauss, Julian, Katharsis, Aron Lannister, LeganFuh, Joachim Leibhammer, Maik »Malchenstein« Malcherek, Marc, Markus, Masin, Andreas Melhorn, Alexandra Müller, Christian Müller, Volker »Freischärler« Noll-Baues, Phil Pehlke, Peter Peretti, Pestperle, Pit, André Pönitz, Quintar, Raffgier, Thorsten »Der Möhre« Rahe, Gerrit Reininghaus, Sascha »Muuta« Schafran, Uwe M. Schirmer, Michael Schlapa, Philip Schmidt aka Bromosel, Stefanie Schröder, Florian Schwennsen, Dominik Stegbauer, Swantje, Martin Thönes, Benjamin Vasold, Eric Voigt, Marko Wenzel

**CIRCLE PIT:** Leonard Balsera, Tanja Fenn, Füchsin, Matthias Gierlings, Oliver Graute, Christian Hanisch, Holger Heitling, Ingo Jan, Robby Jansch, Zoran Jotanović, Lars Klinkenborg, Christian Müller, Philipp Müller, Peter Netzer, Daniel Neugebauer, Bianca Reinholz, Alexander Richartz, Sascha Uschkur

**MOSH PIT:** Agnes – Daniel Mayer – Kim, Juli und Lou – die Kindliche Kaiserin – Milena Aksamitowskaja – Stefan Frink

**GESETZT AUF:** Munken Print Cream 90g/m<sup>2</sup> 1.5 by Artic Paper

**GESETZT IN:** 100% K; Pantone 872c; Pantone 187c;  
Adobe Minion Pro by Robert Slimbach;  
Quahog BB by Blambot – Nate Piekos;  
Fate Core Glyphs by Jeremy Keller

ISBN: 978-3-95867-058-7  
Erste Auflage: August 2016  
Printed in the EU

[www.malmsturm.de](http://www.malmsturm.de)

This text is published under  
Creative Commons Attribution 3.0 Unported License  
Details of this license are printed at the end of this book.

**LENSIG**



[www.lensig.de](http://www.lensig.de)

[www.leidenschaftgestaltet.de](http://www.leidenschaftgestaltet.de)



# inhalt

<b>KAPITEL 1: EINLEITUNG</b> .....	8	<b>DER CHARAKTER</b> .....	45
VORWORT .....	10	ASPEKTE .....	45
WAS IST MALMSTURM, WAS IST ES NICHT? .....	13	ASPEKTSCHABLONEN .....	45
WAS BRAUCHST DU AUSSER DIESEM BUCH? .....	14	NOCH EIN PAAR TIPPS ZUM SCHLUSS .....	48
WER SOLLTE WAS LESEN? .....	14	<b>FERTIGKEITEN</b> .....	48
UND WAS HABE ICH DAVON, WENN ICH EIN GEHEIMNIS KENNE? .....	15	ATHLETIK .....	50
<b>KAPITEL 2: WILLKOMMEN IM MALMSTURM</b> .....	16	CHARISMA .....	51
SWORD AND SORCERY: EINE GENREBETRACHTUNG .....	20	DIEBESKUNST .....	51
DIE WELT DES MALMSTURMS .....	22	EMPATHIE .....	52
DIE WELT ALS WILLE UND VORSTELLUNG .....	22	FERNKAMPF .....	52
ALLES GESCHICHTE. ALLES GESCHICHTEN. ....	24	GELEHRSAMKEIT .....	53
AM ENDE DER GESCHICHTE BEGINNT DIE NÄCHSTE ... ..	25	HANDWERK .....	53
HELDEN SIND STARK. SCHURKEN SIND MÄCHTIG. ....	27	HEIMLICHKEIT .....	54
VON MENSCHEN UND MONSTERN .....	28	KÄMPFEN .....	55
EVERYTHING LOUDER THAN EVERYTHING ELSE .....	29	KONTAKTE .....	55
<b>KAPITEL 3: DER CHARAKTER</b> .....	32	LENKEN .....	57
DIE GRUPPE .....	36	NACHFORSCHEN .....	58
ERSTE IDEEN .....	38	PROVOZIEREN .....	58
WAS FÜR EINE GRUPPE WOLLT IHR SPIELEN? .....	38	RESSOURCEN .....	59
WIE SOLL DIE GRUPPE ZUSAMMENSETZT SEIN? .....	41	STATUR .....	60
BEZIEHUNGSGEFLECHT .....	42	TÄUSCHEN .....	60
		ÜBERLEBEN .....	62
		WAHRNEHMEN .....	63
		WILLE .....	64
		<b>STUNTS UND</b>	
		ERHOLUNGSRATE .....	65
		EXTRAS .....	68
		STRESS .....	68
		WAS IST DER ARKANE STRESSBALKEN? .....	68
		WAS IST EINE MAGISCHE SCHLÜSSELFERTIGKEIT? .....	68
		KONSEQUENZEN .....	69

DAS BELOHNUNGSSYSTEM.....	69	CHARAKTERENTWICKLUNG .....	110
WANN DARF ICH EINEN		KLEINER MEILENSTEIN.....	110
BELOHNUNGSPLATZ FÜLLEN? .....	70	BEDEUTENDER MEILENSTEIN.....	110
WAS KANN ALLES		GROSSER MEILENSTEIN .....	110
EINE BELOHNUNG SEIN? .....	71	DAS KAPITEL MIT EINEM HIEB.....	111
MATERIELLE GÜTER.....	72	<b>KAPITEL 4: DER MALMSTURM.....</b>	<b>114</b>
ARKANE GÜTER.....	72	WOHL UND WEHE DES MALMSTURMS.....	118
GEISTIGE GÜTER.....	72	MALMSTÜRME UND	
SPIRITUELLE GÜTER.....	72	MALMSTURM-ASPEKTE .....	119
SOZIALE GÜTER .....	72	FESTLEGEN VON	
ARCHETYPEN.....	74	MALMSTURM-ASPEKTEN.....	120
DER ADELIGE.....	74	WELCHE ASPEKTE GEBEN	
NORDEN:		NUN GUTE MALMSTURM-ASPEKTE AB? .....	121
HÄUPTLINGE UND WAHLFÜRSTEN.....	75	ZUSPITZEN VON	
WAISMARK: HERZOG, RITTER, EDELMANN		MALMSTURM-ASPEKTEN.....	122
	76	INTENSITÄT NIMMT ZU.....	122
IMPERIUM: DIE ERHABENEN HÄUSER.....	77	AUSMASS NIMMT ZU .....	123
DER BAUER .....	79	ÄNDERUNG DER QUALITÄT .....	123
NORDEN: DER WEHRBAUER .....	79	ERWEITERUNG .....	123
WAISMARK: DER FREISSASSE.....	80	DAS KAPITEL MIT EINEM HIEB.....	126
IMPERIUM: DER SANDSIEDLER.....	81	<b>KAPITEL 5: EXTRAS.....</b>	<b>128</b>
DER BESTIENTÖTER .....	82	BESONDERE GEGENSTÄNDE:	
NORDEN: DER RIESENSCHLÄCHTER .....	82	ARTEFAKTE.....	132
WAISMARK: DER DÆMONENJÄGER.....	84	WAFFEN UND RÜSTUNGEN	
IMPERIUM: DER VENATOR.....	85	ALS ARTEFAKTE .....	133
DER HÄNDLER.....	86	BESONDERE ARTEFAKTE	
NORDEN: DER KLANKRÄMER.....	87	DER WELT VON MALMSTURM.....	134
WAISMARK: DER UMLANDEFAHRER .....	88	GETREUE UND VERBINDUNGEN .....	140
IMPERIUM: DER GILDENGESANDTE.....	89	GETREUE.....	140
DER SCHAUKÄMPFER.....	90	VERBINDUNGEN .....	143
NORDEN: DER HOLMGÆNGER.....	91	MAGIE .....	148
WAISMARK: DER PUGILIST.....	92	WAS IST MAGIE	
IMPERIUM: DER GLADIATOR.....	93	IN DER WELT VON MALMSTURM? .....	148
DER AUSERWÄHLTE.....	96	DIE ABSICHT.....	150
NORDEN: DER MURMLER .....	96	DAS ZIEL .....	150
WAISMARK: DER BERÜHRTE .....	97	DER WEG.....	150
IMPERIUM: DER APOTHEONT.....	98	DAS MITTEL.....	150
KONFLIKTE .....	102	DER PREIS .....	150
INITIATIVE.....	102	PROBLEME UND GRENZEN DER MAGIE	
WAFFEN UND RÜSTUNGEN .....	104	IN DER WELT VON MALMSTURM .....	151
STRESS.....	104	DRAMATISCHE REALITÄT	
KONSEQUENZEN UND HEILUNG .....	105	UND ARKANER STRESS .....	153

<i>DIE KLEINEN</i>	
<i>MAGISCHEN TRADITIONEN</i> .....	154
<i>DIE KLEINEN TRADITIONEN</i>	
<i>DES NORDENS</i> .....	154
<i>DER BARDE</i> .....	154
<i>DER ZWINGER</i> .....	156
<i>DER RUNENWERFER</i> .....	157
<i>DER STEINBLUTTRÄGER</i>	
<i>DER DWARGEN</i> .....	159
<i>DIE KLEINEN TRADITIONEN</i>	
<i>DER WAISMARK</i> .....	161
<i>DER KULTIST</i> .....	161
<i>DER DRYWEDE</i> .....	163
<i>DAS KIND DES WALDES</i> .....	165
<i>DER EISENSÄNGER</i> .....	167
<i>DIE KLEINEN TRADITIONEN</i>	
<i>DES IMPERIUMS</i> .....	169
<i>DER SPAGYRANT</i> .....	169
<i>DIE IRRFORM</i> .....	171
<i>DER TECHNOSOPH</i> .....	174
<i>DIE MAGIE DER GROSSEN</i>	
<i>MAGISCHEN TRADITIONEN</i> .....	176
<i>ARKANER STRESS UND DIE GROSSEN</i>	
<i>MAGISCHEN TRADITIONEN</i> .....	180
<i>ARKANER STRESS UND</i>	
<i>ARKANE KONSEQUENZEN (STIGMATA)</i> .....	181
<i>UNKONTROLLIERTES ABLASSEN</i>	
<i>VON ARKANEM STRESS</i> .....	181
<i>WEITERE MÖGLICHKEITEN</i>	
<i>DER SKALIERUNG</i> .....	182
<i>ABBAU VON ARKANEM STRESS</i>	
<i>IN TRAUMATA</i> .....	182
<i>SEPULTER</i> .....	183
<i>SÆNDA</i> .....	184
<i>GETREUE ALS SÆNDA</i> .....	185
<i>VERBINDUNGEN ALS SÆNDA</i> .....	185
<i>MACTATA</i> .....	186
<i>DIE GROSSEN</i>	
<i>MAGISCHEN TRADITIONEN</i> .....	188
<i>DIE GROSSEN</i>	
<i>TRADITIONEN DES NORDENS</i> .....	190
<i>DER GALDER</i> .....	190
<i>DER SEYDER</i> .....	194
<i>DER RUNENGELEHRTE</i> .....	200
<i>DIE GROSSEN</i>	
<i>TRADITIONEN DER WAISMARK</i> .....	205
<i>DER LÆKTOR</i> .....	205
<i>DER SKRAAT</i> .....	210
<i>DIE GROSSEN</i>	
<i>TRADITIONEN DES IMPERIUMS</i> .....	216
<i>DER DÆMONOLOGE</i> .....	216
<i>DER PRIESTER</i> .....	221
<i>DER ALCHEMIST</i> .....	225
<i>DAS KAPITEL MIT EINEM HIEB</i> .....	230
<b>KAPITEL 6: SZENARIO UND KAMPAGNE</b> .....	234
<i>LEITEN VON ABENTEUERN</i> .....	238
<i>ACHTE AUF DIE ASPEKTE</i> .....	238
<i>IMPROVISIEREN UND VORBEREITEN</i> .....	240
<i>DAS BEZIEHUNGSGEFLECHT</i> .....	241
<i>BANGS</i> .....	242
<i>ZUSTIMMEN ODER WÜRFELN</i> .....	247
<i>FATE-PUNKTE UND SPIELSTIL</i> .....	247
<i>PLOTIMMUNITÄT</i> .....	249
<i>SPIELSPASS</i> .....	249
<i>KAMPAGNE: WIE ENTWICKELT SICH</i>	
<i>DIE WELT BEI MALMSTURM?</i> .....	251
<i>KLEINER MEILENSTEIN</i> .....	252
<i>BEDEUTENDER MEILENSTEIN</i> .....	252
<i>GROSSER MEILENSTEIN</i> .....	252
<b>KAPITEL 7:</b>	
<i>EINE EINFÜHRUNG IN DIE WELT</i> .....	254
<i>HINTER DEN KULISSEN ...</i> .....	260
<i>DER NORDEN</i> .....	260
<i>DIE WAISMARK</i> .....	263
<i>DAS IMPERIUM</i> .....	266
<i>ANDERE REGIONEN DER WELT</i> .....	268
<i>DER NORDEN</i> .....	272
<i>DIE THUUL –</i>	
<i>DAS UNKRAUT DES NORDENS</i> .....	276
<i>DIE CHOÁR –</i>	
<i>DIE DORNEN DES NORDENS</i> .....	277
<i>DIE LADCHOUM –</i>	
<i>DAS TREIBHOLZ DES NORDENS</i> .....	278
<i>DIE QÔROQ QÔL – DIE KNOCHENMEISTER</i> 279	
<i>DIE ILMARER – DIE HERDHÜTER</i> .....	280
<i>DIE PANDHAREN – DIE SCHILDMEISTER</i> 280	
<i>DIE THRASKITEN – DIE HUFMEISTER ...</i> 282	
<i>EIN BLICK IN DEN NORDEN</i> .....	283

<i>DIE WAISMARK</i> .....	292	<b>KAPITEL 8: EIN BESTIARIUM</b> .....	316
<i>ASKARPEN – DIE GIERFELSEN</i> .....	297	<i>WESEN DES NORDENS</i> .....	321
<i>BRÆWELLAND – DIE GEISTERSTRASSE</i> .....	297	<i>GOTTWÖLFE, OUAHILA</i> .....	321
<i>BROCÆLIAND – DAS TURMLAND</i> .....	297	<i>RAUBWÜHLER</i> .....	323
<i>BROGÆRNE – DER TRÜMMERACKER</i> .....	297	<i>WALDWURM</i> .....	324
<i>DIE DREI WITWEN</i> .....	297	<i>SOMMERSCHLÄFER</i> .....	326
<i>LHONOR – DIE WETTERWUT</i> .....	297	<i>PROSOPONESISCHE FELDER</i> .....	328
<i>LOGRYS – DER SUMPFGARTEN</i> .....	298	<i>SCHULDHELM</i> .....	329
<i>LYSTENOY – DAS FRIEDENSREICH</i> .....	298	<i>WESEN DER WAISMARK</i> .....	330
<i>LERADIN – DER WACHWALD</i> .....	298	<i>FELSRATTE</i> .....	330
<i>PAYM – DAS WOLFSGRAB</i> .....	298	<i>TOLLGREISER</i> .....	331
<i>SLYDDERSEE – DAS SÜSSE MEER</i> .....	298	<i>VICHTÆR</i> .....	334
<i>EIN BLICK IN DIE WAISMARK</i> .....	299	<i>TROSTBRINGER</i> .....	336
<i>ORDEN UND LOGEN</i> .....	303	<i>WALDBRUT</i> .....	339
<i>DAS IMPERIUM</i> .....	304	<i>WISPERHAIN</i> .....	340
<i>ALECTO – DER GRÜNE GALGEN</i> .....	308	<i>WESEN DES IMPERIUMS</i> .....	342
<i>ANOSIA – DIE FESTUNG DES FLEISCHES</i> .....	308	<i>LEBENDE GÖTTER</i> .....	342
<i>ELPIS – DIE MUTTER DER DICHTER</i> .....	308	<i>BULLENPANTHER</i> .....	345
<i>LYSSA – DAS SIEGEL DER WELT</i> .....	308	<i>SERVITOREN: SCHWERTSCHATTEN</i> .....	346
<i>MANEA – DIE STADT OHNE STRASSEN</i> .....	309	<i>NIXENQUALLE</i> .....	347
<i>MANTO – DER BLUTENDE BERG</i> .....	309	<i>TELOGONTEN</i> .....	349
<i>MELINOE – DER SCHWARZE SPIEGEL</i> .....	309	<i>WANDERROSEN</i> .....	352
<i>PANDIA – DER TURM DES SCHWEIGENS</i> .....	309	<i>DER EMPYRÆISCHE ATLAS</i> .....	354
<i>KALOMEL – DER THRON DER SIEGER</i> .....	309	<i>DIE BLAUEN NEBEL VON RAS ALGETHI</i> .....	354
<i>NEPHELIN –</i>		<i>DIE SCHWARZEN WELTEN</i>	
<i>DER WIND DER HOFFNUNG</i> .....	309	<i>IM ÄUSSEREN RING YAD AL-GAUZAS</i> .....	356
<i>REALGAR – DIE ROTE BÜHNE</i> .....	309	<i>DIE INSELN DER ROTEN SONNE</i> .....	358
<i>VIRIDIN – DIE SCHÖNE</i> .....	309	<i>DAS LAND VOXYN-VYXOL</i> .....	358
<i>EIN BLICK INS IMPERIUM</i> .....	310	<b>KAPITEL 9: DIE ANHÄNGE</b> .....	360
<i>TURM</i> .....	310	<i>IRRFORMTABELLEN</i> .....	364
<i>PALAST</i> .....	310	<i>BIBLIOGRAPHIE</i> .....	374
<i>TEMPEL</i> .....	310	<i>STUNTÜBERSICHT</i> .....	382
<i>GILDE</i> .....	310	<i>DER SPICKZETTEL</i> .....	388
<i>GOSSE</i> .....	311	<i>DER CHARAKTERBOGEN</i> .....	393
<i>ANDERE REGIONEN DER WELT</i> .....	312	<i>STICHWORTVERZEICHNIS</i> .....	394
<i>OKOLNIR – DAS UNBEKANNTE LAND</i> .....	314		
<i>NARAKANÁ – DER HÖLLENGRUND</i> .....	314		
<i>DHELYRIEN –</i>			
<i>DIE INSELN DER TAUSEND TRÄNEN</i> .....	314		
<i>GOMGARKA –</i>			
<i>DAS REICH DER BESTIEN</i> .....	314		





# apitel 1: Einleitung

## STIMMEN DER WAISMARK

»Du darfst niemals einen Prediger verletzen,  
der ein Libram bei sich trägt!

Nimm wenigstens eine stumpfe Waffe,  
denn wenn sein Blut auf die Seiten des Buches trifft ...

Sagen wir einfach, dass du dich besser selbst aufschlitzen solltest!«

*Am Tresen einer Spelunke in Anghold*



**A**ls Stefan und ich 2008 beschlossen, das SRD des Evil-Hat-Rollenspiels »Spirit of the Century« zu übersetzen, um es für unser liebstes Genre – die Fantasy – aufzubereiten, war uns nicht klar, wohin uns das führen würde. Aus der reinen Übersetzung wurde schnell mehr und heute ist Malmsturm ein großes Universum voller Geschichten. Es ist toll, mit euch durch dieses Universum verbunden zu sein und die Möglichkeiten der erzählten und zu erzählenden Geschichten zu erleben. Es ist einigen glücklichen Umständen geschuldet, dass Malmsturm 2016 in einer neuen Edition vorliegt. Zum einen, dass sich Freunde zusammenfanden, die jeder für sich genau das mitbrachten, was nötig war, um dieses Projekt Wirklichkeit werden zu lassen. Zum anderen, dass immer noch das Feuer und die Leidenschaft sowohl für das Rollenspiel Fate als auch für die Welt von Malmsturm brennen. Denn seien wir mal ehrlich: So ein Rollenspiel zu schreiben, ist manchmal ein hartes Stück Arbeit – aber zum Glück auch ein Riesenspaß. Dem einen verleidete es beinahe das Hobby, andere wiederum fanden den Weg in unseren Kreis.

Zwischen hitzigen Gesprächen, abschweifenden Treffen und bierseligen Gelagen ist Malmsturm etwas anderes und trotzdem dasselbe Spiel wie damals.

Es begann mit dem Regelwerk und dem Weltenband zu Malmsturm. Danach sollte ursprünglich Schluss sein. Ursprünglich.

Dann hatten wir Flausen im Kopf.

»Malmsturm – Die Abenteuer: Wege aus Blut und Eisen« wollten wir machen. Doch Evil Hat meinte, es wäre an der Zeit, Fate zu dem zu machen, was es sein soll: ein universelles narratives Rollenspielsystem. Der unglaublich erfolgreiche Kickstarter gab ihnen Recht und warf unsere Pläne über den Haufen.

Denn: Was geschieht mit Malmsturm, wenn Fate Core auf dem Markt ist? Wir haben hin und her überlegt. Zuerst dachten wir an ein eigenes Malmsturm-Kapitel im offiziellen deutschen Fate-Core-Regelwerk. Oder sollten wir alles so lassen, wie es ist: Malmsturm bleibt einfach auf dem Stand der Open Gaming License von Spirit of the Century. Dann kam uns in den Sinn, wieder ein generisches Fate-Core-Fantasy-Regelwerk zu schreiben, so wie wir es ursprünglich mit »Malmsturm – Die Regeln« für Fate 3 getan hatten. Aber wer will das? Vor allem, da sich Fate Core als echtes Universal-System versteht. Es musste ein neues Malmsturm her, alles Geplante zurückgestellt und mit den neuen Regeln ausgestattet werden:

»Malmsturm – Die Fundamente« wurde geboren.

»Malmsturm – Die Welt« wiederum erfährt dadurch auch ein paar Änderungen und erscheint neu als »Malmsturm – Länder des Sturms«. Nun aber genug der Vorrede, wir wünschen Euch viel Spaß mit dem vorliegenden neuen Malmsturm-Regelwerk.

*Dominik Pielarski für das Team*

## SCHRIFTEN DER WAISMARKE

... weitere Untersuchungen erscheinen somit unausweichlich. Aktuell bleibt nur die Feststellung der Notwendigkeit strikter Geheimhaltung dieser Vorkommnisse. Insbesondere die Flucht des Fremden trotz der bereits erfolgten intensiven Verhörmaßnahmen bereiten dabei Sorge. Entgegen gewisser ungewöhnlich glänzenden Rüstung wahrhaft himmlischer Ursprung wohl ausgeschlossen werden, doch die nun gewonnenen Sprachkenntnisse könnten dem Fremden erlauben, das einfache Volk mit seinen Phantasmen über die Beschaffenheit der Welt oder gar aufrührerischen Reden zu Weibsvolk und Bauernschaft zu verwirren. Das Buch in seinem Besitz konnte leider noch nicht entschlüsselt werden – ebenso wenig wie die genaue Natur und der Gebrauch seiner gläsernen Schiefertafel. Seine offenbar panische Reaktion auf selbst einfachste heilige Anrufungen und wirksame Gebete festigen jedoch das Urteil zu seinem zutiefst unheiligen und bedrohlichen Ursprung. Eine speziell für diese Aufgabe gebildete Gruppe von Zætores wird daher entsandt werden, um das fremde Wesen rasch und diskret zu reaktivieren. Es empfiehlt sich wohl außerdem, einige der in die Ereignisse verwickelten Novizen und Bauern weiterhin zu beobachten – zumindest bis das Problem des rätselhaften Fremden zur allgemeinen Zufriedenheit gelöst werden kann.

*Aus dem letzten Zwischenbericht von Zætor Edon Milbrant.*

# Was ist Malmsturm, was ist es nicht?

**M**it »Malmsturm – Die Fundamente« hältst du das neue Regelwerk für das Malmsturm-Rollenspiel in Händen. Im Vergleich zum 2011 erschienenen ersten Malmsturm-Regelbuch »Malmsturm – Die Regeln« hat sich fast alles geändert. Die ein oder andere Kritik, das Erscheinen des Fate-Core-Systems (2013, auf Deutsch 2015) und vielleicht fortschreitende Einsicht haben den Anstoß gegeben, für Malmsturm eine Fate-Core-Variante herauszubringen. Diese zweite Edition des Malmsturm-Regelwerks enthält alles, um in der Welt von Malmsturm spielen zu können. Damit wird es kein generisches Regelwerk mehr geben, sondern ein maßgeschneidertes und fokussiertes Fate-Regelwerk für Malmsturm. Wir möchten dir außerdem unseren Settingband »Malmsturm – Länder des Sturms« wärmstens ans Herz legen. Er bietet eine Fülle an weiterreichenden Abenteuerideen und Informationen, gerade auch zu vielen Konzepten, die in diesem Buch nur angerissen werden können.

Das neue »Malmsturm – Die Fundamente« ist ein Regel- und Settingband für Fate Core. Dieses Buch ist in drei Teile aufgeteilt und beginnt mit einer allgemeinen Genrebetrachtung der Sword and Sorcery, gefolgt von Settingeigenheiten für Malmsturm.

Im großen Mittelteil erfährst du alles, was du regeltechnisch für eine Runde Malmsturm wissen musst. Neben der Gruppen- und Charaktererschaffung und speziellen Spielregeln, wie der Regelmechanik der Malmstürme, haben wir der Magie und den magischen Traditionen besonders viel Aufmerksamkeit gewidmet.

Abgerundet wird das Buch mit Tipps zum Leiten von Szenarien und Kampagnen, einer Vorschau auf den Weltenband und einem Bestiarium.

**WAS BRAUCHST DU  
AUSSER DIESEM  
BUCH?**

Um Malmsturm spielen zu können, benötigst du neben diesem Buch eine Ausgabe von Fate Core. Fate Core kannst du entweder kostenlos auf [fate-rpg.de](http://fate-rpg.de) als PDF herunterladen oder als gedrucktes Buch im Buchhandel oder direkt beim Uhrwerk-Verlag erwerben.

Für Malmsturm brauchst du wie für Fate Core generell mindestens einen Satz von vier sechsseitigen Fate-Würfeln, deren Seiten je zweimal , zweimal  und zweimal  zeigen. Du kannst ersatzweise auch reguläre sechsseitige Würfel nehmen und 1–2 als , 3–4 als  und 5–6 als  lesen.

Um die Eigenschaften deines Charakters übersichtlich zu notieren, empfiehlt sich der Malmsturm-Charakterbogen, den du dir entweder aus diesem Buch herauskopieren oder auf der Malmsturm-Website [malmsturm.de](http://malmsturm.de) kostenlos herunterladen kannst. Um die Übersicht über die im Spiel befindlichen Aspekte zu behalten, solltest du einen Stapel Karteikarten oder Notizzettel bereithalten. Und schließlich solltest du dir Marker zurechtlegen, um die Fate-Punkte verwalten zu können. Beliebt sind hier Poker-Chips, aber deiner Kreativität sind keine Grenzen gesetzt – nur essbar sollten die Marker aus nachvollziehbaren Gründen besser nicht sein ...

**WER SOLLTE  
WAS LESEN?**

Ganz einfach gesagt: Alle können alles lesen.

Nein, alle sollen alles lesen!

Es gibt keine Settinggeheimnisse bei Malmsturm und sogar das eher spielleitungsorientierte Kapitel »Szenario und Kampagne« kann für alle Mitspieler eine interessante Lektüre sein. Das entspricht auch unserer Spielphilosophie:

Spieler, die ein Setting kennen, können fest in der Welt verankerte Charaktere bauen und sich die Welt zunutze machen. Sie helfen der Spielleitung und den anderen Spielern am Tisch dabei, gemeinsam eine Geschichte zu erzählen, in die sich alle hineinversetzen können. Vielleicht möchtest du entgegenhalten, dass dieses Vorgehen zu Lasten der Geheimnisse geht, die es während eines Abenteuers zu ergründen gilt? Damit hast du sicher nicht Unrecht. Doch mal unter uns: Wann waren die aufgedeckten Geheimnisse das letzte Mal so atemberaubend, dass du völlig hin und weg vom Spieltisch aufgestanden bist?

Deswegen sind wir inzwischen der Überzeugung, dass der Weg das Ziel ist und es in der Hand jedes Einzelnen liegen sollte, die Geschichte so zu drehen und zu wenden, wie er es für richtig hält.

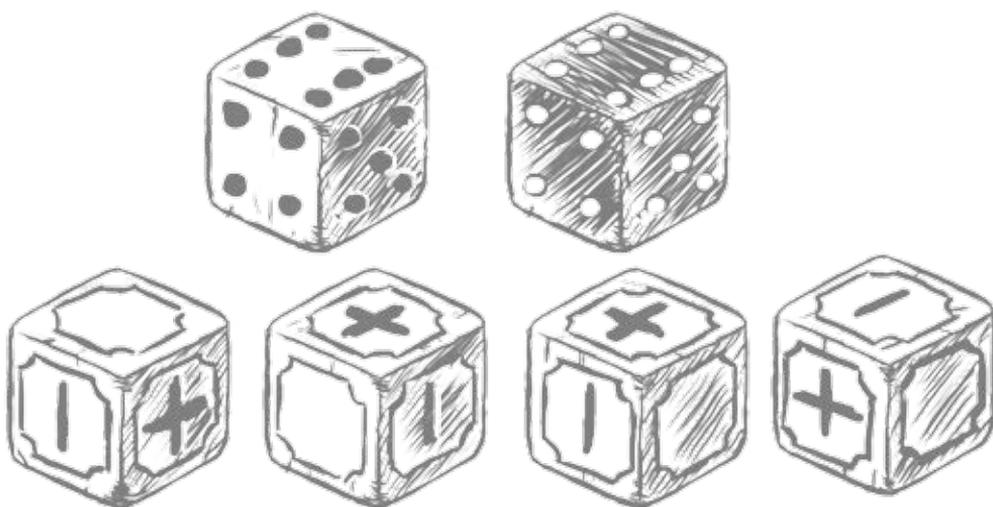
**ER SIE ES?** *Ist das Buch jetzt nur für Männer gedacht? Ihr schreibt immer nur »er« und »ihm« und »ihn«! – Das Buch richtet sich an Frauen und Männer gleichermaßen. Wir haben uns bewusst für ein generisches Maskulinum entschieden, um den Text möglichst flüssig und lesbar zu halten. Allen Leserinnen möchten wir aber hiermit ganz explizit zurufen: Ja, das Buch ist für euch genauso geschrieben wie für die Männer!*

Dass Spieler die Geschichte massiv beeinflussen, ist ganz klar eine der Kernkompetenzen von Fate: Deswegen sollten auch alle am Tisch das Setting gelesen haben, so dass ein gemeinsamer Vorstellungsraum entstehen kann. Nur eine Bitte: Dies ist keine Malmsturm-Bibel und diese Einleitung ist kein Malmsturm-Gebot. Geheimnisse haben auch in Fate ihre Berechtigung. Wir plädieren aber dafür, diese bewusst einzusetzen und nicht eifersüchtig über das Setting zu wachen.

15

**UND WAS HABE ICH  
DAVON,  
WENN ICH EIN  
GEHEIMNIS KENNE?**

Wenn du weißt, dass es einen toten Wald von Yorn gibt und dass ein sagenumwobener Hexer eine dunkle Verbindung zu diesem toten Wald hat, und dich dieses bruchstückhafte Wissen fasziniert, dann ist das ein ausgezeichnete Aufhänger für ein Charakterkonzept oder gar eine ganze Kampagne oder einfach nur für einen Aspekt. Was es jetzt mit dem toten Wald von Yorn und dem Hexer genau auf sich hat, werdet ihr gemeinsam in eurer Kampagne herausfinden.



## STIMMEN DES NORDENS

»Solltest du dumm genug sein, um jemals im Winter die Arsali zu durchqueren, so hüte dich vor schneefreien Feldern und heißen Quellen!

Was anderenorts Rettung verspricht, bedeutet vielleicht dein Verderben.

Denn wenn im tiefen Winter auch die stärksten Stämme der Pandharen in ihren Lagern ausharren, ziehen die Stummen Sänger über die Ebene: Fackeln und Masken tragend, gesichts- und namenlos sind diese Sektierer, deren Hohepriester schließlich einen Ort auswählt, an dem er die Erde mit blutigen Eisenpeitschen schlägt – so lange, bis sich ein glühender Spalt öffnet, aus dem das Gewürm des Abgrunds an die Oberfläche kriechen kann, um sich mit den Sängern zu paaren ...«

Tulkard »Tigerherz« Graan,  
legendärer Zwinger, zu seinem Enkel



## Kapitel 2: Willkommen im Malmsturm



## STIMMEN DES IMPERIUMS

»Weit jenseits dieser uralten Städte mit ihren unzähligen Götzen, wuchernden Tempelbezirken, lichtlosen Gassen und den blasphemisch aufragenden Türmen des Adels liegen nicht bloß die im Sand versinkenden Straßen eines halbvergessenen Imperiums. Man sagt zwar oft, hinter den zyklischen Mauern der westlichen Metropolen warte auf jeden Reisenden nur der Tod in der endlosen Leere der Steppe – doch die wenigen wirklich Gelehrten wissen, dass dort ein ebenso gewaltiger wie kalter und erbarmungsloser Kontinent seinen Anfang nimmt! Einst versuchten sich sogar die Truppen des noch mächtigen Imperiums an der Eroberung dieser Weite, doch der Norden wurde ihr Verhängnis und gehört seitdem einzig und allein den hochgewachsenen Stämmen, die diese Welt aus Eis und Eisen ihre Heimat nennen. Gerüchte erzählen von brennendem Eis, haushohen pelzbedeckten Bestien und einem nicht enden wollenen Wald, der jeder Axt und Fackel trotzt. Das mag man glauben oder nicht, aber ich sage euch: Gebt acht auf die Kämpfer in den Arenen, die exotischen Wächter mancher Adligen und gewisse Gestalten in den Fremden- und Armenvierteln der Städte! Immer öfter erscheinen dort ungewöhnlich stolze und starke Männer und Frauen, deren Waffenarm und Ehrgefühl wohl in den Ländern hinter der Steppe geformt wurden und die nun den ungezähmten und hungrigen Blick des Raubtiers auf die Reichtümer in den Türmen und Tempeln dieses dahinsiechenden Reiches werfen – ein immer noch großes Reich, das aber schon vor langer Zeit beschloss, dem Gold mehr als dem Wort und dem Gift mehr als dem Schwert zu vertrauen ...«

Isræbyion der Unwissende,  
Erz-Kurator der Terathek von Lyssa, zu seinen Schülern

# Willkommen in Malmsturm

**W**illkommen zu einer Reise ins Abenteuer. *Eurer* Reise. Der Reise von Dieben, Hexen, Barbaren, Gelehrten, Piratinnen und Rächern – denn all dies könnt ihr auf eurer Reise in die Welt von Malmsturm sein.

Malmsturm: Eine Welt der Abenteuer. Eine Welt für Abenteuerer. Keine bloße Kulisse, sondern ein Geflecht aus Legenden und Lügen, Delirium und Drama, in dem Wille und Verlangen Helden entstehen lassen, weil es die Macht der Geschichten so verlangt!

Hier ist der Norden der Welt voll von eisigem Glanz, in dem Eispiraten herrschen und weißhaarige Kriegerinnen auf ihren Bärenschlitten in den Kampf ziehen. Unter der Knute von Fürsten und Predigern dämert im Westen ein altes Reich dem Vergessen entgegen. Hier verglüht im Osten ein weiteres Reich im Fiebertraum einstiger Größe und spinnt grausame Spiele. Hier ist die Welt übersät von Relikten aus uralten Zeiten, von Feuer und Eis, Wüsten und Wäldern voller Wesen, die vielleicht mächtig genug sind, um Götter genannt zu werden – und sich dennoch der Macht der Geschichten beugen müssen.

Dies ist ein Ort für Helden – und damit auch für Magier, Bettler, Priesterinnen, Waldgeister, Gladiatoren, Kurtisanen und Dämonen, die von Verlangen oder Zorn, Neugier oder Not getrieben, in die Welt hinausziehen und sie zu *ihrer* Welt machen. Für euch: für eure Helden, die ihr hier lieben und leiden, leben und sterben, triumphieren und verlieren lassen könnt. Für eure Abenteuer.

Willkommen in der Welt von Malmsturm!



**SWORD AND  
SORCERY:  
EINE GENRE-  
BETRACHTUNG**

Die Welt von Malmsturm wurde als Hintergrund für Fantasyrollenspiele entworfen. Malmsturm gehört zu einer spezifischen Unterart der Fantasy, die meistens mit dem von Fritz Leiber geprägten Begriff »Sword and Sorcery« bezeichnet wird. Sword and Sorcery hat ihre Anfänge in den »Pulp«-Magazinen der 1920er und -30er Jahre, in denen neben »normalen« Abenteuer- und Kriminalgeschichten phantastische Erzählungen erschienen. Diese Kurzgeschichten waren – nach heutigem Verständnis – entweder Horror, Science Fiction oder Fantasy, wobei die Autoren selten auf eine strikte Trennung dieser Genres achteten. Oft wurden die Grenzen zwischen Magie und Wissenschaft oder zwischen Außerirdischen und übernatürlichen Monstern ganz bewusst verwischt. Gleichzeitig blieben die Hauptrollen meist Menschen vorbehalten, während intelligente nicht-menschliche Rassen entweder gar nicht oder als gefährliche Monster auftauchten – eine Ausnahme bildeten tragische Charaktere, die als letzte ihrer Art in Erscheinung traten. Das als Sword and Sorcery bekannte Genre entstand in den Fantasy-Geschichten von Robert E. Howard, Clark Ashton Smith, C. L. Moore und Fritz Leiber. In späteren Jahrzehnten wurde deren Tradition von L. Sprague de Camp, Lin Carter, Michael Moorcock und Karl Edward Wagner aufgegriffen. Im »Dying Earth«-Genre, das sich um alte und sterbende Zivilisationen dreht, finden sich Überschneidungen mit Elementen der Sword and Sorcery, insbesondere bei Clark Ashton Smith, Jack Vance und Gene Wolfe. Ganz bewusst präsentiert Malmsturm daher eine Welt, die viele typische Eigenschaften der Hintergründe klassischer Sword-and-Sorcery- oder Dying-Earth-Geschichten vereint: eine unüberschaubare Geschichte voller untergegangener Kulturen und Reiche, Menschen als dominante intelligente Spezies, Überbleibsel vergessener Technologie und Wissenschaft, ein in Dekadenz versinkendes Großreich, von Barbaren bewohnte Wildnis, monströse Tiere und Pflanzen, exotische Stadtstaaten usw. Aber wirkliche Sword-and-Sorcery-Abenteuer erfordern nicht nur eine passende Welt, sondern vor allem die geeigneten Charaktere und Konflikte! Die Helden der Sword and Sorcery prägen dieses Genre durch ihre – oft wenig heldenhaften – Eigenarten und Abenteuer: Klassische Fantasy-Helden bestimmen

*“What happened to fantasy for me is what also happened to rock and roll.  
It found a common denominator for making maximum money.  
As a result, it lost its tensions, its anger, its edginess and turned into  
one big cup of cocoa.”*

*– Michael Moorcock –*

in gewaltigen Kriegen und durch epische Anstrengungen das Schicksal der Welt. Ihr Schicksal ist der Kampf gegen das Böse. Die Maßstäbe in den Geschichten um Conan, Kane, Jirel, Elak oder Fafhrd sind meist sehr viel kleiner und vor allem persönlicher gestaltet. Selbst wenn diese Charaktere gegen Halbgötter streiten, stecken dahinter meist banale Motive. Die Größe findet sich in der Sword and Sorcery stets in ihren Helden: Wir begegnen ihnen, wenn sie schon erfahrene Streiter sind. Sie zeigen Willenskraft und Emotionen, hegen persönliche Ehrvorstellungen, Ziele und Wünsche. Ausnahmen sind hier die Charaktere späterer Autoren wie Michael Moorcock oder Gene Wolfe: Diese sind in Entscheidungen kosmischer Tragweite verwickelt, handeln trotzdem aus eigener Motivation heraus und erfassen oft erst am Ende ihrer Geschichte die umfassende Bedeutung ihres Schicksals. Echte Vorherbestimmung und die Ohnmacht eines Helden angesichts seines Schicksals gehören allerdings nicht in klassische Sword-and-Sorcery-Geschichten – und gerade Malmsturm ist dank seiner individuell beeinflussbaren Realität dafür kaum geeignet.

*“Better freedom and a chilly road  
than a warm hearth and servitude.”  
– Fritz Leiber–*

Sword-and-Sorcery-Helden tun alles, um ihre Ziele durchzusetzen. Wenn sie geschlagen werden, holen sie sofort zum Gegenschlag aus. Statt sich in einen jahrelangen Guerillakrieg zu verstricken, gehen sie durch die Hölle und nehmen sich dort das, was sie zum Töten ihres Feindes brauchen. Wieder andere schlagen sich jahrelang als Diebe oder Söldner durch, werden aber als scheinbar entbehrliches Fußvolk beinahe Opfer irgendeiner politischen Intrige – nur um dann einen blutigen Rachezug gegen den adeligen Hohepriester und Urheber der Verschwörung zu beginnen. Diese Figuren sind Anti-Helden: Statt den Schwachen mit ihren überragenden Fähigkeiten zu helfen, handeln sie meist egoistisch. Das ist allerdings keineswegs unbeabsichtigt und passt durchaus zum Ursprung der Sword-and-Sorcery-Fantasy, denn selbst zeitgenössische frühe Helden, Privatdetektive und maskierte Rächer aus den Pulpmagazinen – The Shadow, Domino Lady, The Continental Op, The Spider – waren oft Anti-Helden oder bewegten sich in recht individuell definierten moralischen Grauzonen. Viele Sword-and-Sorcery-Protagonisten sind daher Einzelgänger, es gibt aber auch Beispiele für langjährige Weggefährten, deren Freundschaft gerade wegen der Leidenschaftlichkeit dieser Figuren besonders eng ist. Um einen geeigneten Spielercharakter für Malmsturm zu erstellen, sollte man

also keine Scheu vor extremen Ereignissen in der Vorgeschichte der Figur oder gar vor besonders dramatisch klingenden Aspekten zeigen – im Gegenteil!

Mut und der feste Wille, sich selbst treu zu bleiben, zeichnen viele Sword-and-Sorcery-Protagonisten aus – und in der Welt von Malmsturm ist es auch genau das, was sie zu großen Taten befähigt. Zaghaft entworfene Charaktere mit behutsam formulierten Aspekten werden so eher selten zu Malmsturm passen. Oft sind es die Mitspieler, die bei der Charaktererschaffung die eigene Handbremse im Kopf auszuschalten helfen.

*“My characters are more like men than these real men are, see. They're rough and rude, they got hands and they got bellies. They hate and they lust; break the skin of civilization and you find the ape, roaring and red-handed.”*

*– Robert E. Howard –*

---

## *DIE WELT DES MALMSTURMS*

---

### *DIE WELT ALS WILLE UND VORSTELLUNG*

Wünsche, Verlangen, Ängste und selbst Hass oder Vorurteile haben alle einen direkten Einfluss darauf, was die Menschen als die eigentliche Welt erfahren: Besonders verrufenen und gefürchteten Stadtvierteln mangelt es nie an gewalttätigen Schurken, ebenso wie scheinbar naive, auffällig freundliche und vertrauensselige Menschen entgegen allen Wahrscheinlichkeiten am Ende einer Geschichte oft als Gewinner dastehen. Daraus erwächst aber kein willkürliches Sammelsurium aus Gefühlen und Vorurteilen, sondern eine in der Summe verlässliche Realität, welche die meisten Menschen für gewöhnlich ohne nennenswerte Probleme von Träumen oder drogeninduzierten Halluzinationen unterscheiden können. Warum aber löst sich diese Realität nicht in einen Schwarm individueller Traumwelten oder gar in Chaos auf? Nun, zunächst einmal ist selbst in Malmsturm die Formbarkeit der Welt nicht so absolut, dass sie mit jedem wachen Gedanken eines Kindes wieder neu zu vergehen und entstehen drohte. Vor allem aber leben alle Menschen im Angesicht des Glaubens, Wollens und Denkens der jeweils anderen Menschen – einschließlich derer, die vor ihnen lebten. So beeinflussen sich die

Massen der Vorurteile, Triebe und Überzeugungen gegenseitig, was zu ihrer Angleichung, Auslöschung oder Aufspaltung führt – die dadurch geformte Welt aber eben auch nur einer begrenzten Bandbreite an Einflüssen aussetzt. Dies ist unter anderem die Grundlage all dessen, was in Malmsturm »Magie« genannt werden kann. In dieser rohen und ungebändigten Form wäre Magie allerdings selbst für eine Sword-and-Sorcery-Welt wie Malmsturm viel zu chaotisch, unkontrollierbar und gefährlich: Das wahrscheinliche Ergebnis wäre die Selbstaussrottung aller angehenden Magier – und tatsächlich weiß jedes Kind in dieser Welt, dass Ungeschulte mit großem magischen Talent eine lebensbedrohliche Gefahr für sich und ihr Umfeld sind! Jede magische Schulung ist also zunächst eine gezielte Einschränkung, eine Art Kanalisierung der magischen Möglichkeiten. Grundsätzlich gilt das Prinzip dahinter aber für alle Unternehmungen in dieser Welt: Wer über starken Willen und wachen Geist verfügt, dem ist kaum etwas unmöglich – doch ohne Bildung vermag sich selbst der hellste Geist nicht allzu viel vorzustellen, auf das sich sein Wille richten könnte. Mit jedem Brocken Wissen, Aberglauben oder Überzeugung kann die Vorstellungskraft aber nicht nur weiter reichen, sondern wird eben auch begrenzt, so dass sie gar nicht erst wagt, gewisse Pfade der Möglichkeiten zu betreten. In dieser Welt tut ein jeder gut daran, sich vor einem besonders berühmten Wegelagerer oder berüchtigten Assassinen in Acht zu nehmen – aber den Ruf solcher Feinde zu untergraben, kann unter Umständen eine bessere Verteidigung sein als eine ganze Armee von Leibwächtern (es sei denn, die Armee hätte ihrerseits einen besonderen Ruf)!

**STIMMEN DES NORDENS**  
 »Auch wenn diese Gelehrten und Runenlutscher es als Märchen abtun: Ich bin mir sicher, dass Bhaltar ein Mann war! Ein lebendiger Mensch, nur eben der größte Hexer oder Barde aller Zeiten. Aber lange bevor er das Bhaltarische Reich gründete, da bereiste er unerkannt die Länder des Nordens und spannte überall die Geschichten von Bhaltar dem gewaltigen Krieger, von Bhaltar dem weisen Dichter, von Bhaltar dem Heerführer und von Bhaltar dem gerechten Richter. Endlich aber glaubte der gesamte Norden an die Existenz dieses unsiegbaren Halbgottes – und da gab sich der Geschichtenerzähler als Bhaltar zu erkennen! Denn nun war er wahrhaft unbesiegt und die Menschen folgten ihm voller Treue und Ehrfurcht ...«

*Odolv Framen, Meisterbarde aus Nhasstrand, zu seinen Schülern*

**ALLES  
GESCHICHTE.  
ALLES  
GESCHICHTEN.**

Wie so manche Sword-and-Sorcery-Welt ist auch die von Malmsturm sehr alt, d. h. über einen weit längeren Zeitraum von Menschen – oder anderen intelligenten Wesen – bewohnt, als dies auf »unserer« Welt der Fall ist. In Verbindung mit dem enormen Einfluss, den selbst Hörensagen auf diese dramatische Realität haben kann, ergibt sich eine geradezu bedrohliche Kulisse, in welcher die Spätgeborenen dauernd Gefahr laufen, von der hinter ihnen immer höher steigenden Flutwelle der historischen »Tatsachen«, angesichts derer jede gegenwärtige Unternehmung epigonenhaft und belanglos erscheinen muss, erschlagen zu werden. Die Folge ist in vielen hoch organisierten Gesellschaften, wie etwa dem alten Imperium, die durchaus über Mittel und Methoden zu einer umfassenden Geschichtsschreibung verfügen, diese ganz bewusst nicht einzusetzen bzw. entsprechende Unternehmungen durch geeignete Sitten und Gesetze gezielt zu behindern oder zu ächten.

Die natürlich auftauchenden Überlieferungsfehler in nicht-schriftlichen Kulturen ersparen diesen zwar meist derartige Probleme, aber auch hier zeigt sich die Macht der alten Geschichte auf diese Welt:

**STIMMEN DES IMPERIUMS**  
»Bei genauer Betrachtung sind wir längst überfällig: Schon jetzt dauert diese imperiale Ära länger als irgendeine andere vor ihr an – und bald wird ihr Vorsprung mehr als ein halbes Jahrhundert betragen. Man sagt, dass die zweite imperiale Ära erklärt wurde, nachdem das Reich zuvor volle zweihundert Jahre lang in historischer Rückbesinnung und Stagnation versunken war. Später genügte ja angeblich oft schon ein Jahrhundert der Historisklerose, bei der jede Unternehmung, jede Schrift, jede Erfindung und jedes Kunstwerk in geschichtlichen Vergleichen und Bedenken ersäuft wurde, um den nächsten Imperator zum Aufruf einer neuen Ära zu veranlassen – aber heute? Unsere gesamte aktuelle Ära ist sowieso schon grundsätzlich gegen Expansion und Entwicklung gewandt, doch spätestens seit vor zweihundert Jahren diese unsäglichen weltverleugnenden Autonoisten aufgetaucht sind, ist es ja geradezu permanente Mode geworden, jeden noch so schwachen Hauch echter Schaffenskraft und forschender Neugier mit einem herablassenden »Gab es so ähnlich schon – nur besser!« oder einem verächtlichen »Etwas in der Art wurde doch längst schon widerlegt/bewiesen/verboten!« im Keim zu ersticken.  
Wir müssen etwas unternehmen – und wir werden etwas unternehmen ...«  
Velviro il Gharé, Baron Vhor und zweiter der Erbfolge von Haus Jerrel, bei einer Geheimversammlung kurz vor seinem Verschwinden

## SCHRIFTEN DES IMPERIUMS

... nicht mit hinreichender Klarheit bestätigen. Gewiss ist demnach nur die auffällige Häufung von Erwähnungen dieser Kryptodogmatik in Quellen aus der Ära des Wohlverdienten Reichtums. Außerdem scheinen die meisten Quellen von höherer Glaubwürdigkeit ihren Ursprung außerhalb des modernen imperialen Territoriums zu haben, was auf gewisse tropische Kolonialbereiche (siehe Anhang 3) schließen lässt. Besagte Quellen stimmen zumindest darin überein, dass ein Mythomant – oder Mythomatiker – zwar aufgrund von Studium und Kenntnis »der Geschichten aller Dinge« innerhalb eines begrenzten Gebietes nur mit wenigen Worten eine totale magische Kontrolle über alle Teile dieses Areals ausüben konnte, aber allem Anschein nach nutzte jeder Mythomant auch genau dasselbe Gebiet, um seine [...] und konnte nur innerhalb dieser Begrenzung überhaupt wirken sowie ...

Ullthyrion Kalchyses' Enzyklopädie hypernormaler Dogmatik: reale und fiktionale Varianten aus Geschichte und Gegenwart (Auszug aus dem legendären Band 42; beschädigtes Exemplar)

Angesichts der großen Auswirkungen, welche etwa Wut und Wünsche von Aufständischen oder genialen Denkern auf die Realität haben können, verhindern die über Jahrtausende entstandenen Überzeugungen großer Gesellschaften oft tiefgreifende Veränderungen. Somit findet sich aber nicht nur im großen nationalen oder kontinentalen Maßstab eine Reihe aus der Geschichte entstandener allgemein gültiger Charakteristika. Auch in regionalen Bereichen haben lokale Legenden oder Gerüchte oft dauerhaft prägende Auswirkungen auf die Eigenarten bestimmter Orte, seien es nun Dörfer, Häuser und Ruinen oder Wälder, Moore und Berge. Dabei können natürliche Dinge zwar ganz ohne Zutun von Menschen entstehen und vergehen, aber falls etwa ein besonderer Fels oder ein See im Bewusstsein vieler Menschen bedeutsam erscheint und ihm gewisse Eigenschaften zugeschrieben werden, so beeinflusst auch dies die dort vorliegende Realität! So gesehen erweist sich die Welt nicht nur als ein Ergebnis ihrer Geschichte, sondern darüber hinaus als eine komplexe Ansammlung einzelner Geschichten, welche die Beschaffenheit aller Orte, Dinge und Personen bestimmen, und die sich im Spiel als Aspekte wiederfinden.

### ACHTUNG!

#### LUPENREINE ASPEKTE!

### AM ENDE DER GESCHICHTE BEGINNT DIE NÄCHSTE ...

Die Geschichte der Welt von Malmsturm ist nicht nur ungeheuer umfangreich, sondern auch zum größten Teil längst in Vergessenheit geraten. Dennoch gibt es immer noch überwältigende Mengen an überlieferter Geschichte – und sei es in Form von Mythen und Legenden – in allen Ländern und Reichen. Zwar reichen die wenigstens ansatzweise

historisch zu nennenden Überlieferungen kaum irgendwo mehr als zwei Jahrtausende zurück, aber mächtige Ruinen und rätselhafte Relikte weisen an vielen Orten selbst das einfachste Volk auf eine weit ältere und komplexere Geschichte hin. Innerhalb der beiden jüngst vergangenen Millennien erfuhren allerdings die meisten Zivilisationen der Welt kaum wesentliche Neuerungen, nachdem vor über zweieinhalbtausend Jahren das Ritual von Tartos die Länder außerhalb des Imperiums einer Welle kataklysmischer Veränderungen unterworfen hatte. Einzelne Gelehrte glauben daher, historisch in einer Abenddämmerung zu leben, auf die nur tiefe Finsternis folgen kann. Tatsächlich sind viele klassische Sword-and-Sorcery-Welten von der Vorstellung eines »natürlichen« Werdens und Vergehens aller Zivilisationen geprägt, wie sie insbesondere in Spenglers »Der Untergang des Abendlandes« dargestellt wurde – und auch die Welt von Malmsturm folgt diesen Beispielen und enthält eine lange Reihe einander in Aufstieg und Untergang ablösender Hochkulturen.

So wie aber die Abenteuer der frühen Sword and Sorcery allesamt Kurzgeschichten und Novellen von sehr episodischem Charakter waren, und keine in sich geschlossenen epischen Romane, so kann jeder Abschluss einer Geschichte in der Welt von Malmsturm auch den Beginn einer weiteren Erzählung bedeuten! Denn obwohl Malmsturm einen scheinbar statischen Hintergrund präsentiert, so zeichnen sich in diesem doch an allen wesentlichen Schauplätzen kommende Bedrohungen und Herausforderungen ab, die allein oder in ihrer Gesamtheit gewaltig genug werden können, um den jeweiligen Status quo der vergangenen Jahrtausende hinwegzufegen ... Ob diese Entwicklungen von epischer Breite oder episodischer Knappheit geprägt sind, liegt in eurer Hand.

### SCHRIFTEN DER WAISMARK

... hoffe aus den genannten Gründen, dass Durchlaucht meine beiliegenden Berichte auch den geeigneten Stellen in Lyonnas zukommen lassen werden. Auch wenn ich keine gemeinsamen Ursachen nachweisen konnte, so erscheinen mir die bezeugten Vorkommnisse der letzten Jahre und Monate – insbesondere in entlegenen Siedlungen und nahe größerer Wälder oder Sümpfe – doch beunruhigende Gemeinsamkeiten zu besitzen, welche nach der Aufmerksamkeit der Kirche verlangen. Eine Liste der in diesem Zusammenhang gesichteten Kreaturen und Übeltäter folgt gesondert. Beachten euer Durchlaucht aber bitte auch die Fälle der »leeren« Dörfer und Höfe sowie die zunehmende Zahl von Geschichten über Begegnungen mit geheimnisvollen Wanderern auf sonst menschenleeren Straßen oder das Phänomen der Spukbesucher in ...

*Blutiger Fetzen, gefunden nahe Andinas bei den sterblichen Überresten eines Reisenden, der wohl wilden Tieren zum Opfer fiel*

**HELDEN SIND  
STARK.  
SCHURKEN SIND  
MÄCHTIG.**

Moral spielt in Malmsturm wie auch im gesamten Sword-and-Sorcery-Genre zumindest auf den ersten Blick eine untergeordnete Rolle: Ehrenwerte Ritter oder gar die »Paladine« anderer Fantasy-Spielarten sucht man hier ebenso vergebens wie klare Trennungen in Kategorien von »Gut« und »Böse«. Das bedeutet aber nicht, dass den Helden der Sword and Sorcery so etwas wie Ehre völlig fremd wäre. Im Gegenteil. Ein Ehrenkodex zeichnet viele Protagonisten dieses Genres aus – der entscheidende Punkt ist hier aber das persönliche Element! Helden wie Conan, Kane oder Jirel gehen ihren Weg und scheren sich einen Dreck um Konventionen. Traditionen erweisen sich oft nur als außerordentlich dekadente und den Interessen alteingesessener und verschlagener Eliten dienende Werkzeuge des bequemen Machterhalts. Die wirkliche Bedrohung geht so auch in dieser Welt häufig von den anerkannten und angesehenen Vertretern der jeweils herrschenden Schichten aus – seien es halbwahnsinnige Mitglieder des inzestuösen imperialen Hochadels, von angeblich heiligem Eifer getriebene Dogmatiker der trisantischen Kirche oder gar die gesichtslosen Handelsfürsten der geheimnisvollen Liga. Auch Helden mögen nach Reichtum und Ruhm streben. Aber wo die Schurken dieser Welt nach Macht – das bedeutet Macht über andere, über Untertanen und Diener – streben, da richtet sich das Bemühen von Helden auf Stärke hin aus. Stärke meint hier nicht nur simple Kraft, sondern kann genauso gut für Gewandtheit, magisches Wissen, kriegerisches Können oder sogar Charme und Gerissenheit stehen – doch all dies sind eigene Vermögen des Helden. Sie könnten ihm zwar Macht über andere verschaffen, aber das ist selten das Ziel.

Schurken der Sword and Sorcery hingegen besitzen in erster Linie Macht und setzen sie nahezu immer ein, um noch mehr Macht zu erlangen: Ohne ihre Untertanen, fanatischen Anhänger oder geistlosen Diener sind sie häufig sogar hilflos oder feige. Die gefährlichsten und dem »Bösen« wohl am ehesten entsprechenden Gegner sind sowohl in Malmsturm als auch den meisten Sword-and-Sorcery-Geschichten einem Helden sogar im direkten Wettstreit durchaus ebenbürtig! Sie hätten vielleicht Helden sein können, aber statt ihre ureigenen Stärken zu nutzen, verfielen sie irgendwann einem leichteren, einem dekadenteren Weg, der nur auf raschen Machterwerb und -erhalt in der jeweiligen Gesellschaft ausgerichtet ist. Doch eben dadurch wird dann der individualistische Held, dessen Treue zu sich selbst ihn zum genauem Gegenteil des Anhängers oder gar Untertanen macht, dem machthungrigen Schurken zum unvermeidlichen Feind!

## STIMMEN DES NORDENS

»Wacht endlich auf! Wer braucht denn noch selbst Axt und Schwert, wenn ihm sein Gold hundert gehorsame Krieger verschaffen kann? Ja, warum überhaupt kämpfen? Meine Arbeit im Kontor hat mir gezeigt, wie simple Zahlen auf Papier ganze Höfe und Dörfer beherrschen, ja sogar, wie eine Handvoll Worte in einem Vertrag ehrwürdige Stammesführer in die Knie zwingen können! Wartet nur ab: Eines Tages wird mich eifriges Schreiben und Schachern zu einem Fürsten machen, vor dem jeder Kriegsherr des Nordens sein Haupt beugen muss!«

*Tepalf der Krumme, Hilfsschreiber im Kontorhof der Liga in Svinsager*

## VON MENSCHEN UND MONSTERN

Nicht alle Gegner sind menschliche Schurken oder ihre Handlanger. Aber obwohl es an gefährlichen Bestien, die es zu bekämpfen gilt, in Sword-and-Sorcery-Abenteuern meist nicht mangelt, so handelt es sich bei diesen doch häufig um sehr ungewöhnliche Exemplare ihrer Art – welche sich etwa durch enorme Größe oder Wildheit auszeichnen – oder sogar um wirklich einzigartige Kreaturen, seien sie nun durch Mutation und Hexenwerk entstandene Monstrositäten oder albraumhafte Wesen aus fremden Welten und Dimensionen. Dementsprechend finden sich auch in der Welt von Malmsturm diverse gefährliche Tierarten, welche ganz bewusst an Vorbilder aus der vielfältigen Megafauna unserer eigenen Erdgeschichte erinnern sollen. Ganze Spezies von völlig unnatürlich wirkenden, an die Werke Lovecrafts erinnernden Abscheulichkeiten sind hingegen nirgends auf dem Planeten fester Bestandteil der lokalen Flora und Fauna. Die besonderen historischen, physischen und metaphysischen Gegebenheiten der Welt von Malmsturm genügen auch allein, um solche Wesen in Tempeln als Ergebnis von Beschwörungen oder als Ruinenbewohner in Erscheinung treten zu lassen. Während aber bei wahrhaft bestialischen Gegnern das Genre Sword and Sorcery gern eine gewisse Individualisierung vornimmt, neigt es bei menschlichen und humanoiden Feinden auch gern dazu, die Helden gegen gesichtslose Horden geringerer Schergen und Schläger zu stellen, welche dann mühelos niedergemäht werden – eine Vorliebe, die wohl direkt aus der Tradition der »Pulp«-Abenteuer stammt. Während aber Fantasy etwa in der Tradition von Tolkien eine Schwäche für die verschiedensten humanoiden »Rassen« hat, von denen einige meist fest als ewige Gegner, »böse« und Erbfeinde eingestuft werden, ist Sword and Sorcery nicht nur einer simplen Schwarz-Weiß-Moral abgeneigt, sondern zeigt auch eine Welt, in der vorwiegend Menschen leben. Wenn doch humanoide Völker in Erscheinung treten, dann bevorzugt als in entlegenen Gegenden lebende degenerierte Reste einer praktisch ausgestorbenen uralten Spezies, deren Reiche lange vor dem Menschen erblühten und untergingen. Auch in den verborgenen

Winkeln der Welt von Malmsturm finden sich scheinbar solche Völker, aber bei genauer Betrachtung zeigt sich hier eine, man könnte sagen modernere, Besonderheit: Alle humanoiden Völker auf dieser Welt sind zumindest in ihrem Ursprung Menschen! So wie es einfach Menschen sind, welche die dramatische Realität von Malmsturm gestalten, so sind selbst die monströsesten Völker im Grunde auch »nur« Menschen. Manche – wie die Qôroq Qôl – opfern jeder für sich ganz bewusst ihre Menschlichkeit im Dienst einer – wie sie glauben – höheren Sache. Einige wurden dazu gebracht, ihren Geist nach dem Tod ihres menschlichen Körpers in ein ständig wechselndes Gebilde aus lebenden Pflanzen und Tieren zu übertragen – und leben nun seit Jahrhunderten im Dienste eines uralten Gestaltbewusstseins. Andere leben in den Abfällen gigantischer Metropolen und sind das tragische Ergebnis rücksichtsloser alchemistischer und magischer Verseuchung, während wieder andere als Nachkommen der Opfer eines kataklysmischen Malmsturms nun im Dunkel tief unter den Bergen oder in einer schier endlosen vulkanischen Wüste hausen. Grundsätzlich gilt in dieser Welt – vom eisigen Pol bis zum äquatorialen Dschungel –, dass sich selbst die am fremdartigsten wirkenden Völker irgendwann aus *menschlichen* Vorfahren entwickelt haben – auch wenn sie von anderen Menschen nun für Monster gehalten werden. In der Welt von Malmsturm gibt es weder Paladine noch Orks – nur Jäger und Gejagte.

“Show me a hero and I will write you a tragedy.”  
– F. Scott Fitzgerald –

**EVERYTHING  
LOUDER THAN  
EVERYTHING ELSE**

Malmsturm gehört in das Sword-and-Sorcery-Genre – und dessen Geschichten werden niemals zaghaft und mit zitternder Stimme erzählt. Sword and Sorcery hat seinerseits großen Einfluss auf die Musikrichtung des Metal ausgeübt – und die will nicht leise gespielt werden. Wer in der Welt von Malmsturm spielt und ihre Geschichten erzählen will, der sollte seine Phantasie mit Mut und Entschlossenheit vorantreiben: Mehr Zorn, mehr Verlangen, mehr Blut und mehr Gefahr sind immer der richtige Weg! Neben Gewalt hat aber auch Pathos seinen Platz. Im Bereich des Metal sind viele Musiker stark von klassischer Musik beeinflusst – und wenn es im Spiel einmal so erscheinen sollte, als ob die Charaktere in einer besonders düsteren und blutigen Wagneroper spielen würden, so ist dies kein Anlass zur Sorge! Die Formbarkeit der Wirklichkeit von Malmsturm durch die kollektiven Vorstellungen der

Menschen bewirkt auch einen Hang zu Extremen in allen erdenklichen Bereichen der Welt, der leicht erklärt, warum dort die Gebirge höher und steiler, die Bestien größer und blutrünstiger, die Paläste prächtiger, die Krieger mutiger, die Frauen schöner, die Dämonen furchtbarer und die Schlachten gewaltiger sind. Wenn sich – wie schon bei der Charaktererschaffung – Spieler und Spielleitung hier gegenseitig hochschaukeln, so ist das genau richtig! Nur ein Wort zur Warnung: Malmsturm – wie auch Sword and Sorcery und Metal – verlangt nach starken Aussagen, extremen Bildern und übergroßen Charakteren. Aber es geht immer um Menschen. Auch die Geschichten der mächtigsten Helden, sogar der alterslosen Zauberer und Drachenreiter, handeln letztlich von Menschen – Superhelden und glitzernde Vampire gehören in andere Welten ...

### STIMMEN DES NORDENS

»... es ist wohl wahr, dass fern von hier im Osten, jenseits von Winter und Schnee, ein viele tausend Jahre altes Reich liegt, in dem gewaltige Tempel errichtet wurden, um lebenden Göttern als Heim zu dienen. Solche Wesen mögen dort seit ungezählten Generationen weilen, aber selbst in ihre Häuser wagten sich schon Diebe – und selbst ihr Dasein wurde schon in so manchem Fall von menschlicher Hand beendet! Euer Ruhm mag einst ewig leben – doch ihr nicht! Keine Magie, keine Waffe, kein Titel und keine Heldentat entlässt euch jemals aus eurer Menschlichkeit – sogar, wenn sie eure Gestalt aufs Abscheulichste oder Erhabenste verwandeln sollte. Und doch werdet ihr denen begegnen, die bloß noch den Namen eines Menschen tragen. Genauso, wie ihr denen begegnen werdet, die nur in den Körpern von Bestien und Monstern wohnen ...«

*Vhagyar Crymbek der Alte, thraskitischer Einsiedler,  
zu einer Gruppe verirrter Abenteurer*







# apitel 3: Der Charakter

## SCHRIFTEN DES IMPERIUMS

Es sei nichts gesagt gegen erhabene Bauten und prachtvolle Häuser. Es sei nichts gesagt gegen Erfindungsreichtum, Schönheit oder Kunst.

Es sei ebenso nichts gesagt gegen Belohnungen und Auszeichnungen für vollbrachte Taten und Werke.

Doch bedenkt:

Paläste sind Gebilde aus Blut und Hunger – nicht aus Marmor, Glas und Gold. Luxus ist der nie endende Versuch, die eigene Leere zu feiern, – und kein Ausdruck von Geschmack, Kultur oder gar Schönheit. Privilegien schließlich sind die übelriechenden Hinterlassenschaften von Unterdrückung und Zeit – und nicht etwa ein Ergebnis von Verdienst, Talent oder Arbeit.

Wormwort –  
angeblich unsterblicher Philosoph  
und Prophet der Irrformen

## STIMMEN DES NORDENS

»... ja, ich weiß: Huold hatte diesen Gasthof schon vor über acht oder neun Sommern errichtet. Der ganze Fleischmarkt hier im Sichelthal entstand schließlich erst im Schatten des »Metmeilers! Aber diese fünf Fremden ... am gestrigen Abend erschienen sie wohl: eine halbnackte Hexe, nur in Bänder aus schwarzem Leder gekleidet. Ein junger, in eine braune Kutte gehüllter Gelehrter mit einem Bündel voller Bücher. Ein muskelbepackter, doch irgendwie verwachsener Kerl mit viel zu langen Armen, geschwärtzten Augen, gläsern und einer Spitzhacke. Eine zierliche junge Frau in einem Kapuzenumhang, unter dem sie Waffengurte voller Messer und Dolche verbarg. Und schließlich dieser ungewöhnlich redselige, langhaarige Kerl mit Schlapphut und Spazierstock, der selbst ein wenig wie ein thuulischer Gastwirt wirkte – vielleicht nicht der Anführer, aber anscheinend zumindest der Sprecher der Gruppe. Zunächst blieb auch alles friedlich. Doch dann kamen der kleine Gorkav und ein halbes Dutzend seiner »Freunde« in den Laden und begannen sofort damit, eines der neuen Schankmädchen zu belästigen. Natürlich Pech für die Kleine, da Huold ja bei sowas nie auf die Idee käme, es sich mit dem Stammhalter vom alten Gorkav zu verderben – aber den Fremden waren die Verhältnisse hier wohl unklar. Jedenfalls bestellte die Kurze im Kapuzenumhang dann das Mädchen an ihren Tisch, wo die fünf Fremden sie mit Bestellungen eindeckten und offenbar für den Rest des Abends für sich beanspruchten wollten. Es dauerte nicht lang, da schickte Jung-Gorkav seinen Leibwächter, diesen vernarbten Pandharen mit der Pelzweste, zu den Fremden, um »seine« Bedienung einzufordern. Die halbnackte Hexe lenkte ihn dabei aber offenbar zu sehr ab, denn als er endlich die Schankmaid packen wollte, da war ihm entgangen, dass der

Schlapphutträger ihm zuvor eine Flasche Wurzelbrand von hinten in den Pelz geschüttet hatte. Sobald er nun nach dem Mädchen griff, hielt besagter Schlapphut ihm einfach eine Kerze an den nassen Pelz! Der so flambierte Pandhare bemerkte zunächst nicht einmal, dass er in Flammen stand – erst Zurufe seiner Kumpane brachten ihn dazu, sich wie irre auf dem sandigen Boden des Metmeilers zu wälzen. Aber da war eh schon alles zu spät: Vjeldak, der rothaarige Galder, den der alte Gorkav doch extra für seinen Sohn abgestellt hatte, lag mit einem Dolch im Auge vor dem Tresen, die Trollblut-Zwillinge hatten ihre Eingeweide an die Spitzhacke verloren – und Borek Blutfaust, Klein-Gorkavs Vetter, wand sich in furchtbaren Darmkrämpfen am Boden, nachdem der Bücherwurm ein merkwürdiges Muster aus Bierflecken auf dessen feisten Wanst gespritzt hatte! Nur der junge Gorkav selbst stand noch – hinter dem Tresen, eine Armbrust in Anschlag bringend. Inzwischen löste sich der Schankraum des »Metmeilers« bereits in der furchtbarsten Massenkeilerei seit Jahren auf. Na ja, und bevor ich selbst das Weite suchte, da sah ich noch, wie ein Armbrustbolzen den Schlapphut an der Schulter erwischte. Das war zwar offenbar kein Volltreffer, machte ihn aber leider wirklich wütend: Er zertrat den Kiefer des brennenden Pandharen im Vorbeigehen, bevor er dem armen kleinen Gorkav nachsetzte. Niemand scheint genau zu wissen, was er mit ihm gemacht hat, aber ich weiß, dass die verkohlte Leiche, die wir später aus der Asche des »Metmeilers« zogen, praktisch keinen erkennbaren Schädel mehr besaß ...«

Sigmurt Kreen, ehem. Hilfskoch im »Metmeiler«

# Der Charakter

In diesem Kapitel leiten wir dich durch den Prozess der Gruppener-schaffung. Einiges wird dir von Fate Core bekannt vorkommen, anderes wird bei Malmsturm anders geregelt – mit gutem Grund: Sword-and-Sorcery-Abenteuer leben von den Beziehungen des Charakters zu seinen Mitcharakteren und zum Geschehen in der Welt und daher stehen eng miteinander verbundene Heldengruppen im Zentrum. Deswegen stellen wir eben diese Heldengruppe an den Anfang einer neuen Kampagne. Dieses Kapitel ersetzt das Kapitel »Spiel-gestaltung« aus Fate Core.

---

**DIE GRUPPE** Die Gruppe bildet bei Malmsturm die Klammer für alle Charaktere. Sie ist der Grundstein für alle weiteren Abenteuer und sollte darum gut durchdacht werden. Wir leiten euch in diesem Kapitel Schritt für

## WARUM ERSETZT DIE GRUPPE DIE SPIELGESTALTUNG?

*Wir haben uns dafür entschieden, die Gruppe ins Zentrum des Spiels zu rücken. Die Fate-Core-Spielgestaltung dient dazu, ein Setting und gleichzeitig ein Kampagnenkonzept zu entwickeln. Dies wird dann fürs Spiel aufbereitet und mittels Aspekten in Regeln umgesetzt: Aufgaben definieren die Stoßrichtung der Kampagne, Orte legen den Handlungsort fest und Persönlichkeiten geben Orten ein Gesicht und bieten den Spielercharakteren die Möglichkeit zur direkten Interaktion.*

*Die Gruppener-schaffung verfolgt ebenfalls das Ziel, die Stoßrichtung der Kampagne festzulegen, allerdings mit einem deutlich stärkeren Fokus auf den Eigenheiten des Settings, mit einer umherreisenden Gruppe im Mittelpunkt, die vor unterschiedlichen Bühnen agiert. Das Konzept der Gruppener-schaffung nimmt außerdem Rücksicht darauf, dass die Welt für das Spiel gar nicht mehr erschaffen zu werden braucht. Die Gruppenanspekte treten an die Stelle der Aufgaben aus der Spielgestaltung, das Beziehungsgeflecht der Gruppe tritt an die Stelle der Persönlichkeiten und Orte. Das Beziehungsgeflecht sorgt genauso dafür, die einzelnen Spielercharaktere als Gruppe miteinander wie auch die Spielercharaktere individuell mit der Welt zu verzahnen.*



*Die Greifzungen des  
Mondwurms  
sind sein Schwachpunkt.*

**KEINE LUST AUF  
GRUPPEN-  
ERSCHAFFUNG?**

Kompanien  
Fate-Handbuch S. 163

Natürlich ist auch eine Charaktererstellung möglich, die der charakterzentrierten Vorgehensweise aus Fate Core folgt. In diesem Fall lasst ihr die Gruppenerstellung entweder ganz weg oder macht euch im Nachhinein noch einige Gedanken zu möglichen Gruppenaspekten. Spielt ihr mit dem Malmsturm-Weltenband, legen wir euch die Gruppenerstellung sehr ans Herz. Spielt ihr ohne Weltenband, kann sich eine stärkere Anlehnung an die Spielgestaltung aus Fate Core anbieten.

Schritt durch die Gruppenerstellung und haben dabei auf eine logische Reihenfolge geachtet, um euch den Überblick zu erleichtern. Ihr werdet jedoch oft merken, dass ihr in der Praxis viele kreative Sprünge machen werdet. Das ist völlig in Ordnung und so soll es auch sein!

---

**ERSTE IDEEN**

Einen Spielgestaltungsbogen  
sowie weitere Spielhilfen gibt  
es auf [www.malmsturm.de](http://www.malmsturm.de)

Nehmt einen Spielgestaltungsbogen, ein bisschen Notizpapier und Stifte zur Hand und schon kann es losgehen.

Als Erstes solltet ihr euch darüber unterhalten, welche Heldentaten euch vorschweben, in welcher Region ihr spielen wollt, welche Konflikte euch reizen.

*Bjorn, Dominik, Helge, Sebastian und Werner wollen eine Malmsturm-Kampagne beginnen. Sebastian übernimmt die Spielleitung. Recht schnell kristallisieren sich erste Ideen heraus. Bjorn und Dominik wollen keinesfalls im Imperium spielen, Werner und Helge stimmen dem zu und favorisieren den Norden als Region. Etwas weniger flott wird man sich über die Gruppenkonstellation einig. Bjorn hätte lieber eine regional homogene Gruppe, weil sich die einfacher erzählerisch begründen lässt, während Dominik in Charakteren aus unterschiedlichen Völkern kein Hindernis sähe. Bei der Diskussion darüber kommt man recht schnell auf den Bereich der Seefahrt und einigt sich aufs Nebelmeer als Kampagnenschauplatz und einen an klassische Piratenabenteuer angelehnten Gruppenmodus. Außerdem äußern die meisten Mitspieler den Wunsch nach Konfliktthemen wie Verfolgung, Jagd, Schicksal und Getriebenheit.*

Wie ihr seht, braucht ihr jetzt noch kein Drehbuch für eure künftigen Abenteuer zu verfassen, vielmehr solltet ihr euch über die gemeinsame Stoßrichtung einig werden.

---

**WAS FÜR EINE GRUPPE  
WOLLT IHR SPIELEN?**

Wenn ihr euch darüber einig seid, geht es im zweiten Schritt weiter mit den Hauptpersonen eurer Geschichte. Werdet euch über Folgendes klar: Warum bilden eure Charaktere eigentlich eine Gruppe? Sind sie Freunde, Verwandte, im Auftrag einer Organisation unterwegs oder durch das Schicksal aneinander gebunden? Wie lange

ziehen sie schon gemeinsam durch die Lande und wo begann ihre Reise? Sind sie eine reine Zweckgemeinschaft oder haben sie ein gemeinsames Ziel, und welches? Haben sie gemeinsame Freunde und/oder Feinde außerhalb der Gruppe? Werden sie von einem reichen Gönner gehalten, müssen sie sich mit Gelegenheitsarbeiten über Wasser halten oder wie sonst bestreiten sie ihr Einkommen? Gibt es eine Hierarchie in der Gruppe? Haben sie schon gemeinsame Abenteuer erlebt?

*Von der vorgeschlagenen Region Nebelmeer in Kombination mit einer eher zusammengewürfelten Gruppe lässt sich Bjorn zu einer Piratentruppe oder Bootsbesatzung inspirieren. Dominik konkretisiert dies in Richtung Söldnerpiraten. Werner und Helge hören nickend zu.*

*Jetzt muss über das verbindende Element der Gruppe nachgedacht werden. Dominik nennt das Schiff als gemeinsamen Nenner, Werner die Notwendigkeit für die Gruppe, nicht länger auf dem Festland zu sein. Helge denkt laut über den Kapitän und die Frage nach, ob es Zufall oder Absicht war, was die Gruppe zusammengeführt hat. Dominik interessiert die Frage, woher das Schiff eigentlich kommt. Ist es eine Art legendäres Piratenschiff? Oder – wie Bjorn einwirft – doch eher ein altgedientes Schmugglerschiff? Vielleicht das letzte Schiff aus der Flotte des Bhaltarischen Reiches? Werner lauscht eine Weile und kommt dann mit der Charakterisierung als »altes Wunderding«, das über eine Autopilotin verfügt, die ein Bewusstsein hat und sich als Kapitän sieht. Helge ergänzt, dass die Charaktere um die Gunst und Aufmerksamkeit des Schiffes buhlen könnten.*

*Meldet sich das Schiff nur durch Träume und Visionen, wie Bjorn und Werner weiterspinnen? Oder halluzinieren die Charaktere den Charakter des Schiffes nur herbei? Wissen sie überhaupt, was für ein Schiff dies ist? Dominik greift noch einmal den Gedanken des Kapitäns auf: Wenn das Schiff keinen echten Kapitän hat, ergibt das dann nicht eine Menge Stoff für Abenteuer und Komplikationen?*

*Und wie hat sich die Gruppe jetzt getroffen? Und wie sind sie aufs Schiff gestoßen? Helge schlägt vor, dass das Schiff Schiffbrüchige aufammelt und sich so seine Mannschaft selber zusammenstellt. Dominik bevorzugt eine alte Schatzkarte, die die Ankerstätte des Schiffes beschreibt, Werner hakt hier ein: Das Schiff ist in einer Höhle gestrandet und muss befreit werden. Ist dies das letzte Schiff des versunkenen Reichs von Kantapur? Also nicht das Bhaltarische Reich? Bjorn bastelt daraus schon ein erstes Motto: **DAS LETZTE SCHIFF DES IMPERIUMS VON ...?***

*Die Frage nach dem gemeinsamen Ziel der Gruppe beantworten Bjorn und Dominik spontan mit »Geld«, was Werner um eine sich verändernde Wandkarte in der Kapitänskajüte ergänzt, die die Gruppe immer wieder zu neuen Schätzen führt. Dominik spinnt dies zu einem »Kompass«*

*weiter und wirft die Frage auf, ob man die Kampagne nicht aus dem Nebelmeer an einen anderen Ort verlegen sollte.*

*Gemeinsame Freunde und Feinde sollen sich nach Bjorns und Werners Meinung erst im Laufe der Kampagne ergeben. Den Lebensunterhalt wird die Gruppe nach einhelliger Meinung aus ihrer Piratenbeute bestreiten. Statt einer festen militärischen Hierarchie an Bord schlägt Werner das genaue Gegenteil vor: den Zustand ständiger Meuterei.*

Am Ende dieser Überlegungen formuliert ihr dann zwei Gruppenaspekte: das *Gruppenkonzept* und das *Gruppendilemma*. Notiert diese auf dem Spielgestaltungsbogen.

Das Gruppenkonzept ist dabei so etwas wie die Kurzbeschreibung eurer Gruppe, der gemeinsame Nenner. Denkt dabei an ein gemeinsames Ziel, ein gemeinsames Schicksal, einen gemeinsamen Ursprung oder eine gemeinsame Vergangenheit. Schaut, ob ihr das Gruppenkonzept in Form eines Mottos ausdrücken könnt. Dabei formuliert ihr meist automatisch die gemeinsame Motivation eurer Gruppe, was das Gruppenkonzept zu einem nutzbaren Aspekt macht.

*Da man sich darauf geeinigt hat, dass alle Charaktere Piraten sind und Besatzung eines Schiffes mit eigenem Bewusstsein, werden Gruppenkonzepte wie DIE MÄNNER VOM SCHIFF OHNE NAMEN oder LET'S JUMP ON BOARD AND CUT THEM TO PIECES vorgeschlagen. Letztlich macht SPRINGT AN BORD UND HACKT SIE IN SCHEIBEN das Rennen.*

Das Gruppendilemma handelt von den Problemen und Konflikten der Gruppe: Was macht ihnen das Leben schwer, was verkompliziert ihre Abenteuer? Dieser Aspekt kann sich sowohl aus Beziehungen

**PROBLEME MIT DEM MOTTO?** *Wenn es euch Schwierigkeiten bereitet, ein knackiges Motto zu finden, dann schaut euch die Gruppe noch einmal genauer an. Oft kann man in der gemeinsamen Vergangenheit, einem gemeinsamen aktuellen Problem oder einem gemeinsamen Ziel etwas Geeignetes finden.*

*Beispiele für Gruppenkonzepte:*

*Gemeinsame Vergangenheit: SKLAVEN DER HANDELSLIGA*

*Aktuelles Problem: GEJAGT VON DER HANDELSLIGA*

*Gemeinsames Ziel: TOD DER LIGA*

der Gesamtgruppe zur Spielwelt ergeben, als auch aus Konflikten und Spannungen innerhalb der Gruppe. Aber auch gemeinsame Schwächen der Gruppe ergeben formidable Gruppendilemmata. Das Gruppendilemma stellt für die Spielleitung eine einfache Möglichkeit dar, Aufhänger für Abenteuer zu finden und Komplikationen in die Geschichte einzubringen.

*Beim Gruppendilemma ist man sich schnell einig:*

*DIESES SCHIFF HAT KEINEN KAPITÄN!*

*Hier ist sowohl enthalten, dass das Schiff seinen eigenen Kopf hat, als auch, dass es innerhalb der Gruppe keinen Anführer gibt.*

---

**WIE SOLL DIE GRUPPE  
ZUSAMMENGESETZT  
SEIN?**

Sicher sind euch schon erste Charakterideen während der Gruppener-schaffung gekommen. Sammelt diese Ideen und diskutiert darüber, welche Rollen innerhalb der Gruppe gut passen würden, auf welche Rollen ihr Bock habt und welche Rollen ihr gerne mit in der Gruppe hättet. Macht euch dabei auch Gedanken darüber, welche Nischen ihr mit welchen Charakteren ausfüllen und wie breit ihr die Gruppe insgesamt aufstellen wollt.

---

**WAS MEINEN WIR DENN  
NUN MIT NISCHEN?**

Achtet bei der Gruppenzusammenstellung darauf, dass ihr mit euren Charakteren ein breites Spektrum abdeckt, und zwar genauso im Bereich der Kompetenzen (damit Charaktere glänzen und im Rampenlicht stehen können) wie im Bereich der Charaktereigenschaften (damit ihr Spaß am Rollenspiel habt). Ganz klassische Kompetenznischen sind der Kämpfer, der Magier, der Charismatische, der Schleicher. Im Bereich der Charaktereigenschaften sind dies Rollen wie der Anführer, der Haudrauf, der Planer, der Überzeuger.

Wollen mehrere Spieler gleiche oder ähnliche Nischen belegen? Dann überlegt euch, wie ihr die Charaktere dennoch so ausdifferenzieren könnt, dass jeder im Spiel zu seinem Recht kommt. Gerade bei sehr homogenen Gruppen (Diebesbande, Soldatengruppe, Mönchsgruppe ...) solltet ihr darüber gut nachdenken. Vielleicht habt ihr auch jetzt schon erste Ideen für einen Namen oder ein Charakterkonzept? Notiert es euch, auch wenn ihr natürlich erst bei der eigentlichen Charaktererschaffung definitive Entscheidungen treffen müsst.

*Dominik denkt über einen Feldscher nach. Er würde die Nische des Schiffsarztes ausfüllen, daneben könnte er eine Irrform mit einer Vorliebe für Drogen und Messer sein. Bjorn schlägt vor, dass dieser den Spleen hat, immer den Schädel seines ersten Patienten mit sich herumzutragen – Dominik wiederum ist nicht so einverstanden mit der Idee.*

*Helge erwägt einen Priester aus der Waismark, der auf der Flucht ist. Seine Nische wäre der Redner, Überzeuger, Manipulator. Er übernimmt Bjorns Idee des Schädels und macht daraus einen Servitorenkopf, den er mit sich herumträgt.*

*Werner will etwas Exotisches, Großes, aus einer unbekanntem Gegend, mit einer grobschlächtigen Axt aus Meteoreisen. Seine Rolle wäre der unbedachte Haudrauf mit bösem Aussehen.*

*Bjorn wirft einen Navigator und Runengelehrten ins Rennen, einen kleinen, hinterhältigen, verwachsenen Menschen, der die Nische als Gelehrter und Magier füllt.*

Dieser Prozess ist abgeschlossen, wenn die Gruppe als solche gut ausdifferenziert und abgerundet ist und die Spieler mit ihrem Charakterkonzept zufrieden sind.

Um Missverständnissen vorzubeugen: Das gemeinsame Ideensammeln zur Gruppenkonstellation ist nicht als Vorwand dafür gedacht, einem Mitspieler aus vermeintlichen Effizienzgründen eine ungeliebte Charakteridee auszudrücken. Vielmehr ist es vollständig im Geiste von Fate, gemeinsam eine dramatische Geschichte zu erfinden und zu erzählen. Und eine gute Geschichte lebt von ihren Hauptdarstellern und deren Motivationen und Konflikten. Mach also so früh wie möglich Gebrauch von der geballten Kreativität der gesamten Gruppe und lass dich auch von anderen Ideen inspirieren. Aber du hast natürlich auch bei diesem Erschaffungssystem das letzte Wort über deinen Charakter!

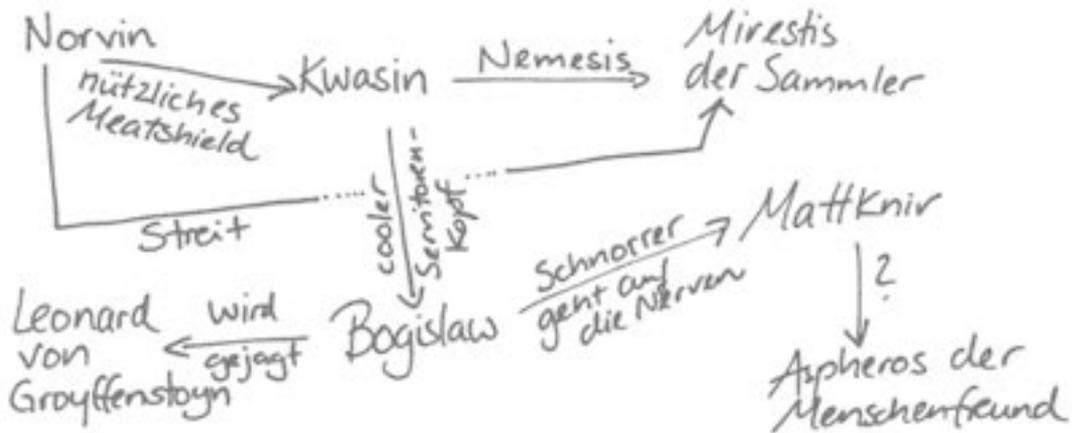
#### **BEZIEHUNGSGEFLECHT**

##### **SIEHE AUCH:**

*Beziehungsgeflecht*  
Szenario und Kampagne S. 241

Jetzt legt ihr das *Beziehungsgeflecht* der Gruppe fest. Als Faustregel sollte jeder Charakter dabei eine Beziehung zu einem SC und einem NSC haben. Wenn im Beziehungsgeflecht zwei Personen verbunden werden, schreibt ihr einen Satz dazu, der umreißt, welcher Art die Beziehung zwischen diesen Personen ist. Denkt dabei gleich an gute Aufhänger für künftige Abenteuer!

*SPRICHWÖRTER DER WAISMARK*  
*Sieh und schweige – oder sprich und leide.*



Werner wählt für seinen Charakter Kwasin als interne Beziehung Helges Charakter Bogislaw, weil dessen Servitorenkopf ihn an die Häupter der Götzen aus seiner alten Ruinenstadt erinnert. Die externe Beziehung ist Mirestis der Sammler, ein weltreisender Magier, der gleichzeitig Kwasins Nemesis verkörpert.

Dominik tut sich noch schwer mit einer internen Beziehung für seinen Charakter Mattkniv und möchte dafür die ersten Spielsitzungen abwarten. Als externe Beziehung wählt er Aspheros den Menschenfreund, einen imperialen Geldverleiher mit unbändigem Hass auf Irrformen (wie Mattkniv eine ist).

Bjorns Charakter Norvin sieht in Kwasin ein nützliches Werkzeug und einen menschlichen Schutzschild und wählt ihn deshalb als interne Beziehung. Extern wählt er ebenfalls Mirestis den Sammler, mit dem er wegen eines im Streit zerstörten Runenkodex im Clinch liegt.

Helges Charakter Bogislaw hat Mattkniv als interne Beziehung, da ihm dessen Schnorrerei auf die Nerven geht. Als externe Beziehung wird Leonard von Groyffenstoyrn, genannt die Fromme Faust vom Orden der Eisernen Gnade, gewählt. Dieser ist auf der Jagd nach Bogislaw, um ihm den entwendeten Servitorenkopf wieder abzunehmen.

Jetzt geht's an die Charaktererschaffung.

**EIN WORT ZUM  
BEZIEHUNGS-  
GEFLECHT**

Das Beziehungsgeflecht ist auch die Basis für die Beziehungsaspekte eurer Charaktere. Achtet schon beim Aufstellen des Beziehungsgeflechts darauf, dass die Beziehungslinien nicht nur zwischen den Charakteren der aktivsten Spieler verlaufen, sondern dass gerade die Charaktere eher passiver Spieler mit denen der aktiveren Spieler verbunden sind. Sonst könnten passive Spieler sich durch die Spielmechanik zusätzlich an den Rand gedrängt fühlen.

Ein unterhaltsamer  
Nachmittag im  
Großen Zirkus von Lyssa



**DER CHARAKTER**

**SIEHE AUCH:**

*Charakterbogen*  
Anhang S. 393

Hat jeder von euch eine Idee, was für einen Charakter er spielen möchte? Habt ihr euch entschieden, wo jeder Charakter seinen Schwerpunkt haben soll? Dann kann es losgehen mit dem Finden und Erfinden von *Aspekten*. Am besten nutzt ihr ab jetzt einen *Charakterbogen*, um alles Weitere zu notieren.

“A great poet is greater than any king.”  
– Robert. E. Howard, *By This Axe I Rule!* –

**ASPEKTE**

**SIEHE AUCH:**

*Konzept*  
*Fate Core* S. 38

Jetzt wird es Zeit, die Aspekte für deinen Charakter festzulegen. Vielleicht hast du dir schon im Zuge der Gruppenerstellung ein paar Ideen notiert. Du beginnst mit deinem *Konzept*. Wenn dies für alle Charaktere der Gruppe abgeschlossen ist, zieht ihr das *Beziehungsgeflecht* aus der Gruppenerstellung zurate. Mithilfe des *Beziehungsgeflechts* könnt ihr die nächsten drei Charakteraspekte formulieren: einen Aspekt, der die Motivation eures Charakters ausdrückt, einen der die *gruppeninterne Beziehung* aus dem Beziehungsgeflecht beschreibt, und einen, der die *gruppenexterne Beziehung* aus dem Beziehungsgeflecht beschreibt.

Am Ende hat jeder noch Platz für einen freien Aspekt.

*Do what thou wilt ...*

Diesen kannst du zur Abrundung deines Charakters völlig frei von Vorgaben gestalten.

**ASPEKTSCHABLONEN**

Wer *Fate Core* kennt, wird sofort Unterschiede in der Verteilung der Aspektplätze zwischen *Malmsturm* und *Fate Core* entdecken. Diese Unterschiede sind gewollt und wir wollen deswegen noch etwas genauer darauf eingehen.

**EIN WORT ZU DEN  
BEZIEHUNGEN ZU  
EINEM NSC**

*Verbindungen*  
*Extras* S. 143

Alle NSC, zu denen eure Charaktere eine Beziehung haben, verseht ihr auch noch mit einem *Konzeptaspekt*. Diese werden als *Neben-NSC* fester Bestandteil eurer Kampagne und können von der Spielleitung noch weiter ausgearbeitet werden. Die Beziehung zu einem NSC braucht sich übrigens nicht ausschließlich auf Einzelpersonen zu beschränken. Auch Familien, Vereinigungen, Geheimbünde oder große Organisationen sind hier durchaus vorstellbar.

## Aspektschablonen im direkten Vergleich:

<i>MALMSTURM</i>	<i>FATE CORE</i>
Konzept	Konzept
Motivation	Dilemma
Beziehung zu SC	Phase-1-Aspekt
Beziehung zu NSC	Phase-2-Aspekt
Do what thou wilt ...	Phase-3-Aspekt

Wir haben uns entschieden, das Charakterdilemma aus der Malmsturm-Schablone zu streichen, denn Charaktere in Malmsturm werden zuallererst durch eine starke Eigenmotivation angetrieben und nicht zwingend durch ihre Probleme und Widersacher. Die spielmechanische Funktion des Dilemmas, nämlich den Zustrom von Fate-Punkten aufrechtzuerhalten, ist bei Malmsturm außerdem entbehrlich, da durch die höhere Erholungsrate (fünf statt drei Punkte) sowieso mehr »Brennstoff« im Spiel ist.

Im Gegensatz zum Phasentrio aus Fate Core sorgt das Beziehungsgeflecht schon zu Beginn des Spiels dafür, dass die Charaktere nicht nur untereinander, sondern auch mit der Spielwelt verknüpft sind. Die hier festgelegten Verknüpfungen geben auch der Spielleitung deutliche Hinweise darauf, in welche Richtung das Spielgeschehen gehen könnte. Beziehungsaspekte zu anderen Spielercharakteren bieten Anlass zu dramatischen Entwicklungen innerhalb der Gruppe, während Beziehungsaspekte zu NSC sich sehr gut als Abenteureraufhänger eignen. Denke hierbei etwa an den klassischen Auftraggeber oder die Nemesis!

Die Charaktermotivation als Aspekt gibt der Spielleitung ein machtvolleres Mittel an die Hand, die Charaktere direkt und wirkungsvoll anzuspielen.

Es zeigt sich also schnell, dass die Schablone für die Aspektplätze direkten Einfluss auf das Spielgefühl hat. Wollt ihr eure Kampagne speziell fokussieren oder einfach ein bestimmtes Spielgefühl unterstützen, vielleicht etwas epischer oder mit etwas mehr Dungeon-Crawl-Stimmung als in Sword and Sorcery üblich, dann bietet es sich an, die Aspektschablone nicht aus den Augen zu verlieren.

Wir haben einige archetypische Schablonen für euch zusammengestellt. Ihr könnt ganze Gruppen nach einem dieser Archetypen bauen oder einfach innerhalb der Gruppe verschiedene Archetypen für jeden einzelnen Charakter nutzen, um sie noch weiter auszdifferenzieren. Wenn ihr experimentierfreudig seid, könnt ihr auch eigene Schablonen entwickeln. Für eine waschechte Malmsturm-Kampagne haben wir aber die Malmsturm-Aspektschablone vorgesehen und empfehlen diese auch!

<i>KEIN GRUPPEN- DRAMA, BITTE!</i>	<i>DER EINSAME RÄCHER</i>	<i>SWORD AND SORCERY</i>
Konzept	Konzept	Konzept
Motivation	Dilemma	Dilemma
Beziehung zu NSC	Motivation	Motivation
Do what thou wilt ...	Artefakt	Beziehung zu SC/NSC
Do what thou wilt ...	Do what thou wilt ...	Do what thou wilt ...

Lasst ihr den Aspekt für die Beziehung zu einem anderen Spielercharakter weg, nehmt ihr damit auch den Fokus des Spiels aus diesem Gebiet. Die Beziehungen innerhalb der Spielergruppe werden weniger wichtig. Nehmt das Charakterdilemma aus Fate Core wieder hinzu, wenn ihr gebrochene, hadernde, zerrissene und unstetige Charaktere spielen wollt, die in ständigem Kampf mit ihrem Schicksal stehen.

<i>KERKER &amp; DRACHEN</i>	<i>EPISCHE FANTASY</i>	<i>DER GETRIEBENE</i>
Klasse	Konzept	Konzept
Artefakt	Schicksal	Dilemma
Artefakt	Motivation	Dilemma
Artefakt	Dilemma	Beziehung zu NSC
Artefakt	Do what thou wilt ...	Do what thou wilt ...

Diesen Fokus könnt ihr noch verstärken, indem ihr einem Charakter mehrere Dilemmata zuordnet. Nichts für Weicheier!

---

**NOCH EIN PAAR  
TIPPS ZUM SCHLUSS**

Du hast sicher schon verstanden, dass die Aspektschablonen nicht in Stein gemeißelt sind. Dir fällt zu einem der Aspektplätze nichts wirklich Gutes ein und du brauchst dringend noch einen Aspektplatz? Kein Problem, hau rein! Mitunter kann es aber auch hilfreich sein, mehrere Funktionen in einem Aspekt zu vereinen. Nicht zuletzt bei der Formulierung eines magischen Traditionsaspekts spart das erstens wertvolle Aspektplätze und sorgt zweitens auch für viel plastischere Aussagen.

---

**FERTIGKEITEN**

Aus den 19 *Fertigkeiten* wählst du für deinen Charakter zehn aus, davon eine mit dem Wert +4, zwei mit dem Wert +3, drei mit dem Wert +2 und vier mit dem Wert +1. Die drei Fertigkeiten an der Pyramidenspitze stellen die Kernkompetenzen deines Charakters dar. Wähle hierfür also Fertigkeiten aus, für die dein Charakter bekannt oder berüchtigt ist und in denen er regelmäßig überragende Leistungen bringt. Die Fertigkeit ganz oben an der Spitze nennen wir den *Höchstwert*.

Die sieben Fertigkeiten an der Pyramidenbasis runden das Konzept deines Charakters weiter ab. Achtet in der Gruppe darauf, dass es bei den Fertigkeiten der Pyramidenspitze möglichst wenig Überschneidungen gibt. Lassen sich Überschneidungen nicht vermeiden oder entscheidet ihr euch absichtlich dafür, dann empfehlen wir euch, diese Fertigkeiten zumindest durch Stunts zu differenzieren.

*Säulenstruktur*  
*Fate Core S. 52*

Alternativ könnt ihr auch 20 Punkte verteilen, wobei die Säulenstruktur einzuhalten ist.

Die Fertigkeitenliste bei Malmsturm entspricht weitgehend der Liste aus Fate Core. Einige Fertigkeiten haben wir umbenannt, damit sie besser zu Malmsturm passen. Neu hinzu kommt die Fertigkeit *Überleben*, deren Anwendungsbereiche wir im Folgenden noch erklären. Wir haben in die Tabelle auch die Fertigkeiten aus *Malmsturm – Die Regeln* aufgenommen; sollte jemand einen liebgewonnenen Charakter ins neue Regelsystem konvertieren wollen, kann er sich daran orientieren. Die alte Fertigkeit *Spiele* ist ersatzlos gestrichen, *Zaubern* wird nur noch durch die jeweilige Schlüsselfertigkeit der magischen Tradition abgebildet.

<i>MALMSTURM – DIE FUNDAMENTE</i>	<i>FATE CORE SYSTEM – DEUTSCHE AUSGABE</i>	<i>MALMSTURM – DIE REGELN</i>
Athletik	Athletik	Athletik
Charisma	Charisma	Ausstrahlung, Führungsqualitäten
Diebeskunst	Diebeskunst	Fingerfertigkeit, Einbruch
Empathie	Empathie	Gespür
Fernkampf	Schießen	Fernkampf
Gelehrsamkeit	Wissen	Gelehrsamkeit, Technik, Sprachen
Handwerk	Handwerk	Handwerk, Kunst, Technik
Heimlichkeit	Heimlichkeit	Heimlichkeit
Kämpfen	Kämpfen	Nahkampf, Waffenloser Kampf
Kontakte	Kontakte	
Lenken	Fahren	Fahrzeug steuern, Reiten
Nachforschen	Nachforschung	Ermitteln
Provozieren	Provozieren	Einschüchtern, Führungsqualitäten
Ressourcen	Ressourcen	Besitz
Statur	Kraft	Ausdauer, Gewalt
Täuschen	Täuschung	Täuschen
Überleben		
Wahrnehmen	Wahrnehmung	Scharfsinn
Wille	Wille	Entschlossenheit



»Hoffentlich können die nicht springen ...«

---

**ATHLETIK** Diese Fertigkeit deckt alle körperlichen Aktionen ab, die nicht auf der reinen Kraft deines Charakters beruhen. Gemeint sind also Dinge wie Springen, Klettern, Ausweichen, Rennen oder das Abrollen bei einem Sturz.

---

**BEISPIELSTUNTS:** **Gummikörper**

Wenn du dich aus Fesseln befreien willst, kannst du *Athletik* statt *Diebeskunst* zum *Überwinden* verwenden.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**Von Dach zu Dach**

Wenn du auf Dächern balancierst, gewährt der Stunt +2 auf *Athletik* beim *Überwinden*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Seebeine**

Du kannst Hindernisse (Aspekte), die starken Seegang beschreiben oder durch unruhige See ausgelöst wurden, ignorieren.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

---

**CHARISMA** Diese Fertigkeit beeinflusst die Möglichkeiten deines Charakters, einen guten Eindruck im Gespräch zu hinterlassen, andere für sich einzunehmen, geschickt Verhandlungen zu führen, aber auch, andere zu beeindrucken oder von etwas zu überzeugen.

---

**BEISPIELSTUNTS:** **Anmut der Bewegung**  
 Bei einer tänzerischen oder artistischen Darbietung kannst du *Athletik* durch *Charisma* ersetzen, um *einen Vorteil zu erschaffen*.  
*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**Flammender Anführer**  
 Wenn dein Charakter vor seinen Verbündeten spricht, um deren Herzen zu entflammen, erhältst du +2 auf *Charisma* beim *Erschaffen eines Vorteils*.  
*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

---

**SIEHE AUCH:** **Vorauselender Ruf**  
 Die Legende deines Charakters eilt ihm voraus und die bloße Nennung seines Namens ruft Bewunderung hervor. Für einen Fate-Punkt kannst du spontan einen Getreuen in die Szene einführen.  
*Getreue*  
*Extras S. 140*  
*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

---

**DIEBESKUNST** Diese Fertigkeit nutzt dein Charakter, um unbemerkt Dinge zu entwenden. Dazu gehört das Überwinden eventueller Hindernisse (wie z. B. Schlösser) auf dem Weg.

---

**BEISPIELSTUNTS:** **Bastler**  
 Du kannst *Diebeskunst* statt *Handwerk* verwenden, um Fallen, Warnvorrichtungen oder andere Mechanismen zu improvisieren.  
*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**Wo ist die Erbse?!**  
 Wenn dein Charakter einen höchstens hühnereigroßen Gegenstand verschwinden lassen will, erhältst du beim *Überwinden* +2 auf *Diebeskunst*.  
*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Meisterdieb**  
 Wenn du beim *Erschaffen eines Vorteils* einen *vollen Erfolg* erzielst, erhältst du einmal pro Szene zusätzlich einen *Schub*.  
*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

---

**EMPATHIE** Diese Fertigkeit nutzt dein Charakter, um Gefühle und Stimmungen zu erkennen und richtig zu deuten.

---

**BEISPIELSTUNTS:** **Bis einer weint**

Wenn dein Charakter sein Gegenüber schon einige Zeit hat studieren können, kann er dieses im Gespräch mit wenigen Worten tief verletzen. Du kannst so *Empathie* für *geistige Angriffe* nutzen.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**Stimmungssinn**

Wenn dein Charakter die Stimmung in einer größeren Gruppe (z. B. bei Gläubigen in einem Tempel) einschätzen will, erhältst du +2 auf *Empathie* beim *Erschaffen eines Vorteils*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Hosen runter**

Wenn dein Charakter bei der *Verteidigung* mit *Empathie* gegen einen Versuch, ihn zu belügen, einen *vollen Erfolg* erzielt, kannst du statt eines *Schubs* einen *Situationsaspekt* (mit einem freien Einsatz) ins Spiel bringen.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

---

**FERNKAMPF** Da das englische Shoot wie das deutsche Schießen eher Assoziationen an Feuerwaffen weckt, wir in einem Sword-and-Sorcery-Setting aber eher an Bögen, Armbrüste, Wurfmesser, -beile, -speere und Ähnliches denken, haben wir eine etwas breitere Bezeichnung für diese Fertigkeit gewählt.

---

**BEISPIELSTUNTS:** **Der Nächste trifft!**

*Angeblich entstanden sieben Prozent aller Eunuchen bei Durchführung dieses Stunts durch einen Erfolg mit Haken (Fate Core S. 197).*

Dein Charakter ist ein Meister darin, sein Ziel in beunruhigend knapper Weise zu verfehlen. Wenn dein Charakter seinen Gegner auf diese Weise einschüchtern will, kannst du beim *Erschaffen eines Vorteils* und beim *Überwinden Fernkampf* anstelle von *Provozieren* verwenden.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**Ziel auf die Beine!**

Wenn dein Charakter sein Ziel durch einen gezielten Schuss oder Wurf auf die Beine verlangsamten oder zu Fall bringen will, erhältst du beim *Erschaffen eines Vorteils* +2 auf *Fernkampf*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

### Der Doppelpfeil

**SIEHE AUCH:**

Mehrere Ziele

Fate Core S. 213

Wenn dein Charakter einen Bogen führt, kann er zwei verschiedene Ziele gleichzeitig angreifen. Du musst allerdings deinen Angriffswurf auf beide Ziele aufteilen.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

### GELEHRSAMKEIT

Gelehrsamkeit umfasst neben profanem Wissen und regulärer Ausbildung auch alles theoretische Wissen über Magie und magische Traditionen.

### BEISPIELSTUNTS:

**Es gibt da ein Buch zu dem Thema ...**

*Es wäre natürlich schön,  
wenn du das auch mit  
obskuren Fakten und  
Theorien unterfütterst ...*

Dein Charakter ist ungemein belesen und kann dieses theoretische Wissen manchmal erstaunlich gut in die Praxis umsetzen. Wenn du einen Fate-Punkt aus gibst, kannst du beim *Überwinden* eine beliebige Fertigkeit durch *Gelehrsamkeit* ersetzen.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

### Giftheiler

Dein Charakter verfügt über langjährige Erfahrung im Umgang mit Giften. Wenn dein Charakter durch Gift verursachte Konsequenzen behandelt, erhältst du beim *Überwinden* +2 auf *Gelehrsamkeit*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

### Ich weiß es wirklich besser!

*Diese Ratschläge sind nicht  
immer willkommen und  
oft bedeutet ein Erfolg mit  
Haken, dass die Betroffenen  
sehr verärgert reagieren ...*

Dein Charakter ist so universell gebildet, dass er in fast allen Bereichen gute Ratschläge geben kann. Du kannst einmal pro Szene im *Teamwork* (siehe Fate Core S. 182) *Gelehrsamkeit* einsetzen, um jede beliebige Fertigkeit zu unterstützen.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

### HANDWERK

Machina

Extras S. 134

Diese Fertigkeit umfasst ganz allgemein den Gebrauch von Werkzeugen aller Art, sei es ein Messer zum Schnitzen, eine Nadel zum Nähen oder auch der effektive Einsatz eines ganzen Werkzeugkastens, um eine Machina wieder in Betrieb zu nehmen.

### BEISPIELSTUNTS:

**Theoretiker**

Dein Charakter ist mit den Traditionen und der Geschichte der verschiedensten Handwerkskünste vertraut. Wenn es um die Geschichte besonderer Werkzeuge, Waffen oder Kunstgegenstände geht, kannst du beim *Erschaffen eines Vorteils* *Gelehrsamkeit* durch *Handwerk* ersetzen.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

### Klingenschmied

Dein Charakter ist besonders erfahren im Anfertigen von Schwertern und Messern. Wenn dein Charakter Klingenwaffen herstellt oder bearbeitet, erhältst du beim *Überwinden* +2 auf *Handwerk*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

### Pionier

Dein Charakter ist es gewohnt, unter besonders unruhigen und gefährlichen Umständen, sei es bei Schlachtgetümmel oder Unwetter, sein Handwerk erfolgreich auszuüben. Du erfährst keinerlei Einschränkungen durch hinderliche Situationsaspekte auf Handwerk durch z. B. drohende physische Gefahren oder Lärm.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

---

**HEIMLICHKEIT** Diese Fertigkeit drückt aus, wie zuverlässig sich dein Charakter an-, weg- oder vorbeischleichen kann. Verstecken und damit auch Verkleiden gehören ebenfalls mit zum Bereich dieser Fertigkeit.

---

**BEISPIELSTUNTS:** **Ladendieb**

Dein Charakter bewegt sich so leise und unauffällig, dass kaum jemand mitbekommt, was er so alles mitgehen lässt. Wenn es darum geht, offen zugängliche Gegenstände zu entwenden, kannst du beim *Überwinden Heimlichkeit* anstelle von *Diebeskunst* verwenden.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

### Ein Geist in der Menge

Dein Charakter ist geschult darin, sich in einer Menschenmenge zu verlieren, um seinen Verfolgern zu entfliehen. Wenn dein Charakter in einer Menschenmenge Schutz vor Entdeckung sucht, erhältst du beim *Verteidigen* +2 auf *Heimlichkeit*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

### Stallgeruch

Dein Charakter ist nicht geruchlos, riecht aber – insbesondere für Tiere – immer richtig, so dass Wachhunde und ähnliche Kreaturen ihn schlicht ignorieren.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

---

**KÄMPFEN** Hierunter fallen alle Arten von Nahkampf ganz egal, ob bewaffnet oder unbewaffnet.

---

**BEISPIELSTUNTS:** Schaukämpfer

**SIEHE AUCH:** Dein Charakter verfügt über einige beeindruckende Waffentricks, die seinen Gegnern oft schon jede Lust auf den Kampf rauben. Wenn dein Charakter mittels Waffentricks seine Gegner einschüchtern oder beeindrucken möchte, kannst du beim *Überwinden Kämpfen* statt *Provozieren* einsetzen.

*Überwinden*  
Namenloser NSC  
Fate Core S. 225

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

55

**Gürtelschneider**

Dein Charakter macht sich einen Spaß daraus, seine Gegner ebenso lächerlich wie kampfunfähig zu machen. Wenn dein Charakter versucht, dem Gegner im Kampf die Schnürsenkel, Knöpfe, den Gürtel, die Hosenträger oder Ähnliches zu durchtrennen, erhältst du beim *Erschaffen eines Vorteils +2 auf Kämpfen*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Tunnelkämpfer**

Dein Charakter hat diverse Techniken erlernt, um seine Waffen auch in räumlich beengten Verhältnissen effektiv einzusetzen. Du wirst in engen Räumen (Tunneln, Treppenaufgängen, Kellerverliesen usw.) beim Waffengebrauch nicht durch Situationsaspekte eingeschränkt.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

---

**KONTAKTE** Diese Fertigkeit drückt aus, wie gut dein Charakter in der Welt vernetzt ist und wie gut er Beziehungen aufbauen und instandhalten kann.

---

**BEISPIELSTUNTS:** Fanatische Gefolgschaft

Dein Charakter verfügt über eine Schar fanatischer Anhänger, die sich blindlings jedem Angriff auf dich in den Weg stellt. Wenn dein Charakter von Untergebenen, Gefolgsleuten oder Bekannten umgeben ist, nutze *Kontakte*, um dich gegen *körperliche Angriffe* zu verteidigen.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**STIMMEN AUS DER WAISMARK:**  
»Ich sage euch: das Imperium gibt es noch – und die Kirche weiß es!  
Deshalb unterhält der Hierophant eine geheime Flotte, die jedes imperiale  
Schiff erst freundlich empfängt, um dann seine Mannschaft heimtückisch zu  
ermorden, damit die Macht der Kirche auch weiterhin unangetastet bleibt!«



*Impression aus der  
Nekropole von Lyssa*

### **Bruder der Bettler**

Die Armenviertel der Städte sind für deinen Charakter wie ein zweites Zuhause und deren Bewohner wie seine Familie.

Wenn dein Charakter sich in Armenvierteln aufhält und seine dortigen Kontakte nutzt, erhältst du beim *Erschaffen eines Vorteils* +2 auf *Kontakte*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

### **Über jeden Verdacht erhaben**

Dein Charakter wirkt von Natur aus so vertrauenswürdig und tugendhaft, dass fast jede üble Nachrede einfach von ihm abperlt. Wenn jemand über Kontakte versucht, über deinen Charakter ein Gerücht (oder auch die bittere Wahrheit) in die Welt zu setzen, kannst du diesen Versuch unter Zahlung eines Fate-Punkts automatisch scheitern lassen.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

57

---

**LENKEN** Unter Lenken fällt sowohl das Fahren von Fahrzeugen (z. B. Kutschen, Booten, Streitwagen, Hundeschlitten) als auch das Reiten von Pferden, Kamelen und Ähnlichem.

---

### **BEISPIELSTUNTS: Kapitän**

Sobald dein Charakter ein Schiff betritt, strahlt er eine natürliche Autorität aus, der sich kaum jemand entziehen kann.

Wenn dein Charakter sich an Bord von Schiffen oder ähnlich großen Fahrzeugen befindet, kannst du beim *Erschaffen eines Vorteils* *Lenken* anstelle von *Charisma* nutzen.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

### **Bestienreiter**

Dein Charakter ist geübt darin, wilde Tiere (Nashörner, Elche, Bären, Elefanten usw.) zu Reittieren abzurichten. Wenn dein Charakter ein wildes Tier abrichten will, erhältst du beim *Überwinden* +2 auf *Lenken*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

### **Fluchtfahrer**

**SIEHE AUCH:**

*Wettstreite  
Fate Core S. 158*

Dein Charakter ist geschult darin, Verfolger abzuschütteln.

Wenn dein Charakter während eines *Wettstreits* reitend oder ein Fahrzeug lenkend seine Verfolger abzuschütteln versucht, erhältst du auch bei Gleichstand einen Siegpunkt.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

*SPRICHWÖRTER DES IMPERIUMS  
Der Gründer war weder stark noch hochgewachsen.*

---

**NACHFORSCHEN** Diese Fertigkeit nutzt dein Charakter, um aktiv etwas herauszufinden, zu recherchieren.

---

**BEISPIELSTUNTS:** **Der Inquisitor**

Dein Charakter genießt den Ruf, einen sicheren Instinkt für Übeltäter zu haben. Schon auf der Liste der Verdächtigen aufzutauchen, kommt einer Vorverurteilung gleich. Wenn dein Charakter seinen Status als Inquisitor nutzt, um Gerüchte zu streuen, kannst du beim *Erschaffen eines Vorteils Nachforschen* anstelle von *Kontakten* nutzen.  
*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**Das Register des Gildensprechers**

Dein Charakter hat Zugriff auf das Register des Gildensprechers: Hunderte von Akten voller Kontakte und Informanten. Wenn dein Charakter das Register benutzen kann, erhältst du beim *Erschaffen eines Vorteils* +2 auf *Nachforschen*.  
*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Bücherwurm**

Wenn es niedergeschrieben ist, findet dein Charakter die Information auch. Wenn dein Charakter auf eine Bibliothek oder eine vergleichbare Sammlung von Büchern Zugriff hat, erhältst du beim *Überwinden* +2 auf *Nachforschen*.  
*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Vorbereitung ist alles!**

**SIEHE AUCH:** Dein Charakter ist immer vorbereitet. Wenn dein Charakter eine *Herausforderung* bestehen muss, kannst du eine der geforderten *Fertigkeiten* durch *Nachforschen* ersetzen. Du solltest allerdings deinen Mitspielern in einem kurzen Rückblick schildern, wie dein Charakter sich auf die aktuelle Herausforderung vorbereitet hat.  
*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

*Herausforderungen*  
*Fate Core S. 155*

---

**PROVOZIEREN** Diese Fertigkeit kann dein Charakter nutzen, um jemanden einzuschüchtern, zu verärgern, zu beleidigen, zu entmutigen.

---

**BEISPIELSTUNTS:** **Ein einmaliges Angebot**

Dein Charakter kann in Verhandlungen wirklich furchteinflößend wirken. Wenn dein Charakter aus einer Position der Stärke heraus verhandelt, kannst du *Provozieren* statt *Ressourcen* beim *Überwinden* verwenden.  
*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**Das rote Tuch**

Dein Charakter weiß genau, was er sagen muss, um auch gutmütige Naturen gegen sich aufzubringen. Wenn dein Charakter versucht, den Zorn einer anderen Person auf sich zu ziehen, erhältst du beim *Erschaffen eines Vorteils* +2 auf *Provozieren*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Traumatische Erfahrung**

Dein Charakter weiß, wie man einen wahrhaft bleibenden Eindruck hinterlässt. Wenn dein Charakter in einem *Konflikt* eine *geistige Konsequenz* verursacht, kannst du einen *Fate-Punkt* ausgeben, um den Grad der *Konsequenz* um eine Stufe zu erhöhen (z. B. von leicht auf mittel).

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

---

**RESSOURCEN** Diese Fertigkeit drückt aus, über welches Maß materieller Güter dein Charakter verfügt. Darunter fallen Geld, Gold, Edelsteine, aber auch Besitz und Gefolgschaft.

---

**BEISPIELSTUNTS: Waffenhändler**

Dein Charakter ist geübt darin, die handwerkliche Qualität und spezifischen Besonderheiten von Waffen und Rüstungen zu erkennen und beurteilen. Wenn dein Charakter die Qualität und Eigenschaften von Waffen und Rüstungen zu taxieren versucht, kannst du beim *Erschaffen eines Vorteils* *Ressourcen* anstelle von *Handwerk* einsetzen.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**Verkaufstalent**

Wenn dein Charakter irgendein Objekt als besonders wertvoll anpreisen oder darstellen will, erhältst du beim *Erschaffen eines Vorteils* +2 auf *Ressourcen*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Seltsamer Sammler**

Dein Charakter verfügt über eine umfassende Sammlung merkwürdiger Artefakte und rätselhafter Antiquitäten. Du kannst *Ressourcen* grundsätzlich auch gegenüber Entitäten einsetzen, die an Geld oder weltlichem Wohlstand sonst keinerlei Interesse haben: Geister, Dämonen usw.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

**SPRICHWÖRTER DES NORDENS**  
 Angst ist ein Schild in der Hand eines Mannes  
 und ein Stock auf dem Rücken eines Hundes.

---

**STATUR** Zuallererst passt »Statur« besser zu einem muskelbepackten Barbaren als die reine »Kraft«. Außerdem drückt diese Fertigkeit nicht nur den Bereich der körperlichen Kraft aus, sondern auch die körperliche Zähigkeit und Ausdauer sowie den reinen Körperbau. Wir haben uns deswegen für eine andere Übersetzung des englischen Begriffs *Physique* entschlossen. Dies ist auch der Tatsache geschuldet, dass *Statur* in »Malmsturm – Die Fundamente« die beiden Fertigkeiten *Ausdauer* und *Gewalt* aus *Malmsturm – Die Regeln* ersetzt.

---

**BEISPIELSTUNTS:** **Dietrich der Barbar**

Wenn dein Charakter Truhen und Schlösser ohne Beschädigungen öffnen will, kannst du beim *Überwinden Statur* anstelle von *Diebeskunst* einsetzen.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**Die Leber wächst mit ihren Aufgaben**

Wenn dein Charakter versucht, den Auswirkungen von Alkohol und anderen Drogen zu widerstehen, erhältst du beim *Verteidigen +2* auf *Statur*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Winterblut**

In den Adern deines Charakters kreist das Blut der legendären Jäger des Nordens. Kein Frost oder Schneesturm vermag ihn aufzuhalten. Dein Charakter ist völlig unempfindlich selbst gegen die extremste Kälte des hohen Nordens.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

---

**TÄUSCHEN** Diese Fertigkeit nutzt dein Charakter, um jemanden zu belügen, zu täuschen oder zu bluffen.

---

**BEISPIELSTUNTS:** **Hochstapler**

Der Charakter ist ein Meister darin, sich als ein Mitglied der herrschenden Klasse auszugeben. Wer ihm begegnet, hält ihn für überaus wohlhabend und einflussreich. Wenn dein Charakter andere Personen mit seinem angeblichen Wohlstand oder hohen Status beeindrucken will, kannst du beim *Erschaffen eines Vorteils Täuschen* anstelle von *Ressourcen* einsetzen.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

### Stimmenimitator

Wenn dein Charakter die Stimme einer ihm bekannten Person nachahmen will, erhältst du sowohl beim *Erschaffen eines Vorteils* als auch beim *Überwinden* +1 auf *Täuschen*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

### Alter Ego

Dein Charakter hat sich eine falsche Identität zugelegt, auf die er in allen Situationen zugreifen kann. In dem dieser Identität zugehörigen Umfeld droht ihm keine Gefahr der Enttarnung.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*



*Viel Aufwand für ein paar Eier!*

---

**ÜBERLEBEN** *Überleben* ist eine Fertigkeit in Malmsturm, die ihr aus Fate Core noch nicht kennt. Deshalb widmen wir dem Überleben hier auch etwas mehr Raum als den anderen Fertigkeiten.

*Dein Charakter wird es uns danken.*

---

**BESCHREIBUNG:** Überleben – das heißt, die Gefahren und Hindernisse, welche sich aus der physischen Beschaffenheit der Umgebung ergeben, einschätzen, abwehren oder kontrollieren zu können. Dazu gehören Kenntnisse der lokalen Flora und Fauna, aber auch die Fähigkeit, für ein lebensnotwendiges Minimum an Obdach und Nahrung zu sorgen und den Weg zu einem gegebenen Ziel möglichst rasch und sicher zurückzulegen. Der in Pelze gehüllte Jäger in den eisigen Bergen des Nordens benötigt diese Fertigkeit ebenso wie die Bettler in den zyklischen Metropolen des Imperiums oder der einsame Wanderer in den tiefschwarzen Wäldern der Waismark.

**SIEHE AUCH:**

*Überleben*

*Fate Codex Anthology*

*Volume 1 S. 46*



**ÜBERWINDEN:**

Viele Hindernisse, die es zu überwinden gilt, sind unmittelbare Bestandteile oder Folgen einer bestimmten Art physischer Umgebung. Dazu gehören Probleme bei der Nahrungsbeschaffung ebenso wie simple Hindernisse bei der Fortbewegung im jeweiligen Gelände. Es kann sich aber auch schlicht um die Sicherung eines nächtlichen Schlafplatzes oder die Identifikation oder gar Abwehr gefährlicher ortstypischer Tiere oder Pflanzen handeln.



**EINEN VORTEIL ERSCHAFFEN:**

Du nutzt die Gegebenheiten deiner Umwelt zu deinen Gunsten oder wendest dein Wissen darüber an: Dazu gehört das Ausnutzen von Gebäuden, Stadtvierteln, Tieren, Pflanzen und des Geländes zu deinem Vorteil. Du errichtest dir aus Laub und Zweigen einen Wetterschutz. Du nutzt Bäche oder Pfützen, um deinen Verfolgern keine Spuren zu hinterlassen. Du nutzt deine Kenntnis der Kanalisation, um schneller an einen anderen Ort in der Stadt zu gelangen.



**ANGREIFEN:**

Du kannst *Überleben* nicht zum *Angreifen* nutzen. Nutze hier lieber *Kämpfen*.



**VERTEIDIGEN:**

Du kannst dich gegen die Gefahren der Umwelt und Umgebung, wie zum Beispiel Unwetter, widriges Klima oder Lawinen, verteidigen.

**BEISPIELSTUNTS:** Gruftarchitekt

Dein Charakter ist ein gefürchteter Fallensteller und begnadeter Stratege, der einen sechsten Sinn für künftige Auseinandersetzungen hat. Deren Schauplätze versieht er zum Verhängnis seiner Feinde gern mit einer Vielzahl hilfreicher Vorrichtungen und tödlicher Fallen. Wenn dein Charakter vor einem Konflikt Zugang zum Ort des Geschehens hatte, kannst du unter Zahlung eines Fate-Punkts einen beliebigen Fertigkeitswurf durch *Überleben* ersetzen.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

63

**Kanalratte**

Dein Charakter hat einen sicheren Instinkt für die Bewegung in Tunneln, Minen oder unterirdischen Kanälen. In einer solchen Umgebung erhält dein Charakter beim *Erschaffen eines Vorteils* +2 auf *Überleben*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Kosmischer Kartograph**

Dein Charakter verfügt über weitreichende Kenntnisse und Erfahrungen bezüglich der fremden Welten und Dimensionen, denen sich die Dæmonologen des Imperiums so gerne widmen. Wenn es deinen Charakter in eine fremde Dimension verschlägt oder er mit Entitäten aus solchen Welten konfrontiert wird, kannst du *Überleben* ohne Einschränkungen einsetzen.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

**WAHRNEHMEN**

Diese Fertigkeit drückt die allgemeine Aufmerksamkeit deines Charakters aus. Sticht ihm etwas ins Auge, hat er ein ungutes Gefühl?

**BEISPIELSTUNTS:** Der Mann im Spiegel

Dein Charakter ist talentiert darin, die Bewegungsabläufe von anderen exakt nachzuahmen. Wenn dein Charakter eine bestimmte Handlung, zu der er zumindest prinzipiell in der Lage sein muss, gründlich beobachten konnte und dann kopieren will, so kannst du unter Zahlung eines Fate-Punkts *Wahrnehmen* nutzen, um diese Aktion durchzuführen.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**SPRICHWÖRTER DES NORDENS**  
 Hast du einen jungen Hund, so kannst du einen Stock nehmen, um mit ihm zu spielen oder um ihn zu schlagen. Du musst nur entscheiden, ob du später lieber einen Freund oder einen Sklaven an deiner Seite willst.  
*Volksweisheit der Thraskiten*

**Leibwächter**

Versucht dein Charakter, verborgene oder versteckt getragene Waffen zu entdecken, erhältst du beim *Überwinden* +2 auf *Wahrnehmen*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Kampfinstinkt**

In einem körperlichen Konflikt darf dein Charakter immer *die erste Aktion* ausführen, egal ob er den Konflikt initiiert hat oder nicht.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

---

**WILLE** Diese Fertigkeit drückt die Willenskraft und das seelische Durchhaltevermögen deines Charakters aus.

---

**BEISPIELSTUNTS: Sphragilithenseele**

Dein Charakter verfügt über einen derart unbeugsamen Willen, dass selbst körperlich wirkende Magie ihm kaum etwas anzuhaben vermag. Auch wenn dein Charakter körperlich mittels Magie *angegriffen* wird, kannst du dich mit *Wille* dagegen *verteidigen*.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**Zölibat**

Wenn dein Charakter verführt werden soll, erhält er beim *Verteidigen* +2 auf *Wille*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Wenn's sein muss, mache ich die Nacht durch**

Wann immer es nötig erscheint, kann dein Charakter seine Müdigkeit ignorieren und eine Schlafperiode ohne negative Auswirkungen ersatzlos ausfallen lassen. Einmal pro Sitzung kann dein Charakter eine geistige oder körperliche Konsequenz, die Müdigkeit oder Erschöpfung impliziert, für eine Szene ignorieren. Das bedeutet, dass diese Konsequenz in dieser Szene weder *eingesetzt* noch *gereizt* werden kann.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

**SPRICHWÖRTER DER WAISMARK**  
 Der Käfig schützt den Vogel vor der Katze. In großen Käfigen können Vögel sogar fliegen. Ebenso verhält es sich mit Städten und Menschen.  
*Volkswisheit der Pavee*

**STUNTS UND  
ERHOLUNGSRATE**

**SIEHE AUCH:**

*Stunts und Erholungsrate  
Fate Core S. 54 und S. 62*

*Ja genau! Du kannst  
deinen Charakter also mit bis  
zu acht Stunts starten lassen!*

*Nur zu!  
Die Spielleitung wird's freuen ...*

Dein Malmsturm-Charakter startet mit einer *Erholungsrate* von 5, du beginnst also jede Spielsitzung mit mindestens fünf Fate-Punkten. Dies erlaubt dir theoretisch, jeden Aspekt deines Charakters einmal pro Sitzung einzusetzen, ohne dessen eigene Aspekte reizen zu müssen, um an neue Fate-Punkte zu kommen. Die Erholungsrate bei Malmsturm liegt also zwei Punkte höher als bei Fate Core.

Weiterhin erhält jeder Charakter vier freie *Stunts* – also einen mehr als bei Fate Core –, außerdem kann er sich dafür entscheiden, weitere *Stunts* hinzuzukaufen. Jeder weitere *Stunt* senkt die Erholungsrate um einen Punkt, wobei die Erholungsrate nicht auf Null oder darunter sinken darf.



*Ich hoffe ja nur, Herrchen  
schafft es so leicht wieder  
runter, wie es hochging!*

**WIE BAUE ICH EINEN STUNT?** *Wenn ihr dieses Buch durchblättert, werdet ihr viele Beispielstunts finden – hier bei den Fertigkeiten, aber auch magische Stunts bei den magischen Traditionen. Aber die Zahl der vorstellbaren Stunts ist unendlich. Wie sind wir beim Stuntbau vorgegangen und wie baut man eigentlich einen guten Stunt?*

*Wir haben uns bei den hier veröffentlichten Stunts auch Inspiration geholt. Das ist keine Schande. In Fate Core finden sich viele Stuntbeispiele, der Stuntmaker auf [faterpg.de](http://faterpg.de) bietet auch viele spannende Möglichkeiten. Unsere Stunts enthalten darüber hinaus immer die folgenden Angaben:*

*In welcher Situation kann der Stunt zur Anwendung kommen? Welchen Bonus gewährt er auf welche Aktion bei welcher Fertigkeit? Sollte der Stunt außergewöhnlich mächtig sein, solltet ihr auch eine Begrenzung einbauen (»nur einmal pro Szene« oder »unter Zahlung eines Fate-Punkts«).*

**EIN PAAR WORTE ZUR ERHOLUNGSRATE** *Je weiter die Erholungsrate durch den Kauf neuer Stunts gesenkt wird, desto weniger Einfluss kann der Charakter auf den Fortgang der Geschichte nehmen. Vielmehr muss er häufiger auf Ereignisse reagieren und das Reizen seiner Aspekte hinnehmen.*

◆ *Charaktere mit einer hohen Erholungsrate sind klassische Abenteurer, die ungebunden durch die Lande ziehen und ihre Herausforderungen mit einer Mischung aus Glück (Fate-Punkten) und Können (Stunts) bestehen.*

◆ *Charaktere mit einer niedrigen Erholungsrate sind Personen, die in ihrem jeweiligen Fachgebiet sehr kompetent sind, dafür aber von ihren Problemen getrieben werden. Mach dir also bewusst, welche Folgen eine geringe Erholungsrate für deinen Charakter hat und ob es dir das wert ist.*

**EIN PAAR WORTE ZU STUNTS** *Bist du dir unsicher, wie du deine Stunts am klügsten auf die Fertigkeiten verteilen sollst, dann hier ein paar Empfehlungen für dich:*

◆ *Ordne den drei Fertigkeiten an der Spitze deiner Fertigkeitenpyramide jeweils einen Stunt zu.*

◆ *Versieh Fertigkeiten mit hohen Werten vorrangig mit Stunts, die der Fertigkeit weitere Aktionen hinzufügen. Dadurch verbreiterst du das Einsatzfeld dieser guten Fertigkeiten und kannst in mehr Situationen brillieren.*

- ◈ *Hat dein Charakter noch eine hohe Erholungsrate und somit einen guten Zugriff auf Fate-Punkte, dann empfehlen wir dir die Verwendung von ein bis zwei besonderen Stunts, deren Einsatz Fate-Punkte kostet.*
- ◈ *Hat dein Charakter hingegen viele Stunts (und somit eine geringe Erholungsrate), empfehlen wir ungefähr die Hälfte der Stunts für Boni auf Fertigkeiten zu nutzen und die andere Hälfte für Regelausnahmen oder Anwendungserweiterungen.*
- ◈ *Lass die Finger von simplen Waffen- und Rüstungsboni. Wir haben selber aus gutem Grund in diesem Regelbuch komplett darauf verzichtet, denn wir sehen Malmsturm als eine dramatische, unberechenbare Welt an, in der die Charaktere im Zentrum des Geschehens stehen. Boni auf Waffen und Rüstungen hingegen machen die Welt ein Stück berechenbarer, verschieben den Fokus aber auch auf die Ausrüstung der Charaktere. Bei Malmsturm geht es aber um den Menschen, der die Waffe führt. Wirklich herausragende Waffen solltest du als Extra abbilden.*

*Charaktere sind dadurch kompetenter als in Fate Core, da sie mehr Tricks auf Lager haben ...*



**EXTRAS** Neben Stunts kannst du deinem Charakter auch verschiedene Extras kaufen, die ebenfalls von der Erholungsrate »bezahlt« werden. Zu den Extras gehören Getreue, Verbindungen, Artefakte und magische Traditionen. Alles weitere dazu findest du im Kapitel »Extras«.

**SIEHE AUCH:** Extras S. 132

**STRESS** Charaktere haben wie bei Fate Core einen körperlichen und einen geistigen *Stressbalken*.

Zusätzlich erhalten alle Spielercharaktere, Haupt-NSC und Neben-NSC (nicht aber namenlose NSC) noch einen arkanen Stressbalken. Jeder Stressbalken enthält als Basiswert zwei Stresskästchen. *Statur* modifiziert den körperlichen und *Wille* den geistigen Stressbalken. Bei Charakteren, die über eine magische Schlüsselfertigkeit verfügen (also alle Anhänger einer großen magischen Tradition), beeinflusst darüber hinaus die jeweilige *Schlüsselfertigkeit* den Umfang des arkanen Stressbalkens. Ein Fertigkeitswert von +1 oder +2 bringt ein weiteres Stresskästchen, ein Wert von +3 oder mehr sogar zwei weitere Stresskästchen.

**SIEHE AUCH:**

*Stressbalken*  
Fate Core S. 56

<i>FERTIGKEIT</i>	<i>MODIFIZIERT</i>
Statur	körperlichen Stressbalken
Wille	geistigen Stressbalken
magische Schlüsselfertigkeit	arkanen Stressbalken

**WAS IST DER ARKANE STRESSBALKEN?** Charaktere mit einer gewissen dramatischen Bedeutung (die Spielercharaktere und wichtige NSC) können die dramatische Realität von Malmsturm bewusst oder unbewusst beeinflussen. Dies zeigt sich in übermenschlichen Taten oder auch magischen Erscheinungen. Eine solche Beeinflussung hat jedoch ihren Preis. Jedes Mal, wenn ein Charakter so über sich hinauswächst, belastet er seine eigene Realität, d. h. er sammelt arkanen Stress an.

**SIEHE AUCH:** Arkaner Stress  
Extras S. 180

**WAS IST EINE MAGISCHE SCHLÜSSELFERTIGKEIT?** Charaktere, die Mitglieder einer großen magischen Tradition sind, haben gelernt, mit einer ihrer Fertigkeiten die Realität zu manipulieren. Sie können mit dieser Fertigkeit magische Effekte erzeugen, ohne die eigene Realität übermäßig zu belasten. Außerdem modifiziert die Schlüsselfertigkeit die Länge des arkanen Stressbalkens, d. h. diese Charaktere können bei Bedarf stärkere Manipulationen an der dramatischen Realität vornehmen.

*Schlüsselfertigkeit*  
Extras S. 176

**KONSEQUENZEN**

Malmsturm-Charaktere haben Platz für vier *Konsequenzen*, eine leichte, eine mittlere, eine schwere und eine extreme. Diese vier Konsequenzen können mit körperlichen, geistigen und arkanen Konsequenzen gefüllt werden.

Bei einem Fertigkeitwert in *Statur* von +5 oder mehr kommt ein weiterer Platz für eine leichte körperliche Konsequenz hinzu, ein Fertigkeitwert in *Wille* von +5 oder mehr fügt eine weitere leichte geistige Konsequenz hinzu. Ein Fertigkeitwert in der entsprechenden magischen *Schlüsselfertigkeit* von +5 oder mehr öffnet einen weiteren Platz für eine leichte arkane Konsequenz. Analog dazu gibt es bei einem Fertigkeitwert von +7 zwei Plätze für leichte Zusatzkonsequenzen, bei +9 drei usw.

FERTIGKEITSWERT	ZUSÄTZLICHE STRESSKÄSTCHEN	ZUSÄTZLICHE LEICHTE KONSEQUENZEN
0	0	0
+1	+1	0
+2	+1	0
+3	+2	0
+4	+2	0
+5	+2	+1
+6	+2	+1
+7	+2	+2
+8	+2	+2

**DAS BELOHNUNGSSYSTEM**

Im Laufe eines Abenteuererlebens gewinnt ein Charakter an Erfahrung und Kompetenz, was sich in seinen Geschichten und *Meilensteinen* niederschlägt. Immer wieder aber erbeutet er auch einen wertvollen Schatz, tut einer einflussreichen Person einen Gefallen, macht sich einen guten Namen oder stößt auf ein magisches Artefakt. All diesen Errungenschaften ist gemein, dass sie über kurz oder lang ihren dramatischen Wert verlieren: Dein Charakter verprasst seine Beute, löst einen Gefallen ein, setzt seinen guten Ruf aufs Spiel oder verbraucht den letzten Einsatz eines magischen Gegenstands.

Kurzum: Dein Charakter erarbeitet sich im Laufe einer Geschichte Vorteile, die er zu einem späteren Zeitpunkt einsetzen kann.

Dies bilden wir mit dem *Belohnungssystem* ab. Jeder Charakter verfügt über fünf freie Plätze für Belohnungen. Jede *Belohnung* belegt dabei im Normalfall einen Platz. Eine *Belohnung* ist regelseitig ein *Schub*, kann also zum Beispiel einmal für einen Bonus von +2 oder einen erneuten Würfelwurf eingesetzt werden und verschwindet dann. Der dazugehörige *Belohnungsplatz* wird anschließend geleert und steht wieder für neue Belohnungen zur Verfügung.

Möchtest du einer Belohnung größeres Gewicht einräumen? Trage dieselbe Belohnung dann einfach in mehrere Belohnungsplätze ein. Bei jedem Gebrauch leerst du einen Platz, bis die Belohnung komplett aufgebraucht ist.

#### *DER SCHATZ DES EUNUCHEN BAROBIS*

*Die Charaktere haben eine Karawane des korrupten Hofeunuchen Barobis überfallen und seine Schätze geraubt. Die Reichtümer umfassen mehrere Säcke an Gold, Geschmeide und kostbaren Spezereien. Die Spielleitung gewährt dafür der Gruppe insgesamt vier Belohnungsplätze, die diese nach Gutdünken aufteilen kann ...*

#### **WANN DARF ICH EINEN BELOHNUNGSPLATZ FÜLLEN?**

Nach jedem Spielabend darfst du dir in Absprache mit der Spielleitung eine Belohnung aufschreiben. Die Art der Belohnung sollte sich aus den Ereignissen des Abends ergeben.

#### *EINE ETWAS ANDERE KREUZFAHRT*

*Die Charaktere der Spieler gerieten im Verlauf der Sitzung in Seenot und wurden von einem Piratenschiff gerettet, auf dem sie einen Monat auf hoher See verbrachten.*

*Der Spielercharakter Merx, ein ehemaliger Zirkusakrobat, gewinnt während der Reise beim Messerwerfen von einem der Piraten einen exotischen Dolch, der mit seltsamen Schriftzeichen verziert ist. Der Spieler von Merx möchte diesem Dolch in einem späteren Abenteuer noch eine Rolle zuweisen, zum Beispiel als geheimes Erkennungszeichen oder als magischer Schlüssel und notiert deswegen den Dolch auf seinem Charakterbogen (ein Belohnungsplatz). Der Spielercharakter*

#### **»WOHER HAST DU EIGENTLICH DIESES SCHWERT?«**

*Das Belohnungssystem kann auch benutzt werden, um das Episodenhafte der Sword-and-Sorcery ins Spiel zu bringen. So könnt ihr euch einfach eine Belohnung ausdenken und dazu die Frage stellen: »Wie kam ich dazu?« Die Antwort auf diese Frage wird der Aufhänger für euer nächstes Abenteuer.*

*Maronus, ein versoffener Gelehrter, heilt hingegen während der Reise erfolgreich die Verletzungen einiger Piraten. Der Spieler von Maronus erhofft sich in einem späteren Abenteuer den so gewonnenen Ruf als formidabler Heiler in Seefahrerkreisen nutzen zu können und notiert die entsprechende Reputation als Belohnung auf seinem Charakterbogen (ein Belohnungsplatz).*

Weiterhin können sich Belohnungen auch direkt aus der Geschichte ergeben. Die Spielleitung kann also auch während des Spielabends einfach eine Belohnung verteilen.

#### DER SEGEN DER KRIEGSGÖTTER

*Nachdem die Charaktere inmitten einer alten Ruine, die einst ein Tempel eines vergessenen Kriegsgottes war, auf dem rituellen Kampfplatz eine Schar von Kopfgeldjägern niedergemetzelt haben, spüren sie, wie sie eine seltsame Energie erfüllt. Die Spielleitung teilt den Spielern mit, dass die Charaktere nun den Segen der Kriegsgötter erhalten haben, der sie in zukünftigen Schlachten unterstützt. Jeder Spieler darf zwei Belohnungsplätze mit dem »Segen des vergessenen Gottes« belegen.*

*Belohnungen sind nicht Omas Sparstrumpf, sondern der Stoff, aus dem Abenteuer entstehen!*

Sind alle deine fünf Belohnungsplätze belegt? Dann musst du entweder auf eine neue Belohnung verzichten oder eine bereits bestehende Belohnung ungenutzt streichen.

*“Conan did not hesitate, nor did he even glance toward the chest that held the wealth of an epoch. With a quickness that would have shamed the spring of a hungry jaguar, he swooped, grasped the girl’s arm just as her fingers slipped from the smooth stone, and snatched her up on the span with one explosive heave.”*  
 – Robert E. Howard: *Jewels of Gwahlur* –

#### WAS KANN ALLES EINE BELOHNUNG SEIN?

Belohnungen gehen deutlich über den Bereich der materiellen Güter hinaus. Damit ihr ein Gefühl für dieses Instrument bekommt, haben wir euch ein paar Beispiele aufgelistet. Diese Liste ist – wie so oft in diesem Buch – nicht abschließend, sondern mehr als Anregung für die eigene Kreativität gedacht:

**MATERIELLE GÜTER:**  
Schätze  
Werkzeuge  
Waffen und Rüstungen  
Schlüssel  
Fahrzeuge

**ARKANE GÜTER:**  
Artefakte  
Tränke  
Waffen und Rüstungen  
Amulette

**GEISTIGE GÜTER:**  
Informationen  
Gelerntes  
Erfahrung  
Training  
Selbstreflexion

**SPIRITUELLE GÜTER:**  
Flüche  
Verzauberungen  
Segnungen

**SOZIALE GÜTER:**  
Guter Ruf  
Helfer  
Gefallensschuld

*So langsam  
wurde der Thraskite wütend.*



**WARUM EIN BELOHNUNGS-SYSTEM?** *So lasst ihr am Ende des Spielabends das Geschehene noch einmal Revue passieren, um euch über eine geeignete Belohnung klar zu werden. Dabei werdet ihr unweigerlich erneut über die Höhepunkte des Abends nachdenken und diese benennen. Dies ist ganz nebenbei ein guter Indikator für die Spielleitung, was euch besonders viel Spaß gemacht hat.*

*Wann immer ihr eine eurer Belohnungen zu einem späteren Zeitpunkt einsetzt, greift ihr auf der Erzählebene Elemente vergangener Spielabende wieder auf und vernetzt die erlebten Geschichten eurer Charaktere miteinander.*

**HILFE! WO IST MEINE AXT?** *Was passiert eigentlich, wenn ein Gegenstand aus der Belohnungsliste gestrichen wird? Löst sich die magische Axt dann in Luft auf? Sterben meine Kontaktpersonen? Nein, nicht unbedingt! Vergesst nicht, dass der Schub, den eine Belohnung gewährt, nicht die Funktion der Belohnung selbst repräsentiert, sondern nur deren dramatisches Gewicht in der Geschichte. Ein typischer Verbrauchsgegenstand wie ein Heiltrank ist natürlich nach dem Austrinken verbraucht. Ein Schutzamulett mit nur einem Einsatz bleibt als reines Schmuckstück zurück. Wenn dein Charakter sich aber zum ersten Mal entscheidet, die magischen Kräfte seiner erbeuteten Axt zu gebrauchen, dann steht er für diesen Moment im Rampenlicht und erhält dafür den Schub. Die Axt bleibt ihm – wie die leere Heiltrankphiole oder das ausgebrannte Schutzamulett – auch weiterhin erhalten, ja selbst ihre magische Funktion kann erzählerisch auch weiterhin problemlos bewahrt bleiben. Nur zieht die Axt ab jetzt nicht mehr bei jedem Gebrauch den Fokus auf sich. Es wird also kein spielmechanischer Bonus gewährt. Kurz gesagt: Wenn es erzählerisch sinnvoll oder wünschenswert ist, dass die Belohnung auch weiterhin bestehen bleibt, steht dem nichts im Wege. Sie kann sich auch weiterhin erzählerisch bemerkbar machen, nur eben nicht mechanisch. Andererseits kann es natürlich auch sein, dass die mächtige magische Waffe, mit der man den gefürchteten Dæmon erschlagen hat, daraufhin mit dem Monster in eine bodenlose Erdspalte stürzt.*

*Ist dir die Belohnung ans Herz gewachsen und du möchtest ihr in Zukunft mehr dramatisches Gewicht geben? Dann kannst du sie immer noch bei einem künftigen Meilenstein fest als Aspekt auf deinem Charakterbogen verankern.*

*“What do I know of cultured ways, the gilt, the craft and the lie?  
I, who was born in a naked land and bred in the open sky.  
The subtle tongue, the sophist guile, they fail when the broadswords sing;  
Rush in and die, dogs—I was a man before I was a king.”*  
– Robert E. Howard: *The Phoenix on the Sword* –

**ARCHETYPEN** Jetzt hast du alles Rüstzeug an der Hand, dir deinen Traumcharakter zu erschaffen. Einen ganz klassischen Barbaren, Dieb, Söldner oder Zuckerbäcker, der sich als Typus deutlich vor deinem inneren Auge manifestiert, kannst du ohne weitere Hilfe problemlos bauen.

**SIEHE AUCH:**

*Magische Traditionen*  
*Extras S. 148*

Es schien uns aber nicht unwahrscheinlich, dass du tiefer in die Welt eintauchen und einen typisch »malmsturmigen« Charakter spielen möchtest. Für Charaktere ohne Magiebegabung haben wir hier einige Ideen zur Inspiration zusammengetragen. Magiebegabte Charaktere werden an anderer Stelle behandelt. Lies auch getrost »Malmsturm – Länder des Sturms«, lass dich inspirieren und erschaffe deine ganz eigenen in der Welt verankerten Charaktere.

**DER ADELIGE** Die meisten Gesellschaften dieser Welt werden mehr oder weniger autokratisch regiert. Fast überall gibt es eine Klasse von Personen, die über der Masse der Gemeinen steht und deren Geschicke bestimmt. Diese Personenklasse, seien es Grafen, Ritter, Senatoren oder Stammesfürsten, fassen wir hier unter »Adel« zusammen. Adelige verfügen meistens über beträchtliche Ressourcen und gesellschaftliche Privilegien, sind aber auch mit einer gehörigen Portion Verantwortung gestraft – immerhin kann von ihren Entscheidungen und Handlungen Wohl und Wehe ganzer Stämme abhängen. Wie genau der Adelsstand ausgeprägt ist, hängt davon ab, wo in der Welt man sich befindet.

**CHARAKTER-  
KLASSEN BEI FATE?**

*Nein! Auch wenn wir von Charaktertypen und Archetypen sprechen, so handelt es sich doch immer nur um Vorschläge. Sieh sie mehr als Steinbruch denn als Regelvorschrift an. Such dir das heraus, was dir gefällt, lass alles weg, was dich stört, und erfinde den Rest dazu. Du brauchst keine Angst vor der Malmsturm-Regelpolizei zu haben.*

*Weitere Inspiration kannst du übrigens im Malmsturm-Weltenband finden. Den Band »Malmsturm – Länder des Sturms« gibt es als gebundenes Buch mit Goldschnitt und auch digital als PDF.*

**NORDEN: HÄUPTLINGE  
UND WAHLFÜRSTEN**

Den Barbarenvölkern des Nordens gilt derjenige als rechtmäßiger Herrscher, der sich durch Geschick, Weisheit und Tatkraft auszeichnet. In den wenigsten Fällen gilt es etwas, einfach nur von jemandem abzustammen. Daher hält man es im Norden meistens mit dem Wahlfürstentum. Wer Fürst werden will, muss zunächst die anderen Krieger seines Stammes von sich überzeugen. Adelige des Nordens haben deswegen oft herausragende kriegerische und soziale Fähigkeiten, mit denen sie die Masse auf ihre Seite ziehen. In kleineren Gruppen erlangen Fürsten ihren Posten oftmals auf informelle Weise. Sie sind die fähigsten Krieger und Strategen der Gruppe (oder auch einfach nur die brutalsten) und sind daher die Anführer – ähnlich wie im Falle eines schlichten Räuberhauptmannes. In größeren Dörfern und Horden sieht die Sache etwas anders aus. Hier entscheiden Stammesversammlungen und Wahlen über den Posten des Fürsten. In der Regel darf jeder im Kreise der anerkannten Krieger wählen oder sich wählen lassen. Oft spielen auch komplexe Tests und Rituale bei der Wahl zum Fürsten eine Rolle, überwacht von den Galdern des Stammes. Man unterzieht diejenigen, die sich zur Wahl stellen wollen, schwierigen Prüfungen, um herauszufinden, ob sie würdig sind. Manchmal muss die Wahl eines Fürsten auch durch Testrituale »von den Göttern« bestätigt werden. Wer einmal gewählt ist, bleibt sein Leben lang Fürst, es sei denn, er verbricht etwas, das ihn das Vertrauen seiner Gefolgsleute kostet. Einen Fürsten »abzuwählen« geht selten unblutig über die Bühne. Der Regelfall ist, dass der alte Fürst ermordet oder verbannt wird. Alle Stämme kennen das sogenannte »Recht der Herausforderung«, das es einem Krieger ermöglicht, seinen Fürsten zum Zweikampf zu fordern, falls er ihn für inkompetent hält. Aus solchen Kämpfen folgt, sollte der Herausforderer gewinnen, jedoch nicht automatisch die eigene Beförderung zum Fürsten. Es ist immer noch die Anerkennung durch die anderen Krieger des Stammes nötig, um den Titel zu erlangen. In einigen Gegenden ist es auch üblich, dass die Söhne eines Fürsten ebenfalls Fürsten werden.

»Dieses Tal, Männer,  
gehört nun uns – und  
unseren Söhnen nach uns!«



Das sollte aber keinesfalls mit dem Erb-Adel des Südens verwechselt werden – auch der Fürst, der seinen Posten »geerbt« hat, muss sich vor seinen Gefolgsleuten permanent als würdig erweisen, um auch adelig zu bleiben.

---

**TYPISCHE** Kämpfen  
**HÖCHSTWERTE:** Charisma  
 Wille

---

**BEISPIELSTUNT:** **Kriegsrhetorik**  
 Wenn der Häuptling seine Armee mit einer bewegenden Rede auf den bevorstehenden Kampf einswört, erhältst du beim *Erschaffen eines Vorteils* +2 auf *Charisma*.  
*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

---

**WAISMARK: HERZOG,  
 RITTER, EDELMANN**

Adel ist in der Waismark eine komplexe Angelegenheit. Früher einmal waren waismärkische Adelige den Fürsten des Nordens recht ähnlich. Sie waren die Nachfahren der imperialen Offiziere und hielten sich mit Hilfe von Waffengewalt und der Unterstützung ihrer Getreuen an der Macht. Nun, viele Jahrhunderte später, ist dieses schlichte System einer komplizierten Feudalordnung gewichen. Nicht nur, dass Adelsmacht auf einem schwer überblickbaren Geflecht aus militärischer Schlagkraft, Blutsverwandtschaft und Grundbesitz basiert – die Waismärker kennen darüber hinaus auch komplexe Rangabfolgen, angefangen von mächtigen Landesfürsten über Barone und Grafen bis hin zu den niederen Rittern, die politischen Einfluss und Bedeutung festlegen. Religiöse Traditionen und uralte Gesetze regeln die Verhältnisse in dieser Feudalpyramide. Diese Gesetzgebung kennt zahlreiche lokale Eigenheiten, innere Widersprüche und Abstrusitäten, die Korruption und Rechtsmissbrauch leicht machen. Eigentlich sollte das trisantische Feudal-system mit seinen festen Regeln Konflikte innerhalb des Adels verhindern – tatsächlich löst es Fehden und Konflikte eher aus. Die Position innerhalb der

*Nie hätte der Graf gedacht,  
 von einem seiner engsten  
 Verbündeten derart  
 hintergangen zu werden ...*



Pyramide ist durch Erbrecht festgelegt und kann im Grunde nur durch militärische Erfolge verbessert werden. Praktisch alle Adeligen der Waismark sind ausgebildete Krieger (in der trisantischen Gesellschaftsordnung ist es sogar die fest definierte Aufgabe des Adels, Kriege zu führen). Gewalt und Hinterlist sind für sie daher stets eine Lösung.

Nicht weniger grausam und konfliktträchtig geht es innerhalb trisantischer Adelsfamilien zu. Wer welche Funktion innerhalb eines Adelshauses erfüllt und den Posten des Hausoberhauptes einnimmt, wird ebenfalls von einem komplexen Erbrecht geregelt, das dafür sorgt, dass immer einige Familienmitglieder beim Erben leer ausgehen. Erbschleicherei und innerfamiliäre Intrigen sind daher die Norm. Dass die meisten adeligen Waismärker nicht nur mit dem Schwert umgehen können, sondern auch geschickte Intriganten sind, macht sie zu gefährlichen Gegnern.

---

**TYPISCHE** Kämpfen  
**HÖCHSTWERTE:** Täuschen  
 Ressourcen

---

**BEISPIELSTUNT:** Wer lügen kann, erkennt auch Lügner  
 Wenn der Edelmann versucht, einen Lügner zu erkennen, kannst du mit *Täuschen* statt mit *Empathie verteidigen*.  
*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

---

**IMPERIUM: DIE ERHABENEN HÄUSER** Die Söhne und Töchter des imperialen Adels sind in eine Welt ohne materielle Sorgen hineingeboren. Hunger, Krankheit und Mangel sind ihnen fremd und gesellschaftlich schweben sie in astronomischen Höhen über den Niederungen des gemeinen Pöbels. Imperiale Adels Häuser sind überaus komplexe Gebilde, die nach fast unüberschaubaren gesellschaftlichen Konventionen funktionieren. Daher sind imperiale Adelige Meister im Durchschauen von verworrenen Situationen und im Spinnen von Intrigen – oder sie sind tot. Nebenbei haben Adelige im Imperium unglaublich viel Freizeit, in der sie sich dekadenten Vergnügungen oder seltsamen Steckenpferden widmen. Einige Adelige sind daher sehr bewandert – zuweilen in bizarren Gebieten.

Dass ein Adeliger im Imperium selbst kämpft, ist vergleichsweise unüblich. Für so etwas gibt es Personal. Eine interne Rangfolge kennt der imperiale Adel offiziell nicht. Natürlich gibt es zwischen Adeligen gewaltige Unterschiede in Reichtum und Einfluss, und Adels Häuser mögen ihre individuelle, interne Familienordnung haben, generell geht es im imperialen Adel aber »egalitär« zu. Man ist adelig und gehört dazu – oder man ist es nicht und bleibt unten.

*Ein imperialer Adeltiger  
bewahrt immer  
Haltung – auch wenn  
die Gemäldeausstellung  
noch so langweilig ist.*

**SIEHE AUCH:**

*Die Irrform  
Extras S. 171*

Immens wichtig ist den Adelshäusern die Reinheit ihres Blutes. Die meisten Häuser beanspruchen eine über etliche Jahrtausende zurückreichende Historie für sich, selbst wenn wenige diese nur annähernd lückenlos belegen können. Aber wo sich die Ursprünge der ältesten Adelshäuser vollends im Dunkel der Geschichte verlieren, sind selbst die Emporkömmlinge unter den Häusern mehrere Jahrhunderte alt. Das ist der Grund dafür, warum es in den hohen Häusern so viele Formen von Inzucht mit körperlichen Extremmerkmalen gibt. Frauen sind unfassbar schön, Männer hingegen androgyne Athleten, spinnenartige Genies mit übergroßen Hirnschalen oder immense Fleischberge. Das kann so ausgeprägte Formen annehmen, dass einzelne Adelige eher an Irrformen denn an Menschen erinnern (man sollte das allerdings niemals laut sagen). Sehr viele Häuser haben durch die ausgeprägte Inzucht auch Hausmerkmale entwickelt, die all ihren Mitgliedern gemein sind. Junge Häuser weisen meistens keine so starken Inzuchtsmerkmale auf. Dies wird als Manko empfunden und mit chirurgisch-chemischen Mitteln »behoben«.



**TYPISCHE** Täuschen  
**HÖCHSTWERTE:** Charisma  
Ressourcen  
Kontakte

**BEISPIELSTUNT:** Die Wände haben Ohren  
Wenn der Adelige Bekannte in der Gegend hat, kannst du einen Fate-Punkt ausgeben, um bei jeglicher Art von Konflikten (körperlich und geistig) zuerst zu handeln, weil der Adelige vorgewarnt wurde.  
*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

**DER BAUER** Trotz aller heroischen Taten und Magie verhalten sich die Dinge in dieser Welt in einer Beziehung nicht anders als in anderen Welten mit vormodernen Technologiestandards – der größte Prozentsatz der Leute fristet sein Dasein in der Landwirtschaft. Außerhalb der Metropolen des Imperiums, die ihre Ernährung über ausgefeilte hydroponische Gärten sichern, ist das schlicht notwendig für das Überleben der Bevölkerung. Bedeutet das aber, dass Bauern als Charaktere kein Potential zum Abenteurer hätten? Weit gefehlt ...

**NORDEN:**  
**DER WEHRBAUER** In den weiten Ländern des Nordens Landwirtschaft zu betreiben ist härter als anderswo. Nicht nur die harschen Witterungsverhältnisse und die Raubtiere setzen einem zu, sondern auch die lieben Nachbarn. Die Bauern des Nordens müssen stets damit rechnen, vom Nachbarstamm überfallen und ihres Viehs und ihrer hart erarbeiteten Feldfrüchte beraubt zu werden. In größeren Dörfern ist die Lage etwas sicherer, da hier genügend Leute in der Nähe sind, um Angriffe abzuwehren oder sich zumindest ordentlich an den Angreifern zu rächen. Weiter außerhalb sind die Gehöfte befestigt. Stabile Steingebäude, mehrstöckige Turmbauten und Palisadenzäune sind keine Seltenheit. Manch ein Wehrhof ist ähnlich uneinnehmbar wie eine echte Festung.

*Wehrbauern sind es gewohnt, Fremden mit Misstrauen zu begegnen.*

Die meisten Wehrbauern sind Viehzüchter. Im Inneren der Befestigungen werden Gemüse und Getreide angebaut, außerhalb grasen gewaltige Rinderherden, stets bewacht von speziell bewaffneten Hirten. Zu einem Wehrhof gehören weite Ländereien. Manchmal kommt es vor, dass sich die Eigentumsansprüche mehrerer Wehrhöfe überschneiden, was zu ausgewachsenen Nachbarschaftskriegen führen kann. Die Wehrbauern, die einen solchen Hof bewirtschaften, sind harte Männer und Frauen, die sich durch ein hohes Maß an Ausdauer und Entschlossenheit auszeichnen. Wer zu schwach oder zu unbegabt ist, geht in den unbarmherzigen Weiten des Nordens unter, wer aber durchhält, kann es vielleicht zum Rang eines Stammesfürsten bringen.



---

**TYPISCHE** Überleben  
**HÖCHSTWERTE:** Statur  
Handwerk

---

**BEISPIELSTUNT:** Pflugscharen zu Schwertern  
Wenn der Wehrbauer Werkzeug in Reichweite hat, kannst du mit *Handwerk angreifen* (aber nicht *verteidigen*).  
*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

---

**WAISMARK:** Weite Teile der waismärkischen Bevölkerung leben von der Landwirtschaft. Und das mehr schlecht als recht, denn die im gemäßigten Klima der Mark recht passablen Ernten werden durch gierige Adelige, den Kirchenzehnt und dauernde Fehden und Kleinkriege geschmälerlt. Die meisten Bauern werden ausgepresst, so dass ihnen kaum das Allernötigste zum Überleben bleibt. Eine Ausnahme bilden die sogenannten Freisassen.

Als Freisassen bezeichnet man in der Waismark Bauern, die ein autarkes Gehöft bewirtschaften und von ihrem Fürsten von der Pflicht, Abgaben und Frondienste zu leisten, befreit wurden. Manchmal wird das Privileg des Freisassentums für besondere Verdienste verliehen. Öfter kommt es allerdings vor, dass Fürsten Siedler mit dem Freisassenstatus »anzuckern«, wenn es darum geht, abgelegene Wildnis zu kultivieren.

So ist das Leben eines Freisassen trotz seiner weitgehenden »Freiheit« hart und entbehrungsreich.

Ihre Gehöfte finden sich an den Rändern der großen Wälder, in abgelegenen Bergtälern oder auf windumtosten Inseln. Manch ein Gehöft ist so isoliert, dass die Familie dort jahrelang keine

*... seine Tochter hatte von klein auf gelernt, mit dem Bogen umzugehen. Längst war sie besser als jeder Landsknecht ...*



Außenseiter zu Gesicht bekommt. Leider auch keinen Læktor, weswegen Freisassen eine starke Neigung zum Aberglauben an den Tag legen. Manch einer lässt sich gar enger mit den Lytæn ein, als der Kirche lieb wäre, so dass es in Freisassen-Familien viele Halbblüter gibt. Auf ihren Gehöften sind die Freisassen konfrontiert mit den Widrigkeiten der Witterung, Raubtieren, Räubern oder mit den seltsamen Mächten, die in den Wäldern ihr Unwesen treiben. Daher ist es den Freisassen, anders als anderen Bauern, gestattet, Waffen zu tragen, um ihr Land und ihre Herden im Zweifelsfalle verteidigen zu können. Vielerorts werden sie sogar gesetzlich dazu verpflichtet, Langbögen oder Schleudern zu führen, was zur Folge hat, dass Freisassen im Kriegsfall als Schützen eingesetzt werden.

**SIEHE AUCH:**

*Lytæn Extras S. 167*  
*Læktor Extras S. 205*

**TYPISCHE** Überleben  
**HÖCHSTWERTE:** Handwerk  
Fernkampf  
Wille

**BEISPIELSTUNT:** **Treffer mit Ansage**  
Du kannst während eines Fernkampfangriffs eine gewünschte Folge für das Opfer ansagen (zum Beispiel **IN DIE HAND GETROFFEN**). Ist der Angriff erfolgreich, wird neben dem regulären körperlichen Stress auch der gewünschte Effekt als Situationsaspekt auf dem Opfer platziert. Die Anwendung dieses Stunts kostet einen Fate-Punkt.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

**IMPERIUM:**  
**DER SANDSIEDLER**

Sie sind schon ein besonderer Menschenschlag – die Sandsiedler des Imperiums. Normalerweise ziehen selbst die Ärmsten der Armen die relative Sicherheit der Metropolen einem Dasein in der Wüste vor. Immer wieder zieht es jedoch Leute in die Wildnis, die hoffen, sich dort eine neue Existenz aufbauen zu können. Zumeist sind es diejenigen, die der restriktiven Gesellschaft der Städte überdrüssig geworden sind oder gar von der Obrigkeit verfolgt werden. So entstehen immer wieder kleinere Siedlungen voller Freigeister oder verschrobener Kultisten in der abgelegenen Ödnis. Manchmal sind diese Kolonien demokratische

*Zeit für ein  
Pfeifchen muss sein.*



Paradiese, manchmal schlimmere Höllen als die übelsten Viertel der Metropolen. Ihnen allen ist gemein, dass es einiges an Geschick und Wissen braucht, um den imperialen Wüsten Wasser und Nahrung abzutrotzen. Von ihren meist unterirdisch gelegenen Behausungen aus versuchen sie, das Ödland mit Hilfe der wenigen Alchemie und Technosophie, die ihnen zu Gebote steht, urbar zu machen. Auf diese Weise ist in den letzten Jahrtausenden schon so manche Oase entstanden. Vielleicht hält ein Sandsiedler sogar den Schlüssel zur kompletten Wiederbegrünung der imperialen Halbinsel in Händen! Hilfe von der Obrigkeit haben die Sandsiedler nicht zu erwarten, wenn sie von Gesetzlosen, Ungeheuern oder den Unbillen der Natur selbst bedroht werden. Falls sie nicht sowieso zu einer Gruppe Verfolgter gehören, ignoriert das Imperium sie und ihre Bestrebungen.

---

**TYPISCHE** Überleben  
**HÖCHSTWERTE:** Gelehrsamkeit  
 Handwerk  
 Wille

---

**BEISPIELSTUNT:** Die Beeren kenne ich  
 Der Sandsiedler erhält bei der *Verteidigung* gegen alle möglichen natürlichen Gifte +2 auf *Statur*.  
*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

---

**DER BESTIENTÖTER** Wenn Meeresungeheuer Küstenstädte bedrohen, Drachen aus den Wäldern brechen, um Vieh zu reißen, oder seltsame Mutationen die Wüste unsicher machen, benötigen die Menschen jemanden, der sie vor diesen Gefahren schützen kann. An grausamer Fauna oder Schlimmerem herrscht in keinem Land Mangel. Daher gibt es immer wieder Krieger, die sich besonders auf das Bekämpfen von Ungeheuern spezialisiert haben. Man mag sie Drachentöter, Bestienbezwinger oder Dämonenjäger nennen – ihnen allen ist gemein, dass ihr eingeschworener Feind nichts Menschliches an sich hat!

---

**NORDEN:** Mammut, Mastodon, Indricotherium – so bezeichnen imperiale  
**DER** Gelehrte die riesigen Tiere, die die eisigen Ebenen des Nordens  
**RIESENSCHLÄCHTER** durchwandern. Für die Barbarenstämme gehören diese Kreaturen zur Lebensgrundlage. Immerhin liefert ein einziges Mammut gleich mehreren Familien Fleisch für viele Tage. Doch die Jagd auf die eiszeitlichen Riesen ist gefährlich. Wird man von einem wildgewordenen Indricotherium überrannt, das so viel wie 200 gerüstete Krieger wiegen kann, nützt auch die beste metallene Rüstung nichts.



Noch zwei Blonde ...

Und mit einfachen Pfeilen und Armbrustbolzen ist den Giganten des Nordens auch nur schwer beizukommen, sofern man die Spitzen nicht in Gift taucht (eine Praxis, die von den meisten Nordvölkern als feige abgelehnt wird).

Um Jagd auf die riesigen Tiere zu machen, braucht man besondere Jagdtechniken und Jäger – die verwegenen Riesenschlächter des Nordens! Sie sind ein Haufen furchtloser (und ungemein großmäuliger) Krieger, die sich darauf spezialisiert haben, mit aber-

witzigen Taktiken gewaltige Beute zu erlegen. Sie sind es, die todesverachtend mitten in Mammutherden reiten, um ausgewählte Tiere in speergespickte Fallgruben zu treiben, die von kleinen Booten aus Wale harpunieren oder auf den Rücken von Wollnashörnern springen, um ihnen ein langes Messer zwischen die Halswirbel zu rammen. Viele ihrer Jagdstrategien wirken auf Außenseiter wie der pure Wahnsinn.

Riesenschlächter verlassen sich bei der Jagd auf eine Mischung aus Kraft, Ausdauer und eine gehörige

Portion Heimtücke. Die Angehörigen ihrer Zunft sind entweder gut oder tot. Das wirkt sich auf das Ego der meisten Riesenschlächter aus. Egal, wie groß ihre Beute ist – in ihren Geschichten wird sie garantiert noch größer. Man steht den Riesenschlächtern daher recht zwiegespalten gegenüber: Für die einen sind sie die größten Jäger, die je gelebt haben – für die anderen eine Mischpoke unerträglicher Aufschneider.

---

**TYPISCHE** Kämpfen  
**HÖCHSTWERTE:** Statur  
 Athletik  
 Überleben

---

**BEISPIELSTUNT:** Letzter Ritt  
 Wenn der Riesenschlächter auf den Rücken eines Tieres springen oder klettern will, erhältst du beim *Erschaffen eines Vorteils* +2 auf *Athletik*.  
*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**WAISMARK:**  
**DER DÆMONENJÄGER**

Megafauna wie im Norden ist in der Waismark ausgesprochen selten, ja sogar fast unbekannt. Stattdessen sind die Waismärker immer wieder mit seltsamen Wesen konfrontiert, die aus den Tiefen der Wälder hervorbrechen, um Unheil zu stiften. Die meisten sind herkömmliche Tiere wie beispielsweise der tückische Riesenkeiler, der stets übelgelaunte Bonnacon oder der Mannschlinger, eine riesige Würgeschlange. Andere Erscheinungen sind weit unheilvollerer Natur. Für die trisantischen Waismärker macht das jedoch keinen Unterschied. Für sie sind alle Ungeheuer Ausgeburten der Hölle. (Nur unter besonderen Umständen wird ein Ungeheuer zur Strafe der Götter erklärt.)

Die Motive derer, die diesen Kreaturen nachstellen, sind mannigfaltig. Oft aber stecken tragische Rache Geschichten oder religiöser Ehrgeiz dahinter. Die Ritter und Krieger, die sich dem Kampf gegen Ungeheuer verschrieben haben, suchen bei ihrer Tätigkeit den Beistand der trisantischen Götter. Einige werden dabei so fanatisch, dass selbst den frömmsten Læktoren in ihrer Gegenwart mulmig wird. Gemeinhin nennt man diese düsteren Individuen »Dæmonenjäger«. Ihre Jagden planen sie akribisch.

Selbst Märchen und Aberglaube werden zur Vorbereitung herangezogen. Man kann ja nie wissen. Ihren Jagden gehen stets religiöse Rituale voraus, ihre Waffen sind mit geheiligten Symbolen übersät und aus gesegnetem Stahl gefertigt. Das hilft sowohl gegen Waldgeister als auch gegen besonders große Wildschweine.

Die Kirche steht den Dæmonenjägern skeptisch gegenüber. Sicher – die Meisten tun viel Rechtes und helfen den guten Gläubigen. Aber in ihrer Überdrehtheit rangieren sie nur zu häufig haarscharf am Rande der Ketzerei.

*Spuren der Finsternis sieht  
der Kundige überall.*



Manch ein Dæmonenjäger wird deswegen von den Zætoeren, den Ketzern der trisantischen Kirche, verfolgt.

**TYPISCHE** Kämpfen  
**HÖCHSTWERTE:** Überleben  
 Gelehrsamkeit  
 Wille

**BEISPIELSTUNT:** Heilige Standhaftigkeit

Die bloße Anwesenheit des Dæmonenjägers sorgt dafür, dass negative Emanationen von Furcht und Terror an Kraft verlieren. Der Dæmonenjäger kann mit purer Willenskraft solche Erscheinungen unterdrücken. Du kannst beim Überwinden von *passivem Widerstand* nach Maßgabe der Spielleitung *Wille* einsetzen.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**IMPERIUM:**  
**DER VENATOR**

Egal, ob einem adeligen Alchemisten ein wertvolles Versuchsmonster entfleucht, ein Dæmon den Vertrag mit seinem Meister annulliert und auf eine Runde Blutsaufen die Innenstadt besucht oder einer der lebenden Götter die Nase voll von seiner Priesterschaft hat – diejenigen, die diese Wesen wieder einfangen, sind die imperialen Venatoren, eine als skurril verschriene Untergruppierung der Technosophen.

Die meisten, die Venator werden, haben nicht das Zeug, um in die Meisterriege der »echten« Technosophen vorzustoßen. Statt jedoch ihr Dasein als Handlanger zu fristen, jagen sie lieber Ungeheuer und helfen damit der Allgemeinheit. Nicht dass ihnen das jemand danken würde! Die »echten« Technosophen blicken geringschätzig auf sie herab und das



*Die Zugkraft war  
 ausreichend, damit die  
 Harpune den Panzer der  
 Kreatur durchschlagen konnte.  
 Zumindest hoffte sie das ...*

gemeine Volk hält sie für irre. Letzteres, weil die Venatoren es sich zum Ziel gesetzt haben, ihre Beute lebend zur Strecke zu bringen, und dazu eine ganze Reihe obskur wirkender technosphischer Gerätschaften verwenden. Dabei benutzen Helden in den alten Legenden doch stets Speere und Schwerter und Monster sollte man besser töten! Da ihre »Zielobjekte« sich von Fall zu Fall stark unterscheiden können, sind die Venatoren im Erfinden neuer Fallen und nichttödlicher Waffen äußerst versiert. Da es nicht regelmäßig zu Ausbrüchen gefährlicher Kreaturen kommt, haben viele Venatoren oft monatelange Phasen des Leerlaufs, in denen sie sich anderweitig beschäftigen. Unter anderem, indem sie an zweifelhaften Abenteuern teilnehmen. Weiterhin verdingen sie sich zuweilen für Adelshäuser, um in den Wüsten der imperialen Halbinsel krankhaft mutierte Kreaturen für Arenakämpfe zu fangen. Ein paar Venatoren haben sich sogar ganz auf diesen Wirtschaftszweig verlegt. Manchmal demonstrieren die imperialen Venatoren ihr Können aber auch zu Werbezwecken und fangen eine ausgewählte Kreatur auf Safaris vor zahlendem Publikum – möglichst effektiv natürlich!

---

**TYPISCHE** Kämpfen  
**HÖCHSTWERTE:** Überleben  
 Gelehrsamkeit  
 Handwerk

---

**BEISPIELSTUNT:** **Fallensteller**  
 Wenn der Venator Fallen oder Vorrichtungen baut oder wartet, mit denen Wesen lebend gefangen werden sollen, erhältst du beim *Erschaffen eines Vorteils* +2 auf *Handwerk*.  
*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

---

**DER HÄNDLER** Menschen treiben Handel, mag die Zivilisation aus hochkultivierten Stadtstaaten oder steinzeitlichen Stämmen bestehen. Tausch, Kommerz, Handel und Wandel gehören so sehr zum menschlichen Dasein wie Liebe und Gemetzel. Daher findet man Händler in allen Teilen der Welt – doch die Umstände, unter denen sie operieren müssen, unterscheiden sich stark.

*SCHRIFTEN DES IMPERIUMS*  
*Ausreichend langsames Sterben ist ununterscheidbar von ewigem Leben.*  
*aus den Lehrsätzen des Zhugandes*

**NORDEN:**  
**DER KLANKRÄMER**

Handel und Wandel machen auch im Norden Leute reich. Nicht nur Wohl und Wehe der großen Städte am Nebelmeer hängen am Kommerz. Auch ein wilder Barbarenfürst benötigt Waffen und Ausrüstung, um auf Raubzug gehen zu können. Ein großer Teil des Nordhandels liegt in den Händen der Klankrämer. Ihre Karawanen aus Händlern, Kriegern und domestizierten Lastenmammuts durchstreifen das Land vom Hodminforst bis in den äußersten Norden, von den Grenzen des Imperiums bis in den fernen Westen. Einige Klankrämer haben feste Kontrakte mit den Herren der Nebelmeerstädte oder der mysteriösen Handelsliga, die meisten aber arbeiten auf eigene Rechnung und handeln mal hier, mal dort. Woher ihre Ware stammt, ist ihnen gleichgültig. Einige rauben ihre Waren einfach, statt sie anzukaufen. Da die meisten Mammutkarawanen der Klankrämer schwer bewaffnet sind, sind sie nicht nur gut vor Überfällen geschützt, sondern auch selbst gefürchtete Räuber.

*Der Met war scheußlich,  
aber im Winter  
würden sie dennoch  
jeden Preis dafür zahlen.*

Zwischen Dörfern und Klankrämer-Karawanen kommt es dieser räuberischen Praxis wegen immer wieder zu Erzfeindschaften mit Gefechten oder Handelskriegen.



Die Bezeichnung »Klankrämer« leitet sich daraus ab, dass viele Karawanen festgefügte familiäre Gemeinschaften sind. Einige existieren sogar schon seit Jahrhunderten. Neue Klans entstehen in der Regel aus Gemeinschaften von Eidgängern – ungebundenen jungen Männern und Frauen, die sich zusammengeschlossen haben, um auf Wanderschaft ihr Glück zu suchen. Einige dieser Gemeinschaften bleiben auch nach ihrer Zeit als Eidgänger zusammen und nutzen ihre Fähigkeiten dazu, im Fernhandel Profite zu machen. Daher ist es unter Klankrämern nicht üblich, sich allzu eng an einen einzelnen Stamm zu binden. Es ist geradezu eines der herausstechenden Merkmale der Klankrämer, dass in ihren Karawanen Mitglieder fast aller Stämme zusammenleben. Daraus ziehen Klankrämer den Vorteil, die Sitten und Gebräuche aller Stämme zu kennen.

---

**TYPISCHE** Kämpfen  
**HÖCHSTWERTE:** Überleben  
Kontakte  
Ressourcen

---

**BEISPIELSTUNT:** Was mir passiert ist ...

Wenn der Klankrämer bei fremden Leuten einen guten Eindruck machen will, indem er Anekdoten zum Besten gibt, kannst du beim *Erschaffen eines Vorteils Überleben* statt *Charisma* verwenden.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

---

**WAISMARK:**  
**DER UMLANDFAHRER**

Sein Geld mit Fernhandel zu verdienen, ist in der Waismark gefährlich. Das liegt nicht nur an der an Bestien und Mordgesindel reichen Wildnis, die man auf dem Weg von Stadt zu Stadt durchqueren muss, sondern auch daran, dass die »Umlandfahrer«, wie man Fernhändler in der Waismark nennt, außerhalb der trisantischen Gesellschaft stehen. In der rigiden Feudalordnung der Mark hängt alles von Stand, Familie und Heimat ab. Der Umlandfahrer aber, der keiner Gilde zugehörig und keinem Fürsten untertan ist, macht sein Glück, indem er mit Tross und Wagen frei umherzieht, um an einem Ort Waren zu kaufen und sie an einem anderen Ort teurer wieder zu verkaufen. Dieses Prinzip verstehen die wenigsten Dörfiler. Sie rätseln oft darüber, wie der Umlandfahrer zu seinem Reichtum kommen mag. Da fahrendes Volk den Trisanten ohnehin suspekt ist, halten sie den Umlandfahrer meist für einen Betrüger, einen Spion oder Schlimmeres. Trotzdem treiben sie mit ihm Handel, da er und seinesgleichen die einzigen Bezugsquellen für seltene Güter von fernen Orten sind.

*Zeit für ein Päuschen –  
und einen langen Blick auf die  
Verteidigungsanlagen der Burg ...*

Der Vorwurf der Spionage ist nicht so weit hergeholt. Zusammen mit den Pavee (wie man das fahrende Volk in der Waismark nennt) und Wanderlaktoren gehören die Umlandfahrer zu den wenigen Waismärkern, die weit herkommen und sich so ein



profundes Wissen über die Vorgänge in der gesamten Mark aneignen können. Manch ein Fürst konsultiert daher im Geheimen tatsächlich einen Umlandfahrer (und wenn es nur über Mittelsmänner ist), um zu erfahren, wie es in den Ländereien seines Erzfeindes steht, oder verwendet Umlandfahrer als geheime Boten. Daher muss ein Umlandfahrer stets auf der Hut sein. Einige wechseln des Öfteren ihre Identitäten oder arbeiten mit kleinen Söldnergruppen zusammen, die sie im Bedarfsfalle schützen können.

---

**TYPISCHE** Kontakte  
**HÖCHSTWERTE:** Wahrnehmen  
 Täuschen  
 Ressourcen

---

**BEISPIELSTUNT:** **Lange nicht gesehen**  
 Wenn der Umlandfahrer jemanden Neues kennenlernt, kannst du einmal pro Szene erklären, dass er demjenigen bereits begegnet ist, allerdings unter einem anderen Namen und einer anderen Identität. Anschließend kannst du mit *Täuschen* (anstelle von *Empathie*) einen *Vorteil erschaffen*, um einen Charakteraspekt deines Gegenübers aufzudecken und freie Einsätze zu erhalten.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

---

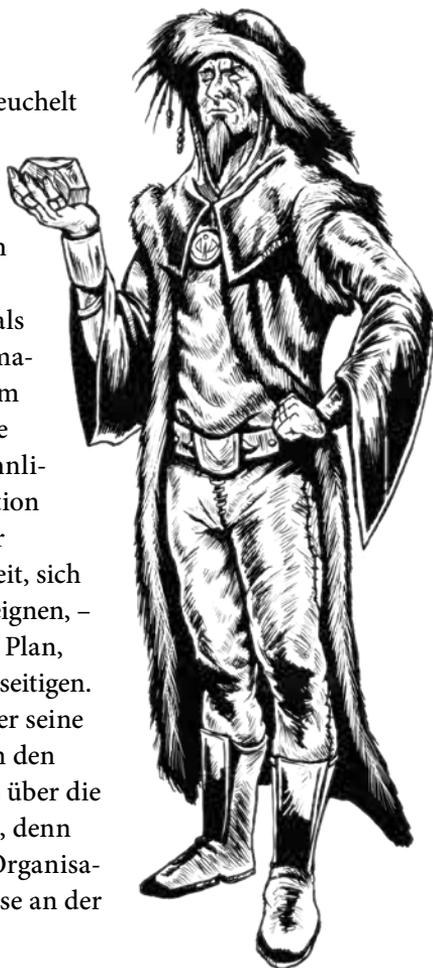
**IMPERIUM:** In der Ära des Exzellenten Exils hat die Händlergilde des Imperiums fast alle anderen Gilden des Reiches inkorporiert. Damit kontrolliert die Gilde die gesamte Wirtschaft des uralten Staates als monolithischer Block. Selbst sehr talentierte Handwerker können allenfalls bis in die untere Mittelebene der Gilde vorstoßen. Die wahre Macht liegt in den Händen der Händler, die mit Papier und Münze umgehen können.

**DER GILDENGESANDTE**

Die Gilde behauptet sich nicht wegen ihrer guten Organisation seit Jahrtausenden, sondern weil sie jede noch so kleine Konkurrenz aufkauft oder von Assassinen exterminieren lässt. Intern ist die Händlergilde ein reiner logistischer Albtraum. Die Abteilungen, Büros, Untergildenverwaltungen, Kontrollgremien und Fachausschüsse sind derart komplex verschachtelt, dass niemand die Struktur der Gilde versteht. Genaue Kenntnis des Gildenaufbaus ist aber auch nicht notwendig, um innerhalb der Gilde Karriere zu machen. Was mehr zählt als uralte Verwaltungsstrukturen, ist Biss! Abgesehen von den Handwerksuntergilden (in denen es noch halbwegs kultiviert zugeht) gleicht die Gilde einem Haifischbecken. Intrigen werden gesponnen, Zweckallianzen geschmiedet und grandiose Pläne in die Tat umgesetzt – alles zu dem Zweck, noch mehr Gold zu horten. Skrupel sind dort fehl am Platze.

»Schaut, dies ist ein  
Energiekristall der elften Stufe.  
Und ich möchte doch nur eine  
Unterschrift von Euch ...«

In dieser Umgebung lebt und heuchelt der Gildengesandte. »Gildengesandter« ist eine Sammelbezeichnung für »Assistenten im Außendienst« oder Personen mit anderen, weit barockeren Berufsbezeichnungen, die sich als verlängerter Arm eines Gildenmagnatens um Probleme vor Ort, um Spionagenetzwerke, die Akquise wertvoller Gegenstände und Ähnliches kümmern. In dieser Funktion verfügt der Gildengesandte über exzellente Kontakte, die Fähigkeit, sich jede Art von Information anzueignen, – und einen langsam wachsenden Plan, seinen Herrn und Meister zu beseitigen. Die Aufträge seines Meisters oder seine eigenen Machenschaften führen den Gildengesandten zuweilen auch über die Grenzen des Imperiums hinaus, denn die Gilde ist die einzige große Organisation des Reiches, die ein Interesse an der Außenwelt hegt.



**TYPISCHE** Täuschen  
**HÖCHSTWERTE:** Kontakte  
Ressourcen  
Charisma

**BEISPIELSTUNT:** **Leichen im Schrank**  
Du kannst die Fertigkeit *Kontakte* wie *Provozieren zum Erschaffen eines Vorteils* nutzen. (»Aber Eure Heiligkeit, ich weiß doch noch, was damals mit den drei Schafen und der Novizin hinter dem Altar passiert ist ...«)  
*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**DER SCHAUKÄMPFER** Dann und wann gönnt man sich überall etwas Unterhaltung. Man lauscht den Worten eines Geschichtenerzählers, spielt ein Brettspiel (das Brett mag aus purem Gold bestehen oder nur in den Sand gekratzt sein), lässt sich von Musikern etwas vorspielen – oder man schaut knabbernd dabei zu, wie andere sich gegenseitig den Schädel einschlagen! Schaukämpfe erfreuen sich überall in der Welt großer

Beliebtheit. Ob in den Wettgruben der Nebelmeerstädte, den riesigen Arenen des Imperiums oder auf einem waismärkischen Dorfjahmarkt. Hier ein paar Beispiele:

**NORDEN:**  
**DER HOLMGÆNGER**

Die Götter sind mit denen, die im Kampf siegreich sind – das glaubt man im Norden. Da erscheint die Sitte naheliegend, Schiedskämpfe zur Rechtsfindung zu verwenden. Aus den Grubenkämpfern der großen Nebelmeerstädte hat sich vor ein paar hundert Jahren eine Berufsgruppe entwickelt, die sich mit solchen Schiedskämpfen beschäftigt – die Holmgænger.

Früher einmal war es an den Küsten des Nebelmeeres üblich, einen Grubenkämpfer zu engagieren, um gegen den Beklagten anzutreten, wenn der Kläger aus nachvollziehbaren Gründen nicht selbst kämpfen konnte.

Diese Sitte hat sich verselbständigt und über den ganzen Norden verbreitet. Holmgænger verbringen ihre Zeit auf Wanderschaft, um in Dörfern und nomadischen Stämmen ihre Dienste anzubieten. Ist irgendwo ein Unrecht geschehen und bedarf es deswegen eines unparteiischen Schwertarmes, tritt der Holmgænger in Aktion. Dabei entspricht es ihrem ungeschriebenen Kodex, sich nie von einer Seite eines Rechtsstreites vereinnahmen zu lassen. Üblicherweise versuchen die Unparteiischen vor dem Schiedskampf, sich ein komplettes Bild vom Fall zu machen. Zwar sprechen sie nicht selbst Recht (das tun die Götter durch ihr Schwert), gestalten aber die Schiedskämpfe nach den Ergebnissen ihrer Nachforschungen. Einige Holmgænger



*Wie so viele  
Holmgænger ist auch Gwelf  
deutlich klüger, als er aussieht.*

gehen soweit, vor einem Schiedskampf mehrere Tage lang komplexe Ermittlungen anzustellen, Spuren zu untersuchen, jeden auffindbaren Zeugen zu befragen u. Ä. Erst dann stecken sie den Kampfplatz ab und fordern den Verdächtigen zum Kampf heraus. Man sagt Holmgängern deswegen große Weisheit nach – manch ein Dorf schätzt sie sogar höher als die zauberwirkenden Galder.

---

**TYPISCHE** Kämpfen  
**HÖCHSTWERTE:** Gelehrsamkeit  
 Nachforschen  
 Empathie

---

**BEISPIELSTUNT:** **Kombiniere, kombiniere ...**  
 Du kannst einmal pro Szene, wenn du einen Aspekt aufgedeckt hast, gleich noch einen weiteren Aspekt aufdecken – mit einem weiteren freien Einsatz.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

---

**WAISMARK:** Schau- und Arenakämpfe haben bei den Waismärkern Tradition –  
**DER PUGILIST** ob sie nun ehrfürchtig dem Turnierfechten zweier Ritter beiwohnen, feixend eine Kneipenschlägerei begaffen oder auf Hundekämpfe wetten. Schaukämpfer gehören zu Gauklertruppen.

Wie Schaukämpfe organisiert werden, kann variieren.

Manchmal verfügt eine Gauklertruppe über mehrere Kämpfer, die in Shows gegeneinander antreten, manchmal wird Zuschauern ein Preisgeld versprochen, wenn sie gegen den Kämpfer der Truppe antreten. Auf großen Jahrmärkten treten meist die Champions verschiedener Gauklertruppen im Wettstreit gegeneinander an. Trotz ihrer Beliebtheit beim Volk haben es Schaukämpfer in letzter Zeit schwerer. Der Kirche war das blutige Treiben beim Schaukampf schon immer ein Dorn im Auge und die Predigten dagegen zeigen Wirkung. Um dem entgegenzuwirken, legen waismärkische Schaukämpfer meistens eine demonstrative Frömmigkeit an den Tag. Zudem kann ein Schaukämpfer in ernsthafte Schwierigkeiten kommen, wenn er mit Waffen antritt. In Städten wie Phanagor oder Gegenden wie Paym treten Schaukämpfer

*Kjvarns liebste Waffe waren seine  
 Fäuste. Aber im  
 Notfall tat es auch eine Axt.*



nach wie vor mit Schwertern gegeneinander an. Andernorts reagiert der örtliche Adel allergisch darauf, wenn niederes Volk mit Waffen umherläuft. Die waismärkischen Schaukämpfer haben darauf reagiert und führen nun spektakuläre waffenlose Kämpfe vor, weswegen man sie mittlerweile als »Pugilisten« bezeichnet. Gerüchten zufolge sind einige Pugilistenmeister so gut, dass sie selbst im Kampf gegen Gerüstete keine Waffen mehr benötigen!

**TYPISCHE** Kämpfen  
**HÖCHSTWERTE:** Athletik  
 Statur  
 Charisma

**BEISPIELSTUNT:** **Beliebt**

In einer Umgebung, in der der Pugilist beliebt und angesehen ist, kannst du beim Überwinden Charisma anstelle von Kontakten benutzen, um neue Kontakte zu knüpfen. Das Ansehen des Pugilisten kannst du entweder aus der Vorgeschichte heraus begründen oder du gibst einen Fate-Punkt aus, um sie festzulegen.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**IMPERIUM:** Gigantische Sportveranstaltungen zählen zum Leim, der die imperiale Gesellschaft zusammenhält. Im Alltag mögen tiefe Gräben die sozialen Schichten trennen – doch finden in den riesigen Arenen spektakulär inszenierte Spiele statt, strömen alle dorthin, seien es nun Adelige, Gildenangestellte oder der Abschaum aus der Gosse.

**DER GLADIATOR**

Der Kern des imperialen Sports sind die blutigen Gladiatorenkämpfe.

Anders als in der Waismark und im Norden sind imperiale Gladiatorenkämpfe keine bloßen Duelle, sondern eine ausgefeilte Mannschaftssportart. Die kleinste Einheit, in der Gladiatoren zusammengefasst sind, ist die fünf Mann umfassende »Faust«, es gibt aber auch größere



»... und zur Linken  
 unser Titelverteidiger:  
 Slesak der Stumme ...«

Gladiatorenmannschaften – je nachdem, welches Spiel in der Arena anberaumt ist. Es gibt bei imperialen Schaukämpfen nicht nur einen Spielmodus, sondern gleich eine ganze Reihe verschiedenster Spiele. Mal geht es darum, dem gegnerischen Team eine Flagge zu entreißen, mal darum, in einem Labyrinth eine Geisel lebend von A nach B zu bringen, während das andere Team die Geisel töten soll, dann wieder darum, eine Position zu halten. Ja, das Imperium kennt sogar mehrere Varianten tödlicher Ballsportarten! Gladiatoren spezialisieren sich dabei nicht auf eine dieser Sportarten. Es wird erwartet, dass sie alle beherrschen! Daher muss ein Gladiator neben Sportlichkeit und Kampfkraft auch eine hohe geistige Beweglichkeit aufweisen. Oft werden die Spielmodi dem Gladiatorenteam (und dem Publikum) erst unmittelbar vor Spielbeginn mitgeteilt.

Gladiatorenmannschaften werden von Adelhäusern, Sekten und Gildenmagnaten gesponsort. Deswegen stehen sie nicht nur für blutigen Sport, sondern auch für politische Fraktionen. Hinter den Kulissen des imperialen Sports wird daher viel gemauschelt. Alle imperialen Gladiatorenmannschaften sind Teil eines komplexen Ligasystems, das die Mannschaften ihrer Leistung nach in Kategorien einteilt. Nur die Besten dürfen einmal im Jahr in der Privatarena des Kaisers spielen – nach den geheimen Spielregeln des Souveräns.

---

**TYPISCHE** Athletik  
**HÖCHSTWERTE:** Kämpfen  
 Statur  
 Wille

---

**BEISPIELSTUNT:** Der Lohn des Ruhms  
 Du kannst einmal pro Sitzung zwei Belohnungsslots mit einer Belohnung füllen. Allerdings musst du erzählen, wie der Gladiator an die Belohnung gekommen ist: Geschenk eines fanatischen Verehrers, gewonnene Wette, verliehener Preis ...  
*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

**STIMMEN AUS GOMGARKA**  
 »Hör gut zu: Der Copal ist kein grandioser Palast aus uralten Zeiten!  
 Der Copal ist ein Schiff – ein gewaltiges Schiff, mit dem der Imperator nach Belieben  
 überallhin reisen kann: über das Meer, unter das Meer, zu den Wolken, über die Wolken –  
 und sogar bis zu den Sternen!  
 Unser Imperator ist nur der Herr über eine unbedeutende Grafschaft in einem weit größe-  
 ren und älteren Reich ...«

---

## GLADIATOREN- KÄMPFE

**AUSBRUCH:** *Ein Gladiatorenteam in der Größe von vier Fäusten hält sich auf einem Hügel, umringt von einem gegnerischen Team von acht Fäusten. Das Hügelteam muss versuchen, auszubrechen und eines der Tore an der Arenamauer zu erreichen. Schafft es auch nur einer des Hügelteams lebend bis zum Tor, hat das Hügelteam gewonnen.*

**MIESE** *Als komische Spielvariante beliebt. Ähnelt Ballsportarten. Zwei gegnerische Teams in Größe von jeweils einer Faust treten auf einem rechteckigen Feld gegeneinander an. Ziel des Spiels ist es, eine kleine, lebende Raubechse in den Holzbottich des gegnerischen Teams zu werfen. Die Holzbottiche befinden sich an den Enden des Feldes, jenseits von Wassergräben voller Raubfische.*

**DRECKIGE ECHSE:**

**LABYRINTH:** *In mehreren Varianten vertreten: Es werden sehr variable, labyrinthartige Aufbauten in der Arena aufgestellt, die von den Zuschauertribünen eingesehen werden können. Typische Aufgaben bestehen dann in der Auslöschung des gegnerischen Teams, der Eroberung der gegnerischen Flagge oder dem beliebten »Rettungsspiel«, bei dem ein Team eine Gruppe von unbewaffneten Sklaven durch das Labyrinth eskortieren muss, während das andere Team versuchen muss, die Sklaven zu töten.*

*Noch vor wenigen Jahrhunderten war es in der imperialen Hauptstadt Mode, auserwählte Schwerverbrecher mitten im finstersten Elendsviertel der Stadt auszusetzen. Der Adel konnte dann von Heißlufttribünen aus beobachten, ob es dem Delinquenten gelang, das designierte Ziel und damit seine Begnadigung zu erreichen.*

Wo Menschen an eine höhere Macht glauben, gibt es immer auch jene, die sich von dieser Macht auserwählt fühlen: Schamanen, Priester und sonstige Götzendiener. Die »Auserwählten« in Malmsturm sind wahnsinnig oder haben Bizarres erlebt. Daher ist ihr Glaube so seltsam, dass niemand ihn teilt. Der Wahn, dem sie anheimgefallen sind, ist so stark, dass er sich in den fremdartigsten Effekten zeigt. Wie dies auf die Umwelt wirkt, kommt auf die Art des Wahnsinns an. Während die einen als Hexer verfolgt werden, werden die anderen zu den Erlösern neu entstehender Religionen.

**NORDEN:  
DER MURMLER**

Visionen und Stimmen überfallen diejenigen, die im Norden »Murmler« genannt werden, wie epileptische Anfälle. Von einem Moment auf den anderen sind sie geisterhaften Botschaften, bizarren Lichtphänomenen oder außerirdischen Traumlandschaften ausgesetzt, die sie an die Grenzen des Wahnsinns treiben. Die mystischen und symbollastigen Botschaften, die sie dabei erhalten, sind für Sterbliche kaum verständlich. Beim Empfangen von Botschaften wirkt der Murmler, als hätte er Tobsuchtsanfälle oder als fiel er wie ein Sack Mehl in sich zusammen. Nur in sehr seltenen Fällen sind die Erscheinungen eines Murmlers »übertragbar« und werden von nahestehenden Menschen miterlebt. Tiere jedoch reagieren überraschend, wenn ein Murmler Visionen hat. Einige geraten in Panik, andere fühlen sich zum Murmler hingezogen, wieder andere stimmen zu Beginn der Vision grausiges Geheule an. Dieses Verhalten variiert von Murmler zu Murmler und von Vision zu Vision.

*Thejolf isß selten  
allein in seinem Kopf.*



Die weitaus meisten Murmler werden in unregelmäßigen Abständen von Visionen übermannt. Nur bei wenigen sind die außerweltlichen Botschaften an bestimmte Naturzyklen wie Mondphasen und Sternkonstellationen gebunden. Diese Murmler können sich glücklich schätzen zu wissen, wann ihre Qualen beginnen. Die wenigsten Murmler sehen ihre übernatürlichen Gesichter als Segen. Vielmehr empfinden sie die Trugbilder als Fluch. Kein Murmler weiß, ob Götter zu ihm sprechen, ob er von bösen Geistern besessen oder auf andere Art wahnsinnig ist. Es ist geradezu ein Markenzeichen von Murmlern, von Selbstzweifeln heimgesucht zu werden. Nichtsdestoweniger werden Murmler von ihrer Umwelt oft geschätzt.

Herrscher sehen in ihren Träumen und Visionen Zeichen über ihre Zukunft. Häufig schließen sich Murmler Galdern an, die ihnen mit Drogen und Interpretationen helfen, ihre Visionen besser zu verkräften. Es soll sogar schon vorgekommen sein, dass Galder einen Murmler für ein Orakel hielten und bei ihm blieben. In manchen Fällen zogen Murmler unwillentlich Gefolgsleute an und wurden so zu mächtigen, aber halbwahnsinnigen Seydern!

**TYPISCHE** Charisma  
**HÖCHSTWERTE:** Gelehrsamkeit  
 Überleben  
 Empathie

**BEISPIELSTUNT:** Offenbarung  
 Du kannst das Charakterkonzept des Murmlers für einen Bonus von +3 einsetzen, wenn er eine passende Vision hatte. Das Einsetzen des Charakterkonzepts erfordert natürlich auch hier einen Fate-Punkt.  
*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

**WAISMARK:** Die trisantischen Götter offenbaren sich, so glauben ihre Anhänger, in mystischen Zeichen und Visionen. Jeder hat schon einmal Geschichten darüber gehört, wie jemand während der Messe das Antlitz der Göttin sah oder in Ekstase anfang, in Zungen zu reden. Auch die Legenden der Heiligen, zu denen die Götter sprachen, kennt jeder fromme Trisant.  
**DER BERÜHRTE** Unheimlich und beunruhigend wird es allerdings dann, wenn normale Dörfler mit solchen Zeichen konfrontiert werden.

Wenn auf abgelegenen Weiden eine Schäferin von einem brennenden Schwert am Himmel angesprochen wird oder ein junger Læktor im Traum vom heiligen Gründer seines Ordens Botschaften empfängt, gibt es für Trisanten drei Möglichkeiten: Die Betreffenden sind schwachsinnig, von bösen Geistern irregeführt oder sie haben tatsächlich heilige Visionen empfangen.

»Berührte«, wie man solche Individuen nennt, lösen stets Konflikte aus, wenn sie sich offenbaren. Die einen halten sie für heilig und folgen ihnen, die anderen halten sie für Ketzer. Allen Berührten ist gemein, dass sie schon vor ihren Visionen, oder zumindest danach, einen extrem frommen Lebensstil pflegen. Einige neigen zu grausamen Selbstkasteiungen, um ihren Göttern ihre Demut zu demonstrieren, einige

»... ja, heilige Mutter –  
 die Ketzer sollen ausgeweidet  
 werden, wie du es befehlst ...«



leben als Eremiten oder sie verschreiben sich einem Ehrenkodex, der kaum erfüllbar ist. Fast immer sind sie im Besitz einer Botschaft, die einen radikalen theologischen oder gesellschaftlichen Wandel fordert. Unter den einfachen Bauern sind besonders Berührte beliebt, die eine Welt ohne Ständeordnung errichten wollen. Andere wollen die trisantische Kirche komplett umstrukturieren oder die Waismark unter einem von den Göttern gesalbten König vereinen. Vieles ist denkbar, sofern es auf fanatischer Religiosität basiert. Viele Berührte setzen sich stark für die Belange einer bestimmten Bevölkerungsgruppe ein (Frauen, Arme, Ritter, Fischer, Bauern usw.) und haben unter dieser besonders viele Unterstützer.

Aus der Sicht der Kirche sind Berührte immer eine zweischneidige Angelegenheit. Einerseits sind sie der lebende Beweis für die Existenz des Göttlichen, andererseits stellen sie, je nach ihrer gesellschaftlichen Vision, auch eine Gefahr für die bestehende Ordnung dar. Richtig übel droht es zu werden, wenn die Visionen eines Berührten im Widerspruch zu den Lehren der Kirche stehen! Dann ist der Berührte fraglos ein Fall für die Zætoeren. Man kann getrost davon ausgehen, dass die trisantische Kirche in der Vergangenheit genau so viele Berührte verbrannt wie heiliggesprochen hat.

---

**TYPISCHE** Charisma  
**HÖCHSTWERTE:** Gelehrsamkeit  
 Überleben  
 Wille

---

**BEISPIELSTUNT:** Kann einstecken  
 Du erhältst auf dem Charakterbogen des Berührten einen zusätzlichen Platz für eine leichte geistige Konsequenz.  
*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

---

**IMPERIUM:** Wo, wenn nicht im Imperium, könnte Wahnsinn Macht bedeuten?  
**DER APOTHEONT** Auch dort sind Menschen von dem Wahn befallen, sie seien keine normalen Menschen, sondern irgendetwas Höheres. Sei es, dass sie glauben in Wahrheit leibhaftige Halbgötter zu sein, sich für die Reinkarnation mythischer Helden halten oder die Stimmen in ihrem Kopf als Botschaften aus einer anderen Dimension interpretieren. Bewirkt wird dies durch Geisteskrankheit, Drogensucht oder religiösen Fanatismus.

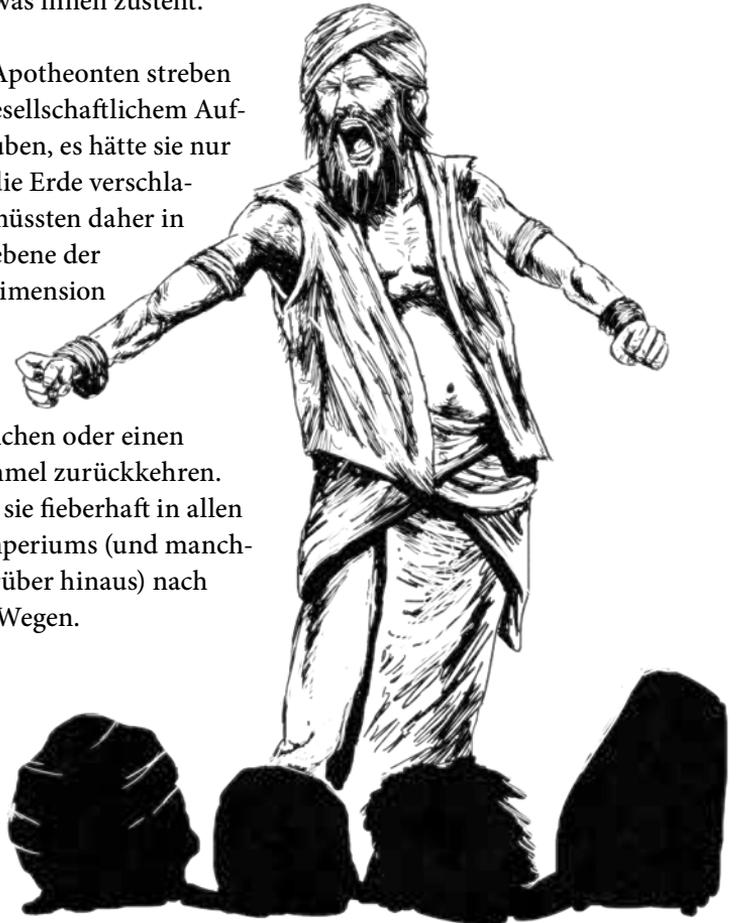
Die meisten solcherart Wahnsinnigen enden hinter verschlossenen Türen oder als brabbelnde Krüppel in der Gosse. Wenige haben das Glück, dass ihre Illusionen ihnen zu Macht und Einfluss verhelfen.

Diese Personen nennt man Apotheonten. Ihre Wahnvorstellungen gehen mit der Gabe einher, schlichtere Geister zu beeindrucken. So werden sie zu »Vorstufen« imperialer Priester oder gar lebender Götter und scharen Anhänger um sich.

Jeder Apotheont ist felsenfest davon überzeugt, mindestens ein Halbgott zu sein. Menschliche Schwächen und Mangel an tatsächlicher mystischer Macht erklären sie sich oftmals damit, ein (eingebildeter) übernatürlicher Feind habe ihnen ihre Kräfte genommen oder ihre derzeitige Schwäche sei Teil einer kosmischen Prüfung, deren Bestehen sie zu wahrer Göttlichkeit führe. Das Fehlen echter magischer Kräfte machen Apotheonten mit einem übermenschlichen Maß an Ehrgeiz wett. Widrige Umstände haben sie zu einem dreckigen Erdendasein verdammt, also tun sie alles, um eine angemessene Stellung innerhalb des Imperiums zu erlangen. Dazu schrecken sie auch vor abgefeimter Hochstapelei nicht zurück. Sie schmeicheln sich bei Adelligen ein, versuchen Gildenmagnaten zu manipulieren oder sind auf der Suche nach Dingen, die ihnen »echte Göttlichkeit« ermöglichen. Dabei sehen sie sich selbst nie als Betrüger, denn als vermeintlich höhere Wesen nehmen sie sich nur, was ihnen zusteht.

*Gestern noch  
ein einfacher Flickschuster,  
erklärte sich Ibisul heute  
zur Wiedergeburt der  
Bienenkönigin  
Eyyfalu Madmakki.*

Nur wenige Apotheonten streben nicht nach gesellschaftlichem Aufstieg. Sie glauben, es hätte sie nur zufällig auf die Erde verschlagen und sie müssten daher in die Existenzebene der Götter, die Dimension des reinen Geistes, in die Galaxis der Unsterblichen oder einen anderen Himmel zurückkehren. Dazu suchen sie fieberhaft in allen Teilen des Imperiums (und manchmal auch darüber hinaus) nach Mitteln und Wegen.



---

**TYPISCHE** Provozieren  
**HÖCHSTWERTE:** Charisma  
Überleben  
Täuschen

---

**BEISPIELSTUNT:** Folge mir  
Du kannst durch erfolgreiches *Erschaffen eines Vorteils* mittels *Charisma* einen beliebigen namenlosen NSC für die Dauer einer Szene aus der Kulisse heraustreten lassen und als den *Getreuen* deines Apotheonten behandeln.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

*Sie sollten noch bereuen, die  
junge Hexe am  
Leben gelassen zu haben ...*



## STIMMEN DES IMPERIUMS

»Ich wäre eher vorsichtig mit dieser Information, aber tatsächlich kursieren in den üblichen wohlinformierten Kreisen Gerüchte zu diesen exklusiven Treffen im Turmpalast der Herzogin von Xylosdril-Dan. Angeblich hat sie eine ganze Sammlung verbotener Imagopera aus der Ära des Goldenen Rates in ihren Besitz gebracht. Sogar einschließlich des einen oder anderen Cerebralibrettos und einiger der berühmtesten Pseudologien – diese Beschreibungen unwirklicher Welten, die man auch Paratlanten nennt! Aber damit nicht genug. Der eigentliche Skandal liegt darin, dass sie diese schrecklichen Texte nicht nur intensiv studiert, sondern inzwischen schon zu mehreren Gelegenheiten ihre eigene, sehr private Imagopera aufgeführt hat! Trotz der damit verbundenen Gefahren finden sich wohl jetzt schon erste Nachahmer – man munkelt da etwa vom Neffen des Erz-Alchemisten Baron Nubatali – und ein wachsender Strom Mitwirkender. Manche sollen sich bereits beschwert haben, dass die Herzogin die Zahl der durchschnittlich pro Abend versterbenden Teilnehmer durch massiven Einsatz von Sklaven und Dämonologie auf nahezu Null reduziert hat: Dadurch verwässere sie nur die kathartische Wirkung der traditionellen Imagopera und würde dem Ganzen außerdem etwas von seinem kriminell-historischen Reiz nehmen. Ihr solltet euch daher gut überlegen, ob in dieser Richtung nicht bloß belastendes Material über die Herzogin, sondern auch bemerkenswert viele potentielle neue Feinde auf euch warten! Ganz unter uns: Man sagt, dass selbst ohne den Nervenkitzel des nahen Todes eine nicht unerhebliche Zerstreung und seelische Erfrischung mit diesen, zugegeben etwas verstörenden oder gar primitiven abendlichen Veranstaltungen verbunden sind. Einige beinhalten sogar recht konventionelle Elemente wie Karten, Würfel oder Spielsteine und Figuren aller Art. Dennoch fürchte ich selbst den Versuch, denn wer weiß schon, wie es meinem kultivierten Geist erginge, sollte ich ihn all diesen Realitäten und gefährlichen historischen Wahrheiten aussetzen. Nubatalis Neffe soll jedenfalls schon in aller Öffentlichkeit Zweifel an der weiteren Existenz unseres wunderbaren Exzellenten Exils geäußert haben ...«

Ipashah Yzkhul, Graf ny'Gereb  
und Lordbewahrer des Gelben Siegels, zu einem Freund

---

**KONFLIKTE** Wenn viel auf dem Spiel oder die Entscheidung auf Messers Schneide steht, rollen auch bei Malmsturm die Würfel. *Herausforderungen* und *Wettstreite* werden genau wie bei Fate Core abgehandelt, in der Abhandlung von Konflikten gibt es aber einige Änderungen und Ergänzungen, die wir im Folgenden vorstellen.

*Herausforderungen und Wettstreite*  
Fate Core S. 153

---

**INITIATIVE** Um die Initiative zu bestimmen, verwendet Malmsturm ein anderes System als Fate Core.

---

**DIE ERSTE AKTION** Die erste Aktion in einem Konflikt darf immer derjenige ausführen, der den Konflikt eingeleitet hat. Solltet ihr euch nicht einig darüber sein, wer das nun genau ist, dann kann ein Vergleich von Fertigkeitenwerten weiterhelfen. In körperlichen Konflikten bieten sich Fertigkeiten wie Wahrnehmen oder Athletik an, in geistigen Konflikten Empathie oder Wille. Bei Gleichstand haben Spielercharaktere Vorrang vor NSC, bei Gleichstand unter Spielercharakteren müsst ihr euch einigen.

*Das Initiativsystem kommt dir bekannt vor? Das mag sein, denn es entspricht dem von Atomic Robo!*

---

**DER ERSTE AUSTAUSCH** Nachdem der Charakter mit Initiative seine Aktion ausgeführt hat, darf er entscheiden, wer als Nächstes am Zug ist usw., bis alle Beteiligten eine Aktion ausgeführt haben. Der letzte handelnde Charakter bestimmt, wer im folgenden Austausch die erste Aktion ausführen darf.

---

**CHARAKTERE** Sowohl Spielercharaktere als auch *Haupt-* und *Neben-*NSC zählen als vollwertige Charaktere im Sinne der Reihenfolge. Gruppen von *Namenlosen NSC* solltet ihr zu Mobs zusammenfassen und gemeinsam als einen Charakter behandeln.

---



*Burton und Angus beim Ringelpiez mit Anfassen*

**DIE ÜBERSICHT  
BEWAHREN**

*Da man bei mehreren Beteiligten schnell die Übersicht darüber verlieren kann, wer schon eine Aktion ausgeführt hat, legen wir euch den Gebrauch von Karteikarten oder Ähnlichem ans Herz. Immer wenn ein Charakter seine Aktion ausgeführt hat, wird die Karte umgedreht. Sind alle Karten umgedreht, ist der Austausch beendet, ein neuer Austausch kann beginnen und alle Karteikarten werden wieder zurückgedreht.*

**WARUM DIESES  
INITIATIVSYSTEM?**

*Dieses Initiativsystem bietet zwei entscheidende Vorteile: Es ist narrativ oft einleuchtender, wenn Charaktere, die im Team arbeiten, auch direkt hintereinander ihre Aktionen durchführen können. Du kannst zum Beispiel mit deiner Aktion einen Vorteil erschaffen, den dein Mitspieler direkt im Anschluss als Vorlage für seinen Angriff nutzen kann.*

*Außerdem wird ein gewisses taktisches Element eingeführt. Zieht ihr als Spielercharaktere zuerst alle eure Aktionen durch – in der Hoffnung, eine Gruppe Namenloser NSC direkt auszuschalten? Und wenn das nicht klappt, dann sind sie im Anschluss erst einmal dran und setzen euch zu ...*

*Angenehmer Nebeneffekt:  
Ist ein Mitspieler gerade auf der  
Toilette und Bier holen,  
könnt ihr nach Belieben andere  
Charaktere vorziehen und müsst  
nicht warten, bis er wieder da ist.*

*Oder wollt ihr abwarten, wie sich der Gegner verhält, um dann adäquat darauf reagieren zu können?*

*Soviel ist klar: Die erste und die letzte Position innerhalb eines Austauschs sind die Schlüsselpositionen. Wer diese innehat, kontrolliert auch den Konflikt.*

**ICH GEH  
DAZWISCHEN!**

*Der steinerne Wächter des Tempels von Umm erwacht plötzlich zum Leben und versucht den Alchemisten eurer Runde mit seiner Steinf Faust zu zermalmen. Könnte dein Charakter die Regung des steinernen Wächters erkennen und den ersten Schlag führen? Das geht! Da dein Wert in Wahrnehmen höher ist als der des Wächters in Athletik, leitest jetzt du den Konflikt ein und hast die erste Aktion! Muss dein Charakter aber erst noch zehn Meter rennen, schaut er gerade in eine andere Richtung oder machen andere Umstände ein solches Eingreifen unlogisch, dann hilft dir auch ein hoher Wert in Wahrnehmen nichts!*

**ICH MACHE  
EINEN HECHT-  
SPRUNG  
DAZWISCHEN!**

*Ja, natürlich! Je nach Umständen könnte hier eine Athletik-Probe angebracht sein. Und dann ist die Frage, wie dein Charakter genau vorgeht. Wirft er sich wirklich dazwischen? Dann würfelst auch du den Verteidigungswurf – und steckst im Ernstfall den Stress ein! Hältst du nur deine Waffe dazwischen, gehst aber sonst in Deckung (nicht sehr heldenhaft!), darfst auch du anstelle des Alchemisten den Verteidigungswurf ausführen. Im Falle eines Scheiterns trifft die Faust des Wächters aber dennoch den Alchemisten ...*

*Wenn du den Alchemisten nur bei der Verteidigung unterstützen willst (bzw. er dich, falls du den höheren Fertigkeitwert beim Verteidigen hast), gibt es den Teamwork-Bonus von +1. Sollte die Faust des Wächters aber stärker sein, müsst ihr beide den körperlichen Stress einstecken!*

**WAFFEN UND RÜSTUNGEN** *Waffen und Rüstungen* machen sich bei Malmsturm wie in Fate Core gegenseitig nicht bemerkbar. Wir haben uns dagegen entschieden, Waffen- und Rüstungstabellen aufzunehmen, da im *Sword-and-Sorcery-Genre* die Frau oder der Mann hinter der Waffe der entscheidende Faktor ist. Es macht keinen Unterschied, ob der mächtige Barbar mit einer Streitaxt oder einem Zweihänder kämpft. Allein seine Stärke und sein Kampfgeschick sind kampfbestimmend. Du kannst deinen Charakter aber durchaus mit einer besonders schönen oder mit einer kleinen Geschichte versehenen Waffe oder Rüstung ausstatten – diese macht sich jedoch allein narrativ bemerkbar und hat keinen Einfluss auf die Spielmechanik.

**EIN PAAR WEITERE ANMERKUNGEN ZU WAFFEN UND RÜSTUNGEN:** *Ein Spiel ohne Waffen- und Rüstungsmodifikatoren ist einfacher, intuitiver und schneller, da die Bonusbuchhaltung entfällt. Das Spielgefühl wird außerdem heroischer, denn Waffen- und Rüstungsboni führen entweder zu höherem Schaden und somit zu einem vorzeitigen Ende des Konflikts oder Waffen- und Rüstungsboni heben sich gegenseitig auf und sind effektlose Buchhaltung – beides schadet der Dramatik. Der Verzicht auf Waffen- und Rüstungsmodifikatoren behandelt schließlich alle Charakterkonzepte gleich. Ein wandernder Kampfmönch mit Kampfstab wird nicht schlechtergestellt als ein muskelbepackter Barbar mit Streitaxt.*

Artefakte  
Extras S. 132

*Möchtest du jedoch einer besonderen Waffe oder Rüstung mit außergewöhnlichen Eigenschaften einen wichtigen Platz in eurer Geschichte geben, dann bietet es sich an, diese als Artefakt abzubilden.*

**STRESS** Ganz wie bei Fate Core können Charaktere in Konflikten körperlichen und geistigen Stress erleiden. Darüber hinaus verfügt *jeder* Malmsturm-Charakter auch über einen arkanen Stressbalken.

Stress

Fate Core S. 168

Für diese arkanen Stresskästchen gelten folgende Regeln:

Besonderer Kraftaufwand

Fate-Handbuch S. 62

Zusätzlich ist selbstverständlich

immer auch das

gleichzeitige Einsetzen von

Charakteraspekten möglich!

- ◆ Arkane Stresskästchen gewähren einen entsprechenden Bonus auf einen Fertigkeitewurf. Dieser kann aber nur aktiviert werden, wenn der Charakter in der Situation auch einen seiner Charakteraspekte hätte einsetzen können.
- ◆ Der arkane Stressbalken wird nicht am Ende eines Konfliktes oder der Szene wieder geleert, sondern erst beim nächsten großen Meilenstein.
- ◆ Wenn du den arkanen Stressbalken vor Erreichen eines großen Meilensteins leeren möchtest, kannst du arkane Konsequenzen (Stigmata) nehmen, bei denen es sich typischerweise um extreme körperliche Reaktionen oder kurzfristige Veränderungen

**SIEHE AUCH:**

Arkaner Stressabbau

Extras S. 181

handelt – z. B. Blut schwitzen oder glühende leuchtende Augen. Wenn du eine arkane Konsequenz erleidest, darfst du eine Anzahl von arkanen Stresskästchen wieder leeren, deren Summe maximal dem Wert der Konsequenz entspricht. Ansonsten gelten für arkane Konsequenzen dieselben Regeln wie auch für geistige und körperliche Konsequenzen.

❖ Mitglieder der großen magischen Traditionen können arkanen Stress außerdem kontrolliert in Form so genannter *Traumata* abbauen oder unkontrolliert in die Umgebung ablassen.

**KONSEQUENZEN  
UND HEILUNG**

Konsequenzen

Fate Core S. 170

Immer wenn der Stressbalken überzulaufen droht, kann ein Charakter den Stress verringern, indem er eine oder mehrere entsprechende Konsequenzen nimmt.

Dies geschieht nach den Regeln aus Fate Core.

Sich von einer  
Konsequenz erholen

Fate Core S. 172

Körperliche und geistige Konsequenzen verschwinden nicht von alleine, sie müssen zunächst erfolgreich behandelt werden.

Erst dann beginnt der Heilungsprozess. Unbehandelte Konsequenzen hingegen verschwinden nicht.

Jeder Charakter kann körperliche und geistige Konsequenzen behandeln und damit deren Heilung einleiten. Dazu musst du mit einer passenden Fertigkeit eine Schwierigkeit je nach Grad der Konsequenz erfolgreich *überwinden*. Bei einem Erfolg kannst du die Konsequenz als »behandelt« kennzeichnen (Empfehlung: Aspekt umformulieren). Anschließend dauert es bei allen Konsequenzen (auch arkanen) noch eine gewisse Zeit (siehe Tabelle), bis die Konsequenz abgeheilt ist.

Tjoa ...



**EIN BEISPIEL:** *Alunfar, »DER PRINZ DER DÄCHER UND TÜRME«, wird von der Stadtwache verfolgt und flüchtet über die Dächer der Stadt. Plötzlich findet sich vor ihm ein gähnender Abgrund und er sieht sich gezwungen, aus vollem Lauf über die ganze Breite des alten Marktplatzes zu springen. Die Spielleitung legt eine Schwierigkeit von +8 fest. Alunfar beherrscht die Athletik auf +3. Der Spieler würfelt  $\oplus \ominus \oplus \ominus$ , fürs Erste nicht genug. Alunfars Spieler kreuzt beide arkanen Stresskästchen für einen Bonus von +1 +2 = +3 an. Außerdem gibt er einen Fate-Punkt aus, um den Aspekt »Der Prinz der Dächer und Türme« für einen Bonus von +2 einzusetzen. In der Summe wird also ein Ergebnis von +3 (Fertigkeit) +1 (Würfel) +3 (arkaner Stress) +2 (Fate-Punkt) = +9 erreicht.*

*Ein Erfolg: Alunfar springt vom Rand des Daches auf ein straff gespanntes Sonnensegel, das ihn im hohen Bogen über den Marktplatz katapultiert, so dass er auf der anderen Seite des Marktplatzes durch das geöffnete Oberlicht ins große Atriumsbecken des Badehauses stürzt. Und all das ohne einen einzigen Kratzer.*

**UND NOCH EIN BEISPIEL:** *Hurgan, ein erfahrener Kopfgeldjäger, hat erst vor kurzem in einem epischen Kampf die berüchtigten Kannibalendrillinge zur Strecke gebracht. Hurgan musste alles geben und sein Spieler hat in dieser Auseinandersetzung beide arkanen Stresskästchen gefüllt. Nun ist Hurgan in einen Hinterhalt geraten und sieht sich wieder einer Überzahl gegenüber. Hurgans Spieler entscheidet, dass er für diesen Kampf wahrscheinlich wieder arkanen Stress verwenden muss. Er beschließt, Hurgan eine leichte arkane Konsequenz (Stigma) aufzuerlegen und nennt diese »Menschenfleisch!!!«. Eine leichte Konsequenz entspricht einem Wert von zwei Stresspunkten, d. h. Hurgans Spieler darf eine der beiden arkanen Stresskästchen wieder leeren und nimmt natürlich das zweite Stresskästchen, das einem Wert von 2 entspricht. Entsetzt spürt Hurgan nicht nur unnatürliche Gelüste in sich aufsteigen, sondern bemerkt auch, dass seine Zähne sich – wie bei den Kannibalendrillingen – in ein scharfes Raubtiergebiss verwandelt haben!*

*Für arkane Konsequenzen gelten dieselben Regeln wie für geistige und körperliche Konsequenzen, d. h. in dieser Szene ist für Hurgan der Platz für eine leichte Konsequenz durch die arkane Konsequenz belegt und am Ende der nächsten Szene verschwindet die arkane Konsequenz wieder.*

Heilung von  
arkanen Konsequenzen  
Der Charakter S. 108

**IST ARKANER STRESS FÜR ALLE DA?** *Ja sicher! Die Welt ist von arkaner Energie durchdrungen und im Prinzip kann jedes Wesen magischen Einfluss nehmen. Wirklich spürbar ist dieser Einfluss aber nur bei Wesen, die in der dramatischen Realität dieser Welt auch eine spürbare Präsenz haben (nämlich Charaktere, Haupt-NSC und Neben-NSC).*

HEILUNG VON KONSEQUENZEN

GRAD	SCHWIERIGKEIT	GEHEILT
leicht	+2	am Ende der nä. Szene
mittel	+4	am Ende der nä. Sitzung
schwer	+6	am Ende des Szenarios
extrem		nächster großer Meilenstein

Körperliche Konsequenzen können mit Hilfe folgender Fertigkeiten behandelt werden:

-  *Gelehrsamkeit*: Heilung von Konsequenzen durch Medikamente und chirurgische Eingriffe
-  *Statur*: natürliche Heilung eigener Konsequenzen
-  *Überleben*: Anwendung von Heilkräutern, improvisierte Knochenschienen u. Ä.

**WENN EINE HEILEN-PROBE MISSLINGT?**

Erfolg mit großem Haken  
Fate Core S. 197

Grundsätzlich bedeutet eine misslungene Heilen-Probe schlichtweg, dass die Konsequenz nicht erfolgreich behandelt worden ist – und demnach auch keine Heilung einsetzt. Es gibt aber natürlich die Möglichkeit eines Erfolges mit großem Haken, dies könnte zum Beispiel bedeuten, dass eine Wunde einen entsetzlichen Gestank verbreitet, extremen Juckreiz verursacht oder lästige Insekten anzieht.

**BRAUCHE ICH EINEN ARZT?**

In dieser rauen Welt ist es – den Genrekonventionen der *Sword and Sorcery* folgend – üblich, dass sich Charaktere selbst notdürftig zusammenflicken müssen. Die Helden der *Sword and Sorcery* sind sich meist selbst genug – auch wenn sie Freunde und Weggefährten haben – und in der Lage, Verletzungen, traumatische Erfahrungen, Drogen, Krankheiten oder sogar exotische Gifte durch Willenskraft oder körperliche Widerstandskraft zu überwinden.

Kleinere Verletzungen (repräsentiert durch leichte Konsequenzen) bekommt dein Charakter damit ganz gut in den Griff. Mittlere und schwere Konsequenzen wird er aufgrund der höheren Schwierigkeit zumeist von einem professionellen Heiler behandeln lassen müssen – oder du hilfst dem Schicksal mit ein paar Fate-Punkten nach.

Geistige Konsequenzen können mit Hilfe folgender Fertigkeiten behandelt werden:

- ◆ *Empathie*: Zuhören und einfühlsame Gespräche
- ◆ *Gelehrsamkeit*: Medikamente und Wissen über den menschlichen Geist
- ◆ *Wille*: mit eisernem Willen durchhalten

Arkane Konsequenzen müssen nicht behandelt werden. Sie verschwinden am Ende der jeweiligen Frist von selbst.

siehe Tabelle S. 107

Nimmt dein Charakter eine *extreme Konsequenz*, musst du sofort – wie bei *Fate Core* – einen Charakteraspekt umformulieren. Der Platz für die *extreme Konsequenz* wird erst beim nächsten großen Meilenstein wieder frei.

**SIEHE AUCH:**

*Erholungsprobe*

*Fate Core* S. 172

Die Fertigkeiten *Statur* und *Wille* kannst du nur zum Behandeln eigener Konsequenzen einsetzen! Bedenke dabei auch die um +2 erhöhte Schwierigkeit bei Selbstheilung, die wie in *Fate Core* auch bei *Malmsturm* anfällt.

MAGISCHE TRADITION	SCHLÜSSEL-FERTIGKEIT	MAGISCHE HEILUNG VON KONSEQUENZEN	
		KÖRPERLICH	GEISTIG
Seyder	Charisma	nicht möglich	in Tradition enthalten
Galder	Täuschen	nicht möglich	in Tradition enthalten
Runengelehrter	Gelehrsamkeit	in Fertigkeit enthalten	in Fertigkeit enthalten
Læktor ( <i>Sermonist</i> )	Empathie	in Tradition enthalten	in Fertigkeit enthalten
Læktor ( <i>Erudit</i> )	Gelehrsamkeit	in Fertigkeit enthalten	in Fertigkeit enthalten
Skraat/Gidrogh	Überleben	in Fertigkeit enthalten	nicht möglich
Dæmonologe	Nachforschen	nicht möglich	nicht möglich
Priester	Provozieren	in Tradition enthalten	in Tradition enthalten
Alchemist	Handwerk	in Tradition enthalten	in Tradition enthalten

**HEILTRÄNKE BEI  
MALMSTURM?**

Heilkräuter, Tränke, Tinkturen u. Ä., die im Rahmen von Fertigkeiten wie Gelehrsamkeit oder Überleben verwendet werden, werden grundsätzlich als vorhanden vorausgesetzt. Dies ist eine wichtige Konvention aus Fate Core und gleichzeitig sehr stimmig in einem Sword-and-Sorcery-Setting. Darüber hinaus können Heiltränke usw. aber auch als eigenständige Ressource ins

**SIEHE AUCH:**

Belohnung  
Der Charakter S. 69

Spiel eingebracht werden, zum Beispiel als Schatz oder Geschenk. Dann ist ein gewöhnlicher Heiltrank ein Schub, der einen einmaligen Bonus +2 auf Überwinden beim Behandeln einer Konsequenz gewährt. Im Normalfall wird ein Heiltrank als Belohnung abgebildet.

**... UND  
MAGISCHE HEILUNG?**

z. B. Heilrune  
S. 158

Grundsätzlich funktioniert magische Heilung nicht anders als gewöhnliche Heilung. Einige magische Traditionen können ihre Schlüsselfertigkeit einsetzen, um eine Konsequenz magisch zu behandeln.

Über Stunts lassen sich natürlich auch außergewöhnlich schnelle oder wirkungsvolle Heilmethoden darstellen.

**STIMMEN DES NORDENS**

»Den Hundsbruder gibt es wirklich! Mein Bastardneffe war bei unserem letzten Treffen sogar überzeugt, Wochen zuvor den Alten Kaiser getroffen zu haben! Aber der wollte eigentlich gar nichts von ihm – war aber bis dahin der Einzige, der ihm die Geschichte mit dem riesenhaften Jäger glaubte. Du weißt schon, der Kerl, welcher im Kampf gegen den Clan, der seine Schlittenwölfe getötet hatte, mehrfach scheinbar tödlich getroffen zu Boden ging, nur um sich dann auf furchtbare Weise erst in einen hautlosen Schneelöwen und schließlich in eine Art leprakrankes Gorillawesen zu verwandeln! Dieser angebliche Alte Kaiser wollte aber Bruderherz zufolge tatsächlich nur wissen, ob jemand in dem Clan Magie im Kampf gegen den Hundsbruder eingesetzt hat – und da soll wohl wirklich ein recht fähiger Galder dabei gewesen sein. Hey, nachdem der Riese – oder was immer er war – dann mit ihm fertig war, konnte man ihn sogar mit Fug und Recht als gerissen bezeichnen! Ganz so wie die übrigen Wolfsmörder.«

Kollov Murgarm der Bierpirat,  
während des legendären Kapitänskonklaves der Eispiraten

---

## CHARAKTER- ENTWICKLUNG

Auch bei Malmsturm hat dein Charakter in regelmäßigen Abständen die Gelegenheit, sich weiterzuentwickeln und zu verändern. Die Regeln sind weitgehend identisch mit denen aus Fate Core.

---

### **KLEINER MEILENSTEIN**

Bei einem kleinen *Meilenstein* (am Ende einer Spielsitzung oder eines Erzählstrangs) kannst du also wie bei Fate Core einen der folgenden vier Punkte wählen:

Entwicklung und  
Veränderung  
Fate Core S. 263

- ❖ den Rang zweier Fertigkeiten vertauschen oder eine *durchschnittliche* (+1) Fertigkeit durch eine ersetzen, die nicht auf deinem Charakterbogen steht
- ❖ einen Stunt gegen einen anderen Stunt tauschen
- ❖ einen neuen Stunt kaufen, wenn deine Erholungsrate hoch genug ist
- ❖ einen Charakteraspekt umbenennen, der nicht dein Konzept darstellt

Konsequenzen und Heilung  
Der Charakter S. 105

Weiterhin darfst du alle mittleren Konsequenzen umtaufen. Diese gelten dann als erfolgreich behandelt.

Belohnung, Der Charakter S. 69

Abschließend erhältst du eine Belohnung.

---

### **BEDEUTENDER MEILENSTEIN**

Bei einem bedeutenden Meilenstein (am Ende eines Szenarios, bei einem großen Ereignis oder ungefähr alle zwei bis drei Sitzungen) erhältst du alle oben genannten Vorteile eines kleinen Meilensteins. Darüber hinaus kannst du:

- ❖ einen bestehenden Fertigkeitswert um einen Punkt erhöhen oder eine neue Fertigkeit auf *Durchschnittlich* (+1) dazukaufen
  - ❖ eine schwere Konsequenz umbenennen und den Heilungsprozess beginnen (wenn das noch nicht passiert ist)
- 

### **GROSSER MEILENSTEIN**

Bei einem großen Meilenstein (bei einem einschneidenden Ereignis oder nach ungefähr drei Szenarien) erhältst du alle oben genannten Vorteile eines bedeutenden und kleinen Meilensteins. Darüber hinaus kannst du alle folgenden Dinge tun:

- ❖ eine extreme Konsequenz umbenennen (und somit in Zukunft neue extreme Konsequenzen hinnehmen können)
- ❖ deine Erholungsrate um einen Punkt erhöhen (oder von diesem Punkt gleich einen Stunt kaufen)
- ❖ dein Charakterkonzept umbenennen
- ❖ einen Fertigkeitswert auf +5 oder mehr erhöhen (natürlich nur unter Einhaltung der Säulenstruktur)
- ❖ deinen arkanen Stressbalken leeren

---

#### **SIEHE AUCH:**

Entwicklung der Welt  
Szenario und Kampagne S. 251



# Das Kapitel mit einem Hieb

STIMMEN AUS DER WAISMARK  
»Sicher gibt es Waldgeister im Leradin! Aber du brauchst sie nicht  
zu fürchten. Im Gegenteil. Wenn du einen fängst, musst du ihn  
köpfen und einpflanzen. Dann wächst aus ihm ein Strauch, dessen  
Früchte jegliche Krankheit heilen!«

---

## **DIE GRUPPEN- ERSCHAFFUNG**

Beginnt mit der Erschaffung der Gruppe. Eine Gruppe braucht:

- ◆ ein Gruppenkonzept (»Motto« der Gruppe) (S. 40)
- ◆ ein Gruppendilemma (wesentliches Problem der Gruppe) (S. 40)
- ◆ ein Beziehungsgeflecht (pro Charakter eine Beziehung zu einem SC und eine zu einem NSC) (S. 42)

---

## **DIE CHARAKTER- ERSCHAFFUNG**

Sobald das Konzept eines Charakters steht, erhält jeder:

- ◆ fünf Aspekte (die Aspektschablonen helfen euch dabei) (S. 45)
- ◆ eine Fertigkeitenpyramide mit dem Spitzenwert +4 (S. 48)
- ◆ vier freie Stunts (S. 65)
- ◆ eine Erholungsrate von fünf (S. 65)
- ◆ drei Stressbalken (körperlich, geistig und arkan), modifiziert durch Statur, Wille und die Schlüsselfertigkeit (bei großen magischen Traditionen) (S. 68)
- ◆ vier Konsequenzenplätze (leicht, mittel, schwer und extrem), modifiziert durch Statur, Wille und die Schlüsselfertigkeit (bei großen magischen Traditionen) (S. 69)
- ◆ fünf Belohnungsplätze (S. 69)

---

## **DIE INITIATIVE**

Derjenige, der den Konflikt eingeleitet hat, darf die erste Aktion ausführen (bei Unklarheit/Uneinigkeit werden Fertigkeiten nach Maßgabe der Spielleitung verglichen). (S. 102)

Derjenige, der in einem Konflikt eine Aktion ausgeführt hat, darf bestimmen, welcher Charakter (SC oder NSC, auch Gegner!) die nächste Aktion ausführt. (S. 102)

*Obwohl als gemeine Irrform geboren,  
war es Brylf gelungen, außer Schädeln  
auch eine erfolgreiche Laufbahn als  
angeblicher Dæmon einzuschlagen.*



**DER  
ARKANE STRESS**

**Der arkane Stressbalken:**

- ◆ hat jeder SC, Haupt-NSC und Neben-NSC (S. 104)
- ◆ wird bei Mitgliedern großer magischer Traditionen durch die Schlüsselfertigkeit modifiziert (S. 104)
- ◆ wird nur bei einem großen Meilenstein geleert (S. 104)

**Arkaner Stress:**

- ◆ wird verwendet, um einen Bonus auf einen Fertigkeitswurf zu erhalten, wenn dies zum Konzeptaspekt oder einem anderen Charakteraspekt passt (S. 104)
- ◆ kann in arkane Konsequenzen umgewandelt werden (S. 104)
- ◆ kann von Mitgliedern großer magischer Traditionen auch auf andere Art und Weise abgebaut werden (S. 105)

113

**DIE HEILUNG**

**Während erlittener Stress von alleine wieder verfliegt, bedürfen Konsequenzen besonderer Aufmerksamkeit:**

- ◆ Körperliche und geistige Konsequenzen müssen erfolgreich behandelt werden, um die Heilung einzuleiten (S. 105).
- ◆ Erfolgreich behandelte Konsequenzen verschwinden am Ende der nächsten Szene (leichte Konsequenz), der nächsten Sitzung (mittlere Konsequenz) bzw. des Szenarios (schwere Konsequenz) (S. 107).
- ◆ Extreme Konsequenzen führen dazu, dass du einen Charakteraspekt umformulieren musst. Der Platz für die Konsequenz wird erst beim nächsten großen Meilenstein wieder frei (S. 108).
- ◆ Arkane Konsequenzen müssen nicht behandelt werden, sondern verschwinden nach einiger Zeit von alleine (S. 108).

Götz:  
Rock and Roll has to be dangerous, right?

Fenriz:  
\*does Michael Jackson dancy thing\*  
Michael Jackson's pretty dangerous!  
And he wasn't even Rock and Roll.

Götz Kühnemund im Interview  
mit Fenriz – Darkthrone  
Rock Hard Magazine für die  
ROCK GUERILLA.tv-DVD 2007

## STIMMEN DES NORDENS

»Der Malmsturm ist die Macht der Magie selbst.  
Warum sollten Seyder und Galder ihn fürchten?  
Nur Narren und Kinder erschrecken vor  
ihrem eigenen Schatten.  
Ich bin kein Narr. Ich bin Yrkoon der Große  
und ich werde meinen Schatten bezwingen!«

Yrkoon der Jüngere,  
kurz vor seinem Verschwinden  
irgendwo in lallerbrund



## Kapitel 4: Der Malmsturm



## SCHRIFTEN DES NORDENS

... wenn auch nur innerhalb der genannten Grenzen. Wirklich aussagekräftig erscheint mir hingegen das Gebiet, welches wir am folgenden Tag erreichten: Den Geschichten der Einheimischen nach fand sich dort bis zum Beginn des letzten Winters ein flaches, bewaldetes Tal, in dessen Mitte ein kleiner, von heißen Quellen gespeister See lag. Ein See, von dem manche behaupteten, er beherberge die Ruine eines Turms, die nur bei Neumond zu sehen sei. Nachdem dort nun aber angeblich drei Monate vor unserem Eintreffen ein furchtbarer Kampf zwischen einigen Fremden stattgefunden hatte, sollte sich in dessen Folge die gesamte Beschaffenheit und Natur dieser Gegend verändert haben! Wir wissen nicht genau, wer dort kämpfte und starb – die Rede war nur von einer obskuren Racheaktion an einer Bande von Söldnern –, aber was wir vorfanden, war eine prächtige Mischung aus Gärten und Obsthainen, in deren Mitte ein Pavillon aus Marmor stand. In dieser Niederung erschienen Stimmen voller und tiefer, während zugleich nie mehr als eine sanfte Brise wehte. Furcht ergriff uns erst, als wir oder Faustschläge, anfühlten, als watete man durch Honig oder Schlamm! Auch Pfeile und Wurfmesser schwebten lediglich auf ihr Ziel zu – und alles Fallobst sank sanft und unverseht zu Boden! Wir widerstanden dennoch all unseren Instinkten zur Flucht und begannen mit dem Studium und Ausmessen der Anomalien (s. Tab. III-VII). Bevor ich zu den Einzelheiten komme, sei jedoch bemerkt, dass wir damals keinerlei Hinweise auf die wahrscheinliche Dauer der Phänomene fanden. Nach nunmehr drei vollen Jahren erhielt ich allerdings inzwischen Nachricht, dass in besagtem Tal zur letzten Sommersonnwende nur noch verbrannte Erde und eine kleine verrußte Marmorruine aufzufinden waren ...

Sturmfolger: Abhandlungen und Briefe über meine Reisen  
auf den Spuren des Malmsturms (Band 2 von 7)  
– Wuldgorn Gyr der Jüngere



# Der Malmsturm

**D**as bestimmende Element der Welt von Malmsturm ist die allgegenwärtige »dramatische Realität«, das ist die Abhängigkeit der jeweiligen Wirklichkeit von Gefühlen und Geschichte, von Geschichten und Überzeugungen. Diese seltsame Formbarkeit der Wirklichkeit durch bewusste und unbewusste, individuelle und kollektive psychische Inhalte ist die Grundlage dessen, was allgemein in dieser Welt als »Magie« oder »Wunder« bezeichnet wird – und sie ist ebenso der Grund für das als »Malmsturm« bekannte Phänomen.

In einem Malmsturm zeigt sich eine völlig chaotisch gewordene dramatische Realität, deren Formbarkeit bis zum Zerreißen überspannt wurde. Ein Malmsturm kann das Ergebnis von planvoll eingesetzter Magie, aber auch roher Emotion sein. Wer in dieser Welt Hass, Liebe oder Furcht fühlt, kann so die Wirklichkeit verändern, auch unbewusst. Im schlimmsten Fall droht dann der Kollaps dieser Wirklichkeit in Gestalt eines Malmsturms – vor allem, wenn magische Gewalten auf tobende Gefühle prallen. In dieser Welt werden daher große Schlachten in den Weiten des Nordens schnell ebenso bedrohlich wie eine mit Gift und Drogen gewürzte Orgie des imperialen Hochadels oder eine fröhliche Massenhinrichtung von Ketzern auf einem Marktplatz in der Waismark ...

---

## WOHL UND WEHE DES MALMSTURMS

Auch wenn Malmstürme in den Überlieferungen, Sagen oder Gerüchten als bedrohliche Kräfte mit katastrophalen Folgen erscheinen, so entstehen doch manche Malmstürme aus erfreulichen Entwicklungen oder werden bewusst ausgelöst. Malmstürme fordern immer einen hohen Preis, entstehen aber erst einmal, weil Menschen die Wirklichkeit ihrem Willen rücksichtslos unterwerfen. Das ist nur menschlich: Verzweifelte Sehnsucht oder ungebrochene Hoffnung wollen erfüllt werden. Denn wenn ein junger Læktor alle Regeln seiner Kirche bricht und nach tagelangem Meditieren und Fasten seine Gemeinde in einem hymnischen Gebet anführt, nach welchem er nicht nur eine erneute Missernte abwendet, sondern die ausgelaugten steinigen Böden der

Bauern in weitem Umkreis in fruchtbare schwarze Erde verwandelt, alle Bäume doppelte Frucht tragen und in seiner Gemeinde niemand im Winter hungern muss – dann werden das alle für ein Wunder halten. Keiner mag da fragen, was im dunklen Schoß der Erde oder im Schatten der Wälder noch alles heranwächst, um im Frühjahr ans Licht zu treten ...

## MALMSTÜRME UND MALMSTURM- ASPEKTE

Ihr könnt Malmstürme zunächst einmal wie Waldbrände, Unwetter oder ähnlich bedrohliche Naturereignisse als *Gefährliche Umgebung* behandeln.

119

### EIN GARTEN IN AUFRUHR

#### SIEHE AUCH:

*Gefährliche Umgebung*  
Fate Core S. 216

*Im Stadtgarten des Fürsten Ildrapesch ist eine magische Auseinandersetzung eskaliert. Die Schuldigen haben den Ort des Geschehens bereits verlassen. Ihre Verfolger (die Charaktere) müssen aber den GARTEN IN AUFRUHR nun durchqueren. Die Spielleitung überlegt sich, dass der wildgewordene Garten die Charaktere mit Dornen und Ranken angreift und fesselt. Dies bildet sie mit Fertigkeiten ab und gibt dem wildgewordenen Garten Nahkampf auf +2 und Statur auf +3. Im Laufe der Szene kann die Spielleitung mit diesen Fertigkeiten nun den Charakteren zusetzen oder sie für aktiven Widerstand gegen deren Aktionen benutzen.*

Oft empfiehlt es sich, einen Malmsturm als Kulisse einer Szene darzustellen, so dass entsprechende *Situationsaspekte* für dessen Repräsentation genügen.

### IM HEIM DAHEIM

#### SIEHE AUCH:

*Situationsaspekte*  
Fate Core S. 64

*In einem übel beleumundeten Teil der Stadt liegt ein von Unkraut überwuchertes ehemaliges Waisenhaus, welches vor langer Zeit von einem Malmsturm heimgesucht wurde. Nun erfährt jeder, der die Ruine betritt, einen Ansturm intensiver Gerüche, die ihn nostalgisch werden lassen. Die Spielleitung überlegt sich, dies mit zwei Situationsaspekten darzustellen: IN GROSSMUTTERS KÜCHE und ALS MUTTER SCHWARZ TRUG.*

Wenn ihr Aspektkarten nutzt, malt einfach eine Malmsturm-Rune auf die Aspektkarte!

Manchmal soll der Malmsturm in einer Szene nicht nur Kulisse sein: Immer wenn der Malmsturm im Fokus der Szene steht und ihr es darauf anlegt, dass er sich auch während dieser Szene dramatisch verändert, dann ist ein *Malmsturm-Aspekt* genau das Richtige für euch!

Um einen Malmsturm-Aspekt in die Szene einzubringen, könnt ihr jederzeit – Spieler und Spielleitung gemeinsam – bestimmte Aspekte als Malmsturm-Aspekte kennzeichnen.

**SIEHE AUCH:**

*Situationsaspekte zünden*  
*Fate-Handbuch S. 16*

Sowohl die Spieler als auch die Spielleitung können diese Malmsturm-Aspekte jederzeit *zuspitzen*. Dieses *Zuspitzen* wird als *freies Einsetzen* des Aspekts gehandhabt, man erhält also entweder einen Bonus von +2 oder darf neu würfeln. Dann allerdings müsst ihr den Malmsturm-Aspekt so umformulieren, dass sich die Situation weiter dramatisch zuspitzt. Sollte dies nicht sinnvoll sein (zum Beispiel bei Charakteraspekten oder Konsequenzen), führt ihr einen weiteren Situationsaspekt in die Szene ein, der die Rolle als Malmsturm-Aspekt übernimmt und die Zuspitzung der Situation beschreibt. In diesem Fall reduziert sich der ursprüngliche Malmsturm-Aspekt wieder auf einen gewöhnlichen Aspekt. Abgesehen von ihrer besonderen Kennzeichnung verhalten sich Malmsturm-Aspekte weiterhin wie reguläre Aspekte, man kann sie also z. B. einsetzen oder reizen.

**ACHTUNG:**

*Ein Situationsaspekt, der die Auswirkungen eines Malmsturms beschreibt, ist also nicht zwingend auch ein Malmsturm-Aspekt – er wird sich dann aber im Laufe der Szene ohne euer Zutun nicht verändern, sondern eher statisch im Hintergrund, als Kulisse, wirken.*

**FESTLEGEN VON  
MALMSTURM-  
ASPEKTEN**

**SIEHE AUCH:**

*Unkontrolliertes  
Ablassen von  
arkanem Stress*  
*Extras S. 181*

Grundsätzlich entstehen Malmsturm-Aspekte nur, wenn ihr als Spielrunde es wollt, weil es zur Dramatik einer Szene beiträgt (siehe oben). Ein Malmsturm-Aspekt sollte dabei immer das Potential für eine Eskalation in sich tragen, so wie ein Luftzug einen Orkansturm ankündigen kann (aber nicht muss), erste fallende Regentropfen sintflutartige Regenfälle, ein fernes Grollen ein Erdbeben usw. Sie brauchen sich dabei keineswegs nur auf Naturphänomene zu beziehen – das seltsame Lachen eines Kultführers kann als Vorbote seines Irrsinns genauso einen Malmsturm ankündigen wie ein Glühen unter der Haut des Hexers als Vorzeichen von dessen spontaner Selbstentzündung Zeichen eines Malmsturms sein kann.

**ACHTUNG:**

*Auch unkontrolliertes Ablassen von arkanem Stress erzeugt einen Malmsturm und kann über Malmsturm-Aspekte abgebildet werden.*

*SPRICHWORT DES NORDENS*  
*Rache brennt mit dem heißesten Feuer.*

WELCHE ASPEKTE Kurze Antwort: Alle

GEBEN NUN GUTE

MALMSTURM-  
ASPEKTE AB?

Charakteraspekte eignen sich besonders, wenn sie sich auf starke Emotionen beziehen. Gleiches gilt für Charakteraspekte, die eine gesellschaftliche Rolle beschreiben. Charakteraspekte empfehlen sich als Malmsturm-Aspekte, wenn sie für die gespielte Szene eine dramatische Bedeutung besitzen. Bist du dir unsicher, ob ein Aspekt gerade dramatisch bedeutend ist? Dann stell dir die Frage, ob du gewillt wärst, ihn in dieser Szene mehrmals einzusetzen oder zu reizen. Erscheint dir das sinnvoll, dann ist er auch von dramatischer Bedeutung.

121

BEISPIEL:

*Kälte und Dunkelheit des vergangenen Winters brachten nicht nur Tod und Leid in diesen kleinen Marktflecken am Rande der Askarpen. Mit ihnen erschien auch ein fremdartiger Geheimbund, dessen Anhänger gegen Missernten, Krankheit und Hunger gefeit schienen, solange sie nur bereit waren, immer wieder Opfer für ihre heidnischen Herren zu liefern. Doch als der berühmte Zætor Jergen Gynd – auch bekannt als DER FACKELTRÄGER DES HIMMLISCHEN SOHNES – kurz nach dem Frühlingsfest unerwartet auf dem Marktplatz erschien und, begleitet vom zitternden Dorflæktor Undulf, vor der zusammenströmenden Gemeinde zu predigen begann, da geschah es: Breite rotgoldene Sonnenstrahlen durchbrachen nach und nach die graue Wolkendecke und trafen einen der ketzerischen Verschwörer nach dem anderen. Nun bedurfte es nur noch eines kurzen Stoßgebets von Gynd, um die Kultisten nacheinander in Flammen aufgehen zu lassen. Wahrscheinlich ein gnädiges Ende, wenn man bedenkt, dass nun jeder ihre wahre Natur erkennen konnte und die wütende Menge sie zerfleischt hätte.*

Situationsaspekte könnt ihr immer dann als Malmsturm-Aspekte auszeichnen, wenn sie die historische Qualität oder mystische Stimmung eines Ortes einfangen. Genauso gut eignen sich Aspekte, die für magische Phänomene in einer Szene stehen und die im Extremfall bereits die Auswirkungen eines heraufziehenden oder einen existierenden Malmsturm anzeigen.

DAS FEHLENDE AUGE DER GRÜNEN GÖTTIN

Mehr zum Wesen der  
Sphragilithen auf S. 124  
oder in Malmsturm –  
Länder des Sturms

*Ein Jade-Sphragilith in Form der haushohen Statue einer dreiäugigen Göttin wurde durch den Diebstahl des Rubins, der das dritte Auge bildete, schwer beschädigt. Vorgegeben von der Spielleitung liegt auf dem Dschungel in der Umgebung nun bereits der Malmsturm-Aspekt VISIONEN DES DSCHUNGELS, welcher Sinnestäuschungen hervorrufen kann. Der weitgereiste Runengelehrte Ulkyrd wird aber beim Studium der Inschrift im Sockel der Statue von drei keulenschwingenden*

*Menschenaffen überrascht und beschließt, sich die geschwächte Realität dieses Ortes zu Nutze zu machen – für die Affen stehen die Chancen nun deutlich schlechter, denn plötzlich sehen sie sich von furchterregenden Halluzinationen derart verwirrt, dass sie nur mehr wild um sich schlagen, statt gezielt gegen Ulkyrd und seine Gefährten vorzugehen. Letztere werden sich dafür spätestens nach dem Kampf wohl mit den ALBTRÄUMEN DES DSCHUNGELS auseinandersetzen müssen. Es sei denn, Ulkyrd erliegt während des Kampfes erneut der Versuchung des Malmsturms – dann könnten sogar die ALBTRÄUME EINER GÖTTIN auf seine Expedition warten ...*

Konsequenzen bieten sich auch als Malmsturm-Aspekte an, wobei arkane Konsequenzen immer geeignet sind, während ihr euch bei geistigen Konsequenzen auf starke Emotionen und Wahnvorstellungen konzentrieren solltet. Körperliche Konsequenzen, die durch magische Einwirkung entstanden sind, solltet ihr auch nicht aus den Augen verlieren.

#### *DIE INSEKTENPLAGE*

*Lemeshkes hat seit seiner Begegnung mit einer seltsamen Wolke im Keller des Alchemisten Vholussin die fixe Idee entwickelt, dauernd von Insekten gequält zu werden, die in seinem Körper brüten wollen: ES KRIBBELT UND KRABBELT ÜBERALL! Als er nun bei einem Angriff rasch ausweichen muss, stürzt er bewusst in einen Ameisenhügel. Obwohl von keiner Waffe berührt, erhält er dafür die neue Konsequenz ANSTECKENDER BLUTIGER SCHWEISS!*

---

#### *ZUSPITZEN VON MALMSTURM-ASPEKTEN*

Doch wie sieht eine solche Zuspitzung aus und welche unterschiedlichen Methoden der Zuspitzung gibt es? Die folgenden Kategorien können euch als Anregung dienen, wenn ihr auf der Suche nach passenden Zuspitzungen seid. Lasst euch dadurch aber nicht in eurer Phantasie beschränken, dies ist keine abschließende Auflistung:

---

**INTENSITÄT NIMMT ZU** Die Stärke des vorhandenen Phänomens nimmt zu.

#### *BEISPIEL:*

*Aus einem SÜSSLICHEN DUFT wird zuerst ein HAUCH DER VERWESUNG und schließlich ein unerträglicher GESTANK DES TODES.*

**AUSMASS NIMMT ZU** Der Effekt bleibt konstant in seiner Intensität, betrifft aber zum Beispiel ein größeres geographisches Gebiet.

*BEISPIEL:*

*Wo sich zu Beginn nur EINIGE WENIGE WÖLKCHEN über einem Tal sammeln, kann sich recht schnell eine GESCHLOSSENE WOLKENDECKE entlang einer Gebirgskette bilden, die dann in eine LANDESWEITE REGENFRONT mündet.*

**ÄNDERUNG DER QUALITÄT** Die Natur des Phänomens verändert sich (wird dramatischer).

*BEISPIEL:*

*So kann sich ein BACH in einen BLUTSTROM verwandeln oder aus der ANSTECKENDEN MELANCHOLIE eines Ortes wird UNWIDERSTEHLICHE TODESSEHNSUCHT.*

**ERWEITERUNG** Als letzte Möglichkeit könnt ihr einer Erscheinung einfach ein weiteres Element hinzufügen.

*BEISPIEL:*

*Zu viele Malmsturm-Aspekte verderben den Brei ...*

*Zu dem ANHALTENDEN REGEN gesellen sich noch BLITZ UND DONNER. Der RASANTE PFLANZENWUCHS ruft noch einen SCHWARM BIENEN herbei.*

*EIN WEITERES BEISPIEL:*

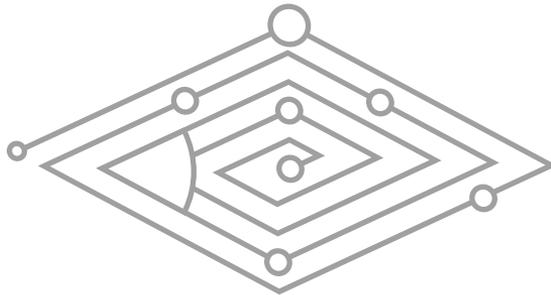
*Kwasin, die »königliche Bestie von Khorkasa«, steht seinem Todfeind, dem finsternen Zauberer Mirestis dem Sammler, gegenüber. Da Kwasin auf seinem Charakterbogen den Aspekt MIRESTIS SOLL FÜR MEINE VERSKLAVUNG BEZAHLEN! hat, entscheiden Spielleitung und Spieler zusammen, dass bei dieser Begegnung starke Emotionen im Spiel sind, und kennzeichnen Kwasins Aspekt für diese Szene als Malmsturm-Aspekt. Dieser Aspekt kann weiterhin eingesetzt oder gereizt werden. Zusätzlich kann er als Malmsturm-Aspekt in dieser Szene zugespitzt werden.*

*Kwasins Spieler beschreibt also, wie Kwasin auf Mirestis zustürmt, sein Schwert schwingt und seinen ganzen Hass in den ersten Schlag legt. Um dem Angriff regeltechnisch und dramatisch mehr Wucht zu verleihen, beschließt Kwasins Spieler nach dem Würfeln, den Malmsturm-Aspekt zuzuspitzen. Dadurch erhält er einen Bonus von +2 auf seinen Wurf, muss aber anschließend den Malmsturm-Aspekt so umformulieren, dass sich die Situation weiter dramatisch zuspitzt. Da es sich bei dem Malmsturm-Aspekt MIRESTIS SOLL FÜR MEINE VERSKLAVUNG BEZAHLEN! um einen von Kwasins Charakteraspekten handelt und Kwasins Spieler diesen Aspekt nicht umformulieren möchte, entscheidet er sich dafür, einen neuen Situationsaspekt ins Spiel zu bringen.*

Spielleitung und Spieler einigen sich darauf, dass sich Kwasins gewaltiger Zorn in Form eines aufziehenden Gewitters äußert. Auf der Szene liegt nun ein Situationsaspekt *AUFZIEHENDES GEWITTER* (Kategorie: Erweiterung), bei dem es sich außerdem um einen Malmsturm-Aspekt handelt.

Einige Schlagabtausche später ist es nun Mirestis, der versucht, Kwasin mit einem magischen Blitz zu schocken. Die Spielleitung beschreibt, wie Mirestis die Kräfte des aufziehenden Gewitters anzapft und gegen Kwasin richtet. Dieses Mal spitzt die Spielleitung den Malmsturm-Aspekt *AUFZIEHENDES GEWITTER* für einen Bonus von +2 zu und formuliert den Aspekt in *BLITZ UND DONNER* um (Kategorie: die Intensität nimmt zu). Vorausgesetzt Kwasin schafft es, Mirestis' magischem Blitz zu entgehen, befinden sich beide nun im Zentrum eines veritablen Gewitters. Eine gefährliche Situation für beide Seiten.

Also Achtung! Exzessiver Gebrauch der Malmsturm-Aspekte kann unabsehbare Folgen haben. Als Spielgruppe sollte man sich dessen bewusst sein und sowohl die Kennzeichnung als auch das Einsetzen von Malmsturm-Aspekten darauf abstimmen.



#### **SPHRAGILITH? WAS IST DAS?**

In antiken Schriften werden bestimmte Objekte, von merkwürdig geformten Steinen bis zu zyklischen Standbildern unbekanntem Ursprungs, manchmal als »Sphragilithen« bezeichnet. Dabei handelt es sich jeweils um eine Art »Realitätsanker«, der unter anderem eine dämpfende oder stabilisierende Wirkung gegenüber magischen Kräften und den Mächten des Malmsturms haben soll. Die Beschädigung eines Sphragilithen kann somit dazu führen, dass sich die Wirklichkeit um ihn herum in unvorhersehbarer Weise verändert. Die Vernichtung besonders starker Sphragilithen könnte vielleicht sogar unmittelbar die Entstehung eines großen Malmsturms verursachen!

**EIN PAAR WORTE  
ZU MALMSTURM-  
ASPEKTEN**

❖ *Malmsturm-Aspekte können wie normale Aspekte passiven Widerstand gegen Aktionen leisten. Insbesondere Malmsturm-Aspekte, die bereits eskaliert wurden, liefern der Spielleitung eine gute Begründung, hohe Schwierigkeiten festzulegen.*

❖ *Malmsturm-Aspekte können wie normale Aspekte gereizt werden. Da ein Malmsturm einem lokalen Kollaps der Naturgesetze und Realität gleichkommt, kann die Spielleitung durch das Reizen von Malmsturm-Aspekten eine Menge seltsamer Dinge passieren lassen. Lasst euch was Verrücktes einfallen!*

❖ *Sollte die Spielleitung Malmsturm-Aspekte zuspitzen? Antwort: Wir empfehlen, die Zuspitzung von Malmsturm-Aspekten eher den Spielern zu überlassen. In bestimmten Situationen kann dies jedoch auch für die Spielleitung sinnvoll sein, beispielsweise um einen »Kampf gegen die Uhr« darzustellen.*

*Malmsturm-Aspekte  
verschwinden wie reguläre  
Situationsaspekte am Ende der  
Szene oder wenn sie in der  
Geschichte keinen Sinn  
mehr ergeben.*

❖ *Wie oft kann ein Malmsturm-Aspekt zugespitzt werden? Antwort: So lange, wie die Situation sich noch weiter dramatisch zuspitzen kann. Wie stark eine Zuspitzung eines Malmsturm-Aspekts die Situation verändert, liegt in den Händen der gesamten Spielgruppe und sollte als Instrument verwendet werden, um die Dramatik der Szene zu steuern.*

*Habt ihr einen Charakter-  
oder Gruppenaspekt zum  
Malmsturm-Aspekt gemacht  
und wollt die Sache durchziehen?*

❖ *Wie viele Malmsturm-Aspekte verträgt eine Szene? Da Spielleitung und Spieler auch mehrere Malmsturm-Aspekte gleichzeitig zuspitzen können, bedeuten mehr Malmsturm-Aspekte auch größere Boni. Daumenregel: Wir empfehlen für den Anfang nur einen einzigen Malmsturm-Aspekt pro Szene zu verwenden, damit ihr in der Gruppe ein Gefühl für die Spielmechanik und ihre dramatischen Auswirkungen entwickeln könnt. Bei zwei Malmsturm-Aspekten wird es schon spektakulär. Ein frisch erstellter Charakter kann hierdurch bereits seine beste Fertigkeit (+4) für eine Handlung auf eine legendäre (+8) Stufe anheben. Drei Malmsturm-Aspekte? Jetzt ist von der Rettung der Welt bis zu deren Vernichtung eigentlich alles möglich ...*

*Dann lasst den  
Malmsturm-Aspekt  
einfach so lange im Spiel,  
wie es euch gefällt!*

*Ablassen von arkanem Stress  
Extras S. 181*

*Nicht vergessen: Beim unkontrollierten Ablassen von arkanem Stress entstehen zwingend Malmsturm-Aspekte.*

❖ *Sowohl Spielleitung als auch Spieler wollen gleichzeitig denselben Malmsturm-Aspekt zuspitzen? Dann müsst ihr euch gütlich im Sinne der Geschichte einigen, wer den Vortritt hat. Könnt ihr euch nicht einigen, dann holt die Schwerter aus dem Schrank und geht kurz vor die Tür, um das zu klären ...*



# Das Kapitel mit einem Hieb

SCHRIFTEN DES IMPERIUMS  
Jeder Palast ist ein Scheiterhaufen, der nach der Fackel schreit.

Wormwort –  
angeblich unsterblicher Philosoph  
und Prophet der Irrformen

**DER MALMSTURM** Malmstürme könnt ihr abbilden als:

- ◆ Gefährliche Umgebung (Fate Core S. 216)
- ◆ Situationsaspekt (Fate Core S. 64)
- ◆ einen oder mehrere Malmsturm-Aspekte (S. 119)

**Malmsturm-Aspekte entstehen, wenn:**

- ◆ die Spielleitung und die Spieler sich einig sind, dass besondere dramatische Umstände vorliegen und die Situation ein Potential zur weiteren Eskalation besitzt
- ◆ ein Mitglied einer großen magischen Tradition unkontrolliert arkanen Stress ablässt (S. 181)

**Ein Malmsturm-Aspekt kann:**

- ◆ wie ein normaler Aspekt eingesetzt und gereizt werden (Fate Core S. 76 und S. 79)
- ◆ häufig ein Hindernis für Aktionen darstellen (Fate Core S. 141)
- ◆ zugespitzt werden – dafür wird der Malmsturm-Aspekt einmal vom entsprechenden Spieler frei eingesetzt und anschließend umformuliert (S. 122)

**Beim Zuspitzen von Malmsturm-Aspekten kann:**

- ◆ die Intensität des Phänomens zunehmen
- ◆ sich das Ausmaß des Phänomens vergrößern
- ◆ sich die Qualität des Phänomens ändern
- ◆ das Phänomen um ein Element erweitert werden



*Der Mann, den sie nur den  
Henker nannten, hatte sein  
zwölftes Opfer gefunden ...*

 *Capitel 5:  
Extras*



## WAS IST DER MALMSTURM

Zum Abschluss dieser Untersuchung bleibt festzustellen, dass wir nicht in der Lage sind, einen einzigen verlässlichen Bericht über einen Malmsturm aus der Zeit vor dem Exzellenten Exil zu finden. Wir schließen daraus, dass die Malmstürme möglicherweise ein schützender Nebeneffekt des Rituals von Tartos sind, der dem Zweck dient, ungebührliche Machtkonzentrationen außerhalb des Imperiums zu erkennen und zu eliminieren. Hier zeigt sich somit die Weisheit der großen Männer, die unser ruhmreiches Zeitalter begründet und für die Zukunft gesichert haben!

Zuryan Velkör und Rhimbal Ximbek,  
Das Malmsturm-Phänomenon  
(3. überarbeitete Fassung  
der Imperialen Akademie von Lyssa)

## SCHRIFTEN DES NORDENS

... könnten durchaus auf derartige Objekte zurückgehen. Jedenfalls ergab das genaue Studium der im Laufe der Jahrzehnte von Meister Veldhord und uns gesammelten Erzählungsprotokolle, dass in allen Völkern und Regionen des Nordens immer wieder Legenden und Gerüchte über einen ebenso majestätischen wie grotesken Turm aus rohem Fleisch und blanken Knochen auftauchen. Interessanterweise trägt die Erscheinung fast überall denselben Namen oder Titel: Mædborq Tarr – eine Bezeichnung, die bevorzugt mit »Palast der Schreie« übersetzt wird. In den meisten Fällen wird der Mædborq Tarr als eine Art Zylinder oder Kegel beschrieben, der höher ist »als zweimal zwölf starke Krieger, die jeweils auf den Schultern eines anderen stehen«. Aus der Ferne wirkt das Gebilde wie poliert, doch in Wahrheit glänzt nur feuchtes und blutiges Fleisch an seiner Außenseite, die von wenigen Fenstern oder ähnlichen Öffnungen durchbrochen wird. Folgt man den Behauptungen der meisten Geschichten, dann sind sogar alle derart als Fenster, Schießscharten oder Türen erscheinenden Durchbrüche nur zeitweiliger Natur, denn der Mædborq Tarr kann angeblich überall an und in sich Öffnungen entstehen lassen – sei es, um etwas hindurchzulassen, sei es, um in ihnen groteske übergroße Augen hervortreten zu lassen, die sein Inneres wie sein Äußeres zu überwachen vermögen! Obwohl der Turm in allen Legenden als festverankert beschrieben wird, taucht er doch stets an Orten auf, die noch einige Wochen zuvor als leer galten. Auch wird ihm eine merkwürdige Form von Reisetätigkeit unterstellt, da der Mædborq Tarr angeblich »schon in vielen Ländern erschienen ist« und »bald allen Völkern bekannt sein mag«. In den meisten Erzählungen ist der Turm eine bedrohliche, doch nicht unbedingt »böse« Wesenheit, die von Hunger oder Sehnsucht geprägt scheint und enorme Macht über Krankheit und Verwesung besitzen muss. Erscheint der Turm in einer Region, sollen sich Fliegen, Würmer und Käfer zu ihm hingezogen fühlen, während in seiner Umgebung Pilze wuchern und Holz fault. In vielen Geschichten verschwindet der Mædborq Tarr wieder, nachdem jemand in ihm etwas geopfert oder gleich selbst dort verschwunden ist – überlebt der Geber, wird er manchmal sogar belohnt. Dennoch gibt es keine einhellige Meinung über die Natur dieses Gebildes. Nach Studium aller Angaben zu Jahreszeiten und Mondphasen in den Geschichten und Legenden erschlossen sich mir jedoch einige hochkomplexe Zusammenhänge zwischen den Aktivitäten des Turms und gewissen astronomischen Parametern ...

Cortyr von Frensal, aus seinem verschollenen  
»Mondfleisch: die Geheimnisse des Mædborq Tarr«





**U**nter *Extras* verstehen wir – wie Fate Core – alle weiteren Gegenstände, Begleiter und Fähigkeiten eines Charakters, die sich nicht allein über Fertigkeiten, Aspekte und Stunts abbilden lassen. Wie du siehst, ist dieses Kapitel umfangreich, deswegen geben wir dir eine kleine Übersicht. Das Kapitel beginnt mit besonderen Gegenständen aller Art, die wir *Artefakte* nennen, also z. B. magische Waffen und Rüstungen, heilige Amulette und verwunschene Bücher.

Es folgen Regeln für die Begleiter deines Charakters, die wir bei Malmsturm *Getreue* und *Verbindungen* nennen. Denke dabei an die rechte Hand deines Magiers, den einäugigen sprechenden Papagei mit den hellseherischen Fähigkeiten auf der Schulter deines Galders oder den Adjutanten deines Læktors.

Den größten Teil nimmt die Magie von Malmsturm ein. Wenn du einen Charakter mit magischer Begabung spielen oder mehr darüber erfahren möchtest, ist dieser Abschnitt besonders wichtig. Hier werden das Phänomen und die Funktionsweise der Magie von Malmsturm sowie jede *magische Tradition* beschrieben.

**BESONDERE  
GEGENSTÄNDE:  
ARTEFAKTE**

Bei Malmsturm sind Ausrüstung und Besitz wie in Fate Core geregelt: Wir gehen davon aus, dass jeder Charakter alle nötigen Ausrüstungsgegenstände besitzt, um seine Fertigkeiten anwenden zu können. Ein Heiler hat also eine medizinische Grundausrüstung genauso bei sich wie ein Glücksspieler sein gezinktes Kartenspiel. Jede Ausrüstung, die über das erwartbare Maß hinausgeht, kann als *Artefakt* dargestellt werden.

Vielleicht möchtest du einen Krieger mit einem beseelten oder verfluchten Schwert spielen, einen Dieb mit einer magischen Rüstung oder einen Seher mit einem hellsichtigen Augenglas? Außergewöhnlichen oder zentralen Artefakten messen wir besondere Bedeutung bei, indem

**IMMER ALLES DABEI?** Kann dein Charakter also nie einen Ausrüstungsgegenstand vergessen? Doch, natürlich kann er das. Fate und Malmsturm gehen jedoch von kompetenten Charakteren aus. Und ein kompetenter Höhlenforscher lässt sein Kletterseil nicht zu Hause liegen. Dennoch lassen bestimmte Aspekte durchaus den Schluss zu, dass ein Charakter einen erforderlichen Ausrüstungsgegenstand gerade nicht mehr bei sich hat. Ein Situationsaspekt wie *VERLOREN IN DER EISWÜSTE* legt nach einigen Tagen nahe, dass die Essensvorräte aufgebraucht sind und *DER SCHUSSELIGSTE TECHNOSOPH DES IMPERIUMS* wird gerade dann seine Werkzeugtasche nicht bei sich haben, wenn er sie am nötigsten braucht.

So sieht gutes Reizen aus!

wir sie als *Extra* über *Stunts* und/oder *Aspekte* erstellen. Kleinere besondere Fähigkeiten lassen sich am besten über *Stunts* (»Mantel des Herdfeuers«, »Glüht, wenn ein Ungläubiger in der Nähe ist«), größere den Plot beeinflussende Eigenschaften am besten über *Aspekte* (*AUGENGLAS DER WAHRHEIT*, *GESCHMIEDET, UM UNGLÄUBIGE ZU TÖTEN*) darstellen. Hier kannst du beliebig skalieren und auch *Aspekte* und *Stunts* kombinieren. Natürlich musst du alle *Aspekte* und *Stunts* aus deinem Charakterkontingent bezahlen. Dafür hast du auch die vollständige »dramatische Hoheit« über das Artefakt. Im Folgenden geben wir dir einige Beispiele für Artefakte.

---

**WAFFEN UND  
RÜSTUNGEN ALS  
ARTEFAKTE:**

---

**MESSER AUS GRIMWERK** Ein Messer aus Grimwerk kann zu einem hohen Preis erworben werden (und ist daher selten). Eine weitere (weniger kostspielige) Möglichkeit, an ein solches Messer zu gelangen, ist die Mitgliedschaft in einem Schlaghaus.  
(KOSTEN: 1 STUNTPLATZ)

Messer aus Grimwerk sind für ihre handwerkliche Qualität bekannt, in allen anderen Regionen des Nordens allerdings selten. Wer ein solches Messer trägt, wird von Nicht-Grimwerkern immer als Mitglied eines Schlaghauses angesehen.

Der Besitzer eines Messers aus Grimwerk erhält +1 auf *Provozieren* beim *Überwinden* und *Erschaffen eines Vorteils* gegenüber Personen, die nicht aus Grimwerk stammen oder über Kenntnisse der Schlaghäuser verfügen.

---

**FAMILIENSCHILD DER  
GRAFEN VON GRUNLÔ**

(KOSTEN: 1 ASPEKTPLATZ)

Dieser Schild kann nur von einem direktem Nachkommen derer von Grunlô geführt werden.

Die Grafen von Grunlô gehörten jahrhundertlang zu den reichsten Großgrundbesitzern der Waismark. Seit einer Generation gibt es jedoch keine bekannten Erben mehr, so dass der Landbesitz seitdem von der trisantischen Kirche verwaltet wird. Bei dem Familienschild handelt es sich um einen einfachen runden Holzschild, der als Wappen einen roten Raben vor grünem Grund zeigt. Einer Überlieferung zufolge erwacht der Rabe des Wappens in den richtigen Händen zum Leben und soll in der Lage sein, eine Botschaft des Schildträgers an jeden beliebigen Ort zu bringen.

---

**DER SCHRECKENSHELM  
VON JARR HADUQ**

(KOSTEN:

1 ASPEKTPLATZ,

1 STUNTPLATZ)

Ein offener Helm, welcher dem Schädel eines Frostbären nachempfunden wurde. Hergestellt wurde dieser Helm in den Knochenmühlen von Jarr Haduq für einen mit den Qôroq Qôl befreundeten Händler. Dieser Helm verleiht dem Träger die Erscheinung eines Qôroq Qôl. Allerdings geht jedes Mal auch etwas von der Kampfeslust seiner Erschaffer auf den Träger über.

Einmal pro Szene kann der Träger den Situationsaspekt **WÜTENDER QÔROQ QÔL** auf sich legen. Dieser Aspekt kann einmal frei eingesetzt werden.

---

**BESONDERE  
ARTEFAKTE DER WELT  
VON MALMSTURM**

Drei kleine magische Traditionen, nämlich die Technosophen, die Barden und die Eisensænger, sind besonders prädestiniert für den Besitz außergewöhnlicher Gegenstände. Deshalb gehen wir hier auf diese drei Arten von Artefakten ein.

---

**MACHINA**

Eine *Machina* ist ein uraltes technisches Artefakt, dessen Funktionsweise man sich nur noch durch übernatürliches Wirken erklären kann. Technosophen sind in ihrem Gebrauch geschult und haben oft eine oder mehrere *Machina* in ihrem Besitz. Während einfachere *Machina* durch Stunts abgebildet werden können, bietet sich für die avancierteren Exemplare des technologischen imperialen Erbes der Weg über ein Extra an. Wann immer eine *Machina* über komplexere Einsatzmöglichkeiten verfügt, kann der Weg über eigene Aspekte gute Dienste bei der regelseitigen Abbildung leisten. Ein uraltes Elektronenhirn schreit geradezu nach einem Aspekt wie **ICH VERFÜGE**

---

**SIEHE AUCH:**

**ÜBER ALLES WISSEN – VON VOR TAUSEND JAHREN.**

*Technosophen*

Extras S. 174

Einfache *Machina* haben eng umrissene Einsatzgebiete, einige davon werden in den Beispielstunts der Technosophen beschrieben. Einfache Servitoren geben auch hervorragende *Getreue* ab! Möchtest du eine mächtigere und spannendere Eigenschaft abbilden, ist auch hier

ein *Aspekt* ein probates Mittel. Spätestens, wenn es sich bei der *Machina* um einen veritablen *Servitor* handelt, also einen selbständig agierenden Androiden, empfiehlt sich die Darstellung als *Verbindung*.

---

<p><b>MAGISCHES INSTRUMENT</b></p> <p><i>SIEHE AUCH:</i></p> <p><i>Barden</i> <i>Extras S. 154</i></p>	<p>Auch wenn das <i>Instrument</i> eines Barden keineswegs magische Fähigkeiten zu haben braucht, kommt es vor, dass den Instrumenten herausragender Barden mehr als nur die Magie der Musik innewohnt. In vielen Fällen bietet sich die Abbildung über einen Stunt an. Willst du aber das Instrument eines Barden noch mehr ins Zentrum deiner Geschichte rücken, dann baue ein Extra und erfülle es mit Leben. Einige Ideen für über Stunts abgebildete Instrumente können dir die Beispielstunts des Barden geben.</p>
<p><b>MÆGLANG</b></p> <p><i>SIEHE AUCH:</i></p> <p><i>Lytæn</i> <i>Extras S. 167</i></p>	<p>Eine <i>Mæglang</i> erfordert einen Charakteraspekt, der darstellt, warum der Träger einer solchen <i>Waffe</i> für würdig befunden wurde. Eine <i>Mæglang</i> ist ein Extra mit Aspekten und/oder Stunts. Alle Eigenschaften der Waffe, die sich mechanisch nicht niederschlagen, sind frei wählbar, also Farbe, Leucht- oder Klangeffekte, Geruch, Textur, aber auch absonderliche Eigenschaften wie das Verspritzen von Flüssigkeiten oder das Absondern von Rauchschwaden. Denke daran, dass diese Eigenschaften sich nicht einsetzen oder reizen lassen, solange sie nicht als <i>Aspekt</i> formuliert sind! Daher empfehlen wir dir, zentrale Eigenschaften einer Waffe ebenfalls als <i>Aspekt</i> zu formulieren. Neben diesen äußeren Merkmalen kann eine <i>Nachteisenwaffe</i> auch über <i>Vorlieben</i> und <i>Abneigungen</i> verfügen, welche ebenfalls als <i>Aspekte</i> abgebildet werden sollten. Auch hier gilt, dass besonders mächtige <i>Mæglang</i> prädestiniert dafür sind, als <i>Verbindungen</i> dargestellt zu werden. <i>Sonderfähigkeiten</i>, die bestehende Fertigkeiten erweitern, werden hingegen über <i>Stunts</i> abgebildet.</p>

---

**EIN PAAR WORTE  
ZU DEN MÆGLANG**

*Wir haben beim Bau von Stunts für Malmsturm versucht, auf versteckte Waffenmodifikatoren zu verzichten. Einfach eine Waffe zwei Punkte Extra-Stress verursachen – oder im Falle einer Rüstung schlucken – zu lassen, finden wir genauso unsexy wie den Stressbalken eines Spielercharakters bis ins Unendliche zu verlängern. Darüber hinaus würden wir unserer Prämisse untreu, dass nicht die Waffe den Ton angibt, sondern der Träger. Unser Tipp: Lasst die Finger von Extra-Stress und Stressschluckern. Schaut euch bei unseren Beispielstunts um, was man noch alles basteln kann.*

---

BEISPIELE FÜR  
MACHINA, MAGISCHE  
INSTRUMENTE UND  
MÆGLANG

---

**MACHINA: DAS AUGE  
DER GRAUEN MONDE**

(KOSTEN: 1 ASPEKTPLATZ)

Eine tellergroße Glaslinse, die zu jedem Zeitpunkt ein Gebiet im Umkreis von tausend Schritt aus der Vogelperspektive zeigt. Unglücklicherweise zeigt die Linse dieses Gebiet so, wie es vor vielen Jahrtausenden aussah. Dabei kann der »aktuelle« Zeitpunkt der Karte verändert werden, indem man die Linse kräftig schüttelt. In welche Richtung sich dadurch allerdings der Referenzzeitpunkt verändert, kann nicht vorhergesagt werden.

**MACHINA:  
GIFTTAUCHERANZUG**

(KOSTEN:

1 ASPEKTPLATZ UND 2

STUNTPLÄTZE)

Eine Ganzkörperrüstung aus der Frühzeit des Imperiums. Ihr ursprünglicher Zweck ist in Vergessenheit geraten, aber sie wird seit Jahrhunderten zur Reinigung der Kanäle von Lyssa genutzt. Ihr Träger ist geschützt vor giftigen und ätzenden Stoffen und vermag mehrere Stunden ohne Luftzufuhr auszukommen. Zur Beseitigung widerstandsfähiger Ablagerungen und zur Abwehr feindseliger Kanalbewohner verfügt die Rüstung außerdem über einen Hochdruckwasserstrahl, der in der Lage ist, Fleisch und Knochen zu zerteilen. Die Rüstung extrahiert das notwendige Wasser vermutlich direkt aus ihrer Umgebung. In extrem arider Umgebung kann dieser Mechanismus versagen, in stark verseuchter Umgebung kann der Strahl auch aus etwas anderem als reinem Wasser bestehen. Der Gifttaucheranzug gewährt +4 auf *Statur* bei der *Verteidigung* gegen giftige Gase und Flüssigkeiten.

**INSTRUMENT:  
SCHALMEI DES  
WAHNSINNS**

(KOSTEN:

1 ASPEKTPLATZ UND 1

STUNTPLATZ)

Sie klingt für gewöhnliche Menschen zwar seltsam, aber wunderschön, in den Ohren eines Dæmons hingegen wird ihr Klang zu unerträglichem Lärm, der jeden Bewohner der oberen 77 Dimensionen die Flucht ergreifen lässt ... oder zu einem vernichtenden Angriff auf das teuflische Instrument veranlasst.

Die Schalmei des Wahnsinns gewährt +2 auf *Provozieren* bei *Angriffen* auf Dæmonen.

**INSTRUMENT:  
FLÖTE DER SCHATTEN**

(KOSTEN: 1 ASPEKTPLATZ)

Solange jemand diese Flöte spielt, vermag er örtliche Geister und Nachbilder dramatischer Ereignisse zu sehen.

SPRICHWÖRTER DER WAISMARK  
Auch schmutzige Felle halten warm.

**INSTRUMENT:** Zwei kleine am Gürtel zu tragende Trommeln, deren Klang Selbstbewusstsein und Willenskraft des Trägers stärkt.  
**TROMMELN DES SCHAMANEN** Der Träger kann sich – solange die Trommeln gespielt werden – mit *Charisma* gegen *geistige Angriffe* verteidigen.  
 (KOSTEN: 1 STUNTPLATZ)

**MÆGLANG:** Das reflektierte Licht auf der wild umherwirbelnden Klinge vermag im Kampf die Wahrnehmung der Gegner zu verwirren.  
**KLINGE DES WAHNSINNS** Die Klinge des Wahnsinns gewährt +2 auf *Kämpfen* beim *Erschaffen eines Vorteils* mit dem Ziel, den Gegner zu verwirren. Voraussetzung ist eine helle Lichtquelle in der Szene wie zum Beispiel Mittagssonne oder ein lodernes Feuer.  
 (KOSTEN: 1 STUNTPLATZ)

**MÆGLANG:** Der Träger dieses Speeres verfügt über einen sicheren Instinkt für die besten Jagdgründe.  
**SPEER DES JÄGERS** Wenn es um Nahrungsbeschaffung geht, gewährt der Speer des Jägers +2 beim *Überwinden* auf *Überleben* in der Wildnis.  
 (KOSTEN: 1 STUNTPLATZ)



**NICHT MÄCHTIG GENUG?** Besonders mächtige, legendäre oder sogar intelligente Gegenstände und Waffen kannst du gemeinsam mit der Spielleitung als Verbindung ausarbeiten. Eine Verbindung ist ein eigenständiger NSC mit Aspekten, Stunts und allem, was dir angemessen erscheint, z. B. Fertigkeiten, Konsequenzen, Stress.

**SIEHE AUCH:** Du bezahlst mit einem einzigen Aspektplatz, der so erschaffene »NSC« verbleibt aber unter der Kontrolle der Spielleitung und sollte auch eine eigene Agenda haben.

Verbindungen  
 Extras S. 143

Die Bronzene Regel  
 Fate Core S. 278

Der Konzeptaspekt der Verbindung nimmt gleichzeitig einen Aspektplatz auf dem Charakterbogen deines Charakters ein. Er kann zu diesem Zwecke den Umständen entsprechend umformuliert werden.

Die Verbindung handelt unabhängig wie ein NSC. Nachteile dieser Verbindung für den Charakter ergeben sich aus dem Reizen des Konzeptaspekts.

**EIN LEGENDÄRES  
ARTEFAKT AUS DEM  
IMPERIUM:  
DER MANTEL  
»BLUTWIND«**

Der Mantel »Blutwind« ist ein lebender Organismus in Form eines Mantels aus angenehm weichem und dickem Stoff. In Wahrheit handelt es sich um einen Symbionten, der einen humanoiden Partner benötigt und begrenzt seine Form verändern kann: als Cape, Kapuzenumhang, langer Schal, Schärpe, Turban usw. Blutwind kann auf Wunsch Farbe und Textur ändern, muss aber ständig Hautkontakt mit seinem Wirt halten.

Der Mantel hat dadurch Zugriff auf Nervensysteme und Blutbahn, was ihm erlaubt, die Körpertemperatur zu stabilisieren, Infektionen abzuwehren und Verletzungen zu behandeln.

Der Träger entwickelt allerdings einen Heißhunger auf Süßes. Sollte der Mantel Verletzungen heilen müssen, steigert sich der Nahrungsbedarf des Wirts auf ein Vielfaches des Normalen.

<b>ASPEKTE</b>	<p>SYMBIONTISCHER MANTEL – Konzept (<i>ein entsprechender Aspekt taucht in gleicher oder abgewandelter Form als Charakteraspekt beim Spieler auf</i>)</p> <p>FLEXIBLE FORM GEBEN UND NEHMEN</p>
<b>FERTIGKEITEN</b>	<p>+4 Täuschen +3 Statur +2 Überleben +1 Heimlichkeit</p>
<b>STRESS</b>	<p>Geistig:  Körperlich:  Arkan: </p>
<b>KONSEQUENZEN</b>	<p>1 leichte</p>
<b>STUNTS</b>	<p>Gleitfähig Der Mantel breitet sich aus, wird dünn und stabil und gleitet durch die Luft. Der Mantel kann <i>Statur</i> verwenden, um ein Hindernis zu <i>überwinden</i> und dabei bestimmte Hindernisse ignorieren.</p>

**SPRICHWÖRTER DES IMPERIUMS**  
Zweifel ist das Tor zum Wissen.

**LEGENDÄRE WAFFE:**  
**EISNAGEL**

Eisnagel ist eine lebendige, sechs Fuß lange Eislanze, die völlig unempfindlich gegen Hitze ist. Eisnagels Träger fühlt sich nach und nach selbst in kälteren Regionen wohl, stumft aber emotional ab. Eisnagels Oberfläche vermag Licht gezielt zu reflektieren, um Gegner zu blenden. Im Kampf hinterlässt Eisnagel in Wunden winzige schmerzhaft Splitter.

Der Legende nach entstand Eisnagel während einer gewaltigen Schlacht im hohen Norden. Im Laufe der Schlacht entwickelte sich ein furchtbarer Schneesturm, dem schließlich alle Kämpfer zum Opfer fielen. Inmitten der vereisten Leichen fand ein Jäger später ein Relikt, das ihm erschien wie ein gefrorener Sonnenstrahl. Er nahm das Gebilde an sich und wurde zum größten Jäger seiner Zeit. Dennoch kennt niemand mehr seinen Namen, denn er begann die Menschen zu meiden und es zog ihn auf der Suche nach mächtigerer Beute tiefer in die Wildnis. Er kam nie zurück.

139

<b>ASPEKTE</b>	<p>SPEER AUS GEFRORENEM LICHT – Konzept (<i>ein entsprechender Aspekt taucht in gleicher oder abgewandelter Form als Charakteraspekt beim Spieler auf</i>)</p> <p>HERZ AUS EIS ZUM VERZWEIFELN SCHÖN</p>
<b>FERTIGKEITEN</b>	<p>+4 Charisma +3 Wille +2 Einschüchtern +1 Statur</p>
<b>STRESS</b>	<p>Geistig: </p> <p>Körperlich: </p> <p>Arkan: </p>
<b>KONSEQUENZEN</b>	1 leichte
<b>STUNTS</b>	<p><b>Faszinierendes Leuchten</b> Wer in das Innere des Speeres blickt, nimmt hinter der kalten Fassade ein warmes Leuchten wahr, von dem er kaum den Blick abwenden kann. Der Speer kann mit der Fertigkeit <i>Charisma geistige Angriffe</i> ausführen, um sein Opfer zu faszinieren, abhängig zu machen oder zu unterwerfen.</p>

## STIMMEN DES IMPERIUMS

»Leise – und hör mir zu, ich weiß, wovon ich rede! Es gibt mehr als nur einen solchen Mantel! Sicher, vor Jahrhunderten, da mag er noch der einzige seiner Art gewesen sein. Aber ich sah, was geschieht, wenn der Träger des Mantels wirklich schwer verletzt wird: Der Mantel heilt dann zwar das zerstörte Gewebe, aber dieses wird dabei zum Bestandteil eines neuen Mantels – und hört dabei nicht auf zu wachsen, bis der Mensch völlig ersetzt ist und nur noch zwei scheinbar neue rote Mäntel auf dem Boden liegen ...«

Mitgehört in der bei Dieben und Hehlern beliebten Taverne  
Penumbra im Sumpf von Lyssa

### GETREUE UND VERBINDUNGEN

Um die feste Entourage der Charaktere abzubilden, bietet euch Malmsturm zwei Konzepte an, die wir Getreue und Verbindungen nennen.

**GETREUE** *Getreue* sind ein *Extra* und ständige Begleiter deines Charakters, die unter der vollständigen Kontrolle des Spielers stehen. Für einen Getreuen benötigst dein Charakter keine besonderen Voraussetzungen, jeder Getreue kostet jedoch mindestens einen Stuntplatz und wird so ähnlich wie ein namenloser NSC abgebildet:

*Ein Getreuer hat keine arkanen Stresskästchen, kann also keine Stresskästchen für einen Bonus nutzen!*

Der Getreue erhält einen Konzeptaspekt, der ihn beschreibt. Für jeden investierten Stuntplatz beherrscht der Getreue eine Fertigkeit auf +2. Ein Getreuer hat von Haus aus zwei Stresskästchen. Jedes zusätzliche Stresskästchen kostet einen weiteren Stuntplatz.

Du kannst Fate-Punkte aus dem Bestand des Charakters auch beliebig für dessen Getreuen einsetzen.

#### SIEHE AUCH:

*Teamwork*  
Fate Core S. 182

Arbeiten Charakter und Getreuer zusammen, kannst du Gebrauch von den Teamworkregeln machen. Sollte ein Getreuer sterben oder sonstwie abhandenkommen, kannst du ihn entweder zur nächsten Sitzung durch einen neuen ersetzen oder du erhältst die freigewordenen Stuntplätze zurück – und dank der erhöhten Erholungsrate zu Beginn der nächsten Sitzung mehr Fate-Punkte.

*Galder und Seyder*  
Extras S. 190 und 194

Typische Getreue wären ein Tierbegleiter, ein gebundener minderere Dæmon, die Konkubine oder der Harem eines Seyders, der Vertragsgeist oder eine Vertragsgeistgruppe eines Galders, ein imperialer Servitor oder eine ganz gewöhnliche Leibwache.

**MEHRERE GETREUE?** *Dir reicht ein einzelner Getreuer nicht? Du brauchst einen ganzen Trupp? Kein Problem. Entweder du kaufst dir jeden Getreuen einzeln (drei simple Getreue kosten dann zum Beispiel drei Stuntplätze) oder du wendest die Bronzene Fateregel an und behandelst eine ganze Getreuengruppe wie einen einzelnen Charakter. Achte dabei auf einen passenden Konzeptaspekt wie CONARS TREUE LEIBGARDE.*

**EIN BESONDERS MÄCHTIGER GETREUER?** *Wenn dir der geplante NSC als Getreuer nicht mächtig genug ist, solltest du das Konzept noch einmal gut überdenken: Ein Getreuer ist schließlich nicht dazu gedacht, eine Art zweiter Charakter zu werden. Ein Ausweg für einen mächtigen NSC kann aber die Verbindung sein, über die du den NSC auch abbilden kannst. Du verlierst dann allerdings die alleinige Kontrolle über ihn!*

**ADLER  
TIERBEGLEITER**  
(KOSTEN: 3 STUNTPLÄTZE)

Insbesondere unter den Thraskiten pflegen manche Clans die Tradition, Adler für die Jagd abzurichten. Die geheimen Abrichtungstechniken nehmen den Vögeln jegliche Angst vor Mensch und Tier. Die Besten werden sogar zur Jagd auf Wölfe eingesetzt.

<b>ASPEKTE</b>	ABGERICHTETER JAGDADLER – Konzept
<b>FERTIGKEITEN</b>	+2 Kämpfen +2 Überleben
<b>STRESS</b>	

**DER HAREM VON  
LARES DEM  
HUNGRIGEN**  
(KOSTEN: 2 STUNTPLÄTZE)

Lares ist ein ungewöhnlicher Seyder, dessen enorme Ausstrahlung auch in seiner Körperfülle zum Ausdruck kommt. Die Mitglieder seines Harems sind nicht nur dem Auge angenehm, sondern auch allesamt hervorragende Köchinnen.

<b>ASPEKTE</b>	EIN KOCHEND HEISSER HAREM – Konzept
<b>FERTIGKEITEN</b>	+2 Charisma +2 Handwerk
<b>STRESS</b>	

**YQNOBEL  
DER ALLBEREITE**  
(KOSTEN: 1 STUNTPLATZ)

Elmeshar Khur XV., Neffe des berühmten Dæmonologen Tetraskal Khur, plant eine Seereise nach Dhelyrien und hat sich daher einen – wenn auch leicht übereifrigen – Schiffsgeist zur Assistenz beschworen.

ASPEKTE	KLEPTOMANISCHER KLABAUTER – Konzept
FERTIGKEITEN	+2 Diebeskunst
STRESS	

**OREM DER SITULAT**  
(KOSTEN: 1 STUNTPLATZ)

Als Situlat verfügt Orem über zwölf kreisförmig angeordnete Beine, die seinen fassförmigen Metallkörper tragen. Sein oberer Rand ist ein Band aus hellrotem Kristall und dient ihm zur optischen Wahrnehmung. Orem hat keine Arme, Hände oder sonstige Manipulatoren, ist aber hohl und vermag seine Oberseite nach Wunsch zu öffnen und zu schließen. Auf diese Weise dient Orem seinem Besitzer als Lastenträger.

ASPEKTE	XENOPODEN-SERVITOR – Konzept
FERTIGKEITEN	+2 Statur
	

### STIMMEN AUS DEM IMPERIUM

»Exzellentes Exil – von wegen!  
Wir sind überhaupt nicht im Imperium!  
Das echte Imperium liegt auf der anderen Seite der Welt und hat sich  
vor über 25 Jahrhunderten von uns losgesagt. Wir hausen hier nur in  
einer verlassenen Kolonie, beherrscht von den feigen Abkömmlingen  
der Gouverneure und Kolonialbeamten.  
Aber erst wenn wir ein eigenes Schiff gefunden und das alte Imperium  
erreicht haben, werden wir frei sein und die ganze Wahrheit kennen ... «

**VERBINDUNGEN** Dein Charakter kann eine *Verbindung* zu einem NSC haben, der die Gruppe gelegentlich begleiten kann. Dieser NSC verfügt über eine eigene Agenda und steht deswegen immer unter der Kontrolle der Spielleitung. Am besten triffst du mit der Spielleitung Absprachen darüber, welche Rolle dieser NSC spielen soll.

**SIEHE AUCH:**

*Neben-NSC*  
*Fate Core S. 226*

Voraussetzung für eine Verbindung ist ein Charakteraspekt, der die Beziehung des Charakters zum NSC beschreibt. Denke hierbei an das Beziehungsgeflecht aus der Gruppenerschaffung! Weitere Kosten fallen nicht an. Der NSC wird als Neben-NSC oder Haupt-NSC erschaffen, dessen Höchstwert den Höchstwert der Gruppe jedoch nur in Ausnahmefällen übertreffen sollte. Sonst droht die Gefahr, dass der NSC den Spielercharakteren die Show stiehlt! Ein Neben-NSC oder Haupt-NSC verfügt über einen eigenen arkanen Stressbalken, wie ein Spielercharakter!

Verbindungen hat ein Charakter typischerweise zu einem mächtigen Tierbegleiter, einem mächtigen Dæmon oder einem fähigen Söldner.

**DÆMON**  
*Dæmonologen*  
*Extras S. 216*

Fast alle Dæmonologen entscheiden sich dafür, einen nahezu unabhängigen und besonders fähigen *Dæmon* dauerhaft durch komplizierte Verträge an sich zu binden. Dies muss in einem Charakteraspekt des Dæmonologen zum Ausdruck kommen. Der Dæmon wird als *Verbindung* abgebildet.

*Der Wirt des Prügelkellers hatte die Statue im  
Tausch gegen ein Fass Wein erworben. Leider  
wusste er nicht, dass schon ein  
Tropfen Menschenblut  
deren Stasis aufheben würde.*



**XILEBO DER  
STEINBRECHER**

Beleximar XXIII., Hypobaron Quillkandes, Siegelträger der Achten Imperialen Seidenkammer, mag zwar nur der jüngste Spross eines ebenso alten wie aktuell unbedeutenden Adelsgeschlechts sein, aber seine Fähigkeiten als Dæmonologe sind trotz seiner lediglich knapp siebzehn Lebensjahre beachtlich. Nicht zuletzt um seinen Anspruch zu untermauern, ebenso wie die großen Mitglieder seiner Zunft behandelt zu werden, beschloss Beleximar kürzlich, einen Krieger-Dæmon aus den topologischen Abgründen der qualvollen Mannigfaltigkeit von OZR'EDU mit einem raffinierten Vertrag an sich zu binden! Seitdem besitzt Beleximar den Charakter-Aspekt **LORD UND SEELENREITER VON XILEBO DEM STEINBRECHER**. Xilebo ist eine wohlgenährte Erscheinung von fast zweieinhalb Faden Größe und der Masse eines Zuchtbullen.

<b>ASPEKTE</b>	<p>DER FURCHTBAR SANFTE RIESE – Konzept          FREUND DER KLEINEN TIERE          ALLEIN IN EINER FREMDEN WELT          HUNGER IST SCHLIMMER ALS HEIMWEH          ER WILL NUR SPIELEN</p>
<b>FERTIGKEITEN</b>	<p>+4 Statur • Kämpfen • Handwerk          +3 Charisma • Wille • Athletik          +2 Heimlichkeit • Provozieren • Wahrnehmen          +1 Gelehrsamkeit • Empathie • Täuschen</p>
<b>STRESS</b>	<p>Geistig:               Körperlich:           Arkan:       </p>
<b>KONSEQUENZEN</b>	<p>1 leichte • 1 mittlere • 1 schwere • 1 extreme</p>
<b>ZUSÄTZLICHE KONSEQUENZEN</b>	<p>1 leichte körperliche</p>

*STIMMEN AUS DER WAISMARK:*  
 »Gold ist völlig wertlos!  
 Die wirklich mächtigen Fürsten, Ratsherren und Læktoren handeln untereinander nur mit kleinen Pergamenten, auf denen die wahren Namen der Städte, Dörfer und Landstriche stehen: Wer so einen Namen besitzt, dem gehören die Seelen aller Menschen, die dort geboren wurden!«

## STUNTS

### Lastenträger

Xilebo ist durch Gewohnheit und Körperbau wie dafür geschaffen, große und schwere Objekte zu bewegen.

Wenn Xilebo versucht, ein physisches Hindernis beiseite zu räumen, erhältst du beim *Überwinden* +2 auf *Statur*.

### Ganz schön stark

Wenn Xilebo wirklich mit vollem Körpereinsatz kämpft, sind die Folgen oft verheerend.

Unter Zahlung eines Fate-Punkts kannst du durch Einsetzen des Aspekts *DER FURCHTBAR SANFTE RIESE* direkt im Rahmen einer freien Aktion eine leichte Konsequenz verursachen.

### Eisenhart

Xilebos massive Gestalt verleiht ihm eine enorme Widerstandskraft. Xilebo erhält eine zusätzliche leichte körperliche Konsequenz.

### Was man nicht im Kopf hat, muss man in den Armen haben

Xilebo hat gelernt, seine überragende Körperkraft auf vielfältige Weise einzusetzen. Du kannst unter Zahlung eines Fate-Punkts beim *Überwinden* jede Fertigkeit durch *Statur* ersetzen.

---

## TIERBEGLEITER

Viele Charaktere, die einen *Tierbegleiter* haben, nutzen dazu nur durchschnittliche Exemplare der jeweiligen Art, für deren Darstellung oft nur ein Stunt erforderlich ist. Manchmal soll der Tierbegleiter jedoch eine wichtige Rolle in der Geschichte spielen und über entsprechende Fertigkeiten verfügen. Dann können auch ungewöhnliche Tiere eine solche Funktion übernehmen. Hier bietet sich die Darstellung als *Verbindung* an.

---

## BROCKEN

Brocken ist ein großer Braunbär von ungewöhnlich dunkler Fellfarbe. Wer ihn sieht, gewinnt den Eindruck, dass etwas mit seinem Kopf nicht stimmt. Das liegt daran, dass Brocken noch lange nicht ausgewachsen ist und es sich bei ihm um ein extrem großes Bärenjunges handelt.

Als Brocken noch kleiner war, wurde er von seinem jetzigen Besitzer, einem Pavee, am Südrand des Leradin gefunden. Es handelte sich bei ihm allerdings um kein einfaches Bärenjunges, sondern um den Nachkommen eines der Waldfürsten des Leradin.

Brocken tritt als Tanzbär in einer fahrenden Gauklertruppe auf. Er tanzt dabei allerdings nicht, sondern führt nur allerlei Kunststückchen vor, die angeblich beweisen, dass er die Sprache der Menschen versteht – dass dies tatsächlich stimmt, ist jedoch selbst seinem Besitzer nicht bewusst.

<b>ASPEKTE</b>	GEFESSELTE NATURGEWALT – Konzept WACHSENDER STURM DAS BLUT DES WALDFÜRSTEN DER PELZIGE BRUDER DER PAVEE
<b>FERTIGKEITEN</b>	+4 Statur +3 Wille +2 Charisma +1 Athletik
<b>STRESS</b>	Geistig:  Körperlich:  Arkan: 
<b>KONSEQUENZEN</b>	1 leichte • 1 mittlere
<b>STUNTS</b>	<b>Beeindruckendes Gebrüll</b> Wenn Brocken jemanden anbrüllt, erschüttert dies das Opfer bis ins Mark. Du kannst <i>Statur</i> verwenden, um den <i>Vorteil</i> <b>EINGESCHÜCHTERT</b> zu erschaffen.

**WAS IST DER MALMSTURM**  
 Wir sind die Kinder des Malmsturms.  
 Wir sind die Wächter des Abgrunds.  
 Wir sind die Heere der Hoffnung.  
 Gezeugt im Wahn.  
 Geboren im Feuer.  
 Geformt im Schmerz.  
 Das Gesetz heißt Wille.  
 Die Kraft heißt Zorn.  
 Der Feind heißt Macht.  
 Wir sind die Heere der Hoffnung.  
 Wir sind die Wächter des Abgrunds.  
 Wir sind die Kinder des Malmsturms.

*Die Litanei der Yamakin*



**WANN BENUTZE  
ICH WAS?**

*Wie du siehst, gibt es fast immer mehrere Möglichkeiten, eine Waffe, einen Gegenstand, ein Tier oder eine Person aus der Fiktion auf der Regelseite abzubilden. Wann also solltest du ein Artefakt oder einen Getreuen (also Stunt- und/oder Aspektplätze) nutzen, um eine Machina, einen Dæmon usw. abzubilden, und wann eine Verbindung? Die Entscheidung darüber solltest du davon abhängig machen, wie viel Gewicht du diesem Teil der Fiktion in deiner Geschichte einräumen möchtest. Immer wenn das abgebildete Objekt eine Art Werkzeug, quasi der verlängerte Arm deines Charakters sein soll, greifst du am besten auf einen Stunt oder bei Lebewesen auch auf einen Getreuen zurück. Möchtest du dem Objekt mehr Raum in der Geschichte zuweisen, bietet es sich an, auf Aspekte zurückzugreifen. Willst du eine Person oder einen Gegenstand aber zum Subjekt mit Zielen und Vorstellungen, also zu einem eigenen Charakter machen, dann bietet sich eine Verbindung an. Du verlierst zwar als Spieler die alleinige Kontrolle, die Geschichte gewinnt aber dadurch – und darum geht es.*

“I have known many gods. He who denies them is as blind as he who trusts them too deeply. I seek not beyond death. It may be the blackness averred by the Nemedian skeptics, or Crom’s realm of ice and cloud, or the snowy plains and vaulted halls of the Nordheimer’s Valhalla. I know not, nor do I care. Let me live deep while I live; let me know the rich juices of red meat and stinging wine on my palate, the hot embrace of white arms, the mad exultation of battle when the blue blades flame and crimson, and I am content. Let teachers and philosophers brood over questions of reality and illusion. I know this: if life is illusion, then I am no less an illusion, and being thus, the illusion is real to me. I live, I burn with life, I love, I slay, and am content.”

– Robert E. Howard: Queen of the Black Coast –

---

## MAGIE

---

### WAS IST MAGIE IN DER WELT VON MALMSTURM?

In keiner Region – selbst im barbarischen Norden nicht – mangelt es an Theorien über das Wesen der Magie. Die Umsetzungen dieser Theorien funktionieren oft gut, aber häufig passen die Theorien nicht zueinander oder widersprechen sich sogar. Warum? Bezieht sich der Begriff »Magie« hier vielleicht auf grundlegend unterschiedliche Phänomene? Keineswegs.

Die Wirklichkeit dieser Welt kann durch Gefühle und Gedanken, durch Wünsche, Glauben und Überzeugungen geformt und umgestaltet werden – und Magie ist die zur Methode gewordene Konsequenz dieser Tatsache! Die formenden mentalen oder emotionalen Elemente müssen nur intensiv genug wirken: Sei es, weil eine kollektive Vermutung über Generationen hinweg bis zur Selbstverständlichkeit gepflegt wurde, sei es, weil die Brandredner und Propheten einer neuen Religion ein Volk aufwiegelten – oder auch, weil ein einzelner Wille mit solcher Macht nach einer Veränderung verlangt, dass sich die Realität unterwirft. Diese dramatische Realität ist den Menschen der Welt vertraut: Sie wissen um die Bedeutung von Legenden, die Kraft von Traditionen und die Gefahren uralter Artefakte, die von Jahrhunderten voller Wahnsinn, Gier, Gewalt oder Hass geprägt wurden. Viele verstehen auch, dass besonders begabte (oder verfluchte) Menschen dank bestimmter Eigenschaften sogar unbewusst drastische »magische« Veränderungen der Wirklichkeit herbeiführen können. Fallen solche Charaktere nicht schon in jungen Jahren ihren Fähigkeiten oder der Angst ihrer Mitmenschen zum Opfer, so mögen sie erfolgreich in einer der großen magischen Traditionen geschult werden, um diese Kräfte zu kontrollieren.

Das weit verbreitete Wissen um die dramatische Realität und die Möglichkeiten der Magie führt seinerseits zu Täuschungen und Taschenspielertricks, welche magische Bemühungen nicht nur erleichtern können, sondern in vielen Fällen nahtlos in den Bereich echter magischer Illusionen übergehen. Illusionen, die nicht allgemein als solche erkannt werden, können so leicht durch den Glauben an ihre Wirklichkeit gestärkt werden und damit unter Umständen sehr reale Schäden verursachen. Der einzig grundlegende Faktor, welcher die imaginäre Natur magischer Illusionen daher garantiert, ist also ironischerweise das Wissen des Illusionisten um die trügerischen Elemente seiner eigenen Täuschung!

Den sogenannten großen magischen Traditionen ist gemein, dass ihre Theorien und Methoden zu einer Fixierung auf bestimmte Sichtweisen, Verfahren und Werkzeuge führen. Dies lenkt die Kräfte eines jeden so geschulten Magiers in enge Bahnen. So kann er zwar mit einer gewissen Sicherheit Einfluss auf die Wirklichkeit nehmen, wird aber durch die Brille seiner Tradition blicken: Wer nur einen Hammer hat, für den sehen bald alle Probleme wie Nägel aus! Wo also die Tradition eines Runengelehrten eine komplexe Ansammlung uralter Zeichen und Symbole bereitstellt, mittels derer Bereiche oder Objekte vielfältig beeinflusst werden können, da gehört es zur Routine, mit dem Anbringen von Runen ein Körperteil zu heilen, eine Tür zu entriegeln oder Flammen entstehen zu lassen. Ginge es jedoch um Probleme wie das Aufwiegeln einer Menschenmenge, die Beschwörung und Befragung eines Geistes oder das Entfachen fanatischer Loyalität bei einem Fremden – Aufgaben, welche einem Galder oder Seyder alltäglich erscheinen –, so dürften Runengelehrte erst nach reiflicher Überlegung einen Trick finden, der ihnen einen ähnlichen Effekt ermöglicht. Die Leistung der großen magischen Traditionen besteht somit darin, den Menschen einen Bezugsrahmen für den Glauben an eine magische Beeinflussung der Wirklichkeit zu liefern – solange diese durch die richtigen Leute und unter den richtigen Umständen erfolgt. Das verstärkt nicht nur den kollektiven Glauben an die Fähigkeiten jedes Magiers der entsprechenden Tradition, sondern auch den Glauben an sich und seine Kunst – eine Kunst, welche durch die Eigenarten und Regeln der großen Tradition einprägsamer und sicherer wird. Wenn die Traditionen auch verschiedene Erscheinungsformen vorweisen, so versuchen sie doch alle, dieselbe Leistung zu erbringen. Damit die Magie der großen Traditionen wirken kann, müssen im Rahmen der Tradition nur einige Mindestanforderungen erfüllt werden:

---

**DIE ABSICHT:** Jeder magische Akt ist eine Veränderung der Wirklichkeit. Der Magier muss eine klare Vorstellung von der Art der Veränderung haben. Unausgebildete, doch besonders gefühlvolle oder begabte Menschen können schon durch einen vagen Wunsch drastische Effekte erzielen, aber diese sind unkontrollierbar.

---

**DAS ZIEL:** Das Ziel ist das Objekt – die Person, der Ort, der Gegenstand, das Bewusstsein –, an oder in dem die Veränderung stattfinden soll. Ist kein solches Ziel gegeben oder kann es nicht sinnvoll beschrieben werden, so gibt es auch nichts, an dem die Magie wirken könnte. So ist es sinnlos, nach dem Auffinden einer Leiche mit Messerwunden »den Mörder« als Ziel zu wählen, da es vielleicht gar kein Mord war oder es mehr als einen Mörder gab. »Der letzte Benutzer dieses Dolches« wäre hingegen nach dem Auffinden eines blutigen Messers ein legitimes Ziel.

---

**DER WEG:** Der Wille des Magiers ist über die Absicht auf ein Ziel gerichtet, aber ohne einen Weg oder eine Verbindung vom Magier zu seinem Ziel kann die Absicht nicht zum Ziel gelangen – es sei denn, der Magier ist selbst das Ziel. Außerhalb des Magiers geht der einfachste Weg durch die Sinne: Die Wahrnehmung des Ziels liefert den Weg von und zum Ziel. Ein nicht wahrgenommenes Ziel muss daher wahrnehmbar gemacht werden, was eine Art Abbild erfordert – oder einen Teil des Ziels, der für das Ganze steht. Jedenfalls muss ein solcher Stellvertreter eine starke Beziehung zum Ziel haben – so, als ob das Ziel in einem Aspekt des Stellvertreters vorkommen könnte (z. B. *DAS BLUT VON WULF DEM SCHLÄCHTER*, *SECHS KIESEL AUS DEM ALTEN BRUNNEN* oder *DIE BÜSTE VON FÜRST JERREN DEM GERECHTEN*).

---

**DAS MITTEL:** Jeder Weg muss mit etwas überwunden, jede Absicht durch etwas mitgeteilt werden. Dementsprechend benötigt der Magier ein Transportmittel für seine Absicht auf dem Weg zum Ziel. Das Mittel darf dabei nicht zugleich Ziel sein – auch wenn ein Magier durchaus die Mittel anderer Magier zum Ziel eines Zaubers wählen kann! Die Mittel der großen Traditionen sind auch ihre Erkennungsmerkmale, selbst wenn nicht alle Mittel gleich offensichtlich sind. Beispiele finden sich weiter unten.

---

**DER PREIS:** Während in der Welt von Malmsturm eine gewisse Formbarkeit der Realität und kleinere übernatürlich erscheinende Fertigkeiten von z. B. Barden oder Zwingern als alltäglich wahrgenommen werden, gilt dies nicht immer für die Kräfte der Anhänger großer Traditionen. Sobald ein solcher Anhänger nämlich einen aufwendigeren

**SIEHE AUCH:**

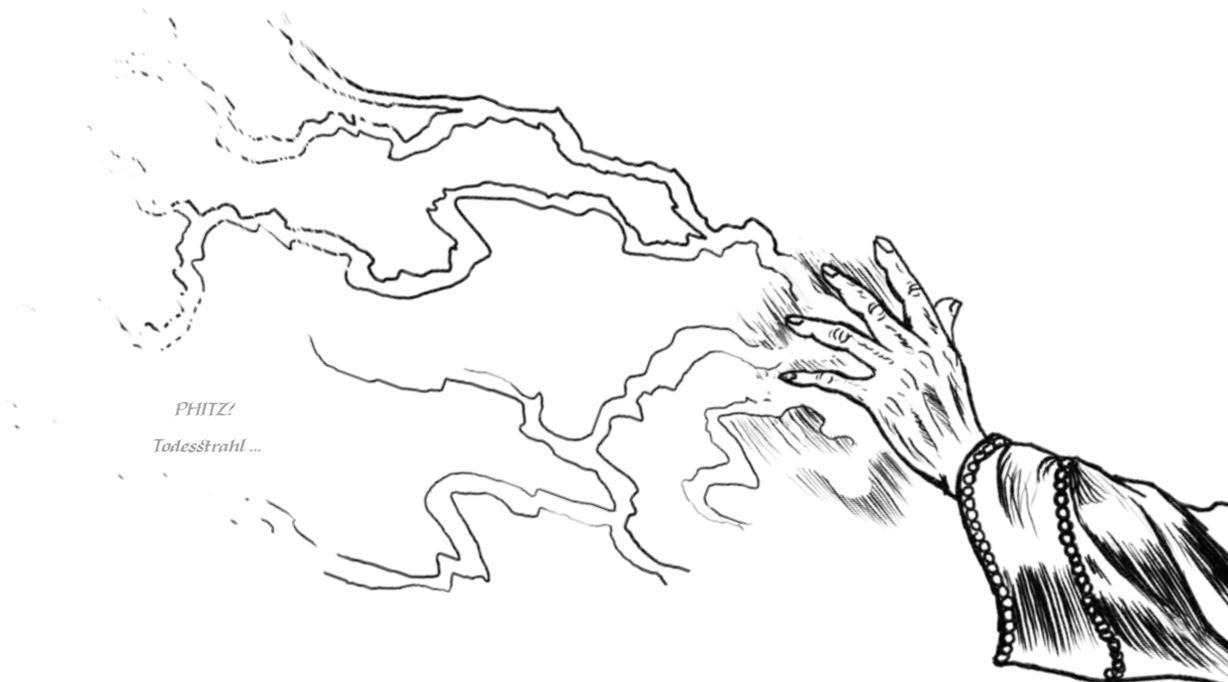
*Abbau von arkanem Stress  
in Traumata  
Extras S. 182*

Zauber wirkt, kann dies die Stabilität der Wirklichkeit beeinträchtigen. Wächst diese arkane Belastung ungebremst an, so droht ein Malmsturm. Um dies zu vermeiden, haben alle großen Traditionen Methoden entwickelt, diesen Preis möglichst kontrolliert zu entrichten. Ein Magier der großen Traditionen hat immer die Wahl, sich selbst oder seine Umwelt mit arkanen Folgen zu belasten. Darüber hinaus haben die Traditionen Alternativen entwickelt, um arkane Folgen abzuschieben. Somit gibt es in jeder großen Tradition spezifische Träger – man könnte auch von Opfern oder Sündenböcken reden –, welchen ein entsprechend geschulter Magier arkane Folgen auferlegen kann!

151

**PROBLEME UND  
GRENZEN DER MAGIE  
IN DER WELT VON  
MALMSTURM**

Auch wenn die großen Traditionen sich durch die Wahl ihrer Mittel und Wege jeweils charakteristische Einschränkungen auferlegen, gibt es auch Grenzen, die für alle gelten. Die Anforderungen an Absicht, Ziel und Weg führen zu Problemen für alle Magier der Welt. So scheint es unmöglich zu sein, auf magischem Weg eine Teleportation oder gar Zeitreisen zu bewirken. Dass sich das Ziel eines Zaubers schneller über eine gewisse Distanz bewegt als üblich, ist machbar – aber ein ruhendes Ziel an einen anderen Ort zu versetzen, scheitert bei vielen Magiern schon an der klar gedachten Absicht. Ferner glauben viele Magier, man müsste hier eigentlich zwei Ziele unterschiedlicher Kategorien (den Ort und das räumliche Objekt) simultan manipulieren und darüber hinaus gäbe es keinen Weg, um beide und den Magier miteinander zu verbinden. Dieses Argument wird bekräftigt durch Berichte von uralten Toren. Die Magie dieser weit voneinander entfernten Tore besteht in ihrer



PHITZ!  
Todessstrahl ...

Verbindung: Man kann in ein Tor hinein- und aus einem anderen wieder herausgehen. Aber ob diese Berichte nur Legenden sind, ist unklar. Einigen Überlieferungen zufolge konnten sich Magier schon durch Autosuggestion zwischen weit entfernten Orten bewegen – aber nur, wenn diese Orte sich so ähnlich waren, dass der Magier sich vortäuschen konnte, eigentlich an dem jeweils anderen der Zwillingorte zu sein! Insbesondere die imperialen Dæmonologen befassen sich gern mit solchen Problemen, weil sie glauben, dass die sagenhafte Urfassung des sogenannten Empyræischen Atlas die Antworten auf solche Fragen enthielt. Dieses sagenhafte Werk soll den Zugang zu sogenannten Zeitfenstern erlauben: Zeitintervallen, in denen an manchen Orten in andere Zeiten geblickt werden kann. Tore, die in andere Zeiten führen, sollen hingegen der Überlieferung nach immer »nur in immer wieder neue andere Welten« führen, aus denen »niemand je den Weg in die Welt seiner Heimat gefunden hat ...«

Ein vor allem in religiösen Kreisen verbreiteter Irrtum liegt in der Annahme, dass die dramatische Realität dieser Welt automatisch zu einer Art »Macht des Schicksals« wird, wenn es um Prophezeiungen und Orakelsprüche geht. Allerdings kommt es den Bewohnern der Welt manchmal so vor. Einige Prophezeiungen werden von so vielen Leuten geglaubt, dass sie tatsächlich zu einem Teil der Realität werden. Die Gläubigen denken dann wirklich, dass höhere Mächte ihr Schicksal bestimmen oder Propheten der grauen Vorzeit Ereignisse in der Gegenwart voraussehen konnten. Dass dies auf Selbsttäuschung basiert, wissen die wenigsten. Daher sind in Malmsturm Geschichten möglich, die sich um Schicksal, Weissagungen oder Flüche drehen. Erben einer uralten Burg könnten Opfer eines kryptischen Fluches werden. Einfache Diebe, die nur ein bisschen Tempelsilber stehlen wollten, könnten plötzlich als langerwartete Ausgewählte der Götter erkannt werden. Fanatische Propheten können eine Katastrophe so lange ankündigen und die Massen so stark in Hysterie versetzen, dass tatsächlich etwas Grauenhaftes passiert.

Wichtig dabei ist allerdings eines: Anders als in der griechischen Tragödie sind diese Ereignisse kein unentrinnbares Schicksal, sondern mit den richtigen Mitteln abwendbar. Wäre es anders, dann müsste jede Prophezeiung für ihren Geltungsbereich und -zeitraum die dramatische Realität außer Kraft setzen, da sonst ja die Aktionen und Emotionen einzelner Menschen Abweichungen von den vorhergesagten Verhältnissen bewirken könnten! Orakel und alte Prophezeiungen haben also durchaus Macht, aber diese Macht funktioniert

nicht grundsätzlich anders als die von Legenden, Gerüchten oder schlicht guter Propaganda – und in keinem Fall vermögen diese, aus Menschen hilflose Marionetten eines allmächtigen Schicksals zu machen.

*DRAMATISCHE  
REALITÄT UND  
ARKANER STRESS*

Die Welt von Malmsturm zeichnet sich durch ihre dramatische Realität aus – also eine Wirklichkeit, in welcher das Bewusstsein das Sein bestimmen kann. Grundsätzlich gilt dies für jedes intelligente Bewusstsein, doch die blassen Tagträume, flüchtigen Wünsche und flachen Gefühle einzelner Durchschnittsgestalten sind zu schwach und unbedeutend, um einen Effekt zu bewirken. Wie ein Blatt auf dem Wasser oder ein Insekt auf weichem Schlamm hinterlässt solch ein Charakter keine Spuren in seiner Umgebung: Es mangelt ihm an dramatischem Gewicht! Erst in den – oft unbewussten – Vorstellungen und Trieben einer großen Masse kann aus einer Vielzahl derart schwächerer Quellen eine weltbewegende Kraft werden. Wer jedoch – aus Willenskraft, durch Ruhm, gesellschaftlichen Rang oder rigorose Ausbildung gewisser Fertigkeiten – aus der Masse herausragt, der entwickelt genug dramatisches Gewicht, um in Grenzsituationen die Welt zu formen.

Ein Formen der Welt bedeutet ein *Verformen*, eine Abweichung von der natürlichen Entwicklung der Dinge. Daher erfährt jeder, der sich ohne den Einsatz bestimmter, oft sehr subtiler und aufwendiger Methoden der Wirklichkeit entgegenstemmt, einen Widerstand, dessen Überwindung Spuren hinterlässt. Diese Spuren erscheinen als besondere Belastung: eine Störung im Gefüge der Realität, welche von Gelehrten und Magiern gern als »arkane Perturbation« bezeichnet wird. Die Kunst wahrer Magie besteht nicht nur darin, den Rahmen einer Manipulation der Wirklichkeit umfassend zu gestalten, sondern auch in der Fähigkeit, die anfallenden arkanen Perturbationen und ihre Folgen beherrschbar zu machen. So verfügen die Anhänger der großen Traditionen über viele Wege, der Welt ihren Willen »störungsfrei« aufzuzwingen – genauso wie sie lernen, alle hervorgerufenen arkanen Belastungen in kontrollierter Weise rasch wieder abzubauen.

Anhänger der großen Traditionen können arkanen Stress durch bestimmte Verfahren deutlich schneller und kontrollierter abbauen, als dies anderen Charakteren möglich ist: Andere Charaktere mit arkanem Stressbalken vermögen diesen Stress nur über *arkane Konsequenzen* oder den unkontrollierten Abbau, das sogenannte »Abfackeln«, zu reduzieren. Beim Abfackeln entstehen immer Malmsturmaspekte, deren Umfang und Dauer von der Menge an abgebautem arkanem Stress abhängen!

---

**DIE KLEINEN  
MAGISCHEN  
TRADITIONEN**

Zu den *kleinen Traditionen* gehören Gruppierungen und Individuen, deren magische Begabung stark begrenzt ist und sich nur in kleinen Tricks äußert. Sie haben diese Begabung so weit perfektioniert, dass nicht die Gefahr besteht, sich oder die Realität in Gefahr zu bringen. Häufig wird diese Magie von den Gruppierungen oder Individuen selbst nicht als solche wahrgenommen.

Kleine Traditionen werden regeltechnisch als *Extra* dargestellt. Dieses *Extra* setzt sich aus folgenden Komponenten zusammen:

- ◆ einem *Aspekt*, der die Zugehörigkeit zu einer kleinen Tradition beschreibt
- ◆ einem oder mehreren *Stunts* oder *Super-Stunts*

---

**SIEHE AUCH:** Sowohl Aspekt als auch Stunt(s) werden dabei aus dem Vorrat des Charakters bezahlt.

*Stunts bauen*  
*Fate Core S. 96* Nach diesem Strickmuster könnt ihr auch eigene kleine Traditionen erschaffen. Das Erschaffen von Stunts orientiert sich am Vorgehen von nicht-magischen Stunts.

---

**DIE KLEINEN  
TRADITIONEN  
DES NORDENS**

**DER BARDE** Barden unterhalten ihr Publikum und versorgen es mit Neuigkeiten aus anderen Regionen. Dadurch werden sie im Laufe ihres Lebens zu Chronisten ganzer Regionen des Nordens. Oft werden sie in hohem Alter sesshaft, um ihre Erfahrungen und Geschichten an die nächsten Generationen weiterzugeben. Darüber hinaus verfügen wirkliche Barden auch über die Fähigkeit, Erzählungen, Gedichten oder Liedern – sogar Beleidigungen, Witzen oder Phrasen – eine Qualität zu verleihen, die magische Macht in sich trägt. Zwar gelingt dies den meisten Barden nur mit einer ihrer Kreationen, aber manche verfügen irgendwann über ein regelrechtes Repertoire an magischen Darstellungen oder gelangen sogar in den Besitz eines legendären alten Instruments, in dem wundersame Fähigkeiten darauf warten, erweckt zu werden.

*Folter hatte ihm  
die Stimme geraubt –  
nun mussten die Köpfe  
seiner Feinde für ihn singen.*



**SCHRIFTEN DES NORDENS**

Entgegen der weit verbreiteten Lehrmeinung, nach der Barden nur eine minderwertige – manche sagen auch gescheiterte – Form von Seydern darstellen, bin ich daher überzeugt, dass die Kunst der Barden auf einem gänzlich anderen Prinzip basiert. Ausstrahlung und Aussehen des Barden sind dabei nicht nur zweitrangig, sondern sogar vollkommen irrelevant! Denn wo Seyder einzig und allein die eigene Anziehungskraft und Willensstärke nutzen, um ihre Macht zu entfalten, da erschaffen Barden jeweils erst Entitäten außerhalb ihrer selbst, deren ganz eigene Qualitäten dann auf das Publikum des Barden wirken, um es zu manipulieren. Bei vielen Barden sind diese Entitäten zumindest teilweise musikalischer Natur, wie etwa Lieder oder auch Tänze, aber manche vermögen sogar nur durch ihre meisterliche Beherrschung der Sprache, sei es durch Gedichte, Geschichten, Schmähreden oder Schmeicheleien, direkte Macht über andere Menschen auszuüben ...

Lukord Dyndbard von Svinsager  
in »Gedanken zum magischen Tun entlang des Nebelmeers«

155

Der Barde benötigt einen Aspekt, der seine Zugehörigkeit zur magischen Tradition der Barden beschreibt (DAS SINGENDE FEUER IN DER DÜSTERNIS).

**WIE KANN MAN DEN TRADITIONSASPEKT****EINSETZEN UND REIZEN?**

Barden sind exzellente Unterhalter, Sänger und Erzähler, die ständig auf der Suche nach Geschichten und Gerüchten sind. Sie erkennen schnell verborgene Zusammenhänge und können sich auch komplexe Sachverhalte problemlos merken und reproduzieren. Die Begeisterungsfähigkeit des Barden geht einher mit einer Neigung zur Leichtgläubigkeit oder dem Ignorieren unerwünschter Widersprüche.

**SIEHE AUCH:**

Magisches Instrument

Extras S. 135

Legendäre Instrumente können als Extra erworben werden.

Wir bilden jedes beherrschte Lied des Barden über einen Stunt ab.

**BEISPIELLIEDER:****Mutgesang**

Wenn der Barde einen heroischen Gesang anstimmt, um die Kampf-moral seiner Gefährten anzuheben und sie mit Mut und Zuversicht zu erfüllen, erhältst du beim *Erschaffen eines Vorteils* +2 auf *Charisma*.

Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen

Denk dran, du kannst diesen  
(und alle weiteren Stunts)  
natürlich mit arkanem Stress  
für einen noch mächtigeren  
Effekt kombinieren.

### Schmähgesang

Wenn der Barde einen Schmähgesang anstimmt, um seine Gegner in blinde Wut zu versetzen, erhältst du nach Zahlung eines Fate-Punkts bei *geistigen Angriffen* +3 auf *Provokieren*.

Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen

### Heilgesang

Wenn der Barde einen Heilgesang anstimmt, kannst du zum *Behandeln (Überwinden)* einer *körperlichen Konsequenz Charisma* einsetzen.

Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen

---

#### DER ZWINGER

Wer sich auf Zucht und Ausbildung bestimmter Tiere versteht, wird im Norden oft als Zwinger bezeichnet. Streng genommen steht dieser Titel aber nur wenigen zu. Denn echte Zwinger besitzen – oft schon seit ihrer Kindheit – eine so tiefgehende Verbindung zu den Tieren zumindest einer Art, dass sie sich manchmal nur halb menschlich fühlen. Wird diese Gabe nicht rechtzeitig erkannt und ausgebildet, kommt es leicht zu Gerüchten über Gestaltwandler und Werwesen – oft mit fatalen Folgen. Richtig geschult erlangen Zwinger übernatürliche Macht über Tiere, wobei man mächtige Zwinger daran erkennt, dass sie von gefährlichen tierischen Gefährten begleitet werden, manchmal sogar mehreren.

Der Zwinger benötigt einen Charakteraspekt, der seine Zugehörigkeit zu dieser magischen Tradition und seine Nähe zu einer bestimmten Tierart beschreibt (SCHLAU WIE DIE RABEN, FRECH WIE DIE KRÄHEN).

---

#### WIE KANN MAN DEN TRADITIONSASPEKT EINSETZEN UND REIZEN?

Geht es um den Umgang mit Tieren und die Kenntnis ihrer Eigenarten, so gelten Zwinger im Norden als unangefochtene Experten. Leider ist die Gleichgültigkeit der Zwinger gegenüber menschlichen Sitten und Umgangsformen ebenso legendär.

Der Zwinger kann über magische Stunts seine Fähigkeiten erweitern. Diese Stunts müssen einen Bezug zur jeweiligen Tierart haben. Soll sich der Anwendungsbereich des Stunts auf mehrere Tierarten erstrecken, muss er für jede Tierart einzeln erworben werden!

---

#### BEISPIELSTUNTS:

##### Mit den Wölfen heulen

Der Zwinger spricht die Sprache einer bestimmten Tierart (hier: »Wölfisch«) und kann mit Wölfen wie mit Menschen kommunizieren.

Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben

Getreue und Verbindungen

Extras S. 140

### Tiergefährte

Ein Zwinger kann sich einen tierischen Begleiter suchen.

Dieser wird entweder als Getreuer oder als Verbindung abgebildet.

### Auf Adlers Schwingen

Der Zwinger kann sein Bewusstsein in den Körper eines Adlers oder anderen Raubvogels versetzen. Er hat dort keinerlei Einfluss auf die Gefühlswelt oder die Entscheidungen des Tieres, kann aber als Adler dessen Umwelt wahrnehmen. Sein eigener Körper bleibt in Trance zurück.

Um den Körper des Adlers übernehmen zu können, muss der Zwinger mit *Wille* dessen *Willen überwinden*. Im Körper des Adlers nutzt der Zwinger bei Nachforschen und Wahrnehmen die Fertigkeitwerte des Adlers. Bei der Festlegung von Schwierigkeiten werden die Fähigkeiten eines Adlers herangezogen.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*



*Whyram die Bestie war unter Zwingern legendär. Die verschlagene Kreatur folgte seit Generationen dem Kroner-Clan und trug angeblich die Seele der Stammesmutter in sich.*

### DER RUNENWERFER

Selbst im Norden sind Runengelehrte, also Menschen, die aus Sprachen, Geschichte und Legenden mächtige Zeichen und Worte schöpfen und damit Magie wirken, eher selten. Runengelehrte beginnen ihre Laufbahn zwar als schriftkundige Gelehrte, die als Chronisten, Stadtschreiber, Buchhalter, Heiler oder Baumeister wirken, doch irgendwann konzentrieren sie ihren Geist ganz auf die Beherrschung der Runen. Die Mehrheit der Gelehrten strebt dies aber nicht an oder scheitert an dieser Aufgabe. Sie arbeiten weiterhin in ihren Berufen und bringen es dort oft zu großer Meisterschaft. Viele versuchen sich allerdings in allen Künsten, auch dem Studium mächtiger Runen, so dass diese Runenwerfer irgendwann eine oder mehrere Runenanwendungen kennen, mit deren Hilfe sie Wunden versorgen, für Glück im Kampf sorgen oder einen Schutz gegen Feuer bewirken können.

Der Runenwerfer benötigt einen Charakteraspekt für seine Zugehörigkeit zu dieser magischen Tradition (**WANDERNDER STUDENT DER KLINGENWORTE UND KRIEGSZEICHEN**).

**WIE KANN MAN DEN  
TRADITIONSASPEKT  
EINSETZEN UND  
REIZEN?**

Runenwerfer sind in allen alten Schriften und Zeichen bewandert und verfügen über umfassende Kenntnisse zu Geschichte und Legenden vergangener Zeitalter, so dass sie selbst unbekannte oder bruchstückhaft erhaltene Texte sinnvoll zu interpretieren wissen. Ihre Faszination für alte Inschriften und andere Überlieferungen nimmt oft zwanghafte Züge an, so dass sie leicht jedes Gefühl für Raum und Zeit verlieren, während sie brüchige Schriftrollen studieren oder durch längst vergessene Bibliotheken stöbern.

Alle Runen werden als eigene *Stunts* abgebildet.

**BEISPIELSTUNTS:** Heilrunne

Wenn der Runenwerfer eine »Heilrunne« an oder auf eine Wunde zeichnet, erhältst du beim Behandeln (*Überwinden*) einer körperlichen Konsequenz +2 auf *Gelehrsamkeit*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Waffenrunne**

Der Runenwerfer bringt die Waffenrunne auf einer Waffe an. Die so gekennzeichnete Waffe richtet eine Szene lang, wenn sie trifft, besonders starken Schaden an.

Das Anbringen der Waffenrunne kostet einen Fate-Punkt. Resultiert aus dem Angriff mit einer so markierten Waffe eine Konsequenz, dann darf diese einmal pro Konflikt um eine Stufe erhöht werden.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

**Feuerschutzrunne**

Der Runenwerfer kennzeichnet einen Gegenstand oder eine Person mit der Feuerschutzrunne. Der so markierte Gegenstand bzw. die so markierte Person erleiden eine Szene lang keinen Schaden durch Feuer.

Voraussetzung für das erfolgreiche Anbringen der Feuerschutzrunne ist das *Erschaffen eines Vorteils* mit Hilfe von *Gelehrsamkeit*.



*Meine Runen,  
ein Band ins Totenreich*

Es entsteht ein Situationsaspekt, der die Unempfindlichkeit gegen Feuer ausdrückt.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

---

**DER STEINBLUTTRÄGER**  
**DER DWARGEN**

Unmittelbar nach der Geburt werden Dwargen mit mineralischen Ölen gesalbt. Während der ersten Lebensjahre massiert man regelmäßig Bergstaub, ein Puder aus Erz, in ihre Haut ein. Diese Rituale sollen die Kinder kräftigen und diejenigen aussondern, welche nicht stark genug für ein Leben mit Stahl und Stein sind: Kinder, die mit Hautausschlägen, nässenden Wunden oder eitrigen Geschwüren auf eine dieser Behandlungen reagieren, werden zum Sterben in Höhlen und Minenschächten ausgesetzt. Mit seinem zwölften Jahr erhält dann jeder Dwarf seinen ersten Hautstein, ein kleines Implantat aus Erz, welches auf dem Brustbein eingesetzt wird. Dieser Hautstein bleibt ein Leben lang unverändert, doch bei Dwargen mit der Gabe des Steinbluts verformt sich der Hautstein in wenigen Tagen zu einer kleinen Reliefskulptur, deren Gestalt aus den Träumen des jungen Dwargen entsteht. Solche Dwargen werden dann zu Stein- oder Stahlmeistern ausgebildet, die mit ihrem Willen über Metalle und Felsen gebieten können.

159

Ein Steinblutträger der Dwargen benötigt einen Aspekt, der ihn als Träger des Steinblutes kennzeichnet (*ERBE DER EISENFAUST*).

---

**WIE KANN MAN DEN TRADITIONSASPEKT EINSETZEN UND REIZEN?**

Steinblutträger haben ein umfassendes, fast instinktives Wissen über alle (Edel-)Steine und Metalle, das sich auch auf Qualität und Beschaffenheit entsprechender Artefakte erstreckt. Ihre Faszination für solche oft wertvollen Objekte lässt sie gierig erscheinen, aber eigentlich neigen sie nur dazu, alle im Vergleich eher nicht-materiellen Werte – seien es Schuldscheine, Orden oder Gedichte – zu unterschätzen oder zu ignorieren!

*Artefakte Extras S. 132*

Die Waffen, Rüstungen und Schilde der Dwargen lassen sich am besten als Artefakte abbilden.

---

**BEISPIELSTUNTS:** Ein *Stunt* gibt an, über welche grundlegende Art von Fähigkeiten der Stein- oder Stahlmeister verfügt.

#### **Steinmeister**

Steinmeister können Gestein und metallhaltiges Erz wie Wachs mit bloßen Händen verformen. Dies sollte die Spielleitung bei der Festlegung der Schwierigkeit bei Proben auf *Handwerk* berücksichtigen. Wenn der Steinmeister mit Steinen beworfen wird, erhältst du beim *Verteidigen* +2.

Dieser Stunt kostet zwei Punkte Erholung.

Typ:

1. Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen
2. Einer Aktion einen Bonus zuordnen

### Stahlmeister

Stahlmeister vermögen hingegen Metall und Erz durch Willenskraft zu manipulieren, als ob sie dazu Schmiedewerkzeuge und Esse zur Verfügung hätten. Sie können damit Metall auch erhitzen.

Sie können *Wille* statt *Handwerk* nutzen, um Metall zu bearbeiten.

Für einen Fate-Punkt können sie außerdem einen Aspekt **GLÜHEND HEISS** auf einen metallischen Gegenstand legen. Sämtliche Aktionen, die eine Handhabung dieses Gegenstands erfordern, müssen einen *passiven Widerstand* von +3 überwinden.

Dieser Stunt kostet zwei Punkte Erholung.

Typ:

1. Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen
2. Einer Aktion einen Bonus zuordnen



*Blutrüstungen werden  
über Jahrhunderte hinweg geschmiedet,  
da jedes einzelne Teil im Blut  
eines verstorbenen Stahlmeisters gelöscht werden muss.*

**SCHRIFTEN DER WAISMARK**  
 ... lange genug bei den Ghorgarden gelebt! Ihre heidnischen Priester, Dryweden genannt, wirken im Geheimen immer noch Magie – aber sie scheinen viel vom Können ihrer Ahnen verloren zu haben. Heute können sie nur noch bestimmte Wundertaten ausüben, solange sie sich an ihren heiligen Stätten befinden. Wie diese ihnen Macht verleihen, blieb mir unklar, doch ich vermute, dass ihre Ahnen vor den Tagen der Kolonisierung noch zu wirklichem Hexenwerk befähigt waren, bei dem sie diese heidnischen Haine ganz äquivalent zur segensreichen Kraft unseres Librams und der gläubigen Gemeinde nutzten! Das Gerücht, wonach Dryweden ihre Haine in gewisser Weise mit sich nehmen können, konnte ich erwartungsgemäß nicht bestätigen. Unangebracht erscheint somit eine großflächige Säuberung, vor allem angesichts der harmlosen Natur ...

*Brief eines Zætors aus einem versiegelten Archiv in Lyonnas.  
 Der Name des Autors wurde unkenntlich gemacht,  
 eine eigentlich Ketzern vorbehalten Praxis.*

---

## DIE KLEINEN TRADITIONEN DER WAISMARK

**DER KULTIST** Die einzelnen magischen Fähigkeiten der Kultisten können recht mächtig sein, aber um mehr als *eine* solche Fähigkeit zu beherrschen, muss ein Kultist im Tausch jeweils einen Teil seines Wesens opfern. So ein hoher Preis wird aber nicht leichtfertig gezahlt, weshalb hochrangige Kultisten gern mit Tricks den Eindruck magischer Macht erwecken. Ihre Techniken ähneln denen der Gaukler. Fingerfertigkeit lässt Objekte erscheinen und verschwinden. Rauch, Licht und Schatten erzeugen »Götterscheinungen«. Suggestivfragen und geschickte Formulierungen täuschen den Gläubigen übernatürliches Wissen durch Telepathie oder den Kontakt mit dem Reich der Geister vor. Auch die raffinierten Spiegelkonstruktionen in ihren geheimen Tempeln dienen so nicht bloß der Warnung vor Eindringlingen, sondern vor allem der diskreten Überwachung der Anhänger. Kultisten betrachten dies allerdings nicht als Betrug. Ihrem Glauben nach basiert Magie nicht nur auf Pakten mit den Alten Göttern, sondern auch auf geheimem Wissen. Ob sie mit diesem nun Zauber wirken oder täuschend echte Götzenfratzen in grünen Rauch projizieren, ist unerheblich. Magie und Trickserie gehen für sie nahtlos ineinander über.

Jeder Kultist benötigt zumindest einen Aspekt, der seine Zugehörigkeit zum Kult eines Gottes beschreibt. Es empfiehlt sich, den verehrten Gott im Traditionsaspekt zu verankern. Wählt der Kultist mehrere Stunts, dann verehrt er auch mehrere Götter und muss sich darauf in seinem Aspekt beziehen. Ergänzt ein Kultist im Laufe seiner Karriere weitere magische Stunts, muss sein Traditionsaspekt umgeschrieben werden.

**WIE KANN MAN DEN  
TRADITIONSASPEKT  
EINSETZEN UND  
REIZEN?**

Bei den Kultisten stehen Traditionsaspekt und gewählter magischer Stunt in einem engen Zusammenhang. Deswegen haben wir die Beispiele fürs Einsetzen und Reizen auch beim jeweiligen Stunt aufgeführt.

**BEISPIELSTUNTS: Geist der Achtfachen Ordnung**

Der Kultist hat ein photographisches Gedächtnis. Er erinnert sich nicht nur automatisch an alles, was er je erlebt oder gehört hat: Er *kann* auch nichts mehr vergessen!

Der Kultist kann einmal pro Szene einen Situationsaspekt mit Bezug auf eine Erinnerung erschaffen, den er einmal frei einsetzen kann. Man kann seinen Traditionsaspekt **KULTIST MIT GEIST DER ACHTFACHEN ORDNUNG** reizen, um ihn sich in seinen Erinnerungen verlieren zu lassen oder ihm Dinge ins Bewusstsein zu rufen, die er lieber vergessen hätte.

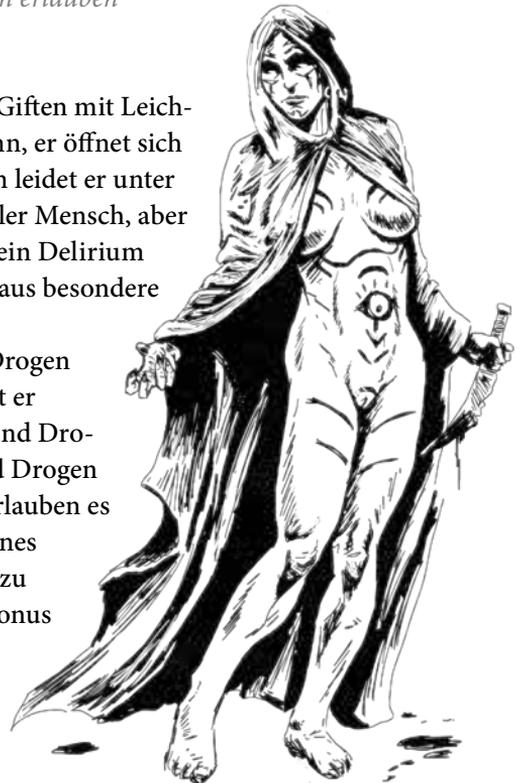
*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

*Das letzte,  
was der junge Læktor  
in seinem Leben sah,  
waren die obszönen Symbole,  
die sie mit seinem Blut auf  
ihren nackten Körper gemalt hatte.*

**Weisheit des Wahnsinns**

Der Kultist kann den meisten Giften mit Leichtigkeit widerstehen – es sei denn, er öffnet sich freiwillig ihrer Wirkung. Dann leidet er unter Giften aller Art wie ein normaler Mensch, aber wenn er in einen Rausch oder ein Delirium verfällt, so erwachsen ihm daraus besondere Kräfte.

Wenn der Kultist Giften und Drogen zu widerstehen versucht, erhält er beim *Verteidigen* gegen Gifte und Drogen +2 auf *Statur*. Aus Gift und Drogen resultierende Konsequenzen erlauben es dem Kultisten unter Einsatz eines Fate-Punkts, Fertigkeitwürfe zu wiederholen oder mit einem Bonus von +3 zu versehen, wenn sich dieser narrativ aus dem



Rausch oder Delirium begründen lässt.  
Dieser Stunt kostet zwei Punkte Erholung.  
Man kann seinen Traditionsaspekt **KULTIST MIT DER WEISHEIT DES WAHNSINNS** reizen, um ihn auch ohne Droge einen bereits erlebten Rausch noch einmal erleben zu lassen.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

### Gebot des Feuers

Der Kultist kann kleine Lagerfeuer, Kerzen, Öllampen und Fackeln in Sichtweite mit einer Geste oder einem Wort oder Laut entzünden – selbst bei Wind oder Regen, aber nicht, wenn dort keine Flamme brennen kann (z. B. im Wasser). Lange Zeit nichts anzuzünden macht ihn hingegen rasch reizbar und dünnhäutig.

Der Kultist kann mit *Wille* einen *Vorteil erschaffen* und einen Aspekt wie **BRENNEND, LICHTERLOH IN FLAMMEN STEHEND, ENTZÜNDET** oder Ähnliches auf einen Gegenstand legen.

Sein Traditionsaspekt **KULTIST MIT DEM GEBOT DES FEUERS** sollte gereizt werden, wenn der Kultist seinen pyromanischen Trieben nicht regelmäßig nachgeht.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**DER DRYWEDE** Auch wenn die Letzten der Ghorgarden, welche noch am Nordufer des Ibernischen Golfes leben, tödlich beleidigt wären,

würde man die als Dryweden bekannten Priester ihres alten Glaubens nur als »kleine« Tradition klassifizieren, so entspricht dies heute der Wahrheit. Manche Überlieferungen deuten auf mächtige Magie der Dryweden zur Zeit der ersten Kolonisten hin, doch mittlerweile beschränkt sich die Kunst dieser Priester auf eingeschränkte Zauber, die sich mit der Beeinflussung von Pflanzen und Tieren sowie mit dem Erkennen und Deuten von Omen in der Natur befassen. Jeder Drywede hat dabei eine starke Beziehung zu den heiligen Hainen seines Volkes, insbesondere zu dem, aus dem er seine Kräfte bezieht. Eigentlich könnte ein Drywede deshalb nur in diesem Hain magisch tätig werden, weshalb die Dryweden zum Ausgleich ein natürliches Objekt, einen sogenannten Anker, aus ihrer heiligen Stätte –

*Kaum hatte der freundliche alte Mann den knorrigen Ast ergriffen, als sich sein Antlitz in eine furchtbare grüne Fratze verwandelte und der Wald zum Leben erwachte ...*



sei es ein Stein, Ast oder Vogelknochen – mit einem besonderen Zeichen weihen und bei sich tragen.

Jeder Drywede benötigt zunächst einen Aspekt, in dem seine Weihe in einem der heiligen Haine zum Ausdruck kommt (SPRECHER DER TRÄUMENDEN BIRKEN).

**WIE KANN MAN DEN  
TRADITIONSASPEKT  
EINSETZEN UND  
REIZEN?**

Die Verbindung eines Dryweden mit seinem Hain ist so stark, dass er nicht nur über magische Kräfte, sondern auch über ein Gespür für Tiere und Pflanzen seines Hains verfügt. Der Anker stabilisiert diese Beziehung auch außerhalb des Hains, weshalb Dryweden empfindlich auf jegliche Gefährdung ihres Ankers reagieren.

Seine übernatürlichen Fertigkeiten erwirbt er in Form magischer Stunts, die nur nutzbar sind, solange er seinen »Anker«, also ein geweihtes Objekt aus dem Hain, bei sich trägt. Dieses Objekt kann bearbeitet sein, so dass aus einem Knochen eine Flöte oder aus einem Ast ein Stab wird. Es muss einmal im Jahr zur Sommer- oder Wintersonnenwende in dem besagten Hain neu geweiht werden, um nicht seine Wirkung zu verlieren!

**BEISPIELSTUNTS:**

**Omen der Schuld**

Je nach Umgebung sammeln sich totes Laub, Staub, Blütenblätter oder kleine Insekten in geometrischen Mustern um denjenigen unter den Anwesenden mit den größten Schuldgefühlen oder der größten Angst vor der Offenlegung eines Geheimnisses.

Wenn der Drywede versucht eine Lüge oder Schuld zu erkennen, erhältst du einmal pro Szene beim *Erschaffen eines Vorteils* +3 auf *Empathie*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Omen der Vorsicht**

Über Fallen oder einem Hinterhalt scheint dem Dryweden das vorhandene Licht besonders hell aufzustrahlen.

Wenn der Drywede versucht, eine Falle oder einen Hinterhalt zu entdecken, erhält er beim *Überwinden* +2 auf *Wahrnehmen*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Waldfrieden**

Aggressive Tiere beruhigen sich und verlieren das Interesse am Dryweden und seinen Verbündeten.

Wenn der Drywede ein Tier besänftigt, erhältst du beim *Überwinden* +2 auf *Charisma*. Wenn er positive Aspekte auf ein Tier legen will, erhältst du beim *Erschaffen eines Vorteils* ebenfalls +2 auf *Charisma*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Die Furcht der Beute**

Menschen und Tiere empfinden plötzlich Misstrauen und Angst – auch ohne Anlass –, so dass sie Täuschungen und Einschüchterungsversuchen leicht zum Opfer fallen.

Wenn der Drywede versucht, Mensch oder Tier einzuschüchtern, verursacht er eine leichte geistige Konsequenz. Die Anwendung dieses Stunts kostet je einen Fate-Punkt.

Gegner, die keine Konsequenzen nehmen können, scheiden aus dem Konflikt aus.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

**DAS KIND DES WALDES**

Die Kinder des Waldes – auch bekannt als die Bruderschaft von Lerad – sind eine alte Geheimgesellschaft in der Waismark. Alle Mitglieder der Bruderschaft führen ihre Abstammung auf geheimnisvolle und mächtige Waldgeister aus den Tiefen des Leradin zurück. Sie unterscheiden dabei sechs Blutlinien (Bär, Baum, Erde, Himmel, Wasser, Wolf), deren Abkömmlinge übernatürliche Fähigkeiten entwickeln können, die die Natur ihrer Ahnen widerspiegeln. Die Besitzer solcher Kräfte werden als Blutmeister bezeichnet und genießen hohes Ansehen innerhalb der Bruderschaft, auch wenn die mächtigsten Blutmeister selten in Erscheinung treten, da sie die Wildnis den Städten vorziehen. Alle Kinder des Waldes zeigen von Geburt an eine Affinität zu dem Lebensraum oder den Tieren ihrer Blutlinie. Um aber entsprechende Kräfte in sich zu wecken, müssen sie über Jahre hinweg in geeigneter Umgebung – fern von Siedlungen – meditieren. Ist es dann gelungen, mindestens eine

übernatürliche Fähigkeit in sich zu wecken, so lassen sich weitere schneller entwickeln, auch wenn dies eine schleichende Entmenschlichung und Zurückgezogenheit des Blutmeisters zur Folge hat.

Ein Kind des Waldes benötigt einen Aspekt, der seine Zugehörigkeit zu einer der sechs Familien des Waldes beschreibt (KIND DER SPRUDELNDEN BÄCHE VON LARYS).

Ein Stunt beschreibt seine magische Fähigkeit, die zu seiner Familie passen muss. Ein Kind des Waldes kann auch mehrere Stunts seiner Familie erwerben.



*Die Kreatur wick seinem  
Blick aus und fauchte.  
Da wusste er,  
dass er seine geliebte Nella  
an den Wald verloren hatte.*

---

**WIE KANN MAN DEN  
TRADITIONSASPEKT  
EINSETZEN UND  
REIZEN?**

In ursprünglicher Umgebung kann der Traditionsaspekt des Kindes des Waldes zu seinem Vorteil eingesetzt werden. Was als ursprünglich anzusehen ist, ergibt sich aus der Familie des Kindes des Waldes. Dies kann ein Urwald sein, ein wilder Bach, aber beim Wolfsbruder auch eine vertraute Gruppe, die ihm das Gefühl eines Rudels vermittelt. Der Traditionsaspekt kann gereizt werden, wenn sich das Kind des Waldes an einem Ort aufhält, der zivilisatorisch überformt ist, insbesondere aber sind Umgebungen betroffen, die nichts mit seinem Habitat gemein haben. Als Beispiele seien genannt der Wasserbruder in der Wüste oder der Baumbruder in der Savanne.

---

**BEISPIELSTUNTS:**

**Wie ein Fisch im Wasser (Wasserbrüder)**

Das Kind des Waldes ist ein geschickter Schwimmer und Taucher und sieht auch unter Wasser alles unverzerrt.

Der Wasserbruder kann im Wasser passiven Widerstand von bis zu +2 gegen Sicht oder Bewegung ignorieren.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

**Von Ast zu Ast (Baumbrüder)**

Flink wie ein Eichhörnchen schwingt das Kind des Waldes durch die Baumkronen.

Wenn der Baumbruder in Bäumen klettert, erhältst du beim *Überwinden* +2 auf *Athletik*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Stimme des Rudels (Wolfsbrüder)**

Ruft vor allem Wölfe, aber auch Füchse und wilde Hunde in Windeseile zur Unterstützung des Waldkindes herbei, sofern solche sich in der Umgebung aufhalten. Alle solchen Tiere verstehen das Kind und reagieren positiv, als ob es ein Freund oder guter Bekannter wäre.

Sie stehen nicht unter der unmittelbaren Kontrolle des Kindes.

Dieser Stunt ist einmal pro Szene anwendbar.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

**Naturgewalt (Bärenbrüder)**

Das Waldkind erfährt im Kampf und bei allen Anwendungen roher Gewalt und Stärke einen erheblichen Zuwachs an Körperkraft.

Wenn der Bärenbruder Gewalt bei Kraftakten einsetzt, erhältst du beim *Überwinden* +2 auf *Statur*. Zusätzlich kannst du *Statur* für den *Angriff* im Nahkampf einsetzen.

Dieser Stunt kostet zwei Punkte Erholung. Alternativ ist auch ein Bonus von +4 oder +6 möglich, dann betragen die Kosten drei bzw. vier Punkte Erholung.

Typ:

1. Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen
2. Einer Aktion einen Bonus zuordnen

---

**DER EISENSÆNGER**

Wen die Mondmeister der geheimnisvollen Ureinwohnern der Askarpen, der Lytæn, als Eisensænger auserwählen, dessen Körper wird mit immer größeren und komplexeren Tätowierungen überzogen, die ihn zu einer Mischung aus Instrument und Waffe werden lassen. Jede Tätowierung kann der Eisensænger mit einem spezifischen Gesang, Rhythmus oder Tanz dazu bringen, ihm besondere Kampffähigkeiten zu verleihen. Wer sich unter den Lytæn als Krieger oder Jäger ausgezeichnet hat, – meist sind dies Eisensænger mit mindestens drei der als Mondmale bekannten Tätowierungen – wird manchmal sogar für würdig befunden, eine der Mæglang, der sagenhaften Waffen aus Mægloth, zu tragen!

Ein Eisensænger benötigt einen Aspekt, der seine Zugehörigkeit zu dieser Kriegerkaste kennzeichnet oder den Grund für seine Erhebung in diesen Rang ausdrückt (etwa WOLFSBRECHER, nachdem er in seinem vierzehnten Winter einen hungrigen Wolf tötete, indem er ihm das Rückgrat brach).

167

---

**WIE KANN MAN DEN  
TRADITIONSASPEKT  
EINSETZEN UND  
REIZEN?**

Eisensænger vermögen das kämpferische Können und die körperlichen Möglichkeiten ihres Gegenübers, egal ob Mensch oder Tier, schon nach kurzer Beobachtung exakt einzuschätzen. In ihrem ständigen Streben nach Perfektion weichen sie kaum einer Gelegenheit zu kämpferischem Wettstreit oder gar einer direkten Herausforderung zum Zweikampf aus.

Seine besonderen Fähigkeiten werden als magische Stunts erworben.

*Mæglang Extras S. 135*

Der Besitz einer Mæglang (*Nachteisenwaffe*) wird als Extra abgebildet.

---

**BEISPIELSTUNTS:**

**Mal der Steine**

Der Eisensænger setzt seinen gestählten Körper ein, um Angriffe abzublocken.

Wird der Eisensænger körperlich angegriffen, kannst du *Statur* zur *Verteidigung gegen körperliche Angriffe* einsetzen.

Typ: *Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**Mal des Windes**

Der Eisensænger kann sich auch in schwierigem Gelände behände fortbewegen.

Der Eisensænger kann bei Fortbewegung einen Aspekt ignorieren, der schwieriges Terrain darstellt.

Typ: *Ausnahmen von den Regeln erlauben*

### Mal der Klauen

Der Eisensænger mit dem Mal der Klauen verursacht im Kampf gefährliche Wunden. Der Eisensænger kann einmal pro Szene unter Zahlung eines Fate-Punktes eine körperliche Konsequenz um eine Stufe erhöhen (also eine leichte in eine mittlere bzw. eine mittlere in eine schwere). Im Falle einer schweren Konsequenz muss entweder eine weitere Konsequenz genommen werden oder der Gegner ist *ausgeschaltet*.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

### Mal der Schatten

Ein Eisensænger mit dem Mal der Schatten kann sich lautlos bewegen und kämpfen. Wenn der Eisensænger versucht, sich im Schatten oder bei anderen schlechten Sichtverhältnissen unbemerkt zu bewegen, erhältst du beim *Überwinden* +2 auf *Heimlichkeit*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

*Na ...  
juckt die Rüstung?*



**STIMMEN DES IMPERIUMS**  
 »... genau, warum ich die Lehre bei Meister Hylgemech vorzeitig beendet habe!  
 Lieber mit einer Handvoll einfacher Formeln und etwas Wissen zu Anatomie  
 und Kräuterkunde dieses einfache Leben als Spagyriant führen, als womöglich  
 so zu enden wie seine letzten zwei Laborsklaven. Glaubst du etwa, nur die paar  
 alchemistischen Abwässer wären der alleinige Grund für all die Irrformen?  
 Nee, wer wie Hylgemech so besessen von Transformationen ist, der übt gerne  
 am lebenden Objekt – und ich weiß von manchen ehemaligen Laborsklaven,  
 die sich nun zwar schon seit über hundert Jahren einer robusten Gesundheit  
 erfreuen, dafür aber leider die letzten Jahrzehnte auch mit kleinen »Extras« wie  
 Echsenschuppen, Insektenaugen, Kiemen oder zusätzlichen Gliedmaßen in den  
 Tiefen der Kanäle verbringen durften ...«  
*Belauscht im Kräuterladen von Dawod Chrysquul in Manto*

## DIE KLEINEN TRADITIONEN DES IMPERIUMS

**DER SPAGYRIANT** Da Spagyrianten ihre Laufbahn meist als Schüler eines angesehenen Alchemisten beginnen, werden sie gern als »verhinderte« oder gar »gescheiterte« Alchemisten verhöhnt. Leicht wird dann übersehen, dass Spagyrianten außerhalb der Alchemie Kenntnisse über Heilkunde, Drogen und Gifte besitzen, welche Alchemisten oft als banal und ihrer Aufmerksamkeit unwürdig erscheinen. Auch verfügt ein Spagyriant über wenige machtvolle Tränke und Salben, doch diese sind meist zuverlässiger als die der Alchemisten. Viele Spagyrianten zeichnen sich außerdem durch einen bewegten Lebenslauf aus, dem sie die vielfältigsten Fähigkeiten verdanken, selbst wenn ihnen echte Meisterschaft auf einem Gebiet versagt bleibt.

Alle Spagyrianten haben einen Aspekt, der sich auf ihre Zeit als Lehrling eines Alchemisten bezieht (SCHÜLER VON LORINOX MIT DEN DREI AUGEN).

**WIE KANN MAN DEN  
TRADITIONSASPEKT  
EINSETZEN UND  
REIZEN?** Neben ihrem Wissen über Drogen und Heilmittel verfügen Spagyrianten auch über Kenntnisse alchemistischer Gebräuche und pflegen Kontakte zu Alchemisten und ihren Lehrlingen. Dennoch führt ihre unvollständige alchemistische Ausbildung zu einem gefährlichen Halbwissen, so dass Spagyrianten ihre Fähigkeit leicht überschätzen und gelegentlich zu fatalen Fehlurteilen in alchemistischen Angelegenheiten gelangen! Jede wirkungsvolle Formel, über die er verfügt, muss er als magischen Stunt erwerben.

**BEISPIELSTUNTS:** Heiltinktur

Die Tinktur kann eingerieben oder getrunken werden und sorgt für einen sofortigen Genesungsschub bei Verletzungen.

Die Tinktur kann unter Zahlung eines Fate-Punkts einmal pro Szene eine leichte körperliche Konsequenz heilen bzw. eine mittlere körperliche Konsequenz in eine leichte verbessern bzw. eine schwere körperliche Konsequenz in eine mittlere. Jede Konsequenz kann nur einmal von einer Heiltinktur profitieren.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

**Schmerzpriem**

Der Schmerzpriem wird gekaut oder zwischen die Zähne geklemmt und lässt einen für eine Weile die Auswirkungen von Verletzungen oder Erschöpfung vergessen. Der Konsument kann eine Szene lang eine mittlere körperliche Konsequenz ignorieren: Der zugehörige Aspekt darf für den Rest der Szene nicht eingesetzt oder gereizt oder als Hindernis benutzt werden. Dieser Stunt ist einmal pro Szene anwendbar und kostet zwei Punkte Erholung.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

**Knetschminke**

Die Knetschminke erlaubt es, die Gesichtszüge beliebig zu verformen und so das perfekte Abbild eines anderen Menschen zu erzeugen.

Der Effekt lässt aber schnell nach.

Die Knetschminke lässt den Spagyrinten einen Aspekt **SIEHT AUS WIE XYZ** erschaffen, der *passiven Widerstand* von +2 gegen Erkennen und Entdecken bietet. Der Aspekt hält eine Szene lang an und kann einmal frei eingesetzt werden.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

**Nachttrunk**

Der Trunk gewährt einige Stunden tiefen und traumlosen Schlaf. Danach sieht die Welt schon besser aus. Die Tinktur kann unter Zahlung eines Fate-Punkts einmal pro Szene eine leichte



*Nach dem blutigen  
Zwischenfall während der  
letzten Neujahrsorgie sollte ich dem  
Aphrodisiakum vielleicht  
etwas weniger  
Dämonesteißel hinzufügen ...*

geistige Konsequenz heilen bzw. eine mittlere geistige Konsequenz in eine leichte verbessern bzw. eine schwere geistige Konsequenz in eine mittlere. Jede Konsequenz kann nur einmal von einem Nachtrunk profitieren.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

### Schlummerkerze

Jeder, der ein wenig vom Rauch der Schlummerkerze einatmet, fühlt sich, als hätte er mindestens eine Nacht nicht geschlafen.

Der Rauch der Schlummerkerze platziert einmal pro Szene einen SCHLÄFRIG-Aspekt auf den Opfern, der *passiven Widerstand* von +2 gegen passende Aktionen erzeugt. Eine passende Aktion ist beispielsweise das Bemerkens schleichender Spielercharaktere.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

---

**DIE IRRFORM** Irrformen sind durch ihre Mutationen dazu verdammt, ihr Dasein als unterste Schicht der imperialen Gesellschaft zu verbringen. Doch daraus folgt keineswegs ihre Unterlegenheit gegenüber den gewöhnlichen Menschen. Viele Irrformen zeichnen sich durch bizarre Körperformen, Organe oder Gliedmaßen aus, die sie nicht nur als Monstrositäten brandmarken, sondern ihnen auch Fähigkeiten verleihen, die keinem normalen Menschen je zugänglich wären. Einige Irrformen lernen sogar, den Gebrauch ihrer Körper zu perfektionieren – und manche lassen ihre Körper weiter mutieren, um sich merkwürdige Kräfte zu erschließen!

Jede Irrform besitzt einen Aspekt, der die Natur ihrer Fehlbildung beschreibt (DER BETTLER MIT DEM KRAKENKOPF). Dazu passende besondere Fähigkeiten können als magische Stunts erworben werden. Wird eine bestehende Mutation ausgeweitet, muss der vorhandene Aspekt angepasst werden. Kommt eine neue Mutation hinzu, muss ein weiterer, zusätzlicher Charakteraspekt darauf Bezug nehmen.

---

**WIE KANN MAN DEN TRADITIONSASPEKT EINSETZEN UND REIZEN?** Irrformen leben außerhalb der Kanalisationen und Elendsviertel der Städte in der ständigen Angst vor einer Entdeckung ihrer nichtmenschlichen Eigenarten – Verkleiden und Verbergen wird ihnen so zur zweiten Natur. Aber obwohl ihre Mutationen von Nachteil sein können, nützen sie den Irrformen auch.

---

**BEISPIELSTUNTS:** **Katzenaugen**  
Die Augen der Irrform sehen aus wie die einer Katze. Selbst bei Sternlicht kann die Irrform dank der Augen gut sehen.  
Die Irrform kann *passiven Widerstand* durch Sichtbehinderung in Höhe von +2 ignorieren, solange irgendeine Lichtquelle (zum Beispiel

Sternenlicht) vorhanden ist. Alternativ kann auch ein *passiver Widerstand* von +4 ignoriert werden, dann kostet dieser Stunt aber zwei Punkte Erholung.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

### **Langfinger**

Die Irrform besitzt Hände mit unnatürlich langen und vielgliedrigen Fingern. So abstoßend dies wirken mag, so außergewöhnlich ist dafür das Geschick dieser Hände.

Wenn die Irrform etwas stehlen will, erhältst du beim *Überwinden* +2 auf *Diebeskunst*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

### **Krakenarm**

Ein Arm der Irrform hat die Form eines Tentakels, der sich beliebig verbiegen und bis zum Doppelten seiner Ursprungslänge strecken kann, wobei er allerdings immer dünner wird.

Mit Hilfe dieses Arms kann die Irrform ihre Reichweite um eine Zone vergrößern. Ein besonders dehnbarer Krakenarm, der die Reichweite um zwei Zonen vergrößert, kostet zwei Punkte Erholung.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

### **Bocksbeine**

Die Kniegelenke der Irrform sind nach hinten gebogen, doch die Irrform vermag mit ihren Beinen höher und weiter zu springen als normale Menschen.

Wenn die Irrform springen will, erhältst du beim *Überwinden* +2 auf *Athletik*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

### **Krötenhaut**

Die Haut der Irrform ist von unzähligen kleinen Warzen bedeckt, die bei Druck einen dicken glitschigen Schleim absondern.

Dieser erschwert Versuche, die Irrform festzuhalten.

Wenn jemand versucht, die Irrform festzuhalten, erhältst du beim *Verteidigen* +2 auf *Athletik*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

### **Traumschweiß**

Die Haut der Irrform sondert Schweiß ab, der auf andere Wesen wie eine psychotrope Droge wirkt!

Wenn die Irrform in einen Nahkampf verwickelt ist und du beim

Verteidigen einen vollen Erfolg erzielst, erhältst du einen Situationsaspekt anstelle eines Schubs mit Bezug auf die Wirkung der Droge.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

### Scherenschwanz

Die Irrform verfügt über einen hochbeweglichen Schwanz, an dessen Ende eine scharfe Greifzange wächst. Dieser Schwanz kann auch als dritte Hand eingesetzt werden.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

### Sturmaugen

Bei dieser Irrform spannt sich nur Haut über den Augenhöhlen. Viele glauben, sie wäre blind und »Sturmaugen« wäre nur eine Anspielung auf die Unempfindlichkeit solcher »Augen« in einem Sandsturm.

In Wahrheit kann die Irrform durchaus sehen, aber sie sieht ein bizarres Fehlfarbenbild, dessen Einzelheiten nur von den Aspekten und den magischen Eigenschaften der Personen und Objekte ihrer Umgebung abhängig sind. Ohne magische Ausbildung lernen die meisten Irrformen nie, diese Bilder zu deuten. Das Sturmauge ermöglicht keine Tiefenanalyse, sondern nur ein diffuses Bild. Manch ein Dämonologe würde allerdings

buchstäblich seine Augen für diese »Gabe« opfern – wenn er von ihr wüsste.

Wenn die Irrform die Gefühle anderer erkennen möchte, kannst du beim Erschaffen eines Vorteils Wahrnehmen statt Empathie nutzen.

Wenn die Irrform magische Gegenstände analysieren möchte, kannst du beim Erschaffen eines Vorteils Wahrnehmen statt Gelehrsamkeit nutzen.

Dieser Stunt kostet zwei Punkte Erholung.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*



*Nicht, dass Zhoc die Laterne gebraucht hätte. Ihre Begleiter aber konnten hier unten nichts sehen.*

Mitglieder der Gilde der Technosophen verbringen ihr Leben nicht nur mit dem Studium alter Schriften, der Meditation über rätselhaften Diagrammen und der rituellen Wartung der wertvollen Machina des Imperiums. Viele der klügeren und hochrangigen Mitglieder der Gilde entwickeln eine Leidenschaft für das – nicht immer legale – private Sammeln einzelner Machina. Oft sind dies beschädigte oder unverstandene Exemplare, die nur minimalen Regeln zu Gebrauch und Besitz unterliegen. Doch durch eifriges Untersuchen und unermüdliche Reparaturversuche gelingt es häufig, die Funktionen dieser Machina zumindest teilweise wiederherzustellen. Solche Arbeit wird in den meisten Fällen mit dem Besitz- und Nutzungsrecht für die Machina belohnt, wobei Machina – zumindest legal – nie verkauft werden können, da sie dem Imperator und der ihn stellvertretenden Gilde der Technosophen gehören! Machina, welche ein Technosph gefunden hat, existieren allerdings offiziell nicht und sind somit frei von derartigen Auflagen ...

*Machina*  
Extras S. 134

Jedes vollwertige Mitglied der Technosophengilde hat einen Aspekt, in dem sich diese Zugehörigkeit widerspiegelt (**DIE DREIZEHN GESÄNGE DER WARTUNG**). Machina, die dem Technosophen besondere Fähigkeiten verleihen, werden als Stunt dargestellt. Die Ausnahme bilden mächtige, intelligente oder auf andere Art außergewöhnliche Machina, die als *Artefakte* abgebildet werden.

---

**WIE KANN MAN DEN  
TRADITIONSASPEKT  
EINSETZEN UND  
REIZEN?**

So lückenhaft und unklar ihre Überlieferungen auch sind: Technosophen dürften dennoch über die weitreichendsten Kenntnisse zu Machina und deren Gebrauch verfügen – und können entsprechende Legende und historische Anekdoten erzählen. Dieses Wissen verleiht ihnen auch ein trügerisches Selbstvertrauen im Umgang mit allen Arten von Machina – oft mit fatalen Folgen ...

---

**BEISPIELSTUNTS: Multilux-Handfenster**

*Für den modernen Leser:  
Terahertz-Strahlung,  
UV-Strahlung, Mikro- bis  
Radiowellen, Infrarotstrahlung,  
Röntgenstrahlung  
und Gammastrahlung.*

Es handelt sich um eine Art Rechteckige dicke »Lupe« im Messingrahmen mit einer Art Pistolengriff, die auf exotische Varianten des Lichts zugreifen kann. Zu den Einstellungsmöglichkeiten gehören unter anderem: Roter Äther, Schwarzer Äther, die vier Echos der Sterne, das Echo des Feuers, das Echo der Knochen und das Echo des Todes – wobei die letzten beiden von den Technosophen mit einer Erscheinung verbunden werden, die sie die »Musik der Irrformen« nennen. Damit sind unangenehme Geräusche gemeint, welche die Machina von sich gibt, wenn sie sich an bestimmten Orten oder Objekten befindet. Wenn der Technosph versucht, sonst unsichtbare Details aufzuspüren, erhältst du beim *Überwinden* +2 auf *Nachforschen*.  
*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Monorbitalrad (»Monorbit«)**

Seltene Transportmachina in Form eines Stahlreifens, in dem der Fahrersitz samt Antriebseinheit innen auf dem Stahlreifen läuft – schnell und geländegängig.

Wenn der Technosoph versucht, Distanzen auf offenem Gelände zurückzulegen, erhältst du beim Überwinden +4 auf Lenken.

Dieser Stunt kostet zwei Punkte Erholung.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Arbeitsarm**

Schultergeschirr, auf dem sich zwischen den Schulterblättern des Trägers ein kleiner Rucksack aus Metall befindet. Aus diesem kann ein vollbeweglicher Teleskoparm mit einer starken Greifzange am Ende hervorschnellen, um den Träger bei der Arbeit oder im Kampf zu unterstützen.

Dieser Greifarm kann wie ein dritter Arm eingesetzt werden.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

**Blitzaxt**

Metallstab, an dessen Ende zwei Dornen hervorragen, zwischen denen ein tödlicher Lichtbogen aktiviert werden kann. Mit diesem Stunt kann der Technosoph einmal pro Szene im Rahmen einer freien Aktion eine leichte körperliche Konsequenz verursachen.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*



*»Ich hoffe, ihr wisst zu würdigen,  
dass ihr die Halle der Alten sehen dürftet  
und nun im Bauch dieser heiligen Machina enden werdet.«*



**DIE MAGIE DER  
GROSSEN  
MAGISCHEN  
TRADITIONEN**

Für die Angehörigen einer *großen Tradition* ist das Wirken von Magie – was ja nichts anderes als die willentliche Manipulation der lokalen Wirklichkeit ist – vergleichbar mit jedem anderen Handwerk. Jede der großen magischen Traditionen verfügt über eine *Schlüsselfertigkeit*, mit der sie die Wirklichkeit manipuliert.

Im Gegensatz zur ersten Edition von Malmsturm verursacht die Anwendung von Magie normalerweise keinen arkanen Stress. Das Erleiden von arkanem Stress ist optional.

**SIEHE AUCH:**

*Arkaner Stressbalken*  
*Der Charakter* S. 68

Je begabter und geübter der Magiewirkende ist, desto gezielter und tiefgreifender kann er seine magischen Fähigkeiten einsetzen, ohne ein Risiko einzugehen: Die Schlüsselfertigkeit modifiziert die Länge des *arkanen Stressbalkens*. Dabei gelten dieselben Regeln wie für *Statur* (körperlicher Stress) und *Wille* (geistiger Stress).

## STIMMEN DES NORDENS

»Diese merkwürdigen Hügel im Westen?  
Ein besoffener Gelehrter lallte, dies seien in Wahrheit sieben  
mächtige Gräber, die ein Heer für seine gefallenen Anführer schuf!  
Die Hallen sind miteinander verbunden,  
jede mit mehr Schätzen gefüllt als die vorhergehenden.  
Wir müssten uns nur durch diese Berge wühlen ...  
Erde? Steine? Leider nur ein oder zwei Ellen tief.  
Dann trifft man auf lebendiges Fleisch,  
aus dem die Gräber gewachsen sind ...«

**DIE GROSSEN  
MAGISCHEN  
TRADITIONEN** Galder – Schamanistischer Geisterbeschwörer, der mit Geistern verhandelt  
und ihnen Gefälligkeiten abtrotzt.

Seyder – Charismatischer Hexer, der sich Menschen wie Geister durch  
Ausstrahlung und Willenskraft unterwirft.

Runengelehrter – Meister uralter Sprachen und Symbole, der eine Vielzahl  
machtvoller übernatürlicher Zeichen beherrscht.

Læktor – Vertreter einer mächtigen Kirche, den der treue Glaube seiner  
Gemeinde wahre Wunder vollbringen lässt.

Skraat – Gestaltwandelnder Waldgeist mit übernatürlicher Lebensenergie.

Dæmonologe – Rücksichtsloser Erforscher fremder Dimensionen, deren  
Wesenheiten er versklavt.

Priester – Anführer fanatischer Kulte und Sekten, dessen Macht aus den  
wahnhaften Überzeugungen seiner Anhänger erwächst.

Alchemist – Tollkühner Experimentator, dessen Gebräue und Tinkturen die  
unwahrscheinlichsten Effekte erzielen können.

Wenn ein Mitglied einer großen magischen Tradition einen Zauber wirkt, funktioniert dies also analog zur Anwendung einer normalen Fertigkeit:

- ❖ Der Spieler beschreibt den Zauber und den gewünschten Effekt und wählt aus den vier Aktionen (*Überwinden, Erschaffen eines Vorteils, Angreifen, Verteidigen*) eine passende aus.
- ❖ Die Spielleitung legt eine Schwierigkeit fest (*bei passivem Widerstand*) oder würfelt auf eine passende Fertigkeit eines NSC (*bei aktivem Widerstand*).
- ❖ Der Spieler würfelt auf seine Schlüsselfertigkeit.
- ❖ Spieler und Spielleitung können Aspekte *einsetzen*, um neu zu würfeln oder Boni zu erhalten.
- ❖ Das Ergebnis (Fehlschlag, Gleichstand, Erfolg, voller Erfolg) wird ermittelt und angewandt.

Diese kontrollierte Anwendung von Magie verursacht also genauso wenig arkanen Stress wie ein sauber geführter Schwerthieb eines Barbaren körperlichen Stress kostet oder die gehauchten Liebeschwüre eines Verführers geistigen Stress.

#### *EIN BEISPIEL AUS DER WAISMARK*

*Der junge Læktor Amadulf erreicht in letzter Minute ein Gauklerlager in der Nähe seines Dorfes: Dort hat sich bereits ein Mob gebildet, der die Pavee verdächtigt, an dem Verschwinden der seit drei Tagen vermissten kleinen Nelia schuld zu sein. Die Spielleitung hat den Situationsaspekt »SIND DOCH ALLES DIEBE UND KINDSMÖRDER!« etabliert, um die aufgeladene Szenerie darzustellen.*

*Amadulf erhebt seine Stimme, streckt sein goldbeschlagenes Libram der Menge entgegen und spricht ein kurzes Gebet an die verzeihende Liebe der heiligen Mutter, das jeder Gläubige seit seiner Kindheit kennt.*

*Amadulfs Spieler möchte die Lage mit einem subtilen Zauber (Amadulf selbst begreift dies natürlich als Segen oder Gebet) deeskalisieren, der die Gemüter beruhigt. Die Spielleitung schlägt vor, den Zauber als Überwinden abzubilden, um den Situationsaspekt »SIND DOCH ALLES DIEBE UND KINDSMÖRDER!« zu entfernen. Die Schwierigkeit als passiver Widerstand wird auf +4 festgelegt. Amadulfs Schlüsselfertigkeit ist Empathie auf +4. Amadulfs Spieler würfelt , also einen Fehlschlag. Die Spielleitung bietet Amadulfs Spieler jedoch einen Erfolg mit einem großen Haken an. Amadulfs Spieler nimmt das Angebot an und so setzt sich die Szene fort:*

*Die Menge beruhigt sich und wendet sich ihrem jungen Læktor zu. Doch plötzlich dringt eine Stimme aus den hinteren Reihen: »Sagt, ist die kleine Nelia nicht kurz vor ihrem Verschwinden noch in der Nähe Eures Hauses gesehen worden, wie sie Blumen pflückte?«*

## EIN BEISPIEL AUS DEM IMPERIUM

Der Dæmonologe Ublis Yrkuum ist von einer einfallslosen Vernissage seiner Erbtante so gelangweilt, dass er beschließt die Wahrnehmungswelt der Gäste zu erweitern. Weil die Sternkonstellation günstig ist, öffnet er eine Dimensionsspalte zu den Sporenwäldern von Yaglan Beta im Sternbild der Harfe. Die Sporen sind dafür bekannt, bei Kontakt langanhaltende synästhetische Episoden zu verursachen. Die Gäste schmecken also bald die Textur ihrer eigenen Kleidung, riechen die Worte ihrer Gesprächspartner und hören die gereichten Erfrischungen.

Ublis Spieler und die Spielleitung einigen sich darauf, die Wirkung des Zaubers über das Erschaffen eines Vorteils abzubilden. Da die allgemeine Stimmung bereits empfänglich für abstruse Gedankenspiele und neuartige Sinneswahrnehmungen ist, legt die Spielleitung einen passiven Widerstand von +0 fest. Ublis beherrscht seine Schlüsselfertigkeit Nachforschen auf +3 und der Spieler würfelt  $\ominus \ominus \oplus \ominus$ , ein voller Erfolg. Die Auswirkungen des Zaubers werden über den so neu erschaffenen Situationsaspekt *WENN WITZE FLAUSCHIG WERDEN UND DIE BOWLE IN DER KEHLE KREISCHT* abgebildet. Dieser Situationsaspekt kann von Ublis zweimal kostenlos eingesetzt werden.

## EIN BEISPIEL AUS DEM NORDEN

Yrkhtos der Androgyne stürmt durch das nächtliche Grimwerk, um seinen Bruder rechtzeitig vor einem Mordanschlag zu warnen. In einer verschneiten Gasse wird er plötzlich von einer Handvoll Wegelagerer überfallen. Er murmelt ein kurzes Versprechen und lässt dabei den Schädel eines erfrorenen Eichhörnchens fallen. Die Wintergeister folgen seiner Bitte und eine Schar von Eisdolchen fliegt auf die Strauchdiebe zu. Nur einem gelingt es auszuweichen. Der Rest stürzt blutend in den Schnee.

Galder  
Extras S. 190

Christian spielt den Galder Yrkhtos. Als sein Charakter überfallen wird, will er dessen Gegner durch Eisgeschosse niederstrecken. Das ist ein magischer Angriff, der körperlichen Schaden verursacht.

Die fünf NSC bilden einen Mob von +2, der dem Angriff mit der Fertigkeit Athletik auszuweichen versucht.

Christian würfelt seinen Angriff mit der Schlüsselfertigkeit Täuschen (+4). Um sicherzugehen, setzt er zwei Kästchen arkanen Stress für einen Bonus von +3 ein. Dies ist ihm erlaubt, da er unter den Umständen auch seinen Charakteraspekt *BLUT IST DICKER ALS WASSER* einsetzen könnte. Die Würfel zeigen  $\oplus \oplus \ominus \ominus$ , was einen Angriff von +8 bedeutet.

Das Ergebnis für den NSC-Mob fällt ernüchternd aus:  $\ominus \ominus \oplus \ominus$ . Zusammen mit dem Athletik-Wert also insgesamt nur 0. Das bedeutet, dass acht Punkte Stress verursacht werden, so dass vier der fünf Gegner sofort ausgeschaltet werden.

**ARKANER STRESS  
UND DIE GROSSEN  
MAGISCHEN  
TRADITIONEN**

180

Manchmal will ein Magiebegabter den sicheren Rahmen seiner Möglichkeiten verlassen und versucht, mehrere Bereiche seiner Umwelt gleichzeitig oder in zu großem Maßstab zu manipulieren. Das ist ihm in den meisten Fällen nur möglich, wenn er bereit ist, eine besondere Form der Belastung auf sich zu nehmen, die eine zunehmende Schwächung der Stabilität der eigenen Realität darstellt. Diese buchstäblich existenzielle Belastung ist an sich weder körperlicher noch geistiger Natur und unterscheidet sich von diesen Arten von Belastung in einigen wesentlichen Punkten. Magier sprechen hier gemeinhin auch von »arkanen Störungen« oder »Perturbationen«.

**SIEHE AUCH:**

*Stress  
Der Charakter S. 68*

Wie jeder Spielercharakter können auch Mitglieder der großen magischen Traditionen arkanen Stress für einen Bonus nehmen. Die durch einen Charakteraspekt ausgedrückte Mitgliedschaft in einer der großen Traditionen ist immer eine hinreichende Begründung, um arkanen Stress bei Einsatz der jeweiligen Schlüsselfertigkeit zu nutzen: Wenn dein Charakter zaubert, kannst du auch arkanen Stress nehmen, um deine Zauber durch Boni zu verstärken.

*Nach einigem Hin und Her sieht Ulsa seine Chance, Conar endgültig zu besiegen. Er legt alles in den Zauber und schleudert Conar ein magisches Geschoss aus reiner Finsternis entgegen. Die Spielleitung füllt das vierte arkane Stresskästchen auf Ulsars auf Ulsars arkanem Stressbalken aus und erhält dafür einen Bonus von +4 auf den Wurf. Das könnte Conar weh tun ...*

*Sie hatten den Erzepiskopen  
schon vor Jahrhunderten  
heiliggesprochen.  
Niemand hatte sich je gefragt,  
warum dieser gigantische  
Verschlussstein auf seiner Gruft  
ruhte.*



**ARKANER STRESS  
UND ARKANE  
KONSEQUENZEN  
(STIGMATA)**

Hat der Magiewirkende die lokale Realität durch Manipulation aus dem Gleichgewicht gebracht, umgibt ihn der Nachhall dieser Störung wie eine Aura und beruhigt sich nur langsam. Jedes weitere ausufernde Wirken von Magie heizt die Perturbationen der persönlichen Realität weiter an, wird somit zur Gefahr für den Magiewirkenden und kann unangenehme Folgen haben, die von durchdringendem Schwefelgestank über dämonisch verzerrte Gesichtszüge oder eine Flammen-corona bis hin zu permanenten Wesensveränderungen reichen können. Diese Folgen werden gemeinhin »Stigmata« genannt und haben je nach Tradition verschiedene, oft charakteristische Erscheinungsformen.

**SIEHE AUCH:**

*Konsequenzen und Heilung  
Der Charakter S. 105*

In Regeln ausgedrückt heißt dies, dass dein Charakter erst dann seinen arkanen Stressbalken leeren leeren kann, wenn er einen *großen Meilenstein* erreicht. Will er außer der Reihe arkanen Stress abbauen, dann muss er eine oder mehrere arkane Konsequenzen nehmen, die sich dann analog zu körperlichen und geistigen Konsequenzen verhalten. Für eine mittlere Konsequenz darfst du also vier Punkte arkanen Stress wegstreichen, die Konsequenz verschwindet am Ende der nächsten Sitzung – das allerdings von ganz alleine: Du brauchst also keine Heilung einzuleiten wie bei körperlichen und geistigen Konsequenzen.

Typische Stigmata findest du bei der jeweiligen Tradition.

**UNKONTROLLIERTES  
ABLASSEN VON  
ARKANEM STRESS**

Große Not – oder großer Leichtsinn – resultieren manchmal in einer alternativen Methode, die alle Perturbationen der persönlichen Realität sofort und vollständig beruhigt, dies jedoch mit fatalen Folgen für die Umgebung erkauft: Der Magiekundige sammelt sich in einer kurzen Meditation, um alle inneren Schranken zu beseitigen, damit er die Realitätsverwerfungen seiner persönlichen Sphäre ungezügelt hinaus-schießen lassen kann. So entsteht vor Ort ein Malmsturm, dessen Natur von seiner Umgebung und vom Schicksal abhängt.

**SIEHE AUCH:**

*Malmstürme und  
Malmsturm-Aspekte  
Der Malmsturm S. 119*

Dieser Malmsturm kann durch einen oder mehrere lokale Malmsturm-Aspekte repräsentiert werden, deren Art, Zahl, Umfang oder Beharrungsvermögen ebenso von der abgelassenen Stressmenge und bestehenden Umgebungsaspekten wie den dramatischen Bedürfnissen der Situation abhängen!

Sicher ist: Das unkontrollierte Ablassen von arkanem Stress hat immer mindestens einen *Malmsturm-Aspekt* für die aktuelle Szene zur Folge. Da das Auftreten von Malmstürmen und somit das Einführen von Malmsturm-Aspekten dramaturgischen Zwecken dient, solltet ihr die

folgenden Angaben als das behandeln, was sie sind, nämlich Empfehlungen. Geht die Sache ruhiger an, wenn ihr sonst die Geschichte zerschießt, oder kippt Öl ins Feuer, wenn sich Pfadfinder-gemütlichkeit einzustellen droht.

*Dæmonologen, Alchemisten,  
Priester und Læktoren  
unterliegen solchen  
Beschränkungen.*

Für manche magischen Traditionen ist die Möglichkeit des unkontrollierten Ablassens von arkanem Stress beschränkt. Einzelheiten findest du bei den jeweiligen Traditionen.

Als Richtschnur lösen ein oder zwei Punkte abgelassener arkaner Stress einen Malmsturm-Aspekt aus, der bis zum Ende der nächsten Sitzung bestehen bleibt, drei oder vier Punkte Stress erhalten den Malmsturm-Aspekt bis zum Ende des Szenarios aufrecht und bei fünf oder sechs Punkten Stress wird er permanent.

*Das Äquivalent zur Tretmine ...*

Bei sieben und mehr Punkten abgelassenem Stress bricht die lokale Realität zusammen. Das führt nicht gleich zum Tod aller Beteiligten, aber sie werden sich wünschen, ganz ganz weit weg zu sein ...

---

### **WEITERE MÖGLICHKEITEN DER SKALIERUNG**

Ihr könnt die Malmsturm-Aspekte auch anders skalieren, als nur die Lebensdauer des Aspekts zu erhöhen. So bietet sich an, die Ausdehnung des Malmsturms zu vergrößern (regional statt lokal usw.), die Intensität zu erhöhen (gleich mit einem schlimmeren Malmsturm starten, der dafür schneller wieder vergeht, wenn er nicht zugespitzt wird), die Attraktivität des Malmsturms erhöhen (je größer die Verlockung ist, den Malmsturm-Aspekt zuzuspitzen, desto gefährlicher ist er) oder an der Anzahl zu drehen (mehrere kleinere Malmsturm-Aspekte statt eines größeren einführen).

---

### **ABBAU VON ARKANEM STRESS IN TRAUMATA**

Die eigentliche Kunst der großen Traditionen offenbart sich darin, dass sie Methoden zu einem externen, aber kontrollierten Abbau arkanen Stresses entwickelt haben! Die dadurch auftretenden Konsequenzen oder Situationsaspekte werden oft als »Traumata« bezeichnet.

*SPRICHWÖRTER DER WAISMARCK  
Taten sind Früchte, Worte sind Blätter.*

**SEPULTER** In der einfachsten Form entstehen diese Traumata – wie beim Galder – durch eine lange Meditation an ausgewählten Orten, welche durch die arkanen Kräfte anhaltende Veränderungen erfahren, von denen hoffentlich keine akute Gefahr ausgehen wird – auch wenn Langzeitfolgen kaum auszuschließen sind. Derart von einer Tradition genutzte Orte werden allgemein auch als Sepulter bezeichnet.

*Liebe Spielleitung:  
Ein solcher Ort ist auf jeden  
Fall wichtig genug, um ihn als  
Schauplatz für  
weitere Szenen zu etablieren.*

Ein Sepulter kann jeweils nur einen so hervorgerufenen Trauma-Aspekt tragen. Weiterer Stressabbau über den Sepulter ist also nicht möglich, solange ein früherer Trauma-Aspekt nicht verschwunden ist! Der Magiekundige muss den Sepulter aufsuchen, um seinen arkanen Stress abbauen zu können. Er ist jedoch nicht an einen bestimmten Sepulter gebunden. Læktoren können beispielsweise jeden trisantisch geweihten Ort zu diesem Zwecke nutzen.

183

*Galder, Læktoren, Priester  
(Dogmatiker) und Skraat/  
Gidrogh nutzen Sepulter.*

Baut der Magiekundige arkanen Stress über ein Sepulter ab, legt er einen Situationsaspekt darauf. Die Lebensdauer des so entstandenen Situationsaspekts ist abhängig vom Umfang des abgebauten arkanen Stresses:

Bei Abbau von 1 oder 2 Punkten arkanem Stress verschwindet der Situationsaspekt am Ende der nächsten Szene.

Bei Abbau von 3 oder 4 Punkten arkanem Stress verschwindet der Situationsaspekt am Ende der nächsten Sitzung.

Bei Abbau von 5 oder 6 Punkten arkanem Stress verschwindet der Situationsaspekt am Ende des Szenarios.

Bei Abbau von 7 oder 8 Punkten arkanem Stress ist der Situationsaspekt permanent, der Sepulter kann aber erst nach Ende des Szenarios wieder mit einem neuen Trauma-Aspekt versehen werden.

Der Abbau von 9 oder mehr Punkten arkanem Stress ist nicht empfehlenswert (aber durchaus möglich und in außergewöhnlichen Situationen vielleicht die letzte Rettung), da der Sepulter sofort seinen Nutzen für den Magiekundigen verliert und nicht weiter zum Stressabbau genutzt werden kann. Außerdem entsteht sofort ein lokaler Malmsturm-Aspekt, der eine unmittelbare Gefahr für den Magiekundigen bedeuten sollte. Spätestens jetzt muss sich der Magiekundige außerdem auf die Suche nach einem neuen Sepulter machen, was mindestens bis zum Ende der nächsten Sitzung dauern sollte.

*BEISPIEL:*

*Berek Knochenzunge, der alte Galder, half kürzlich einem Dorf, sich einer Gruppe marodierender Söldner zu erwehren. Jetzt spürt er, dass die dabei gewirkten Zauber so langsam ihren Tribut fordern und sucht sich ein einsames Tannenwäldchen als Sepulter, um dort diesen Preis zu entrichten.*

*Berek hat die arkanen Stresskästchen 1, 2 und 4 belegt und sein Spieler möchte diese alle auf einmal leeren. Insgesamt leitet Berek also  $1+2+4=7$  Punkte Stress in den Sepulter ab. Der Ort erhält ein Trauma in Form eines permanenten Situationsaspekts. Spieler und Spielleitung einigen sich darauf, dass die Tannen beweglich werden und eine aggressive Intelligenz entwickeln. Der Ort erhält den Aspekt *DER WALD DER ZEHNTAUSEND BLUTIGEN NADELN*. Innerlich reibt sich die Spielleitung schon die Hände: Es wäre doch zu furchtbar, wenn während eines zukünftigen Schneesturms ausgerechnet dieser Wald die einzige Zuflucht für Berek und seine Gefährten werden sollte.*

Typische Sepulter werden bei den jeweiligen magischen Traditionen beschrieben.

---

**SÆNDA** Eine etwas raffiniertere, doch wohl auch brutalere Variante dieser Technik besteht in der direkten Einleitung von arkaner Perturbation in eine andere Person, welche zudem diesem Vorgang freiwillig zustimmen muss! Seyder sind die einzigen, sicherlich aber die bekanntesten und berüchtigtsten Nutzer eines solchen Verfahrens, dessen Leidtragende generell als Sænda bekannt sind, aber es mag durchaus große Traditionen in fernen Weltgegenden geben, die ähnlich vorgehen.

*Sænda können auf ganz verschiedene Art und Weise abgebildet werden: als einzelne oder Gruppen von Getreuen genauso wie als einzelne oder mehrere Verbindungen. Im Extremfall kann das Sænda auch ein eigener Spielercharakter innerhalb der Gruppe sein ...*

**SIEHE AUCH:**

*Stress  
Fate Core S. 168*

Bei dieser Art des Stressabbaus trägt nicht der Seyder selbst den arkanen Stress, sondern überträgt ihn auf ein oder mehrere Sænda. Ein Sænda kann also anders als ein Sepulter auch mehrere Konsequenzen gleichzeitig auf sich nehmen! Dies erfordert jedoch immer eine emotional stark aufgeladene Situation: eine Schlägerei, eine Orgie, Folter, ein lebensbedrohliches Unwetter usw. Das Sænda erleidet sofort eine äquivalente Menge an wahlweise geistigem oder körperlichem Stress, wobei derjenige über die Art des Stresses entscheiden darf, der das Sænda führt. Es gelten hierbei die gleichen Regeln wie in einem Konflikt, d. h. das Sænda kann maximal eine ein Stresskästchen ausfüllen und eine beliebige Anzahl an Konsequenzen nehmen, um diesen Treffer aufzufangen. Wird der arkane Stress gleichzeitig auf mehrere Sænda übertragen, entscheidet der Seyder, welches Sænda wie viel Stress erleidet.

**GETREUE ALS SÆNDA** Da Getreue nur zwei Stresskästchen haben, sind sie nach jeweils drei Punkten Stress ausgeschaltet (wenn du keine weiteren Stresskästchen hinzugekauft hast). Das Sænda kann in dieser Szene keinen weiteren Stress mehr aufnehmen und scheidet gemäß den Regeln für Konflikte aus der aktuellen Szene aus. Was mit dem Sænda passiert, entscheidet die Spielleitung.

**SIEHE AUCH:** Der Tod des Sænda ist hierbei nicht zwingend, häufig kommt es allerdings zu bizarren und langwierigen Veränderungen: neue Gliedmaßen, Verwandlung in Tiere, Pflanzen oder einen Gegenstand, plötzliche Veränderungen des Alters.

*Getreue*

*Extras S. 140*

#### BEISPIEL

*Tungolf der Genießer ist stets von seinem Tänzerquartett umgeben. Nachdem er kürzlich einige dreiste Wegelagerer in die Schranken weisen musste, sieht er sich einigen ebenso angetrunkenen wie aggressiven Mitgliedern der örtlichen Dorfjugend gegenüber.*

*Sein Tanzquartett wird regelseitig als vier einzelne Getreue dargestellt, die ihm als Sænda dienen. Tungolf hat das erste, zweite und dritte arkane Stresskästchen ausgefüllt.*

*Um seine Kräfte frei entfalten zu können, überträgt Tungolf seinen bisher angesammelten Stress auf seine treu ergebenen Tänzer. Drei von ihnen erhalten je zwei Punkte arkanen Stress und Tungolf leert seinen arkanen Stressbalken.*

*Tungolfs Tanzquartett verfällt in eine ekstatische Gruppendarbietung.*

**VERBINDUNGEN ALS SÆNDA** Du kannst dein Sænda natürlich auch als Verbindung abbilden. Solche NSC spielen oft eine große Rolle im Leben des Seyders und treten nach außen häufig als Geliebte oder sogar Ehepartner auf! Verbindungen, die als Sænda fungieren, können wesentlich mehr arkanen Stress auf sich nehmen. Bedenke aber, dass Verbindungen der Kontrolle der Spielleitung (oder eines anderen Spielers) unterliegen und somit im entscheidenden Moment dem Seyder nicht zur Verfügung stehen könnten.

*Seyder*  
*Extras S. 194*

*Verbindungen*  
*Extras S. 143*

Auch hier gilt, dass *ausgeschaltet* zu sein nicht gleich den Tod des Sænda nach sich zieht.

Typische Sænda werden bei der jeweiligen Tradition beschrieben.

Seyder sind die bisher einzige bekannte Tradition, in der Sænda genutzt werden. Wie genau Sænda behandelt werden, hängt von der bevorzugten Vorgehensweise jedes einzelnen Seyders ab.

*BEISPIEL*

*Alastra die Unvergleichliche und ihr treuer Begleiter Olof Goldhaar mussten die letzte Stadt auf ihrer Reise etwas überhastet verlassen. Findest du den Namen auch so kitschig? Nun rast der Schlitten durch einen tief verschneiten Wald, aber Leider kann der Gute Alastra ahnt, dass sie ihre magischen Kräfte bald wieder benötigen nix dafür ... wird. Sie überlässt den Pferden die Zügel und zieht Olof für einen leidenschaftlichen Kuss zu sich heran. Olof weiß, was auf ihn zukommt, aber für seine Herrin ist ihm kein Opfer zu groß.*

*Alastra das erste und dritte arkane Stresskästchen ausgefüllt. Sie leert ihren arkanen Stressbalken und überträgt so 1+3=4 Punkte arkanen Stress auf ihren treuen Begleiter. Die Spielleitung entscheidet, dass Olof den übertragenen Stress als körperlichen Stress erleidet. Olofs zweites körperliches Stresskästchen wird gefüllt und er nimmt eine leichte körperliche Konsequenz.*

*Einige atemlose Momente später haben sich Olofs goldene Locken in ein schütteres Weiß verwandelt. So ist es schon deutlich besser ...*

---

**MACTATA** Als noch weiter entwickelt gelten diejenigen großen Traditionen, welche Wege gefunden haben, ihre arkane Perturbation ohne die Notwendigkeit bestimmter Orte oder geeigneter Opfer abzubauen. Stattdessen wird die Perturbation dem sogenannten Mactatum – einem nichtmenschlichen Wesen oder einem einzigartig beschaffenen Gegenstand – auferlegt, welches dann drastische oder anhaltende Veränderungen erfährt.

Tatsächlich wird in solchen Verfahren dem Mactatum jeweils ein Situationsaspekt auferlegt, der abhängig von der abgebauten Stressmenge unterschiedlich lange anhält oder sogar permanente Veränderungen des Wesens oder Objekts verursacht.

Handelt es sich bei dem Mactatum eines Charakters um ein Wesen oder Objekt mit eigenen besonderen Fähigkeiten, so ist das Mactatum außerdem oft durch einen Aspekt des Charakters repräsentiert.

Grundsätzlich kann jedes Mitglied einer Tradition zur selben Zeit nur ein Mactatum haben, welches seinerseits nur dann erneut arkanen Stress aufnehmen kann, wenn es die Folgen des letzten derartigen Abbaus überwunden hat. Versuche, dennoch arkanen Stress über ein Mactatum abzubauen, führen bestenfalls dazu, dass der aktuelle Aspekt dauerhaft in das Mactatum eingebrannt wird. Lädt ein Magiekundiger nämlich arkanen Stress auf sein Mactatum ab, ohne die nötigen Intervalle bei dessen Nutzung abzuwarten, so kann er zwar mit sofortiger Wirkung bis zu acht Punkte arkanen Stress loswerden,

doch der zuletzt noch auf dem Mactatum liegende Situationsaspekt wird nun zu einer permanenten Eigenschaft des Mactatums!

Wirklich verheerend sind hingegen die Folgen einer Überbelastung des Mactatums, bei der diesem schlicht zu viel arkaner Stress auf einmal auferlegt wird. Was dann folgt, führt immer zu einer Bedrohung des Charakters durch sein eigenes, danach nicht mehr verwendbares Mactatum: Ein Malmsturm beseelt das Mactatum, wie dies häufig beschrieben wird – auch wenn die konkreten Effekte für jede entsprechende Tradition meist andere sind.

187

*Dæmonologen, Alchemisten,  
Priester (Idolatoren),  
Runengelehrte und  
Læktoren nutzen Mactata.*

Eine direkte Überladung (also neun oder mehr Punkte arkaner Stress auf einmal) beseitigt den Stress des Charakters zwar im entsprechenden Umfang, aber macht das Mactatum immer auch zu einer unmittelbaren Gefahr für den Charakter (z. B. wird der gebundene Dæmon eines Dæmonologen automatisch freigesetzt) und erzeugt einen unvorhersehbaren Malmsturm-aspekt in dessen Umgebung ...

---

Bei Abbau von 1 oder 2 Punkten arkanem Stress verschwindet der Situationsaspekt am Ende der nächsten Szene.

---

Bei Abbau von 3 oder 4 Punkten arkanem Stress verschwindet der Situationsaspekt am Ende der nächsten Sitzung.

---

Bei Abbau von 5 oder 6 Punkten arkanem Stress verschwindet der Situationsaspekt erst am Ende des Szenarios.

---

Bei Abbau von 7 oder 8 Punkten arkanem Stress ist der Situationsaspekt permanent, das Mactatum kann aber erst nach Ende des Szenarios wieder mit einem neuen Trauma-Aspekt versehen werden.

---

Der Abbau von 9 oder mehr Punkten arkanem Stress ist im Normalfall nicht empfehlenswert (aber möglich und in außergewöhnlichen Situationen vielleicht die letzte Rettung), da das Mactatum sofort seinen Nutzen für den Magiekundigen verliert und nicht weiter zum Stressabbau genutzt werden kann. Außerdem entsteht sofort ein lokaler Malmsturm-Aspekt, der eine unmittelbare Gefahr für den Magiekundigen bedeuten sollte. Spätestens jetzt muss sich der Magiekundige außerdem auf die Suche nach einem neuen Mactatum machen, was mindestens bis zum Ende der nächsten Sitzung dauern sollte.

---

**HINWEISE ZUM FATE-FRAKTAL** Spätestens, wenn Mactata oder Sepulter ihren ersten permanenten Aspekt erhalten haben, können sie von der Spielleitung auch als vollständige NSC behandelt und mit Spielwerten ausgestattet werden.

**BEISPIEL** Der dunkle Runengelehrte Ulsa hat ein Gefecht mit Conar dem Barbaren erfolgreich überstanden. Allerdings musste er dabei bis an seine Grenzen gehen und seinen arkanen Stressbalken mit einer Länge von vier Stresskästchen vollständig füllen.

Zurück in seinem einsamen Turm wird Ulsa von einer Gruppe dahergelaufener Banditen überfallen. Da die Banditen nicht an seinem Hab und Gut, sondern an »Gerechtigkeit« interessiert sind, bleibt Ulsa nur eine Möglichkeit: Er muss die Banditen mit seiner Magie vernichten. Nützlich wäre hier natürlich ein vollständig geleerter arkaner Stressbalken.

Als finsterer Runenmagier führt Ulsa einen mächtigen Runenstab mit sich, in den er seinen arkanen Stress ableiten kann. Ulsas Spieler entscheidet sich, die ersten drei arkanen Stresskästchen – insgesamt  $1+2+3=6$  Punkte arkanen Stress – in seinen Runenstab zu leiten. Die Spielleitung legt den Situationsaspekt STAB DER HUNGRIGEN MÄULER auf den Runenstab, der bis zum Ende der nächsten Geschichte bestehen bleibt.

So gerüstet tritt Ulsa den Banditen entgegen »Muaharharharhar, euch vernichte ich mit Leichtigkeit ...«, brüllt der Stab im Chor.

Es soll Spieler geben, die ihren eigentlichen Charakter beiseitegelegt und mit ihrem Mactatum weitergespielt haben ...

---

**DIE GROSSEN MAGISCHEN TRADITIONEN** Die großen Traditionen haben bestimmte Rituale und Techniken entwickelt, um die Realität zu manipulieren. Dies erlaubt ihnen im Rahmen ihrer Tradition, ihre magische Begabung flexibel einzusetzen und mächtige magische Effekte zu erzielen. Insbesondere größere magische Manipulationen haben jedoch das Potential, die lokale Realität erheblich zu schädigen. Um dies zu verhindern, lernt jeder Magier im Zweifel als »magischer Blitzableiter« für unerwünschte Nebenwirkungen zu fungieren und dadurch die Stabilität der Realität aufrechtzuerhalten. Dieser arkane Stress akkumuliert sich im Laufe der Zeit und baut sich nur langsam ab. Arkaner Stress kann einem Magier körperliche und geistige Schäden zufügen oder, wenn er unkontrolliert in die Umgebung abgelassen wird, im schlimmsten Fall einen Malmsturm auslösen. Aus diesem Grund hat jede große Tradition ihre eigene Technik entwickelt, arkanen Stress abzubauen.

Regelseitig ist eine große Tradition ein Extra, das aus folgenden Komponenten besteht:

- ◆ einem Aspekt, der die Zugehörigkeit zu einer der großen Traditionen beschreibt
- ◆ der *Schlüsselfertigkeit* (aus der Fertigkeitenliste) und dem Kontext für die vier Aktionen
- ◆ dem *arkanen* Stressbalken, der durch die Schlüsselfertigkeit modifiziert wird
- ◆ einer Beschreibung, auf welche Art Anhänger dieser Tradition arkanen Stress abbauen
- ◆ den Kosten für die große Tradition: drei Stuntplätze



*Der ghorgardische Glaube ist in  
der Waismark  
keineswegs ausgestorben.*

## SCHRIFTEN DES NORDENS

... Risikoeinschätzung. Bei allen Stämmen scheint es notwendig, eine über zehn Jahre lange und überaus harte Lehrzeit bei einem älteren Galder zu absolvieren. Dies ist eine Phase voller Rätsel, Prüfungen und Meditationen über die jenseitige Welt, aber auch brutaler Überlebensübungen in der Wildnis. Nebenbei müssen die Schüler alle Arten körperlicher Arbeiten und niederer Dienste für ihren Meister verrichten. Die Schulung beim Stamme der Thuul gilt wohl als härteste und endet tatsächlich mit einer rituellen Schädeltrepanation! Bei anderen Stämmen sind an dieser Stelle nur rituelle Narben oder Brandzeichen üblich. Angeblich schonen nur schlechte Meister ihre Lehrlinge und so kommt es nicht selten vor, dass ein angehender Galder seine Lehrzeit nicht überlebt. Infolgedessen eine ernste Warnung an alle Mitglieder der Liga: Galder – so hager, verückt oder ärmlich sie auch wirken mögen – sind gemeinhin auch durch härteste Folter nicht zu brechen, scheinen den meisten Drogen mühelos zu widerstehen und begegnen Schmerzen und Entbehrungen gelassener als jeder unserer Söldner!

*Blutbefleckte Seite aus:  
Interne Richtlinien und Ratgeber für Agenten der Dritten Kammer der Liga*

---

## DIE GROSSEN TRADITIONEN DES NORDENS

**DER GALDER** Der Galder schachert mit Geistern, die er mit Abmachungen zu Diensten verpflichtet oder mit Geschenken (Tierknochen, Kristallen, bizarr aussehenden Steinen, getrockneten Kräutern usw.) aus seinem Medizinbeutel besticht, ihm zu helfen. Derartige Abmachungen häufen sich bei manchen Galdern im Laufe der Zeit zu langen Listen voller Aufgaben an, die der Galder noch zu erledigen hat. Außer dem Medizinbeutel besitzen viele Galder auch kleine Fetische – komplexe Knotengebilde, geschnitzte Figuren, alte Münzen usw. – die für längerfristige Abmachungen mit bestimmten Geistern stehen.

Ein Galder benötigt einen Charakteraspekt, der seine Zugehörigkeit zur Tradition der Galder widerspiegelt (MEISTERSCHÜLER VON BARNED MIT DEM EHRLICHEN AUGE).

---

**WIE KANN MAN DEN  
TRADITIONSASPEKT  
EINSETZEN UND REIZEN?** Galder sind Meister der Täuschung und des Verhandeln. Außerdem sind sie leidenschaftliche Spieler und immer auf der Suche nach dem nächsten noch besseren Geschäft.

Die Schlüsselfertigkeit des Galders ist *Täuschen*.

Galder setzen Täuschen ein, um Geister langfristig an sich zu binden oder sie auf die Schnelle mit wertlosem Tand als Preis für ihre Dienste zu bestechen. Der Galder macht sich Menschen und Geister Untertan. Dabei bedient er sich subtiler Mittel. Er sichert sich das Wohlwollen seiner Opfer durch Verhandlung, Täuschung und Trickserie. Die Kraft seiner Magie ist also eine indirekte, da es stets darum geht, andere – seien es Geister oder Menschen – in seinem Sinne wirken zu lassen.



#### **ÜBERWINDEN:**

Der Galder nutzt sein Verhandlungsgeschick und seine Fähigkeit zur Täuschung, um Geister, Menschen und andere intelligente Wesen für die Dauer einer Szene seinem Willen zu unterwerfen, zu verwirren oder zu täuschen. Namenlose NSC werden dabei als Hindernis behandelt, deren *Empathie* oder *Wahrnehmen* als passiver Widerstand dient. Alternativ legt die Spielleitung eine Schwierigkeit fest. Bei Neben-NSC oder Haupt-NSC wird dies normalerweise nicht durch einfaches *Überwinden*, sondern als Wettstreit oder geistiger Konflikt abgehandelt. Darüber hinaus kann der Galder mit dieser Aktion geistige Konsequenzen behandeln.



#### **VORTEIL ERSCHAFFEN:**

Der Galder kann die Wahrnehmung seiner Opfer zum Beispiel durch Illusionen oder geschickte Lügen derart manipulieren, dass sie ihre Entscheidungen auf Basis der so verändert wahrgenommenen Umwelt treffen. Der Galder kann existierende Dinge der Wahrnehmung seiner Opfer genauso entziehen, wie er ihnen die Existenz nicht vorhandener Dinge weismachen kann. Das Opfer kann aktiven Widerstand mit seiner *Empathie* oder *Wahrnehmen* leisten. Alternativ kann die Spielleitung auch eine Schwierigkeit für passiven Widerstand festlegen.



#### **ANGREIFEN:**

Ein Galder kann mit seiner Magie seine Opfer auch längerfristig geistig verwirren oder krankmachen. Dies wird als *geistiger Angriff* abgehandelt, gegen den das Opfer sich mit *Empathie* oder *Wahrnehmen verteidigen* kann. Darüber hinaus kann der Galder Geister so bestechen, dass diese körperlichen Schaden verursachen, was als *körperlicher Angriff* abgewickelt wird.



#### **VERTEIDIGEN:**

Der Galder kann sich indirekt gegen *körperliche Angriffe* eines intelligenten Wesens *verteidigen*, indem er dieses glauben macht, dass er sich an einem anderen Ort befindet.

**BEISPIELE FÜR** Im Labyrinth der Lügen

**TRADITIONSSTUNTS:** Das Bewusstsein des Galders ist ein sich ständig veränderndes Geflecht aus Lügen und Halbwahrheiten, in dem sich seine Gegner leicht verirren können.

Wenn der Galder mit magischen Mitteln geistig angegriffen wird, kannst du *Täuschen* zur *Verteidigung* nutzen.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**Die unsichtbare Hand des Marktes**

Die Meisterschaft des Galders im Verhandeln und Vortäuschen – oder auch nur sein geschickter Einsatz hilfreicher Geister – macht ihn zu einem gerissenen Händler, der jedem alles verkaufen kann und nie mehr zahlen wird als unbedingt nötig.

Wenn der Galder Waren oder Dienstleistungen an- oder verkaufen will, kannst du beim *Überwinden Täuschen* statt *Ressourcen* einsetzen.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

**Die Eulen sind nicht,  
was sie scheinen**

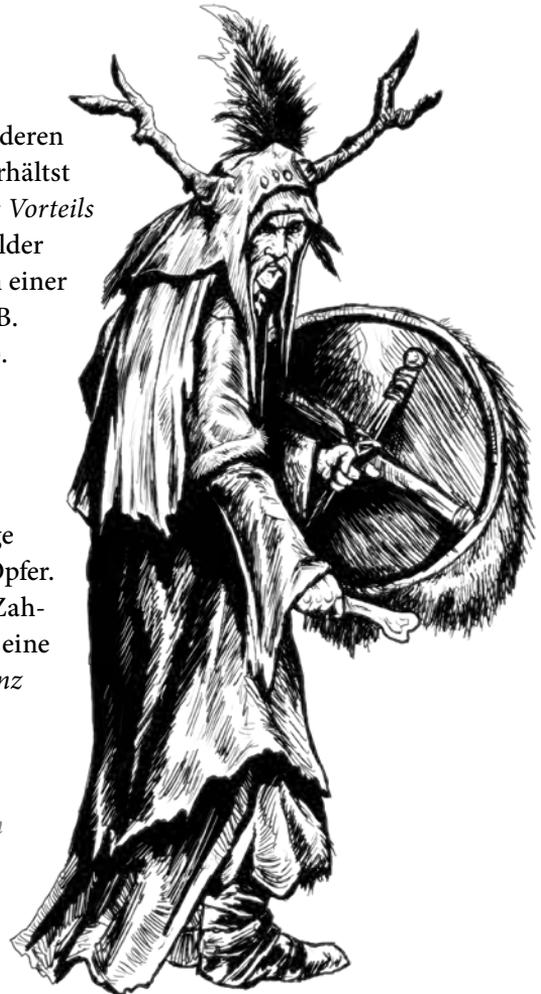
Wenn der Galder einen Gegenstand als einen anderen erscheinen lassen will, erhältst du beim *Erschaffen eines Vorteils* +2 auf *Täuschen*. Der Galder muss den Gegenstand in einer Hand halten können (z. B. Münze, Schwert, Blume).

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Geste der Verwirrung**

Der Galder stiftet geistige Verwirrung bei seinem Opfer. Der Galder kann unter Zahlung eines Fate-Punktes eine *leichte geistige Konsequenz* verursachen. Das Opfer kann sich dagegen nicht *verteidigen*.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*



*Woglafs Kopfputz verstärkt die Stimmen der Geister in seinem Kopf – leider übertönen sie alle normalen Gespräche.*

*Ein namenloser NSC wird direkt ausgeschaltet!*

**WIE BAUEN GALDER  
ARKANEN STRESS AB?**

**Stigmata (arkane Konsequenzen):** Die arkanen Konsequenzen erscheinen als regelrechte Plage von böswilligen Geistern. Meist sind diese nur lästig oder sogar witzig, aber im schlimmsten Fall führen solche Heim-suchungen sogar zu Verfolgungswahn und Realitätsverlust. Die Effekte können unterschiedlicher Art sein.

*Beispiele: Unverständliche Stimmen flüstern dem Galder ins Ohr; Schlösser und Knoten lösen sich spontan; jede Bewegung wird durch unerwartet auftauchende Zweige, Scherben, Steine gestört; fehlgeschlagene Angriffe treffen plötzlich Freunde ...*

**Traumata (abgeleiteter Stress):** Galder suchen regelmäßig ungewöhnliche Orte (*Sepulter*) fern menschlicher Behausung auf, die sich oft durch einzigartige Schönheit, rätselhafte Ruinen oder besondere Pflanzen und Tiere auszeichnen. Sie meditieren in diesen Geisterhainen, um dabei arkane Perturbation auf ihre Umgebung abzuleiten. Galder glauben, diese Plätze wären so ungewöhnlich, weil sie der Welt der Geister so nah sind, doch in Wahrheit sind wohl die meisten Geisterhaine nur Anzeichen oder Spuren eines lokalen Malmsturms.

<i>STRESSMENGE</i>	<i>BEISPIEL</i>
unbedenklich (1-2 Stress)	Kleine Pflanzen wie Gräser, Blumen und Moose strahlen in abnorm intensiven Farben und scheinen kurz davor, selbst Licht abzugeben.
akzeptabel (3-4 Stress)	Innerhalb weniger Augenblicke erblühen alle Pflanzen oder entwickeln reife Früchte von überdurchschnittlicher Größe, während gleichzeitig Sprösslinge aller Art aus dem Boden hervorbrechen.
riskant (5-6 Stress)	Ungebremster Riesenwuchs befällt einige Pflanzen und lässt mannshohe Pilze ebenso entstehen wie Mammutbäume und gigantische Venusfliegenfallen.
kritisch (7-8 Stress)	Verwandlung harmloser Pflanzen in fleischfressende Monstrositäten, die teilweise sogar Spuren von Intelligenz und Bewusstsein entwickeln.
katastrophal (9+ Stress)	Auslösung eines lokalen Malmsturms. Der gesamte Geisterhain entwickelt ein Gestaltbewusstsein. Die Persönlichkeit dieses Genius Loci ist nicht vorhersehbar!

Die auch als Hexer bezeichneten Seyder sind strahlende Persönlichkeiten, deren Faszination sich weder Menschen noch Geister entziehen können. Sie sind von Kindesbeinen an allgegenwärtige Bewunderung und Gehorsam gewöhnt und so für ihren schon sprichwörtlichen Größenwahn bekannt. Daher ist es nur folgerichtig, dass die Magie der Seyder wie das perfide Ergebnis ihrer verführerischen Gewalt über Geister und Menschen erscheint. Obwohl Seyder dabei ähnlich wie Galder viel über die Dienste von Geistern bewirken, so sind doch sie selbst, ihr Aussehen und ihre Ausstrahlung, das Mittel, mit dem sie die Seelen der Lebenden ebenso unterwerfen wie die Geister der Toten oder der Natur! So ruht alle Macht eines Seyder nur in ihm – aber eine willentliche magische Veränderung seines Körpers oder Geisteszustandes ist ihm unmöglich. Denn wen sollte der Seyder dabei unterwerfen? Anders als andere Traditionen nehmen viele Seyder die Folgen ihres arkanen Handelns bewusst auf sich, da sie der Überzeugung sind, diese offensichtlichen magischen Manifestationen würden ihre beeindruckende Wirkung, ihr Aussehen und ihre Ausstrahlung nur unterstützen! Seyder erfreuen sich außerdem eines enormen Selbstbewusstseins und neigen ohnehin nicht dazu, ihre Kräfte subtil oder heimlich einzusetzen, was sich wiederum auf ihren Umgang mit den Folgen ihres Tuns überträgt. Manche Seyder entscheiden sich sogar absichtlich für ein unkontrolliertes Ablassen arkaner Perturbationen auf Friedhöfen und Schlachtfeldern, um die Umgebung mit diesen zu überfluten, bis sich die Gebeine und Schatten der Toten zum Tanz oder dem Nachspielen eines Kampfes wieder erheben. Das kontrollierte Ablassen arkaner Perturbationen erfordert hingegen bei allen Seydern einen oder mehrere menschliche Partner, die als sogenannte Sænda agieren.

*Sie würde den schönen  
Ogmar schon irgendwie  
vermissen.*

*Sænda  
Extras S. 184*



Ein Seyder benötigt einen Charakteraspekt, der seine Zugehörigkeit zur magischen Tradition der Seyder widerspiegelt (*DIE MACHT DER ERBARMUNGSLOSEN ANMUT*).

**WIE KANN MAN DEN  
TRADITIONSASPEKT  
EINSETZEN UND  
REIZEN?**

Seyder haben aufgrund ihrer Ausstrahlung eine starke Wirkung auf Menschen, Geister und andere intelligente Wesen. Sie gehen gerne unnötige Risiken ein und neigen zu Selbstüberschätzung und Übermut.

Die Schlüsselfertigkeit des Seyders ist *Charisma*.

Das Charisma des Seyders ist so stark, dass es ihm eine direkte Kontrolle und Manipulation von Geistern und Menschen ermöglicht.



**ÜBERWINDEN:**

Der Seyder kann Geister, Menschen und andere intelligente Wesen für die Dauer einer Szene seinem Willen unterwerfen. Namenlose NSC werden dabei als Hindernis behandelt, deren *Wille* als passiver Widerstand dient. Alternativ legt die Spielleitung eine Schwierigkeit fest. Darüber hinaus kann er auch geistige Konsequenzen behandeln.



**VORTEIL ERSCHAFFEN:**

Der Seyder manipuliert die Emotionen seiner Opfer (Geister, Menschen und andere intelligente Wesen), indem er ihnen einen Aspekt auferlegt. Das Opfer kann aktiven Widerstand mit *seinem Willen* leisten. Alternativ kann die Spielleitung eine Schwierigkeit festlegen (passiver Widerstand). Versucht der Seyder, die Emotionen mehrerer Personen gleichzeitig zu manipulieren, dann können sich die Opfer beim *Verteidigen* der Regel für Teamwork bedienen.

Teamwork  
Fate Core S. 182



**ANGREIFEN:**

Ein Seyder kann mit der Fertigkeit *Charisma* einen *geistigen Angriff* auf vernunftbegabte Wesen starten. Darüber hinaus kann er einen Geist beauftragen, einen *körperlichen Angriff* zu starten, was als *körperlicher Angriff* mit der Fertigkeit *Charisma* des Seyders abgewickelt wird. Dies gilt – wie auch bei ähnlichen Fähigkeiten der Galder und anderer Traditionen – nicht für Geister, die als NSC auftreten, sondern für unbenannte Geister, welche in der Szene gegenwärtig sind: als Geister des Ortes, der Ahnen, eines Elements, aus einem Fetisch stammend usw.



**VERTEIDIGEN:**

Analog zum Angriff kann sich der Seyder auch mit der Fertigkeit *Charisma* indirekt gegen *körperliche Angriffe* verteidigen, was in der Erzählung durch einen beauftragten Geist ausgeführt wird.

**BEISPIELE FÜR Tierflüsterer**

**TRADITIONSSTUNTS:** Die Ausstrahlung des Seyders ist so mächtig, dass sich selbst Tiere ihr nicht entziehen können.

Der Seyder kann *Charisma* beim *Überwinden* und *Erschaffen eines Vorteils* auch gegen Tiere einsetzen.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**Leidenschaft des Feuers**

Das Temperament des Seyders lässt ihn für Feuergeister und entsprechende Elementarwesen besonders attraktiv erscheinen.

Durch die Affinität des Seyders zu Feuergeistern erhältst du beim *Angreifen* mit Feuer +2 auf *Charisma*. Solch ein Angriff setzt eine vorhandene Feuerquelle als Sitz des Feuergeists voraus.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Starke Gefühle**

Die bloße Gegenwart des Seyders lässt Gefühle aufwallen.

Wenn der Seyder einen beliebigen gefühlsbezogenen Aspekt (auch Situationsaspekt oder Konsequenz) einsetzt, erhältst du einen Bonus von +3 (statt +2).

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

**WIE BAUEN SEYDER  
ARKANEN STRESS AB?**

**Stigmata (arkane Konsequenzen):** Die Magie eines Seyders ist so sehr von seinem *Charisma* bestimmt, dass die Stigmata oft dergestalt auftreten, dass sie den jeweiligen Eindruck auf sein Publikum verstärken.

*Beispiele: Die Stimme des Seyders wird – je nach Situation – bedrohlicher, verführerischer oder beruhigender; Körpergröße und Proportionen ändern sich und lassen den Seyder attraktiver oder abstoßender erscheinen; in jedem persönlichen Gespräch ändert sich das Gesicht des Seyders in das Abbild der Person, der sein Gegenüber am meisten vertraut; Kleidung verwandelt sich spontan, um möglichst aufreizend, beeindruckend oder provokativ zu wirken usw.*

**Traumata (abgeleiteter Stress):** Selbst eigentlich sehr lebensfrohe Seyder ziehen die Stigmata meist der »fleischlichen« Alternative vor, bei der sich ein gesunder menschlicher Verehrer, das Sænda, dem Seyder hingibt und dessen arkanen Stress bis zur Selbstzerstörung aufnimmt.

*Beispiele: Der Körper des Verehrers glüht scheinbar von innen heraus; nicht enden wollende Ekstase vernebelt Geist und Sinne des Verehrers; die Augen des Verehrers werden buchstäblich für alles und jeden außer dem Seyder und dessen unmittelbare Umgebung blind usw.*

Die verhältnismäßig geringe Belastbarkeit der meisten Sænda führt zu einem sehr hohen Verschleiß mancher Seyder, was wiederum zu verschiedenen Methoden im Umgang mit ihren Verehrern geführt hat. Während einige Seyder einen regelrechten Personenkult um sich errichten und so einen Harem (böse Zungen sprechen von einer Herde) williger Anhänger gewinnen, suchen andere nach ungewöhnlich schönen, gesunden und belastbaren Konkubinen, von denen sie dann meist bis zu vier um sich scharen. In der Begleitung eines Seyder finden sich allerdings aus Gründen der Vorsicht selten mehr als zwei Konkubinen, auch wenn einige Haremshalter sich darin gefallen, mit einer Traube von bis zu einem Dutzend selbstvergessener Lustknaben und Gespielinnen durch die Straßen zu ziehen. Für ein Sænda ist es zwar angenehmer und sicherer, in ekstatischer Vereinigung mit seinem Seyder dessen arkane Perturbation aufzunehmen, aber für diesen Vorgang genügt die Nähe von Seyder und Sænda, verbunden mit der Hingabe des Sænda. So gesehen würde es genügen, wenn ein Seyder all seine Haremsmitglieder oder Konkubinen hinter hohen Mauern verwahrt, doch leider hilft dies einem Seyder während einer magischen Auseinandersetzung außerhalb besagter Mauern wenig, so dass meist einige Sænda zur direkten Begleitung eines jeden Seyders gehören.

*Ein leichtes Klingeln in den  
Ohren wird bleiben ...*

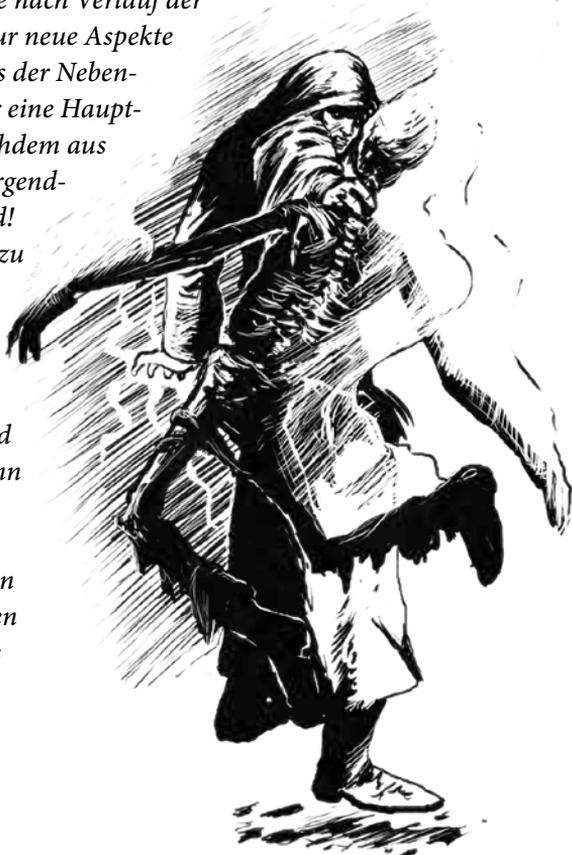


Ein Harem wird als Mob von Getreuen dargestellt. Neben den Regeln zu den Getreuen sind auch die Regeln zum Mob zu beachten. Konkubinen werden als Verbindungen abgebildet.

Während der Seyder seinen arkanen Stress über den Mob in Gestalt seines Harems beliebig verteilen kann, vermag immer nur eine Konkubine zur Zeit arkanen Stress über ihre Konsequenzen aufzunehmen! Konkubinen, denen ihr Seyder etwas mehr arkanen Stress überträgt, als sie mittels ihrer Konsequenzen aufnehmen können, werden zwar ausgeschaltet, sterben allerdings meist nicht – auch wenn das manchen zu wünschen wäre. Bei Überbelastung droht auch einer Konkubine ein ähnlich endgültiges Schicksal wie einem gewöhnlichen Haremsmitglied – oft mit noch dramatischeren Folgen.

#### *SCHLIMMER ALS DER TOD*

*Gelegentliche geringe Überschreitungen der Belastbarkeit einer Konkubine hinterlassen außer längerer Bewusstlosigkeit eine Art arkanen Kater, der mit leichten Halluzinationen verbunden ist und einen Tag anhalten kann. Missachtet ein Seyder dauernd oder in großem Umfang die körperlichen und geistigen Grenzen einer seiner Konkubinen, so wird sich diese dauerhaft verändern. Das kann sie zu einem Ungeheuer werden lassen, aber auch zu einer abstoßend unterwürfigen und eifersüchtigen Kreatur, die niemand anderen in der Nähe ihres Herren duldet. Je nach Verlauf der Geschichte mag das nicht nur neue Aspekte bedeuten, sondern kann aus der Nebenfigur einer Konkubine sogar eine Hauptgegenspielerin machen, nachdem aus ihrer sklavischen Hingabe irgendwann brennender Hass wird! Entlädt ein Seyder deutlich zu viel arkane Belastung auf einmal in eine seiner Konkubinen, so explodiert diese: In einem Regen aus Blut und Eingeweiden erhebt sich dann eine monströse Gestalt, die anders aussieht, sich aber durch ihre übermenschlichen Kräfte und ihren unstillbaren Hunger nach der Seele eines Seyders auszeichnet ...*



*Die fatale Wirkung einer  
einfachen Feuerrune  
unterschätzt man nur einmal.*

<i>STRESSMENGE</i>	<i>BEISPIEL</i>
unbedenklich (1-2 Stress)	Konkubinen erfahren rein kosmetische Veränderungen, wie bizarre Frisuren, ungewöhnliche Haarfarben oder im Dunkeln leuchtende Schminke. Ein Harem verfällt in synchronisiertes Gruppenverhalten, wie Gruppentänze, Chöre und Schwarmbewegungen.
akzeptabel (3-4 Stress)	Konkubine oder Harem verbreiten intensiven Parfümgeruch, entwickeln bunt leuchtende Haut, glühende Augen oder ausgeprägte primäre oder sekundäre Geschlechtsmerkmale.
riskant (5-6 Stress)	Ohne dass Konkubine oder Harem davon etwas bemerken, kippt ihre Umgebungs- und Körpertemperatur je nach aktueller Stimmungslage in extreme Hitze oder Kälte um.
kritisch (7-8 Stress)	Die Konkubine/der Harem verwandelt sich in ein perfektes körperliches Abbild des Seyders.
katastrophal (9+ Stress)	Malmsturm: Die Konkubine wird vom Seyder absorbiert, ihr Bewusstsein lebt im Geiste des Seyders weiter. Der gesamte Harem entwickelt ein unbändiges Verlangen nach Fleisch, insbesondere dem des Seyders.

### STIMMEN DES NORDENS

»Unlesbar? Nur für deinen stieren Blick. Schau doch hin: Das ist wirklich eine Karte zu den Burgen der Königinnen Tæla und Lamma – das sind keine leeren Legenden! Irgendwo da drinnen liegt der Saal der Schätze – wir müssen nur sieben oder acht Tagesreisen in den Hodmimforst hinein und sie holen! Was?

Nein, von grünen Teufeln, Bronzewachen und ähnlichen Märchengestalten steht hier natürlich nichts!

Mach dich nicht lächerlich!«

Diese gelehrten Männer und Frauen des Nordens nutzen ihre Kenntnis uralter Sprachen, um ihre Magie durch das Nachzeichnen oder Anbringen alter Symbole und Schriftzeichen zu wirken. Diese Kenntnis ist auch der Schlüssel zu einer Übertragung arkaner Konsequenzen, bei der die Gelehrten Stunden und Tage mit dem Schreiben oder Kopieren von Lehrbüchern verbringen. Einzelne dieser Bücher verändern sich dann noch während des Schreibens durch die Aufnahme der Konsequenzen, so dass manche besonders leicht verständlich werden, andere aber am Ende eine echte Gefahr für jeden Leser darstellen. Fernab großer Städte folgen manche Runengelehrte allerdings einem älteren Verfahren, bei dem sie nur selten spontan gezeichnete Runen als Mittel nutzen, sondern stets ein und denselben Satz Runen aus Holz, Stein oder Bein einsetzen, den sie dann unmittelbar mit arkanen Konsequenzen belasten können – auch wenn dies bedeutet, die jeweiligen Runen regelmäßig an einem einsamen Ort fortzuwerfen, dieses »Runengrab« mit einem besonderen Warnzeichen zu versehen und neue Runen zu schneiden. Gelehrte zeichnen sich für gewöhnlich durch Disziplin und gewissenhaftes Arbeiten aus, weshalb Runenkundige selten selbst arkane Konsequenzen erleiden, sondern stattdessen auf eine regelmäßige Ableitung durch Runenbuch oder Runensteine achten.



*Braslaf der Zerstreute fragte  
sich wieder einmal, wo er am  
Vorabend  
die Runensequenz  
niedergeschrieben hatte.*

Der Charakter muss einen Aspekt haben, der zeigt, dass er die Runen-  
zauberei erlernt hat (SUCHER DER BIBLIOTHEK DER SINGENDEN  
SCHRIFTEN).

---

**WIE KANN MAN DEN  
TRADITIONSASPEKT  
EINSETZEN UND  
REIZEN?**

Runengelehrte sind Spezialisten im Studium alter Texte und der Kenntnis exotischer Sprachen. Uralte Überlieferungen und Relikte faszinieren den Runengelehrten so sehr, dass er bisweilen alles um sich herum vergisst und der Geschichte mehr Gewicht gibt als der Gegenwart.

Die Schlüsselfertigkeit des Runengelehrten ist *Gelehrsamkeit*.

Runengelehrte studieren und sammeln ihr Leben lang alte bedeutsame Texte und Schriften, um die Kraft, die in deren Zeichen und Worten liegt, für eine direkte Beeinflussung der Wirklichkeit zu nutzen. Er bringt die gewünschte Rune auf einem Gegenstand oder einer Person an und verändert dadurch dessen bzw. deren Eigenschaften.



#### **ÜBERWINDEN:**

Der Runengelehrte kann mittels dieser Aktion Runen identifizieren oder unschädlich machen. Die Spielleitung kann eine Schwierigkeit (passiven Widerstand) festlegen oder aktiven Widerstand würfeln. Aktiver Widerstand wird auf die *Gelehrsamkeit* des Erschaffers der Rune gewürfelt. Darüber hinaus kann er auch körperliche und geistige Konsequenzen behandeln (dies erlaubt *Gelehrsamkeit* sowieso von Haus aus).



#### **EINEN VORTEIL ERSCHAFFEN:**

Mit dieser Aktion kann eine Rune auf einem Objekt oder einer Person angebracht werden. Der Aspekt beschreibt, wie sich die Eigenschaften des Objektes ändern. Eine Rune behält ihre magische Kraft, bis sie entfernt wird. Mit dieser Aktion können Runen wieder oder weiter magisch aufgeladen werden.



#### **ANGREIFEN:**

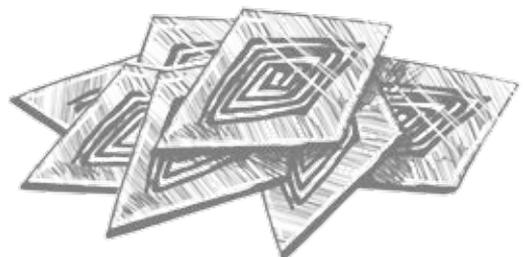
Der Runengelehrte bringt eine Rune auf dem Zielobjekt oder der Zielperson an und kann damit sowohl geistigen als auch körperlichen Stress verursachen.



#### **VERTEIDIGEN:**

Der Runengelehrte kann sich nicht direkt gegen *geistige* oder *körperliche Angriffe* verteidigen. Allerdings kann er natürlich schützende Runen auf seiner Kleidung oder Haut anbringen. Dies wird jedoch über das *Erschaffen von Vorteilen* ausgeführt.

*Jede der sieben Hornmünzen  
sollte die Seele eines Galders enthalten.*



**STIMMEN DES NORDENS**  
 »Bleib ruhig! Das ist kein simpler Stallbursche oder Hufschmied – der Kerl ist ein Runengelehrter aus Grimwerk. Einer von der alten Schule: Die führen immer Brandeisen und Töpfe mit glühender Kohle bei sich, um ihre Runen einbrennen zu können! Einige behaupten, sie würden von zaubermächtigen Soldatenschmieden aus den Tagen des Bhaltarischen Reiches abstammen, aber wen kümmert das schon. Diese Kerle schwingen ihre Brandeisen wie Schwerter – aber kein Schwert kann dir so schreckliche Fluchrunen ins Fleisch brennen!«

*mitgehört im Hafen von Svinsager*

---

**BEISPIELE FÜR TRADITIONSSTUNTS:** **Schutzzeichen**  
 Der Runengelehrte zeichnet ein schützendes Symbol in der Luft nach, das einige Augenblicke verweilt und ihn gegen körperliche Attacken wappnet.  
 Wenn der Runengelehrte eine Schutzgeste ausführt, kannst du für den Rest der Szene *Gelehrsamkeit* zur *Verteidigung* gegen *körperliche Angriffe* nutzen.  
*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

#### **Levitationsrunen**

Der Runengelehrte ist ein Meister der Levitationsrunen, die dafür sorgt, dass ein Gegenstand leichter wird und sich einfacher tragen lässt.

Wenn der Runengelehrte eine Levitationsrunen anbringt oder auflädt, erhältst du beim *Erschaffen eines Vorteils* +2 auf *Gelehrsamkeit*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

#### **Luftrunen**

Der Runengelehrte beherrscht die Kunst, seine magischen Zeichen auch auf nichtfeste Stoffe wie Luft oder Wasser zu übertragen.

Dadurch wird der Anwendungsbereich seiner *Schlüsselfertigkeit* beim *Erschaffen eines Vorteils* entsprechend erweitert.

Diese Runen verschwinden, sobald alle freien Einsätze verbraucht sind – spätestens aber nach einer Szene.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

#### **Heilrunen**

Wenn der Runengelehrte bei der Behandlung einer körperlichen Konsequenz einen vollen Erfolg erzielt, kann er (statt einen Schub zu erhalten) die Konsequenz um eine Stufe reduzieren.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

**WIE BAUEN  
RUNENGELEHRTE  
ARKANEN STRESS AB?**

Runengelehrte führen entweder ein Runenbuch oder einen besonderen Gegenstand – wie etwa einen Runenstab – als Mactatum, in das sie immer neue mächtige Zeichen schnitzen.

**Stigmata (arkane Konsequenzen):** Nur im Ausnahmefall nimmt der Runengelehrte die arkanen Konsequenzen seines Tuns auf sich. Kommt es doch einmal dazu, so sind diese – wie auch der größte Teil seiner Kunst – meist sprachlicher oder historischer Natur. Der Gelehrte wird dadurch verwirrt und erleidet manchmal schwere Wahnvorstellungen.

*Beispiele: Der Gelehrte spricht nur noch in exotischen oder toten Sprachen; er kann nur noch magische Texte lesen; er glaubt sich inmitten einer anderen historischen Epoche; er hält sich oder einen Gefährten für eine historische oder Sagenfigur usw.*

*Was die Vorurteile über verrückte Gelehrte nicht unbedingt vermindert.*

**Traumata (abgeleiteter Stress):** Im Normalfall leitet der Runengelehrte seine arkane Belastung in einen Gegenstand ab, den er bei sich trägt. In diesen Gegenstand ritzt er Runen ein oder bringt sie anderweitig an. Beliebte unter Runengelehrten sind dafür Bücher, Puppen, Steine oder Stäbe ... Die viel umherreisenden Gelehrten neigen – sei es aus Not oder mangelnder Geduld – dazu, ihr Mactatum über die Maßen häufig zu nutzen, was diesen Objekten eine Vielzahl merkwürdiger Aspekte auferlegt und ihnen oft eine Art Eigenleben verleiht.

<i>STRESSMENGE</i>	<i>BEISPIEL</i>
unbedenklich (1-2 Stress)	Das Mactatum wird handwarm, entwickelt einen organischen Geruch, leuchtet in einem weichen Licht oder gibt ein leises Summen von sich.
akzeptabel (3-4 Stress)	Das Mactatum beginnt zu pulsieren, erzeugt ein strahlendes Licht oder erweckt den Eindruck von fernen Stimmen.
riskant (5-6 Stress)	Das Mactatum wirkt lebendig: Es flüstert rätselhafte oder unheimliche Satzfragmente, bewegt sich über kurze Strecken selbständig und entwickelt merkwürdig spitze und scharfe Auswüchse und Kanten.
kritisch (7-8 Stress)	Es lebt ...
katastrophal (9+ Stress)	Es lebt ... und besitzt nun einen unbändigen Freiheitswillen und Hass auf seinen Besitzer.



**SCHRIFTEN DER WAISMARK**

So achte stets darauf, was schon Awallok der Erwachte sprach:  
 Alles, was Menschen an Wundern oder Hexerei bewirken, basiert entweder auf dem  
 Wohlwollen der Götter, einem Pakt mit Geistern oder darauf, dass der sogenannte  
 Magier eigentlich gar kein Mensch ist! Natürlich wissen wir, dass nicht-menschliche  
 Wesen durchaus übernatürliche Kräfte haben können, weil dies eben Teil ihrer von  
 dem Vater und der Mutter bestimmten Natur ist. Aber weit häufiger sind doch die  
 wahrhaft widernatürlichen Mächte der bösen Geister und teuflischen Kreaturen,  
 welche nur darauf lauern, arglose Gemeinden mit üblem Hexenwerk ins Dunkel zu  
 treiben. Nur ein geweihter Læktor kann mit seinen Gebeten wirkliche Wunder wirken.  
 Zögere also nicht, den trügerischen Quacksalbern, Hellsehern und Geisterdienern  
 mit Feuer und Stahl entgegenzutreten!  
 Auch die Gemeinde ...

*Brief von Lugerð Bruest, Episkop von Gelwýggh,  
 an einen seiner ehemaligen Studenten*

---

**DIE GROSSEN  
 TRADITIONEN  
 DER WAISMARK**
**DER LÆKTOR**

Jeder Læktor nutzt sein heiliges Libram, aus dem er Gebete und Litanenien vorträgt, um seine Magie zu wirken. Zu diesem Zweck kann er im Notfall auch ohne Einschränkungen ein Libram nutzen, welches nicht ihm oder seiner Gemeinde gehört. Læktoren können arkane Belastungen während ihrer Predigten oder Gebete über die Zuhörer verstreuen, denen ihr gemeinsamer Glaube diese Belastungen meist als ekstatische Visionen und geringere Wunder erscheinen lässt. Dabei genügt es, wenn die Zuhörer den Glauben des Læktors in den Grundsätzen teilen – sie müssen nicht zu seiner Gemeinde gehören oder ihm wohlgesonnen sein. Læktoren führen alle Wunder, die sie hervorrufen, auf das Wirken ihrer Götter zurück. Zu glauben, dass sie selbst die Quelle magischer Macht seien, wäre ihnen übelste Ketzerei. Im Gegensatz zu anderen Traditionen scheint es daher, als ob Læktoren ihre Wunder ohne konkrete Absicht oder Zielvorstellung wirken könnten. In Wahrheit bündeln sie in solchen Fällen aber nur das kollektive Verlangen und Wissen ihrer Gemeinde, zu dem der Læktor einen gewichtigen Anteil beiträgt. Weder er noch seine Gemeinde sind sich allerdings dieses Anteils bewusst! Im besten Fall erlaubt dies zum Beispiel die Bestrafung eines Verbrechens, falls etwa Zeugen aus Angst jede Aussage verweigern, ihr Wissen aber in das Wunder mit einfließt. Leider geschieht es häufiger, dass sich bei Verbrechen die Vorurteile innerhalb einer Gemeinde rasch auf einen Sündenbock einigen ...

Ein Læktor benötigt einen Charakteraspekt, der seine Zugehörigkeit zur trisantischen Kirche ausdrückt (DIE KIRCHE WAR MIR VATER UND MUTTER – ALSO WILL ICH IHR SOHN SEIN).

**WIE KANN MAN DEN TRADITIONSASPEKT EINSETZEN UND REIZEN?**

Ein Læktor ist eine Respektsperson innerhalb der trisantischen Glaubensgemeinschaft. Außerhalb der trisantischen Glaubensgemeinschaft werden Læktoren gerne angefeindet und verfolgt.

Die Schlüsselfertigkeit des Læktors ist *Empathie*.

Der Læktor hat ein Gespür für die Befindlichkeiten seiner Gläubigen, mit Hilfe dessen er ihnen die Botschaft der göttlichen Familie vermittelt. Er glaubt fest daran, Wunder und »Zufälle« nicht selbst zu wirken. Vielmehr sieht er sich als Mittler zwischen Göttern und Menschen, der die höheren Mächte als demütiger Bittsteller um bestimmte Effekte ersucht.

**ÜBERWINDEN:**



Der Læktor hat ein Näschen für die Sünden seines Gegenübers und vermag ihn damit zu konfrontieren und zu brechen. Manchmal reicht nur ein Wort. Dies funktioniert so einfach aber nur bei namenlosen NSC. Die Spielleitung kann *aktiven Widerstand* mit *Wille* würfeln oder eine *Schwierigkeit (passiven Widerstand)* festlegen. Der Læktor kann ebenfalls geistige und körperliche Konsequenzen behandeln.

**VORTEIL ERSCHAFFEN:**

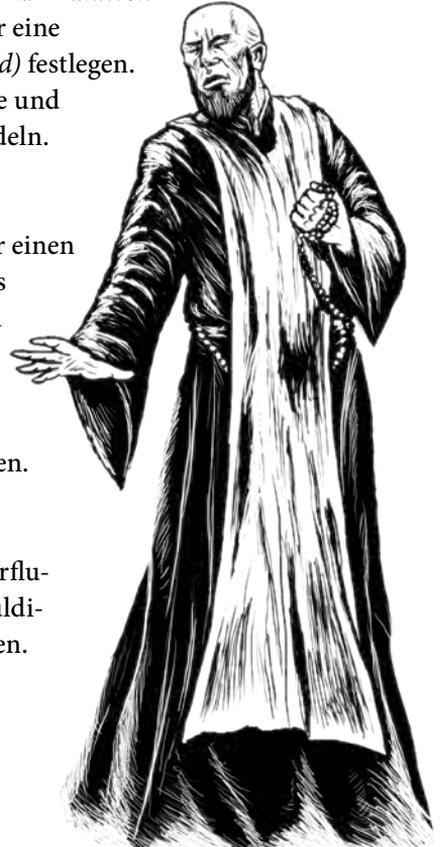


Der Læktor kann einen Fluch oder einen Segen auf eine Person, ein Ereignis oder einen Ort legen. Dieser Fluch oder Segen wird durch einen *Situationsaspekt* abgebildet. Der Gesegnete oder Verfluchte kann *aktiven Widerstand* mit *Wille* leisten.

**ANGREIFEN:**



Ein Læktor kann mit Hilfe von Verfluchungen und moralischen Anschuldigungen geistigen Stress verursachen.



*Seit drei Nächten versuchte Læktor Tychlas schon, die Geräusche aus dem Grab der jungen Frau verstummen zu lassen.*



Widerstand  
Fate Core S.139

**VERTEIDIGEN:**

Der Læktor kann sich gegen Angriffe auf seine Stellung und Integrität verteidigen. Ebenso erlaubt ihm seine Menschenkenntnis, Tricks und Lügen zu durchschauen, so dass er sich gegen entsprechende *geistige Angriffe verteidigen* kann. Der Læktor kann sich mit *Empathie* nicht direkt gegen *körperliche Angriffe verteidigen*. Unter Umständen kann der Læktor aber aktiven Widerstand gegen Aktionen leisten, zum Beispiel wenn er vorher einen Schutzsegen-Aspekt auf sich oder einem Gläubigen platziert hat.

207

**ALTERNATIVE  
SCHLÜSSELFERTIGKEIT**

Möchtest du statt eines predigenden Seelsorgers (oder Sermonisten) lieber einen hochgelehrten Læktor (auch als Erudit bekannt) spielen, der nicht aus der Mitte seiner Gemeinde ins Abenteuer auszieht, sondern gerade zum ersten Mal seit Jahren seine verstaubte Studierstube verlässt? Kein Problem. Wähle einfach *Gelehrsamkeit* statt *Empathie* als Schlüsselfertigkeit. Die vier Aktionen eines gelehrten Læktors könnten wie folgt aussehen:

**ÜBERWINDEN:**

Der Læktor kann selbst feste Überzeugungen mit einer Anekdote aus einem Heiligenleben oder einer Textstelle aus den heiligen Schriften ins Wanken bringen. Dies funktioniert so einfach aber nur bei namenlosen NSC. Die Spielleitung kann aktiven Widerstand mit Wille würfeln oder eine Schwierigkeit (*passiven Widerstand*) festlegen. Darüber hinaus kann er auch körperliche und geistige Konsequenzen behandeln (dies erlaubt *Gelehrsamkeit* von Haus aus).

**VORTEIL ERSCHAFFEN:**

Der Læktor kann einen Fluch oder einen Segen auf eine Person, ein Ereignis oder einen Ort legen. Dieser Fluch oder Segen wird durch einen *Situationsaspekt* abgebildet. Der Gesegnete oder Verfluchte kann *aktiven Widerstand* mit *Wille* leisten.

**ANGREIFEN:**

Ein Læktor kann mit Hilfe von Verfluchungen und dogmatischen Anschuldigungen *geistigen Stress* verursachen.

**VERTEIDIGEN:**

Der Læktor kann sich gegen Angriffe auf seine Stellung und Integrität verteidigen. Ebenso erlaubt ihm seine Menschenkenntnis, Tricks und Lügen zu durchschauen, so dass er sich gegen entsprechende *geistige Angriffe* zur Wehr setzen kann. Der Læktor kann sich mit *Gelehrsamkeit* nicht direkt gegen *körperliche Angriffe* verteidigen. Unter Umständen kann der Læktor aber *aktiven Widerstand* gegen Aktionen leisten,

zum Beispiel wenn er vorher einen Schutzsegen-Aspekt auf sich oder einem Gläubigen platziert hat. Natürlich bieten sich auch für den hochgelehrten Læktor spezielle Stunts an.

Hast du für eine andere magische Tradition eine ähnliche Idee? Dann lass dich nicht aufhalten! Es ist dein Spiel. Berichte uns auch gerne von deinen Varianten!

---

**BEISPIELE FÜR  
TRADITIONSSTUNTS:**

**Lohn des Unglaubens**

Schon einfachste Gebete des Læktors können dazu führen, dass seine Gegner plötzlich stolpern, von herabfallenden Dachziegeln getroffen werden und Ähnliches.

Wenn der Læktor mit einem kurzen Stoßgebet um göttliche Hilfe bittet und so »Zufälle« auslöst, die den Gegner verletzen, kannst du mit *Empathie* Ungläubige im Nahkampf körperlich *angreifen*.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**Heilige Queste**

Der Læktor vermag den Willen der Gläubigen in heilige Bahnen zu lenken.

Wenn der Læktor eine heilige Aufgabe in Form eines Aspekts auf Gläubige legt, erhältst du beim *Erschaffen eines Vorteils* +2 auf seine *Schlüsselfertigkeit*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Göttliche Fügung**

Unter besonders gesegneten Umständen kann dem Læktor fast alles gelingen.

Der Læktor kann beim *Überwinden* seine *Schlüsselfertigkeit* statt der eigentlichen Fertigkeit einsetzen. Die Anwendung dieses Stunts kostet einen Fate-Punkt.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

---

**WIE BAUEN LÆKTOREN  
ARKANEN STRESS AB?**

Læktoren leiten die »brennende Kraft des Glaubens«, als die sie ihren arkanen Stress meist ansehen, je nach ihren Umständen entweder – etwa als Wanderprediger – über ein Mactatum in Form eines Librams oder einer Reliquie oder – etwa als Læktor mit eigener Gemeinde – über einen Sepulter in Gestalt ihres Tabernakels oder ihrer Basilika ab. Ein wirklich unkontrolliertes Ablassen von arkanem Stress ist ihnen aber ausschließlich während hoher kirchlicher Feiertage möglich!

**TYPISCHE ARKANE** Stigmata (arkane Konsequenzen): Vor allem bei geringeren Konsequenzen wirken die unterschiedlichsten, oft dramatisch erscheinenden Licht- und Schatteneffekte auf den Læktor. Bei passenden Gebeten und umfangreicheren Konsequenzen nimmt der Læktor sogar häufig Eigenschaften eines Mitgliedes der dreieiligen Familie an!

**KONSEQUENZEN:**

*Beispiele: Ein sanftes Leuchten hüllt den Læktor ein; drohende Schatten wandern über sein Gesicht; der Schatten des Læktors wächst und nimmt die Umrisse eines bärtigen Königs (des Vaters) oder einer Frau in Haube und Kleid (der Mutter) oder eines jungen bewaffneten Kriegers (des Sohnes) an; die Tonlage der Stimme wechselt zu einem tiefen, sonoren Bass, einem weichen Alt oder einem klaren Tenor; der Læktor wird plötzlich temperamentvoll und kampfeslustig, hält sich für die höchste Autorität ringsum, erleidet schmerzhaft Scheinwehen usw.*

209

**Traumata (abgeleiteter Stress):** Die Gemeindemitglieder glauben, ungewöhnliche Gerüche, Geräusche oder Lichterscheinungen wahrzunehmen. Manchmal werden in den Gläubigen auch starke Gefühle oder sogar Zwangshandlungen ausgelöst. Bei Ableitung arkaner Konsequenzen auf einen Versammlungsort der Gemeinde wird dieser oft von Wärme und Licht erfüllt, wie von Geisterhand gereinigt oder sogar von plötzlich erscheinenden Tieren oder Pflanzen gefüllt. Eine Reliquie oder ein Libram mag ebenfalls leuchten, kann aber auch zeitweilig wertvoller erscheinen oder leise Stimmen von sich geben.

*Beispiele: Es riecht nach wohlduftenden Kräutern; man glaubt, fernen Gesang zu hören; kleine Lichter tanzen über den Häuptern der Gläubigen; ekelhafter Fäulnisgeruch scheint einem Besessenen zu entweichen; jeder verspürt heiligen Zorn und will sich bewaffnen; ein Schwarm Bienen erscheint und hinterlässt alles sauber und nach Honig duftend; die beste Zuchtsau eines Bauern nähert sich seiner kranken Tochter und bricht sterbend zusammen, als diese erfolgreich geheilt wird; ein Libram ist plötzlich in Gold gebunden; eine Reliquie sondert Blut oder Tränen ab usw.*

*Grauen ergriff den  
Gesandten der Liga.*

*Seine Handlanger hatten Lars  
den Roten zu  
ihrem Anführer gewählt.*



<i>STRESSMENGE</i>	<i>BEISPIEL</i>
unbedenklich (1-2 Stress)	Gemeinde oder Libram werden von Blumenduft, wohliger Wärme oder sanftem Leuchten eingehüllt; Reliquien geben Tränen, Honig oder Blutstropfen ab.
akzeptabel (3-4 Stress)	Lichter erscheinen über den Köpfen der Gemeinde; das Libram schwebt kurz über dem Altar; Reliquien seufzen leise oder scheinen sogar zu singen.
riskant (5-6 Stress)	Das Libram beginnt selbständig zu predigen; Reliquien scheinen Prophezeiungen von sich zu geben; die Gemeindemitglieder glauben, in ihrer Mitte längst Verstorbene wiederzuerkennen.
kritisch (7-8 Stress)	Die Gemeinde wird zu einer Gruppe fanatischer Gläubiger, die dauernd den Einflüsterungen ihrer heiligen Ahnen gehorchen müssen.
katastrophal (9+ Stress)	Die Gemeinde wird in einer himmlisch-höllischen (Alb-)Traumwelt gefangen gehalten.

*DER SKRAAT* Die Magie der Skraat ist im Gegensatz zu vielen anderen Traditionen kaum theoretisch untermauert und weit mehr Kunst und Instinkt als Wissenschaft oder Handwerk. Der manchmal als »Immersaat« bezeichnete unbändige Lebensfunke, den einst Leradin oder Hodmimforst in ein verlorenes Menschlein pflanzten, machte sie nicht nur zu dem, was sie heute sind, sondern ist auch die treibende Kraft ihrer Magie. Daher ist diese Magie so auf die Manipulation von lebendiger Natur ausgerichtet und fällt den Skraat umso schwerer, je unnatürlicher, urbaner und technischer ihre Umgebung wird. Aber selbst diese primitive große Tradition verfügt über Wege zur Ableitung arkaner Belastungen – mögen diese Wege auch wenig subtil erscheinen, da die Belastungen schlicht in die Natur entlassen werden. Doch egal ob Skraat oder Gidrogh, ob selbst erlitten oder in die umliegende Natur abgeleitet: Immer erscheinen die Belastungen als ein Wuchern organischer Elemente.

**SKRAAT? GIDROGH?** Dabei handelt es sich um eine besondere Form von Waldgeistern, die über ursprünglich menschliche Seelen verfügen. Als *Skraat* besitzen sie eine sehr menschenähnliche Form, bei der allerdings Haare aus Pelz oder Gras und Haut aus Rinde oder feinen Schuppen bestehen können. Als *Gidrogh* existieren sie als eine Art Schwarmwesen, das sich in aufgewirbeltem Laub, Insektenvölkern oder einer Wolke aus Blütenpollen manifestieren kann.

Ein Skraat benötigt einen Charakteraspekt, der seine Zugehörigkeit zu einem der Stämme der Skraat/Gidrogh widerspiegelt (für ein Mitglied des Baumvolkes zum Beispiel *DER LANGE ARM DES WALDES REICHT IN DIE STADT WIE DIE WURZEL UNTER DAS HAUS*).

**WIE KANN MAN DEN TRADITIONSASPEKT EINSETZEN UND REIZEN?** Das gesamte Denken und Handeln eines Skraat wird von der Natur im Allgemeinen und seiner Zugehörigkeit zu seinem Heimatvolk im Besonderen bestimmt. Er ist instinktiv mit allen Belangen dieses Gidroghstammes vertraut und bleibt auch immer als ein Mitglied desselben erkennbar.

Genau das wird ihm in der Zivilisation leicht zum Verhängnis, denn seine erste Reaktion ist immer die der Natur.

Alle Skraat tragen die »Immersaat« in sich, eine Lebenskraft, die unterschiedlich mit ihrer Umgebung zusammenwirkt:

Das Wachsen einer Wurzel kann ein Gitter lockern. Eine Spore kann zu einem Projektil werden. Eine Dornenhecke kann einen Verfolger behindern oder ein Stapel Holz zu einer Brücke verwachsen. Je weiter weg der Charakter von einer natürlichen Umgebung weg ist, desto schwerer wird es ihm fallen zu zaubern.

Die Schlüsselfertigkeit des Skraats ist *Überleben*.

*Es sollte das Letzte sein,  
was die Holzfäller in diesem Leben sahen.*



Die Skraat sind so sehr eins mit der Natur, dass sie sich nicht nur als Teil der Natur erleben, sondern auch die sie umgebende Natur als Fortsetzung ihrer selbst erfahren und somit Macht über sie ausüben können.

#### **ÜBERWINDEN:**



Der Skraat kann sich in natürlicher Umgebung ungehindert fortbewegen, indem er zu einem Teil der Natur wird. Er kann gewöhnliche Tiere (namenlose NSC) und Pflanzen beeinflussen.

#### **VORTEIL ERSCHAFFEN:**



Der Skraat kann die Form von Pflanzen und Tieren verändern, wobei er die Grenzen der ursprünglichen Natur des Wesens nicht überschreiten kann. Er kann auch seinen Körper modifizieren, indem er Eigenschaften von Pflanzen und Tieren annimmt, die zu seinem Stamm passen.

#### **ANGREIFEN:**



Der Skraat kann die umliegende Flora und Fauna dazu bringen, gegen seine Widersacher vorzugehen: Dornenranken peitschen seinen Verfolgern ins Gesicht und Riesenpilze schleudern giftige Sporen in die Luft. Genauso kann er sich – passend zu seinem Stamm – Klauen, Sägezähne, Lianen oder Ähnliches wachsen lassen.

#### **VERTEIDIGEN:**



Die Macht der Immersaat schützt den Skraat vor *körperlichen Angriffen*. Sei es, indem plötzlich hervorschnellende Äste einen Schlag abfangen, sei es, dass seine Haut unvermittelt zu Borke verwächst.

**Besonderheiten:** Wirkt der Skraat Magie auf Dinge außerhalb seiner selbst, beeinflusst der Grad der Natürlichkeit der Umgebung den Schwierigkeitsgrad. Der Skraat kann seine Form (Skraat oder Gidrogh) grundsätzlich frei wählen. Je näher er der Natur ist, desto größer seine Auswahl. Seine Gidrogh-Form kann er allein in unerschlossenen Urwäldern annehmen. In einsamen Dörfern könnte er sogar in einer zu seinem Stamm passenden tierischen Form erscheinen und seine humanoide Skraat-Form wird dort viele gut erkennbare pflanzliche oder tierische Elemente aufweisen. In Städten wird der Skraat

#### **WAS IST DIE URSPRÜNGLICHE NATUR?**

*Wölfen wachsen keine Flügel und Bären keine Kiemen. Auch Ziegen graben sich nicht in Tunneln durch die Erde. Gras hingegen kann in Sekunden-schnelle in die Höhe schießen und auch ein Gidrogh aus dem Erdstamm vermag sich in völliger Dunkelheit zu orientieren.*

nur bei genauer Betrachtung weniger menschlich erscheinen, während die Verwandlung in eine tierische Form entweder enorme magische Anstrengung oder einen jahrelangen Aufenthalt in städtischer Umgebung erfordert – und auch dann erfordert die Verwandlung Magie und fällt lediglich bei typisch »städtischen« Tieren wie Ratten, Katzen oder Hunden leicht.

### BEISPIELE FÜR Doppelgänger

**TRADITIONSSTUNTS:** Der Skraat kann die Gestalt einer Person annehmen, wenn er Zugang zu organischen Bestandteilen (Haaren, Hautschuppen, Blut usw.) dieser Person hat und diese aufnimmt. Er kann mit *Überleben* den *Vorteil erschaffen*, für die Dauer einer Szene das Äußere dieser Person angenommen zu haben. Möchte er das Aussehen dieser Person vorzeitig ablegen, muss er das betreffende Objekt aus seinem Körper entfernen, wodurch es vernichtet wird.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

### Die wahre Natur

Der Sinn des Skraats für den wahren Charakter der Dinge und den natürlichen Lauf der Welt macht ihn empfindlich für Täuschungen und zu einem überraschend guten Menschen- und Tierkenner. Wenn der Skraat versucht, eine Lüge oder vorgetäuschte Emotion zu erkennen, erhältst du beim *Überwinden* +2 auf *Empathie*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

### Heilende Hand

Wenn eine körperliche Konsequenz mit *vollem Erfolg* behandelt wird, reduziert sich die Konsequenz zusätzlich sofort um eine Stufe.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

### Wurmgängler

Leblose organische Hüllen, wie etwa Kadaver, können durch Kontrolle der Organismen in ihnen (Maden usw.) scheinbar wiederbelebt werden und als Automaten unter der Herrschaft des Skraats agieren.

Der Skraat kann einmal pro Szene ein solches gleichsam untotes Gebilde aus biologischem Material erschaffen, das ihm für die Dauer dieser Szene als *Getreuer* zur Verfügung steht.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

## STIMMEN DES NORDENS

»Die Wachen am Garmwall werden oft gewechselt, denn wer zu lange dort verweilt, verhält sich irgendwann so, als ob eine andere Seele in seinem Körper hausen würde.«

**WIE BAUEN SKRAAT  
ARKANEN STRESS AB?**

In der ursprünglichen Form des Gidrogh fällt es schwer, diesen von seiner Umgebung zu unterscheiden. Diese unscharfe Selbstabgrenzung zeigt sich auch im Skraat noch durch die Leichtigkeit, mit der er jede beliebige Umgebung als Sepulter zu nutzen vermag. Dies macht ihn unabhängig von festen Orten oder Gebäuden, kann aber rasch zur Enthüllung seiner wahren Natur führen!

**TYPISCHE ARKANE  
KONSEQUENZEN:**

**Stigmata (arkane Konsequenzen):** Die humanoide Form des Skraat gerät außer Kontrolle und zeigt unwillkürlich neue und auffällig nicht-menschliche Details. Seine tierische oder pflanzliche Gestalt wird immer größer, archaischer und märchenhafter.

*Beispiele: Ein Ohr des Skraat wird plötzlich als Pilz erkennbar; Käfer kriechen aus seinen Grashaaren; Harz fließt aus seinen Wunden; eine Hand wird hölzern; aus dem Mund schießt eine Schlangenzunge; die Füße schlagen Wurzeln usw.*

**Traumata (abgeleiteter Stress):** Skraat können arkane Konsequenzen nur in organische Elemente ihrer Umgebung ableiten. Viele Skraat sehen darin eine unkontrolliert beschleunigte Form ihrer »Immer-saat«. Damit können Substanzen wie etwa Holz oder Horn beeinflusst werden, aber in der Natur unmögliches Wachstum bleibt unmöglich, so dass Holz zwar wieder austreiben mag und aus solchen Trieben wieder ein Baum wachsen könnte, dieser jedoch nicht der gleiche Baum wäre, aus dem das Holz ursprünglich geschlagen wurde. Ebenso kann aus einem Skelett nicht wieder ein Mensch werden!

*Beispiele: Berührte oder am Körper geführte Gegenstände aus Holz beginnen innerhalb weniger Herzschläge wieder zu sprießen und werden so oft unbrauchbar; Tiere in der weiteren Umgebung werden brünstig; alle Verwesungsprozesse beschleunigen sich drastisch; Tiere und Pflanzen in der Nähe sammeln sich oder wachsen in kürzester Zeit um ganze Größenordnungen usw.*

*Keiner der Reisenden bemerkte, dass sie aus dem Dunkeln des Waldes heraus beobachtet wurden.*



<i>STRESSMENGE</i>	<i>BEISPIEL</i>
unbedenklich (1-2 Stress)	In der Umgebung des Gidroghs entsteht der Eindruck einer plötzlich hereinbrechenden Jahreszeit, passend zu seiner Stimmung: Es riecht nach frisch gefallenem Schnee oder einem warmen Frühlingsregen.
akzeptabel (3-4 Stress)	Die Immersaat greift um sich. Schnittblumen bilden frische Knospen aus; kranke und erschöpfte Tiere wirken wieder munterer; leichte Triebe sprießen; die Blumen auf der Fensterbank erblühen zum zweiten Mal ...
riskant (5-6 Stress)	Die Immersaat schlägt um sich. Balken verziehen sich; Brücken verdrehen sich; Bäume schlagen um sich; Tiere werden brünstig.
kritisch (7-8 Stress)	Intelligente Wesen erliegen Jagd- und Paarungsinстинkten. Es kann zu Rivalenkämpfen kommen. Raubtiere werden aggressiv und greifen auch Menschen an; Haustiere verwildern spontan; Pflanzen überwuchern ihre Umgebung.
katastrophal (9+ Stress)	Tier- und Pflanzenchimären entstehen in den unmöglichsten Paarungen. Frisch Verstorbene könnten sogar als Skraat wiederauferstehen – außerhalb des Leradin fehlt diesen jedoch die Anleitung des Waldes, so dass sie zur Gefahr für sich oder andere werden können.

**STIMMEN DES NORDENS**  
 »Wer mit bloßer Hand den Garmwall berührt,  
 wenn das erste Sonnenlicht des Jahres auf ihn fällt, der hört die Stimmen aller,  
 die darin begraben wurden.  
 Manche sollen so den Tag ihres Todes erfahren haben.«

## SCHRIFTEN DES IMPERIUMS

... Beginn der Informationskriege. Wieder wird deutlich, wie weise die strengen Regeln der Geschichtsschreibung und Archivierung in unserem Imperium doch sind. Unsere Übersetzung der 77 Tafeln von Nybboc beschreibt – wie befürchtet – die Grundlagen jener vergessenen Kunst, durch welche das legendäre Reich der Polyarchen einst erschaffen, beherrscht und endlich vernichtet wurde: die politische Demagogik!

Offenbar sind unsere modernen Priester mit ihren Kulturen und Sekten nur die schwächlichen Epigonen der Parteien der Polyarchen. Damals müssen zeitweise hunderte dieser Glaubenskonglomerate in ständigem Wechsel von Allianz und Wettstreit existiert haben. Sogar einfachste Mitglieder konnten dabei zu Anführern aufsteigen und ...

*Entschlüsselter Abschnitt einer geheimen Mitteilung aus dem Copal*

---

## DIE GROSSEN TRADITIONEN DES IMPERIUMS

---

**DER DÆMONOLOGE** Die Dæmonologen des Imperiums verstehen sich als okkulte Kartographen, deren Kunst darin besteht, die richtigen Schlüssel zu fremden Dimensionen einzusetzen, um aus unbeschreiblichen Orten allerlei widernatürliche Energien und Sklaven herbeizurufen. Dabei können diese Schlüssel unterschiedlicher Natur sein, auch wenn allen ein geometrisches Rätselmotiv zu unterliegen scheint. Viele Schlüssel sind tatsächlich kleine räumliche Puzzles, aber einige sind auch komplexe unirdische Melodien – die manchmal spezielle Instrumente erfordern – oder unaussprechliche Namen oder bizarre mathematische Formeln. Kenntnis über die Dimensionen, ihre Bewohner und Schlüssel entnimmt jeder Dæmonologe seinem Empræischen Atlas, einer Sammlung von alten Schriften, Formeln und Karten, die nach dem wahren Empræischen Atlas benannt ist: einem legendären Folianten aus der Vorzeit des Imperiums, der als der heilige Gral der Dæmonologie gilt. Jeder Dæmonologe, der etwas auf sich hält, bindet außerdem wenigstens einen Dæmon an sich, also einen aus fremden Welten beschworenen Sklaven. Das spart nicht nur immer neue Beschwörungen für jede kleine Handreichung, sondern erlaubt dem Dæmonologen vor allem, arkane Belastungen auf diese Dæmonensklaven zu übertragen – auch wenn das für die Dæmonen meist bizarre Mutationen bedeutet.

Ein Dæmonologe benötigt einen Charakteraspekt, der seine Zugehörigkeit zur magischen Tradition der Dæmonologen widerspiegelt (KARTOGRAPH DER 27 PARAREELLEN EBENEN VON XHOSI-GHAAN).

**WIE KANN MAN DEN  
TRADITIONSASPEKT  
EINSETZEN UND  
REIZEN?**

Aufgrund ihrer Ausbildung und Erfahrung können Dæmonologen schnell komplexe Zusammenhänge analysieren. Da sich Dæmonologen dauernd mit abstrakten Problemen beschäftigen, verlieren sie manchmal den Blick für das Alltägliche und das Gefühl für menschliche Interaktionen.

Die Schlüsselfertigkeit des Dæmonologen ist *Nachforschen*.

Dæmonologen erkennen kleinste Risse im Gefüge der Realität und vermögen so, dort kleine Tore in andere Dimensionen zu öffnen. So können sie Dæmonen oder auch rohe Energien herbeibeschwören.



**ÜBERWINDEN:**

Dæmonologen können Schwächen der Realität erkennen, Tore in andere Dimensionen öffnen und niedere Dæmonen beherrschen und bannen. Niedere Dæmonen werden dann als Hindernisse abgebildet.

*Hindernisse, Fate Core S. 225*



**VORTEIL ERSCHAFFEN:**

Dæmonologen können Aussagen über die Beschaffenheit der Realität treffen, Schwächen und Stärken von Dæmonen erkennen sowie Dæmonen oder dæmonische Energien beschwören (z. B. DIE EISWINDE VON YSKULUTH).



**ANGREIFEN:**

Der Dæmonologe kann mittels roher Energie oder der Hilfe von Dæmonen *körperliche Angriffe* starten.



**VERTEIDIGEN:**

Der Dæmonologe kann sich mittels roher Energie oder der Hilfe von Dæmonen gegen *körperliche Angriffe verteidigen*.

**SIEHE AUCH:**

*Verbindungen  
Extras S. 143*

**Besonderheit:** Fast alle Dæmonologen entscheiden sich dafür, einen unabhängigen und fähigen Dæmon dauerhaft durch komplizierte Verträge an sich zu binden. Der Dæmon wird als *Verbindung* abgebildet. Wer eine Schwäche für Intrigen hat, für den könnte ein solcher Vertrag sogar zum Dreh- und Angelpunkt einer ganzen Kampagne werden. Ob ihr den Dæmon jetzt als beschworen, gebunden oder gefunden bezeichnet, ist ein reines Element der Erzählung. Entscheidend für seine Darstellung als Verbindung, Getreuer oder sogar bloße Kulisse ist allein seine dramatische Bedeutung in eurer Geschichte.

---

**BEISPIELE FÜR Dæmonenterror**

**TRADITIONSSTUNTS:** Der Dæmonologe vermag spontan, niedere Terrordæmonen zu beschwören, die seine Gegner in den Wahnsinn treiben können. Wenn der Dæmonologe einen solchen Dæmon auf ein Opfer ansetzt, kannst du mit der Fertigkeit *Nachforschen geistige Angriffe* ausführen.  
*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**Meister der Namen**

Der Dæmonologe hat die wahren Namen vieler Dæmonenspezies studiert und einen tiefen Einblick in die Natur dieser Wesen gewonnen. Wenn der Dæmonologe ihm bekannte Dæmonen zu beherrschen oder bannen versucht, erhältst du beim *Überwinden* +2 auf *Nachforschen*.  
*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Vertrauter Dæmon**

Der Dæmonologe kontrolliert einen Dæmon in der Form eines *Getreuen*, den er jederzeit ohne Ritual heraufbeschwören kann.  
*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

---

**WIE BAUEN DÆMONOLOGEN ARKANEN STRESS AB?** Jeder Dæmonologe verfügt über einen Dæmon, welcher ihm als Mactatum dient. Viele Dæmonologen ignorieren dabei gern die Erholungszeiten, so dass sich selbst unscheinbar wirkende Dæmonen zu beeindruckenden Kreaturen mit ebenso skurrilen wie erschreckenden Eigenarten entwickeln können. Unkontrolliertes Ablassen von arkanem Stress ist allerdings für Dæmonologen ein fremdartiges Konzept. Nur wenn sich ein Dæmonologe in eine andere Dimension begibt, ist er gemäß seiner Ausbildung dazu in der Lage. Die Unberechenbarkeit der dann folgenden Malmstürme in diesen fremden Welten hält allerdings selbst tollkühne Anhänger dieser Tradition meist von derartigen Unternehmungen ab.

---

**TYPISCHE ARKANE KONSEQUENZEN:** Stigmata (arkane Konsequenzen): Der Dæmonologe und seine Umgebung erfahren die verschiedensten Raum-Zeit-Verzerrungen und Anomalien, die sich manchmal auch in Form einer bizarren Persönlichkeitsveränderung äußern.

*Beispiele: Die optische Wahrnehmung wird spiegelverkehrt; der Dæmonologe hält nur noch Seelen und mathematische Objekte für essbar; die Reichweite oder Richtung aller Bewegungen schwankt beliebig (ein Schritt durchquert einen ganzen Saal, ein geworfenes Messer fliegt in Spiralen um den Dæmonologen); der Dæmonologe überspringt eine ganze Szene usw.*

**Traumata (abgeleiteter Stress):** Der als Mactatum fungierende Dæmon wird allen Arten von körperlichen und sogar geistigen Veränderungen unterworfen.

*Beispiele: Farb- oder Texturänderung der Haut; eine andere Zahl oder Anordnung der Extremitäten; besondere Fähigkeiten gehen verloren oder werden durch andere ersetzt; der Dæmon spricht plötzlich mit der Stimme eines Menschen, der dem Dæmonologen sehr nahe steht; der Dæmon entwickelt tödlichen Hass auf den Dæmonologen usw.*



*Harghos schwebt gerne auf paramagnetischen Feldern, die er vom Altair gerufen hat.*

<i>STRESSMENGE</i>	<i>BEISPIEL</i>
unbedenklich (1-2 Stress)	Der Dæmon entwickelt Ticks und sprachliche Auffälligkeiten: Er kichert ohne ersichtlichen Grund, stottert, spricht mit verdrehtem Satzbau oder verstummt ganz.
akzeptabel (3-4 Stress)	Der Dæmon riecht nach Schwefel oder Ammoniak, entlädt bei Berührungen große Mengen statischer Elektrizität oder beginnt, auffällige Mengen an Hautschuppen, Haaren oder Ähnlichem zu verlieren.
riskant (5-6 Stress)	Natürliche Waffen (Zähne, Klauen, Hörner) werden unverhältnismäßig groß oder verschwinden ganz; einzelne Extremitäten werden kleiner oder größer; die Körpermasse verdoppelt oder halbiert sich; Festigkeit und Textur der Körperoberfläche verändern sich drastisch (Chitinpanzer zu Babyhaut usw.).
kritisch (7-8 Stress)	Der Dæmon spricht mit der Stimme eines toten Familienmitglieds; der Dæmon kann nur noch die Wahrheit sagen (und verkündet sie auch ungefragt); der Dæmon beginnt furchtbare Lügen über seinen Dæmonologen zu verbreiten; der Dæmon entwickelt plötzlich eine gefährliche Aura (Feuer, Elektrizität, Giftschwaden usw.).
katastrophal (9+ Stress)	Der Dæmon will unbedingt den Tod seines Dæmonologen; der Dæmon verliebt sich unsterblich in ein Kind des Dæmonologen; die Umgebung des Dæmons bildet seine Heimatdimension nach (fremde Atmosphäre, merkwürdige Flora und Fauna usw.); der Dæmon verschwindet und hinterlässt einen Raumzeitstrudel in seine Heimatwelt.

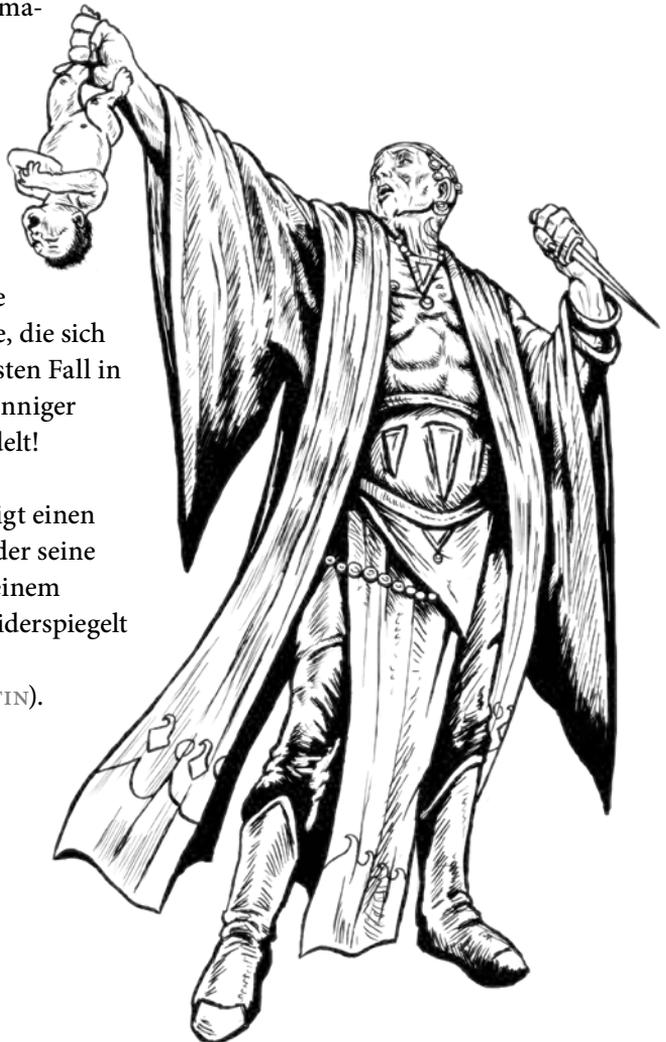
*STIMMEN DES NORDENS*  
 »Hüte dich vor blauem Suttunger: Der wird in Fässern aus den Planken alter Piratenschiffe gelagert und füllt die Seelen der Menschen mit Fernweh, Gier und Blutdurst!«

**DER PRIESTER**

Die wundertätigen Priester der vielen Sekten und Kulte des Imperiums bedienen sich einer magischen Kunst, die in den klassischen Texten als Demagogik bezeichnet wird. Das Eigenartige dieser Kunst ist, dass sie übernatürliche Kräfte nicht etwa aus dem Glauben des Priesters gewinnt, sondern nur aus dem Glauben seiner Anhänger, also der Gemeinschaft der Gläubigen. Priester fokussieren diesen Glauben entweder auf einen »lebenden Gott«, bei dem es sich um einen einzigartigen Götzen – vom bizarr geformten Meteoriten bis zur mutierten Spinne – handelt, oder auf ein Dogma, also ein Gedankengebilde.

Daraus folgen dann die zwei Methoden zur Ableitung arkaner Belastung, welche imperiale Priester nutzen: Meistens folgen imperiale Kulte einem lebenden Gott, auf den seine Hohepriester (als Idolatoren bezeichnet) arkane Belastungen übertragen. Diese können massive Mutationen oder sogar einen Ausbruch des jeweiligen Gottes bewirken. Bei den selteneren rein dogmatischen Kulturen – die zur Unterscheidung gern als Sekten bezeichnet werden – werden diese arkanen Belastungen des Priesters (Dogmatiker genannt) auf das Bewusstsein jedes bei einem entsprechenden Gottesdienst anwesenden Gläubigen übertragen, also auf die gesamte Gemeinde, die sich dann im schlimmsten Fall in einen Mob wahnsinniger Fanatiker verwandelt!

Ein Priester benötigt einen Charakteraspekt, der seine Zugehörigkeit zu einem imperialen Kult widerspiegelt  
(DIE STIMME DER WEINENDEN GÖTTIN).



*Hohe Feiertage können im Imperium leicht zu Engpässen bei der Versorgung mit Opfern führen.*

---

**WIE KANN MAN DEN  
TRADITIONSASPEKT  
EINSETZEN UND  
REIZEN?**

Der Priester ist ein Meister der Massenmanipulation und Propaganda, der sich und seinen Glauben perfekt zu verkaufen weiß. Nichts davon spiegelt jedoch notwendigerweise seine eigenen Überzeugungen wider und er ist sogar meist blind gegenüber seinen eigenen Zwängen und Schwächen, so dass er oft zum Opfer seiner Triebe wird.

Die Schlüsselfertigkeit des Priesters ist *Provozieren*.

Ein Idolator nutzt seine Fähigkeit zu provozieren, um die Gläubigen seines Kultes im Namen des Götzen aufzuwiegeln und in religiöse Ekstase zu versetzen. Ein Dogmatiker, also der Priester einer Sekte, formt hingegen das Weltbild seiner Anhänger im Sinne des jeweiligen Glaubens und kontrolliert somit ihr Leben.



**ÜBERWINDEN:**

Der Priester kann jemanden allein durch Worte und seine Präsenz zu gewünschten Handlungen überreden, aber auch einschüchtern oder verängstigen.

Ferner kann der Priester körperliche und geistige Konsequenzen behandeln.



**VORTEIL ERSCHAFFEN:**

Der Priester kann Gefühlszustände wie **VERÄRGERT**, **SCHOCKIERT** oder **UNSICHER** auf eine Person legen.



**ANGREIFEN:**

Der Priester kann unabhängig von der Beziehung zum Opponenten oder den Umständen durch die Kraft seines Wortes Visionen oder Wahnvorstellungen provozieren, die nach Wahl des Priesters geistige oder körperliche Schäden verursachen können.



**VERTEIDIGEN:**

Der Priester kann sich durch die stete Repetition dogmatischer Glaubensgrundsätze gegen *geistige Angriffe* verteidigen.

---

**BEISPIELE FÜR  
TRADITIONSSTUNTS:**

**Stækkholma-Syndrom**

Der Priester kann ein Opfer so einschüchtern, dass dieses sich mit ihm solidarisiert.

Wenn der Priester ein Opfer wiederholt durch Provozieren einschüchtern oder verängstigt hat, kannst du *Provozieren* anstelle von *Charisma* beim *Erschaffen eines Vorteils* einsetzen.

*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

**Eine milde Gabe**

Der Priester hat gelernt, so effektiv um Almosen für seine Sache zu bitten, dass dieses Bitten schwer von Erpressung zu unterscheiden ist. Wenn der Priester jemanden davon zu überzeugen versucht, ihm bestimmte materielle Dinge auszuhändigen, erhältst du beim *Überwinden* +2 auf die *Schlüsselfertigkeit*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

**Gegen den Glauben steht ihr immer allein**

Wer nicht selbst einem Kult oder einer Sekte angehört, kann nicht von der Teamwork-Regel Gebrauch machen, wenn er dem Priester widerstehen will.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

**Mit der Kirche im Rücken**

Die Länge des geistigen Stressbalkens und eventuelle weitere leichte geistige Konsequenzen des Priesters werden durch *Provozieren* statt *Wille* bestimmt.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

---

**WIE BAUEN PRIESTER  
ARKANEN STRESS AB?**

Die als Idolotoren bekannten Anbeter eines lebenden Gottes nutzen diesen üblicherweise als Mactatum, während die Dogmatiker genannten Vertreter einer Sekte, die sich durch ihre besonderen esoterischen Lehren auszeichnet, ihre Gemeindeversammlung als Sepulter einsetzen. Beide Arten von Priestern vermögen nur während eines Gottesdienstes an einem ihrer hohen Feiertage ihren arkanen Stress unkontrolliert abzulassen.

---

**TYPISCHE ARKANE  
KONSEQUENZEN:**

**Stigmata (arkane Konsequenzen):** Idolotoren entwickeln merkwürdige körperliche oder psychische Ähnlichkeiten mit ihren Göttern, während Dogmatiker, die einem abstrakten Konzept folgen, schwere Persönlichkeitsveränderungen entwickeln.

*Beispiele: Die Priesterin der lebenden Göttin Marisorgin – einer gewaltigen Gottesanbeterin – bekommt grünliche Haut und verliert jegliche Mimik; ein Hohepriester der Mutter des Fleisches – eigentlich eine unglaublich fette Irrform – entwickelt eine unkontrollierbare Fresssucht; der Hohe Vordenker der 496 vollkommenen Wahrheiten verliert alle Emotionen oder redet nur noch in Zahlen und logischen Formeln usw.*

**Traumata (abgeleiteter Stress):** Lebende Götter erleiden leicht erkennbare körperliche Veränderungen, die ihnen manchmal ein völlig anderes Aussehen verleihen können. Mitglieder der Gemeinde eines Dogmatikers erfahren hingegen alle Arten von Visionen, werden immer fanatischer

oder ersetzen im Extremfall sogar ganze Bereiche ihrer eigenen Persönlichkeit durch Aspekte ihres Glaubens.

*Beispiele: Immer stärkere oder neue Wunden, wenn nicht sogar neue Flügel, bilden sich am Körper des Blutenden Engels; der Mutter des Fleisches wächst ein größerer oder zusätzlicher Mund; die Anhänger des Unbefleckten Lebens verlieren jeden Sexualtrieb oder kastrieren sich sogar; die Mitglieder der Sekte der Heiligen Klänge des Kosmos verständigen sich nur noch singend oder erleiden körperlichen oder geistigen Stress durch dissonante Töne usw.*

<i>STRESSMENGE</i>	<i>BEISPIEL</i>
unbedenklich (1-2 Stress)	Lebende Götter scheinen geringfügig zu wachsen und wirken noch erhabener als sonst. Gemeindemitglieder brechen spontan in Chorgesänge aus oder starren entrückt ins Leere.
akzeptabel (3-4 Stress)	Lebende Götter bilden zusätzliche Sinnesorgane oder kleinere Extremitäten aus. Gemeindemitglieder demonstrieren spontan ihren fanatischen Glauben an sich oder ihrer Umwelt.
riskant (5-6 Stress)	Lebende Götter geben Orakelsprüche von sich oder versuchen den Tempel zu verlassen. Gemeindemitglieder verfallen in religiöse Ekstase oder beginnen mit aggressivem Missionieren und der Suche nach Häretikern.
kritisch (7-8 Stress)	Lebende Götter nehmen eine größere oder mächtigere Form an. Sie wenden sich entweder gegen die eigene Priesterschaft oder rufen zu einem Kreuzzug auf. Gemeindemitglieder jagen nach Menschenopfern, verstümmeln sich selbst oder andere, um ihre Hingabe zu beweisen.
katastrophal (9+ Stress)	Lebende Götter sprengen ihre Fesseln und hinterlassen außerhalb des Tempels eine Spur der Verwüstung. Gemeindemitglieder gehen spontan in Flammen auf, werden zu lebenden Statuen oder verwandeln sich in Abbilder himmlischer oder höllischer Boten ...

**DER ALCHEMIST** Alchemisten beginnen ihre Laufbahn mit dem Studium der Kräuterkunde als Lehrlinge und Laborgehilfen eines Meisters der Alchemie. Viele werden dabei Opfer fataler Unfälle oder brechen die Ausbildung ab, um als Spagyraut ihren Unterhalt mit dem Mixen einfacher Tränke zu bestreiten. Einige wenige jedoch halten bis zum bitteren Ende durch – dem Aufstieg zum wahren Alchemisten, der durch den Bruch mit dem Lehrmeister gekennzeichnet ist, da jeder Alchemist nur an die Richtigkeit seiner eigenen Theorien glaubt, während alle anderen sogenannten Alchemisten eigentlich nur verblendete Quacksalber sind! Kein Alchemist würde außerdem glauben, dass seine Kunst eine Form von Magie sein könnte, da er ja einer Wissenschaft folgt. Dies erschließt ihm zwar enorme Fähigkeiten im Bereich physischer Transformation, schränkt ihn aber auch ein, wenn es etwa um Geister und ähnliche unstoffliche Wesen geht. Arkaner Stress wird außerdem in Form oft hochexplosiver arkaner Konsequenzen auf die Laborausstattung und die diversen Tränke und Salben des Alchemisten übertragen ...

225

Ein Alchemist benötigt einen Charakteraspekt, der seine langjährige Ausbildung zum Alchemisten repräsentiert (NACHFOLGER DES GROSSEN TRANSMOGRIFIKATORS UND HOHEN IMPERIALEN DETONATORS, BARON XYZELLION III).



*»... und dieser Eierlikör ist nicht nur potenzsteigernd,  
sondern auch schmackhaft, mein Graf.«*

**WIE KANN MAN DEN  
TRADITIONSASPEKT  
EINSETZEN UND  
REIZEN?**

Der Alchemist ist nicht nur Experte in der Herstellung aller Arten mächtiger Tränke und Tinkturen, er ist auch Zeit seines Lebens ein eifriger Student aller Wunder der Natur. Dieser Eifer wird ihm allerdings leicht zum Verhängnis, denn an nichts glaubt der Alchemist so sehr wie an die erleuchtende Kraft des Experiments ...

Die Schlüsselfertigkeit des Alchemisten ist *Handwerk*.

Der Alchemist hat eine schier unerschöpfliche Auswahl an Pülverchen, Tinkturen und Tränken bei sich, mit deren Hilfe er diverse Effekte improvisieren kann.

**ÜBERWINDEN:**



Der Alchemist kann alchemistische Pharmaka identifizieren oder neutralisieren. Die Spielleitung kann eine Schwierigkeit (*passiven Widerstand*) festlegen oder *aktiven Widerstand* würfeln. Aktiver Widerstand wird auf das *Handwerk* desjenigen gewürfelt, der das Pharmakon komponiert hat. Der Alchemist hat immer eine passende Tinktur, Salbe oder einen Trank dabei, um körperliche und geistige Konsequenzen behandeln zu können.

**VORTEIL ERSCHAFFEN:**



Ein Alchemist kann ein Elixier brauen oder ein passendes Elixier bei sich haben. Er kann einen Situationsaspekt erschaffen (gegen passenden *aktiven* oder *passiven Widerstand*), zum Beispiel VERGIFTET, BLIND, STARK, VERLIEBT, MÜDE, VERWIRRT, HELLWACH. Er kann seine Fähigkeiten auch für andere Effekte einsetzen, die sich landläufig alchemistisch herstellen lassen (DICHTER QUALM, LICHTBLITZ, INFERNALISCHER GESTANK usw.).

**ANGREIFEN:**



Ein Alchemist kann beispielsweise über das Verspritzen von Säure, das Versprühen von psychogenen Gasen oder ähnliche Effekte *körperliche* und *geistige Angriffe* ausführen.

**VERTEIDIGEN:**



Eine reine *Verteidigung* ist nicht möglich, es können aber Aspekte erschaffen werden, die die Verteidigung erleichtern. Dies wird über das *Erschaffen von Vorteilen* abgewickelt.

*SPRICHWORT AUS GOMGARKA*  
*Nur zwei Dinge sind überall im Dschungel: Hunger und Magie.*

**BEISPIELE FÜR TRADITIONSSTUNTS:** **Undurchdringlicher Nebel**  
 Ob durch Nebelbomben, schleimhautreizende Gase oder klingenzersetzende Säuren: Im Kampf kann der Alchemist sich mittels seiner Tinkturen und Pülverchen *verteidigen*. Wenn der Alchemist *körperlich* angegriffen wird, kannst du beim *Verteidigen Handwerk* nutzen.  
*Typ: Einer Fertigkeit eine neue Aktion zuordnen*

### Das haben wir gleich

Wenn der Alchemist besonders seltene Substanzen und Objekte erwerben oder aufspüren will, erhältst du beim *Erschaffen eines Vorteils* +2 auf *Handwerk*.

*Typ: Einer Aktion einen Bonus zuordnen*

### Blendwerk

**SIEHE AUCH:** Der Alchemist kann einen kurzen pyrotechnischen Effekt erzeugen, der es ihm erlaubt, einmal pro Szene unter Zahlung eines Fate-Punkts unbemerkt den Ort zu wechseln.

*Verschwinden des Ninja*

*Fate Core S. 115*

Dies platziert den *Schub* **VERSCHWUNDEN** auf dem Alchemisten.

*Typ: Ausnahmen von den Regeln erlauben*

**WIE BAUEN ALCHEMISTEN ARKANEN STRESS AB?** Alchemisten gehen in ihren Laboratorien mit instabilen und gefährlichen Substanzen um. Ihr mobiles Laboratorium – das manchmal nur ein großer Koffer oder die Ladefläche eines Eselkarrens ist – nutzen sie dabei als Mactatum. Gleichzeitig verfügt jeder Alchemist auch über ein stationäres Laboratorium – wo die oft chaotischen Arbeitsweisen regelmäßig zu Unfällen führen. Derartige Unfälle sind allerdings genau genommen ein wesentlicher Bestandteil ihrer Tradition, da sie nur so völlig unkontrolliert arkanen Stress ablassen können!

**Stigmata (arkane Konsequenzen):** Körperliche Verwandlungen, bizarre Wahrnehmungsverschiebungen.

*Beispiele: Kurze Verfärbungen einzelner Körperregionen; Haar-ausfall; rückwärts sprechen; irgendein Sinn wird ins fast Unerträgliche sensibilisiert; jeder Hautkontakt gibt dem Alchemisten das Aussehen der berührten Person; Haare und Nägel wachsen rasend schnell usw.*

**Traumata (abgeleiteter Stress):** Verwandlung oder Beschädigung der alchemistischen Ausrüstung oder in der Nähe befindlicher alchemistischer Produkte, welche als Mactatum fungieren.

*Beispiele: Drastische Größenveränderung von Gefäßen und Werkzeugen; plötzliche Umwandlung einzelner Objekte in ein anderes Material (etwa Glas zu Stein oder Holz zu Knochen); die Wirkung alchemistischer Produkte ändert sich zufällig; der Aggregatzustand einzelner Substanzen ändert sich (etwa von Gas zu Flüssigkeit) usw.*

<i>STRESSMENGE</i>	<i>BEISPIEL</i>
unbedenklich (1-2 Stress)	Alle alchemistischen Produkte in der Umgebung nehmen dasselbe starke Aroma an (Minze, Knoblauch, Chlorgeruch ...); alle Oberflächen in der Nähe sind plötzlich leicht klebrig (wie mit Honig beschmiert) und ziehen eine bestimmte Insektenart an.
akzeptabel (3-4 Stress)	Alchemistische Tränke und Tinkturen verändern willkürlich ihre Farbe oder entwickeln Nebenwirkungen (extrem beschleunigter Haarwuchs, Niesreiz, Juckreiz, Ohrensausen usw).
riskant (5-6 Stress)	Kennzeichnung und Beschriftung von Phiolen und Tiegeln werden unleserlich oder verändern sich; Behälter werden plötzlich undicht oder lassen sich nicht mehr ohne Gewaltanwendung öffnen; Laborinstrumente verändern ohne äußere Hinweise ihr Volumen ...
kritisch (7-8 Stress)	Behälter platzen; benachbarte Behälter tauschen ihre Inhalte; die Wirkung von Tränken wird exponentiell gesteigert (Heiltränke lassen zusätzliche Gliedmaßen wachsen, Brandbomben äschern Steine ein ...); das wertvollste Laborinstrument wird irreparabel zerstört.
katastrophal (9+ Stress)	Explosive Vernichtung aller nahen Laborinstrumente; alchemistische Mittel wirken schon bei der bloßen Berührung des Behälters (»Reichst du mir mal bitte die Phiole mit dem Gift?«); wer Tränke bei sich führt, verspürt plötzlich einen unerträglichen Durst; Aufgeschriebene alchemistische Formeln schreiben sich selbst um.

*STIMMEN DES NORDENS*  
 »Wenn ich es doch sage: Es gibt Eispiraten, die sich so lange von Brandeis ernähren,  
 bis sie ihren eigenen Atem entflammen können!«

*Nur wenigen war es vergönnt,  
das Allerheiligste  
der Sternennutter  
zu betreten, um ihre Eier  
in Empfang zu nehmen.*





*SPRICHWÖRTER DES NORDENS*  
Der Sohn, welcher dich als Kind mit Sorge  
und als Junge mit Zorn erfüllt,  
wird dich als Mann mit Stolz erfüllen.

*Redensart der Thuuul*

# *Das Kapitel mit einem Hieb*

**ARTEFAKTE** Alle Ausrüstungsgegenstände, die über das erwartbare Maß hinausgehen, können als Artefakte abgebildet werden.

Ein Artefakt kannst du abbilden über:

- ◆ einen oder mehrere Stunts deines Charakters (S. 133)
- ◆ einen oder mehrere Aspekte deines Charakters (S. 133)
- ◆ eine Kombination aus Aspekten und Stunts deines Charakters (S. 133)
- ◆ eine Verbindung (S. 143)

**GETREUE** Ein Getreuer ist ein ständiger Begleiter unter der Kontrolle eines Charakters.

Ein Getreuer:

- ◆ kostet mindestens einen Stuntplatz (S. 140)
- ◆ erhält einen Konzeptaspekt (S. 140)
- ◆ beherrscht pro Stuntplatz eine Fertigkeit auf +2 (S. 140)
- ◆ hat zwei Stresskästchen. Jedes zusätzliche Stresskästchen kostet einen weiteren Stuntplatz (S. 140)

231

**VERBINDUNGEN** Eine Verbindung ist ein NSC unter der Kontrolle der Spielleitung, der in enger Verbindung zu deinem Charakter steht.

Eine Verbindung:

- ◆ kostet einen Aspektplatz (S. 143)
- ◆ wird als Haupt- oder Neben-NSC abgebildet (S. 143)

*Nur mit einem Hieb abgetrennte Köpfe  
dürften in einen Schädelkranz geflochten werden.*



---

**KLEINE  
MAGISCHE  
TRADITIONEN**

**Kleine Traditionen sind Extras und kosten:**

- ❖ einen Aspekt, der die Zugehörigkeit zu einer kleinen Tradition beschreibt (S. 154)
- ❖ einen oder mehrere Stunts oder Super-Stunts (S. 154)

---

**GROSSE  
MAGISCHE  
TRADITIONEN**

**Große Traditionen sind Extras und:**

- ❖ kosten einen Aspekt, der die Zugehörigkeit zu einer der großen Traditionen beschreibt (S. 189)
- ❖ umfassen die Schlüsselfertigkeit (aus der Fertigkeitenliste) und den Kontext für die vier Aktionen (S. 189)
- ❖ umfassen den arkanen Stressbalken, der durch die Schlüsselfertigkeit modifiziert wird (S. 189)
- ❖ umfassen eine Beschreibung, auf welche Art Anhänger dieser Tradition arkanen Stress abbauen (S. 189)
- ❖ kosten drei Stuntplätze (S. 189)

---

**ABBAU VON  
ARKANEM STRESS**

**Um arkanen Stress wieder abzubauen, gibt es folgende Möglichkeiten:**

- ❖ Abwarten: Der Stress verfliegt beim nächsten großen Meilenstein. (S. 181)
- ❖ Umsetzen in arkane Konsequenzen (Stigmata). Diese verschwinden am Ende der nächsten Szene (leichte Konsequenz), am Ende der nächsten Sitzung (mittlere Konsequenz) oder am Ende des Szenarios (schwere Konsequenz) wieder. (S. 181)
- ❖ Unkontrolliertes Ablassen: Der gesamte Stress wird abgelassen und verschwindet, dafür wird ein Malmsturm-Aspekt eingeführt, der bis zum Ende der nächsten Sitzung (ein bis zwei Punkte abgelassener Stress) oder bis zum Ende des Szenarios (drei bis vier Punkte abgelassener Stress) erhalten bleibt. Bei fünf oder sechs Punkten abgelassenem Stress wird der Malmsturm-Aspekt permanent. Bei sieben oder mehr Punkten bricht die lokale Realität zusammen. (S. 181)
- ❖ Abbau in Traumata: Der arkane Stress verschwindet, es werden jedoch Situationsaspekte oder Konsequenzen am Sepulter bzw. Mactatum erzeugt, die zum Ende der nächsten Szene (ein bis zwei Punkte abgebauter Stress), zum Ende der nächsten Sitzung (drei bis vier Punkte abgebauter Stress) oder zum Ende des Szenarios (fünf bis sechs Punkte abgebauter Stress) wieder verschwinden. Bei sieben oder acht Punkten abgebautem Stress wird der Situationsaspekt bzw. die Konsequenz permanent. Bei neun oder mehr Punkten abgebautem Stress wird der Sepulter oder das Mactatum zerstört. Sænda übernehmen direkt den Stress ihres Seyders. (S. 182)

**WIRKEN  
EINES ZAUBERS**

Das Wirken eines Zaubers in fünf Schritten:

- ◆ Beschreibe den Zauber und den gewünschten Effekt.
- ◆ Wähle, welche der vier Aktionen den Zauber am besten abbildet.
- ◆ Die Spielleitung legt aktiven oder passiven Widerstand fest.
- ◆ Die Aktion wird mit der Schlüsselfertigkeit ausgeführt.
- ◆ Das Ergebnis wird ermittelt.

*Seefahrer im Ibernischen Golf  
berichten immer wieder  
von einem nebelverhangenen Felsen,  
auf dem eine Burgrüne  
aus schwarzem Stein emporragt.*







# Kapitel 6: Szenario Kund Kampagne

## STIMMEN AUS DEM IMPERIUM

»Die Schwester eines Freundes hätte beinahe in die Gilde der Technosophen eingeheiratet – beinahe, sag' ich, denn sie fand gerade noch rechtzeitig heraus, dass die hohen Mitglieder der Gilde – Körper durch Machina aus Glas und Stahl ersetzen! Manche von ihnen sind kaum noch menschlich und angeblich wird die Gilde von einer monströsen lebenden Machina angeführt, die unter dem großen Hügel von Manto verborgen liegt!«

## STIMMEN DER WAISMARK

»... wunderbar! Aber bedenkt: Totale Perfektion ist nur für einen Augenblick faszinierend. Dann erfasst bereits die erste Langeweile den Zuschauer und sein Blick beginnt zu wandern. Erst die Möglichkeit des Scheiterns gebiert Spannung und Dramatik. Schönheit ohne Makel und Kontrast erfüllt uns rasch mit der irritierenden Unbehagen des gänzlich Widernatürlichen, das wie ein pervertiertes Imitat des Lebendigen wirkt. Wenn ihr auf der Bühne steht, dann darf selbst die größte Heldenfigur nicht unangreifbar wirken! Dasselbe gilt – und in noch größerem Ausmaß –, wenn ihr euch unter das Volk mischt und euer Gegenüber nicht wissen soll, dass ihr euch bloß verstellt: Erlaubt euch zu stottern und zu stolpern. Erlaubt euch Versprecher und eine schweißnasse Stirn – doch als eben die Gestalt, welche ihr in diesem Moment sein sollt! Absolute Sicherheit erweckt leicht Argwohn und Missgunst, doch was ist mit dem, der uns mindestens ebenso sterblich und unvollkommen gegenübertritt, wie wir uns selbst im Angesicht der Welt erfahren? Ja, dem fühlen wir uns verwandt und vielleicht sogar ein wenig überlegen. So jemandem begegnen die Menschen nicht mit Misstrauen und Furcht – selbst die schlimmsten nicht. Dunkle Gemüter mögen vielleicht sogar mit Häme oder Verachtung reagieren, doch dies bringt auch sie nur dazu, euch zu unterschätzen und zu übersehen, was ihr in Wahrheit plant! Also, ob auf dem Seil oder der Bühne, ob in der Taverne am Würfeltisch, beim Geldverleiher oder vor Gericht: Vollkommenheit ist belanglos. Unfehlbarkeit ist ermüdend. Unerschütterlichkeit ist verdächtig. Den Makel nicht verneinen, sondern nutzen – das erst ist echte Meisterschaft!«

Adino »Onkel« Gyranze,  
Ältester im Familienrat der Pavee, zu seinen Schülern





**W**ie baue ich ein Malmsturm-Abenteuer? Wie bereite ich mich auf eine Spielsitzung vor? Was ist in einer Malmsturm-Kampagne anders geregelt als bei Fate Core? Auf diese Fragen findest du in diesem Kapitel Antworten. Auch wenn du selber nicht die Spielleitung übernimmst, legen wir dir die Lektüre dieses Kapitels ans Herz, denn viele Tipps können auch für einen normalen Spieler nützlich oder inspirierend sein. Es folgen Regeln für die Begleiter deines Charakters, die wir bei Malmsturm *Getreue* und *Verbindungen* nennen. Denke dabei an die rechte Hand deines Magiers, den sprechenden Papageien mit den hellseherischen Fähigkeiten auf der Schulter deines Galders oder den Adjutanten deines Læktors.

## ACHTE AUF DIE ASPEKTE

Fate erlaubt großen Einfluss der Spieler auf das Handlungsgeschehen. Durch die Aspekte ihrer Figuren sagen sie der Spielleitung, was sie gern im Abenteuer sehen würden, welche Themen und welche Figuren vorkommen sollen. Das machen Spieler in allen Rollenspielen, indem sie ihre Eigenschaften festlegen; die Aspekte in Fate sind für die Spielleitung nur leichter zu lesen. Hohe Kampffertigkeiten in anderen Systemen können bedeuten, dass der Spieler Taktik liebt, es könnte aber auch sein, dass er als Kind zu häufig verprügelt wurde und sich im Spiel nichts gefallen lassen will oder dass er einfach gern im Mittelpunkt steht. Die Aspekte sind da deutlicher. Der Aspekt **ZERSTÖRER DER LÄNDER DES OSTENS** beschreibt deutlich, welche Themen der Spieler gern sehen möchte.

Die Spielleitung sollte also die Aspekte im Auge behalten, wenn sie das Abenteuer vorbereitet, denn die Aspekte zeigen, was die Spieler gern im Abenteuer sehen würden. Gute Aufhänger sind Beziehungen eines Charakters zu einem NSC, vor allem wenn diese Beziehung angespannt ist. Auch gruppeninterne Beziehungen kann man gut aufgreifen, sollten diese jedoch konfliktbeladen sein, muss man sich des zerstörerischen Potentials bewusst sein. Für eine Malmsturm-Kampagne sind hier neben den Charakteraspekten die Gruppenaspekte (Konzept und

**STIMMEN DES NORDENS**  
 »Gut, die grünen Hügel von Vigiristan sind viele Monate von hier entfernt, aber ich war dort und ich sage euch: Da liegen Steingewölbe unter der Steppe, die diesem hier im gefrorenen Boden der Arsali aufs Haar gleichen! Nennt mich einen Feigling, aber ich werde keinem von euch dort hinab folgen!«

Dilemma) von Bedeutung. Da sich die Gruppe auf diese beiden Aspekte geeinigt hat, ist das Anspielen dieser Aspekte auch der einfachste Weg, das Abenteuer in Bahnen zu lenken, die allen Mitspielenden gefallen. Zusätzlich ermöglichen die Aspekte einen direkten Einfluss auf das Geschehen, die Spielleitung muss also flexibel sein und darf sich nicht auf vorgegebene Handlungsabläufe verlassen.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie größtmögliche Flexibilität zu erreichen ist: reine Improvisation, eine so genannte »Sandbox«, die Entwicklung von Personennetzen und »Bangs«. Manchmal ist es sinnvoll, einige oder alle dieser Techniken zu kombinieren. Diese Techniken (und einige andere) werden nun erklärt.

#### WIE BEHALTE ICH BEI ALL DEN ASPEKTEN DEN ÜBERBLICK?

*Erstens: Sei strukturiert! Es hat sich bewährt, Aspekte auf Karteikarten zu notieren und für alle sichtbar auf den Tisch zu legen.*

*Zweitens: Denke von den Aspekten aus! Statt in einer Szene verzweifelt nach passenden Aspekten auf dem Tisch zu suchen, solltest du die Szenen so gestalten, dass sie zu den vorhandenen Aspekten passen. Ein Aspekt ist ja nichts anderes als der Wunsch eines Mitspielers nach bestimmten Inhalten.*

*Drittens: Fühle dich nicht allein verantwortlich! Bei Fate erzählt jeder mit. Ermutige jeden Mitspieler dazu, eigene und fremde Aspekte anzuspielen, Ideen zum weiteren Verlauf der Szene zu äußern oder sogar eine Szene vorzuschlagen.*

*Viertens: Versuche nicht perfekt zu sein! Gräme dich nicht, wenn du wichtige Aspekte übersehen hast. Mache es dir einfach zur Gewohnheit, regelmäßig nachzufragen, ob du etwas übersehen hast und ob ein Mitspieler eine Idee hat. Davon lebt Fate!*

Wer klassische Fantasy-Abenteuer aus den 1970ern und 1980ern kennt, kennt auch die Sandbox. Es handelt sich dabei um die Karte eines Landstriches, auf der Dörfer, Städte, Drachen und Dungeons verteilt sind. Die Spieler bewegen sich über die Karte und kümmern sich um die Abenteuer, auf die sie Lust haben. Die Spielleitung geht auf ihre Ideen ein, ohne sie in eine Richtung zu lotsen.

Abenteuer entstehen so ganz von allein. Wenn die Spielerfiguren beispielsweise zu einer Stadt kommen, die von Orks belagert wird, entschließen sie sich vielleicht dazu, in die Stadt einzudringen und den Bewohnern zu helfen.

Es gibt ein paar Grundregeln, die die Arbeit vereinfachen:

- ❖ Die Spielleitung darf nicht zu viel vorbereiten. Die Verteilung von ein paar Monsterlagern, Banditen, Mini-Dungeons und Siedlungen reicht vollkommen aus.
- ❖ Die Spielleitung muss bereit sein zu improvisieren (s. u.).
- ❖ Die Spielleitung muss großzügig Informationen verteilen: Wenn irgendwo ein dunkler Kult Menschenopfer darbringt, dann wird sich dies auch in den Nachbarregionen bemerkbar machen: Menschen verschwinden spurlos, seltsame Gestalten werden des Nachts beobachtet usw. Auch eine Räuberbande kann nicht lange völlig unbemerkt bleiben, irgendwann fällt auf, dass regelmäßig Karawanen überfallen werden. Ein scheinbar verlassener Tempel mit Schätzen ist bestimmt schon von anderen Abenteurergruppen aufgesucht worden, die vielleicht nicht zurückkehrten. All diese aus den Sandboxdaten entwickelten Informationen müssen an die Spieler weitergegeben werden, damit sie entscheiden können, ob sie sich in das eine oder lieber das andere Abenteuer stürzen.
- ❖ Die Spielleitung sollte genug Platz lassen, um die Ideen der Spieler einbauen zu können. Der dunkle Kult könnte schließlich auch von einem Spieler auf der Karte platziert werden, ebenso wie ein kleiner Krieg, ein Vulkanausbruch oder eine Invasion von Reiternomaden. Wenn die Spielleitung genug Platz zwischen den von ihr festgelegten Elementen lässt und ihre Vorbereitungen generell genug hält (siehe erster Punkt dieser Liste), erschaffen alle gemeinsam eine Landschaft voller Abenteuer und großartiger Geschichten.

*Und die Spieler sollten  
ermutigt werden, alle  
Informationen zur Spielwelt  
auch zu lesen!  
Vgl. Wer sollte was lesen?  
Einleitung S. 14*

*“No heroism in forever following the calculations of one’s cunning mind.  
A man ought to attempt the illogical, if there’s fire in his heart.”*  
– Karl Edward Wagner, Bloodstone –

## DAS BEZIEHUNGS- GEFLECHT

Eine immer beliebtere Methode, Abenteuer zu strukturieren, wird im Rollenspiel »Sorcerer« von Ron Edwards beschrieben: der Aufbau eines Personennetzwerks, das die Grundlage für freie und dramatische Abenteuer bildet. In der Gruppen- und Charaktererschaffungsphase von Malmsturm wird dieser Idee mit dem Beziehungsgeflecht bereits Rechnung getragen. Die Netze sind für Fate von besonderer Bedeutung. Schon bei der Charaktererschaffung kreieren die Spieler ganz von allein ein solches Netzwerk. Auf folgende Weise kann die Spielleitung ein Netzwerk entwickeln und für ihr Abenteuer nutzen:

Gute Geschichten handeln von Menschen. Das ist eine alte, nach wie vor gültige Wahrheit, auch wenn sie im Rollenspiel häufig ignoriert wird. Konsequenzen ihrer Handlungen erleben die Spielerfiguren hauptsächlich durch andere Menschen: Sie machen sich Feinde oder Freunde, bringen Elend in die Welt oder säen Hoffnung. Besonders in der Welt von Malmsturm, in der Emotionen unmittelbar Einfluss auf alles (Menschen, Landschaft, Tiere und Pflanzen) haben, ist die Reaktion anderer Menschen auf die Spielerfiguren wichtig.

Für die Vorbereitung eines Abenteuers malt die Spielleitung alle wichtigen Figuren der Geschichte auf ein Blatt Papier und verbindet diese mit Linien (oder malt das Netz auf, das bei der Charaktererschaffung entstanden ist). An die Verbindungslinien schreibt sie, wie die verbundenen Figuren zueinander stehen. Dabei beginnt sie mit Blut und Sex, also mit allen Figuren, die entweder verwandt sind oder eine sexuelle Beziehung zueinander haben – wie in klassischen Detektivromanen! Nennen wir dieses Grundgerüst das »Familiennetzwerk«.

Sobald die Spielerfiguren mit dem Netzwerk in Berührung kommen, bringen sie es in Bewegung, lösen Reaktionen und Konflikte aus, die ihrerseits zu Reaktionen und Konflikten führen. Am Ende eskalieren die Konflikte wahrscheinlich von ganz allein, was zu einem herrlichen Showdown führt. Helfen die Spielerfiguren einer Partei, reagiert eine andere. Die Spielleitung muss nur noch die NSC spielen und dafür sorgen, dass sie ihre Ziele verfolgen. Sie muss sich keine Sorgen um einen Plot machen, der von den Handlungen der Spielerfiguren zerstört

werden könnte. Sie muss keine Figuren am Leben halten, von denen der Plot verlangt, dass sie später noch existieren. Die Spieler können frei ihre Seite in den Konflikten wählen, ohne dass es den Ablauf des Abenteuers gefährden würde.

In Malmsturm ist das alles eben besonders einfach, denn die Spielleitung muss nur das bei der Charaktererschaffung entstandene Beziehungsgeflecht ein wenig mit eigenen Figuren ergänzen und kann direkt losspielen.

Auf höherer Ebene kann die Spielleitung übrigens auch Organisationsnetzwerke anlegen, die ebenfalls ein hervorragender Nährboden für Abenteurer sind. Für jede Organisation sollten zumindest der Anführer und ein oder zwei weitere Personen erstellt werden. Die Erstellung läuft genauso wie oben beschrieben, nur dass Verwandtschaftsbeziehungen eher selten eine Rolle spielen.

---

**BANGS** Es ist zwar relativ leicht, ein auf einem guten Netzwerk basierendes Abenteuer zu leiten, dennoch sollte die Spielleitung sich nicht nur auf ihre spontanen Einfälle verlassen. Auch hier hilft Edwards' »Sorcerer« weiter.

Mit einem Blick auf die Spielerfiguren, ihre Motive, Ziele und ihre Verbindung zum Netzwerk denkt sich die Spielleitung vor jedem Spielabend Szenen aus, die im Abenteuer vorkommen können. Fate macht es der Spielleitung leicht, denn was für die Spieler von Bedeutung ist, notieren sie bei der Charaktererschaffung als Aspekte auf den Charakterbögen. Auf diese Informationen sollte die Spielleitung häufig, aber nicht immer zurückgreifen. Für einen Spielabend sollten fünf bis maximal zehn solcher Szenen ausreichen.

Die Szenen werden so konstruiert, dass sie Handlungen der Spielerfiguren in Gang setzen. Sie werden gespielt, bis sie an Schwung verlieren. Dann sucht die Spielleitung eine andere Szene heraus und stößt damit neue Handlungen der Spielerfiguren an. Damit das funktioniert, müssen diese Szenen (Edwards nennt sie »Bangs«) zwei Bedingungen erfüllen:

Erstens müssen sie die Spielerfiguren zur Handlung zwingen. Auch wenn sie nichts tun, muss das Auswirkungen haben, die für sie spürbar sind.

Und zweitens darf die Spielleitung keine Vorentscheidung treffen, welche Handlungen der Spielerfiguren richtig und falsch sind.

Kommt beispielsweise ein Fremder zu den Spielerfiguren und bittet sie um Hilfe bei der Suche nach seiner Tochter, wird Bedingung eins nicht erfüllt. Tun die Spielerfiguren nämlich nichts, hat das keinerlei Auswirkungen auf sie. Der Abstand zu einem Fremden und dessen Tochter ist zu groß, als dass die Folgen einer Ablehnung die Spieler beeindrucken würden. Auch Bedingung zwei ist nicht erfüllt, denn wenn die Spielerfiguren ablehnen, stoppen sie damit die Handlung, was im Sinne des Abenteuers eine falsche Entscheidung wäre.

Hat eine Spielerfigur allerdings den Aspekt **FAMILIE IN GEFAHR** und kommt ihr Bruder zu ihr und erzählt, seine Frau und seine Tochter seien verschwunden, wird damit die erste Bedingung erfüllt: Die Auswirkungen einer Ablehnung sind für den Spieler spürbar, denn er hat bei der Charaktererschaffung entschieden, dass seine Familie im Spiel von Bedeutung sein soll. Dennoch qualifiziert das die Szene immer noch nicht als Bang, denn hat die Spielerfigur zu ihrem Bruder ein gutes Verhältnis, ist eine Verweigerung der Hilfe eindeutig falsch und somit bleibt der Spielerfigur nur die Möglichkeit zu helfen.

Kann die Spielerfigur ihrem Bruder allerdings nicht vollständig trauen, z. B. weil er einem extremen Kult beigetreten ist, ist die Entscheidung schwieriger. Es könnte schließlich sein, dass seine Frau und seine Tochter nicht entführt und in Gefahr, sondern geflohen sind, weil sie sich nicht



»Tempelkollekte!«

von dem Kult einverleiben lassen wollten. Um es auf die Spitze zu treiben, kann die Spielleitung die Frau und die Tochter mit der Bitte um Hilfe aus eben diesen Gründen zu der Spielerfigur kommen lassen. Was wird sie tun? Sind ihr ihre Familie oder der Freiheitswunsch ihrer Schwägerin wichtiger? Ein guter Bang enthält also ein Dilemma.

Klassische Abenteuerszenen sind selten Bangs. Das angreifende Monster muss besiegt werden (richtig), sonst ist man tot (falsch). Bei der Zeugenbefragung bekommt man entweder die gesuchten Informationen (richtig) oder nicht (falsch) und sobald es eine »gute« und eine »böse« Partei gibt, ist auch hier die Entscheidung über »richtig« und »falsch« bereits gefallen. Man beachte beispielsweise, wie sich die Situation mit dem Bruder verändert, sobald irgendeine Partei als »böse« eingestuft wird. Bei Bangs ist es essentiell, dass die Spieler entscheiden, wen sie als Gegner einstufen und wen als Verbündeten.

Häufig ist es notwendig, dass die Spielerfiguren mehr Informationen bekommen, als man es aus klassischen Abenteuern gewohnt ist. Die klassische Rätselstruktur funktioniert hier nicht. Im Zweifelsfall sollte die Spielleitung den Spielerfiguren alle Informationen gleich zu Anfang geben, damit umgeht sie die Gefahr, dass ein eigentlich ausgezeichneter Bang nicht funktioniert, weil den Spielerfiguren Informationen fehlen. Wissen die Spielerfiguren in obigem Beispiel nichts von der Kultzugehörigkeit des Bruders oder haben sie keine Ahnung davon, dass Mutter und Tochter den Kult verabscheuen, ist die Entscheidung nicht schwierig, denn nach ihrem Wissensstand müssen die Spielerfiguren dem Bruder in diesem Fall helfen. Jede andere Entscheidung wäre falsch.

Durch brennendes Feuer  
fuhr ich zu dir!  
Nicht Brünne noch Panzer  
barg meinen Leib:  
nun brach die Lohe  
mir in die Brust.  
Es braust mein Blut  
in blühender Brunst;  
ein zehrendes Feuer  
ist mir entzündet:  
die Glut, die Brünnhilds  
Felsen umbrann,  
die brennt mir nun in der Brust!  
O Weib, jetzt lösche den Brand!  
Schweige die schäumende Glut!

*Richard Wagner – Der Ring der Nibelungen: Siegfried – III. Aufzug, 3. Szene*



Häufig ist es schwer, Bangs auf mehrere Personen in der Gruppe zuzuschneiden, doch davon sollte sich die Spielleitung nicht abschrecken lassen. Sie schreibt einfach ein paar Szenen für verschiedene Spielerfiguren. Sie muss nur dafür sorgen, dass alle Spielerfiguren gleichermaßen im Mittelpunkt stehen, der Zusammenhalt innerhalb der Gruppe sollte für den Rest sorgen, und selbst wenn es zu Konflikten innerhalb der Gruppe führen sollte, gewinnt das Abenteuer nur noch mehr an Bedeutung für die Spieler, denn nun sind die Konsequenzen ihres Handelns sogar innerhalb der Gruppe zu spüren.

Zwei weitere Beispiele sollen zeigen, wie gute Bangs aussehen könnten:

*Du bist daheim. Als du einem merkwürdigen Geräusch im Stall nachgehst, entdeckst du deinen Halbbruder auf dem Heuboden. Zitternd erklärt er, dass er in Notwehr den Vater seiner Geliebten erschlagen hat. Nun verlangt deren Clan ein unbezahlbar hohes Blutgeld – oder den Kopf des Mörders. Du weißt, dass euer Dorf keine Chance gegen diesen kriegerischen Clan hat, aber wohl kaum den Winter überstehen würde, wenn es das geforderte Blutgeld zahlen sollte. Lieferst du deinen Bruder aus, hilfst du ihm bei der Flucht oder findest du einen dritten Weg?*

*Du warst gestern auf der Geburtstagsfeier eines reichen Händlers und hast diese unglaubliche Rothaarige kennengelernt. Du hast sie mit zu dir nach Hause genommen. Als du am nächsten Morgen aufwachst, liegt sie tot neben dir im Bett. Woran sie gestorben sein könnte, kannst du allerdings nicht erkennen. Es klopft laut an der Tür: »Aufmachen, im Namen des Stadthalters. Wir haben ein paar Fragen«, vernimmst du von draußen. (Man beachte wie hier entgegen der bisherigen Ratschläge eine Situation zu einem Bang gemacht wird, weil die Spielerfigur nicht alle Informationen hat. Sie weiß nicht, warum die Stadtwachen vor ihrer Wohnung stehen. Sobald sie es weiß, wird die Entscheidung, was zu tun ist, leichter.)*

Gerade aus dem Beziehungsgeflecht lassen sich oft gute Bangs konstruieren. Nach einem durchlebten Bang sollte sich die Konstellation des Beziehungsgeflechts ändern. Neue Freunde können ebenso gewonnen sein wie neue Feinde. Die Konsequenzen aus der erlebten Geschichte bieten neue Aufhänger für weitere Abenteuer.

Das Prinzip von Improvisation ist einfach, wenn man eine Grundregel befolgt. Sie wird im Indie-Rollenspiel »Dogs in the Vineyard« eingesetzt und besagt: Zustimmung oder würfeln.

**ZUSTIMMEN  
ODER WÜRFELN**

Das ist das ewige Mantra der Improvisation im Rollenspiel:  
Zustimmen oder würfeln.

Zustimmen hat viele Varianten: »Ja«, »Ja, aber« oder »Ja und«.

*Man könnte allerdings  
auch erweitern:  
Zustimmen, würfeln oder  
einen Aspekt reizen!  
Dann hat man dieses  
Mantra auf Fate übertragen.*

Entscheidungen fällt man am besten, ohne darüber nachzudenken. 90% der so entstehenden Einfälle sind unspektakulär und genau das, was die Spieler erwarten. Das ist etwas Gutes. 10% der Einfälle finden die Spieler aber ungewöhnlich und überraschend, obwohl die Spiel-  
leitung sie als normal empfindet. Das liegt daran, dass jeder Mensch anders tickt. Die Spielleitung sollte sich darauf verlassen, dass ein paar ihrer spontanen Ideen für die Spieler überraschend sind, denn wenn sie zu viel nachdenkt, blockiert sie sich selbst.

Am Ende ist es einfach Übung. Eine Spielleitung, die sich traut, die geplanten Wege des Abenteurers zu verlassen, sich die Frage stellt: »Was ist das Coolste, das als Nächstes geschehen könnte?« und diese Frage schnell aus dem Bauch heraus beantwortet, wird nach ein paar Spielabenden keine Probleme mehr mit dem Improvisieren haben.

**FATE-PUNKTE  
UND SPIELSTIL**

Fate-Punkte und Aspekte können den Spielern, je nachdem, wie sie eingesetzt werden, große Macht über die Welt und die Abenteuerhandlung geben. Fate-Kampagnen tendieren deshalb dazu, sehr erzählerisch zu sein. Alle Personen am Spieltisch erzählen gemeinsam eine Geschichte, alle können die Handlung bestimmen und Figuren, Orte und Gegenstände ins Spiel einbringen – nicht nur die Spielleitung. Die oben genannten Abenteuerstrukturen helfen der Spielleitung, mit der großen Macht der Spieler umzugehen.

Für manche Abenteuerarten ist diese Mitbestimmung allerdings der Tod. Eine detektivische Geschichte kann durch neu eingeführte Personen zum Beispiel leicht zerstört werden und kleine Realitätsveränderungen können Hinweise zunichte machen oder zu früh offenlegen. Auch für Gruppen, die lieber Abenteuer spielen, in denen die Spiel-  
leitung durch eine abenteuerliche Geschichte führt, ist Fate geeignet.

*SPRICHWÖRTER DES IMPERIUMS  
Es ist besser beneidet als bemitleidet zu werden.*



*Der Abend strebte seinem  
Höhepunkt entgegen.*

Dreh- und Angelpunkt ist der Einsatz von Fate-Punkten. Alle Gruppen sollten sich vorher darauf einigen, wie viel Mitgestaltungsrechte die Spieler an der Welt und dem Abenteuer haben. Will die Gruppe ein Detektivabenteuer spielen, muss vorher festgelegt werden, dass Aspekte nicht aktiviert werden dürfen, um Hinweise zu bekommen. Hat die Spielleitung einen Plot geplant, muss sie in manchen Fällen den Einsatz von Fate-Punkten verbieten. Diese Möglichkeit bieten die Regeln jederzeit, doch eine Spielleitung, die darauf zu häufig zurückgreifen muss, frustriert ihre Spieler.

Aus diesem Grund ist es besser, Verhaltensregeln festzulegen. Die Spielleitung kann vor der Kampagne oder auch jedem einzelnen Abenteuer ein oder zwei Regeln für den Einsatz von Fate-Punkten festlegen, zum Beispiel: Kein Punkte-Einsatz, um den Mörder zu finden. Oder: »Ich habe in dieses Abenteuer ein Geheimnis eingebaut, das immun gegen Fate-Punkt-Einsatz ist. Ich rufe Plotimmunität aus, wenn ihr Fate-Punkte auf eine Weise einsetzen wollt, die das Geheimnis berühren würde.«

*Du musst nicht alles mögen,  
aber du musst auch  
kein Arsch sein.*

Die Spieler werden sich schnell daran gewöhnen, wie häufig die Spielleitung den Einsatz von Fate-Punkten verbietet, wenn sie den ungefähren Rahmen kennen.

Es wird übrigens angeraten, jedem Spieler am Tisch die Möglichkeit eines Vetos zu geben, nicht nur der Spielleitung. Greift eine Idee in den Hintergrund einer Spielerfigur ein oder findet ein anderer Spieler eine Idee nicht gut, sollte er die Möglichkeit haben, den Einsatz eines Fate-Punktes zu verhindern.

*SPRICHWÖRTER DES IMPERIUMS*  
 Der Mensch ist dem Baum dankbar für den Schatten.  
 Dann kommt der Winter.

**PLOTIMMUNITÄT** In diesem Zusammenhang kann die Zusatzregel »Plotimmunität« eingeführt werden. Die Spielleitung kann jederzeit Plotimmunität kaufen, wenn die Idee eines Spielers prinzipiell gut ist, aber gerade nicht ins Abenteuer passt. Der Einsatz des Fate-Punktes ist damit verhindert. Damit die Kreativität des Spielers trotzdem belohnt wird, erhält er in diesem Fall einen Fate-Punkt für seine Idee.

249

Wenn die Gruppe es will, kann die Plotimmunität verhandelbar sein. Will der Spieler unbedingt, dass seine Idee umgesetzt wird, kann er einen zweiten Fate-Punkt einsetzen und die Spielleitung muss in diesem Fall ihr Angebot ebenfalls auf zwei Punkte erhöhen, will sie den Einsatz verhindern. Maximal drei Punkte können auf diese Weise erhalten oder ausgegeben werden und das letzte Wort hat ohnehin die Spielleitung. Ob Plotimmunität verhandelbar ist, sollte vor dem Spiel festgelegt werden.

**SPIELSPASS** Es gibt drei universelle Tipps, die fast jede Spielrunde verbessern. Eine Spielleitung, die häufig improvisiert, hat keinerlei Schwierigkeiten damit, aber sie gelten auch für alle Spieler. Die drei universellen Regeln des Spielspaßes sind:

- ◆ Erwarte nichts!
- ◆ Sei flexibel!
- ◆ Schwimme mit dem Strom!

Nummer eins erinnert an Graham Walmsleys Ideen von »Zen in der Spielleitung« (»Play Unsafe«, ein empfehlenswertes Buch über Improvisation im Rollenspiel), zitiert von Dominic Wäsch in »Spielleiten«, ist hier allerdings etwas anders gemeint. Wer Erwartungen an den Spieltisch bringt, wird fast zwangsläufig enttäuscht. Es gibt nur eine Ausnahme: die Erwartung, Spaß zu haben, und den Vorsatz, sein Bestes zu geben. Eine Spielleitung, die aber diese eine, ach so tolle Szene im Kopf hat, muss mit ansehen, wie der Hauptgegner mit zwei guten Treffern weggefegt wird oder wie sich die Spieler auf ganz andere Dinge konzentrieren und die Szene nebenbei erledigen. Der Spieler, der eine großartige Detektivgeschichte mit tollen Pointen erwartet, muss mit ansehen,

wie sich die Gruppe eine Stunde lang mit einem unwichtigen Nebenplot aufhält, weil sie gerade Spaß daran hat und dafür bei der Lösung des Falls die wichtigsten Hinweise totredet.

Gruppen von Menschen, die sich in einem gemeinsamen kreativen Raum bewegen, verlassen leicht den vorgesehenen Weg. Flexibilität ist sowohl für die Spielleitung als auch für die Spieler wichtig und fällt jedem leichter, der vorher keine Erwartungen hatte. Mit Flexibilität kann man genießen, was sich spontan entwickelt, kann auf die Wünsche der Mitspieler eingehen und Szenen erschaffen bzw. unterstützen, an denen die Runde im Moment Spaß hat.

»Schwimme mit dem Strom«: Man kann versuchen, den natürlichen Spielfluss zu beeinflussen, auch wenn man es nicht sollte. Der Spielfluss ist hier die Richtung, in welche die Gruppe aufbricht. Man sollte die Handlung mit Fate-Punkten und Überraschungen verändern, aber möglichst selten den natürlichen Spielfluss. Es gibt Spielleitungen mit dem Talent, diesen Spielfluss zu lenken. Im Normalfall bedeutet das aber Arbeit und Zeitaufwand und scheitert häufig.

*Fate lädt dazu ein,  
Spaß an unerwarteten  
Aktionen und erzählten  
Weltveränderungen zu haben.*

Oder einfach mit dem Strom schwimmen, die Mitspieler beobachten und immer das beitragen, was gerade am spaßigsten für alle erscheint. Den eigenen Spaß darf man dabei natürlich nicht vergessen (wenn man aber nichts erwartet und flexibel ist, kommt der Spaß von allein). Fühlt sich ein Spieler in einer Szene nicht wohl, lehnt er sich zurück und beobachtet das Spiel, und sobald wieder etwas kommt, das ihm Spaß macht, steigt er ins Spiel ein und trägt so viel dazu bei, wie er kann.

Und was ist, wenn sich ein kompletter Spielabend in eine Richtung entwickelt, zu der ein Spieler überhaupt keine Lust hat? Es sind doch alle flexibel, oder? Entweder er übernimmt kurz die Führung und lenkt eine Szene in eine angenehmere Richtung, oder er meldet sich ganz offen zu Wort und bittet um eine entsprechende Szene.

Das Gleiche gilt für die Spielleitung. Laufen alle in eine Richtung, die so gar nicht zum Abenteuer passt, kann sie entweder mitgehen oder offen zugeben, dass sie für diese Richtung nichts geplant hat: »Leute, wenn ihr euch jetzt trennt, sitzt die Hälfte von euch lange Zeit gelangweilt rum, weil in dieser Richtung einfach nichts ist. Sagen wir einfach, ihr habt das erledigt und trefft euch ein paar Stunden später wieder. Am Treffpunkt geschieht Folgendes ...« Natürlich sollte man so etwas nicht überstrapazieren. Aber verdammen sollte man diese Notmaßnahme auch nicht, denn ihr seid doch flexibel, oder?

**KAMPAGNE:  
WIE ENTWICKELT  
SICH DIE WELT BEI  
MALMSTURM?**

In Fate Core entwickelt sich die Spielwelt im Laufe einer Kampagne weiter. Mit jedem Meilenstein ändern sich Orte, Persönlichkeiten oder Aufgaben der Welt. Da Fate Core ein universelles Spielsystem ist, sind die Regeln auch universell gehalten.

Malmsturm wurde nun gezielt als Hintergrund für Geschichten im Geiste der klassischen Sword and Sorcery entwickelt. Die Ursprünge dieses Genres finden sich allerdings vor allem in Kurzgeschichten und Novellen, in welchen die Autoren dieselben beliebten Protagonisten immer wieder neue Abenteuer erleben lassen, ohne diese chronologisch oder inhaltlich fest einzuordnen. Auch die jeweiligen Welten der Charaktere sollten leicht wiedererkennbar sein und keinen drastischen Änderungen zwischen verschiedenen Geschichten unterliegen. Dementsprechend bleiben die Taten der Sword-and-Sorcery-Helden – so heroisch sie auch sein mögen – meist ohne nennenswerten Einfluss auf die grundlegenden Verhältnisse ihrer Welt: Selbst wenn am Ende eines Abenteuers nicht nur ein mächtiges Monster, sondern ein Hohepriester oder gar König stirbt, so spielen weitere Erzählungen einfach in einer fernen Stadt oder einem anderen Reich. Selbst größere politische Umwälzungen spielen für das weitere Schicksal der Helden keine Rolle, hinterlassen also in der Erzählwelt keine bleibenden Spuren. Andererseits spielen Sword-and-Sorcery-Geschichten gern in verschiedenen Lebensabschnitten ihrer Hauptfiguren. So können sie in einer Geschichte junge, unbedeutende Straßendiebe sein, während sie in einer anderen

**STIMMEN DER WAISMARK**

»Mir muss niemand erzählen, dass die Bauern umso ängstlicher und abergläubischer werden, je einsamer ihre Höfe und je kleiner ihre Dörfer sind – ich reise schließlich seit über drei Jahrzehnten kreuz und quer über alle Wege und Landstraßen zwischen Paym und Brogærne. Ich musste schon so manchem Dorfdeppen freundlich nickend zustimmen, der mir Weisheiten und Warnungen vor kinderfressenden Hexenweibern und teuflischen Wichteln in irgendeinem dunklen Tann zuraunte. Aber in den letzten Jahren ist es anders geworden. Erst war es nur ein Gefühl, eine Änderung in den Stimmen und Augen der Menschen in gewissen Gegenden. Aber seit über einem Jahr begegnen mir immer öfter halbleere Dörfer, in denen kaum noch wer Fremden die Tür öffnet, geschweige denn mit ihnen spricht. In einigen Winkeln finde ich nicht mal mehr den Weg zu bestimmten Hofschäften, weil die Wege scheinbar gänzlich vom Wald überwuchert wurden. Ja, sogar am hellen Tag fühlte ich mich zuletzt auf manchen Waldwegen immer wieder seltsam belauert – aber vielleicht werde ich auch einfach nur alt ...«

*Zeblem Wygner, Kesselflicker und reisender Händler*

als erfahrene und gefürchtete Söldnerführer auftreten. In diesem Sinne sollten sich sogenannte Meilensteine in Malmsturm weniger an Veränderungen einzelner Elemente der Welt als vielmehr an der Entwicklung der Spielercharaktere und deren Relationen zu anderen Charakteren orientieren.

Habt ihr also die Gruppenschaffung aus diesem Regelwerk verwendet und nutzt ihr die Malmsturm-Welt als Hintergrundwelt für eure Kampagne, dann empfehlen wir euch anstelle der Fate-Core-Weltentwicklung die Malmsturm-Kampagnenentwicklung:

---

**KLEINER  
MEILENSTEIN** Rekapituliere kurz die Handlungsorte aus dem vergangenen Spielabend. Wenn du und/oder die Gruppe einen Ort besonders interessant oder wichtig findet, mach dir ein paar Notizen zu dem Ort und gib ihm einen Situationsaspekt. So legst du im Laufe der Zeit eine Sammlung von Orten an, die die Gruppe bereits besucht hat und die du wieder in der Handlung auftauchen lassen kannst.

Schaue deine Sammlung an Orten und Persönlichkeiten durch und passe, wenn es sich aus der Handlung ergibt, entsprechende Situationsaspekte an.

Rekapituliere kurz die NSC, mit denen die Charaktere am Spielabend interagiert haben. Wenn du und/oder die Gruppe ein oder mehrere NSC als wichtig oder interessant empfanden, baue den NSC in das Beziehungsgeflecht ein. So legst du im Laufe der Zeit eine Sammlung von NSC an, die du im weiteren Verlauf der Geschichte wieder verwenden kannst.

Schaue deine Sammlung an NSC durch und passe die Spielwerte (insbesondere Aspekte) an, wenn es sich aus der Handlung ergibt.

Halte das Beziehungsgeflecht aktuell.

---

**BEDEUTENDER  
MEILENSTEIN** Prüfe, ob das Gruppendilemma noch zutrifft. Vielleicht musst du mit der Gruppe ein neues entwickeln. Normalerweise braucht es mehrere Sitzungen (ein Szenario), um ein Gruppendilemma aufzulösen oder zu verändern.

---

**GROSSER  
MEILENSTEIN** Prüfe, ob das Gruppenkonzept noch zutrifft. Vielleicht musst du mit der Gruppe ein neues entwickeln. Beachte aber, dass sich ein Gruppenkonzept normalerweise erst nach mehreren Szenarien (also einem vollständigen Handlungsbogen oder einer Kampagne) verändert.



*Sogar die Wesen, welche in den langen Nächten des Winters  
nach Beute jagen, müssen im Norden damit rechnen, selbst zum Gejagten zu werden.*



# Kapitel 7: Eine Einführung in die Welt

## SCHRIFTEN DES NORDENS

... sind wir auf eine alte Legende gestoßen, welche einen weit verbreiteten Aberglauben begründet hat, den unsere Agenten in gewissen Fällen leicht für ihre Zwecke einsetzen könnten – und sollten: Unter Thuul, Pandharen und Thraskiten erzählt man von einer ungemein mächtigen Hexe, deren Augen die strahlende Farbe von blauem Eis haben sollen. Vor vielen Jahrhunderten trank sie aus einer stählernen Flasche, in der sich eine ebenso blaue Flüssigkeit befand. Seitdem wird ihr Körper jedesmal nach ihrem Tod wiedergeboren – mit all ihren Kräften, doch ohne ihre Erinnerungen. Diese kehren nur langsam zurück und lassen sie schließlich erneut zu der gefürchteten wahnsinnigen Hexe werden, die sie einst war. So lange, natürlich, bis wieder ein Held erscheint und diese wunder-schöne Schreckensgestalt erschlägt. Schöne Frauen mit hellblauen Augen werden daher oft ebenso gemieden wie gefürchtet!  
Wir könnten nun ...

Aus einem internen Geheimbrief der Liga



# Der Norden

Hochebene von Khor



**Kytecz**

**Kerwydden**

**Korbannek**

**Andlnas**

**Mænyff**

**Gelwygh**

**Penrhion**

**Nyverberg**

**Kanoel**

**Die Waismark**

**Phanagor**

**Lyonnas**

**Ankomahr**

**Grlawverk**

**Svinsager**

**Nhastrand**

**Nidbar**

Zimmerlano

Omanga

Kyunt

Dhosa

Kangeri

Lezatisches Meer

Mhanala

Urbrän

Arnyren

Hört

Wergel

Gyhorn

Elyw

Lhuybter

Sit

Arsal

Anm

Jallerbrand

Eryd

Star

Arnsal

Hodmiholt

Ljyrth

Svatyr

Ibernischer Golf

Büyen

Anghold

Kälären

Lemdin

Phreoch

Slydterseeund

Kinderinsel

Broctland

Logrys

Brogaerne

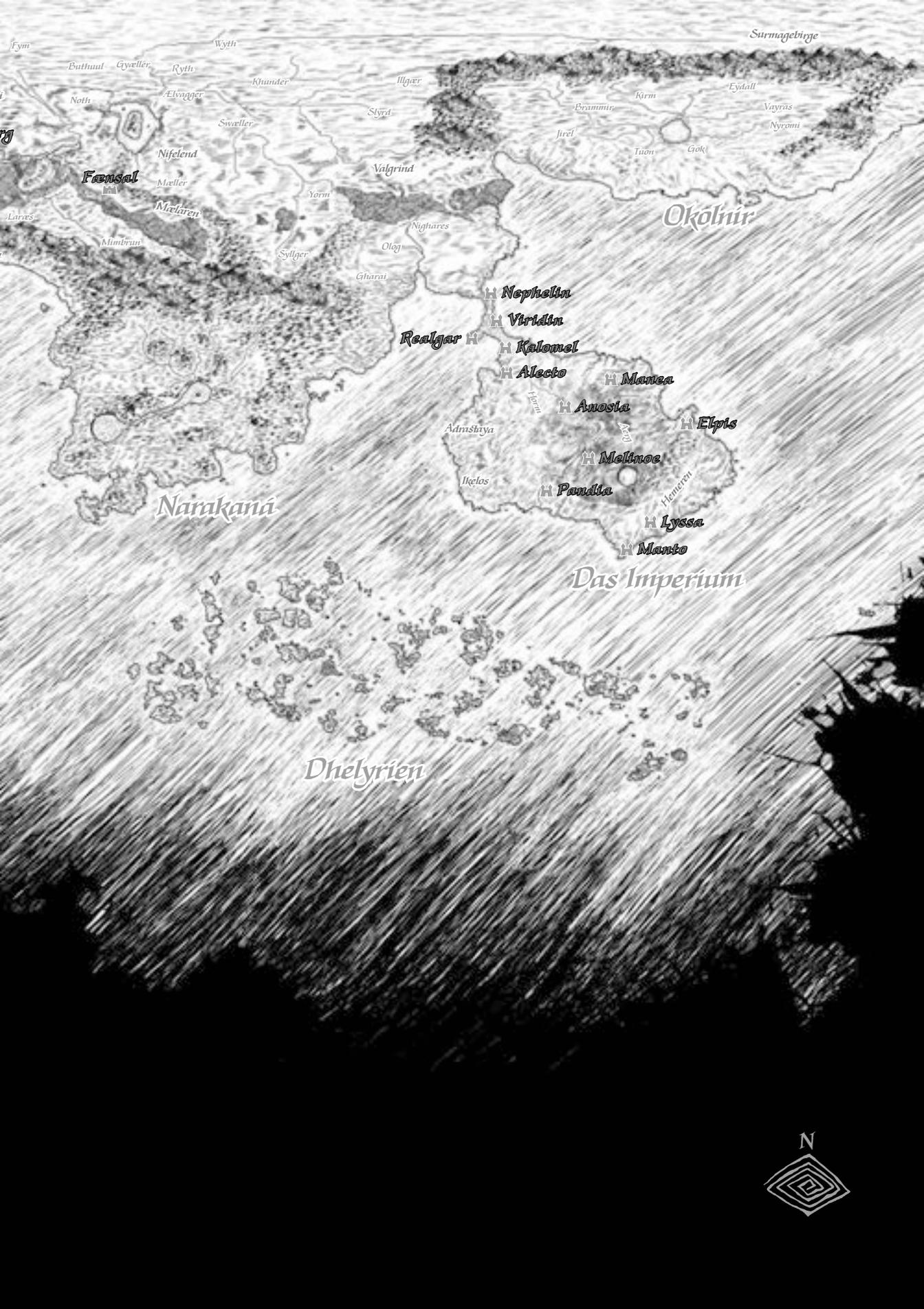
Bræwlland

Nedderfellen

Statmos



0 128



Surnagebirge

Fym

Bathual Gyvellér Ryth

Wyth

Kuunder

Illgær

Brammir

Kirm

Eydall

Vayris

Nyromi

Noth

Elvaggær

Swæller

Slyrd

Jirel

Tuon

Gok

Nifeland

Valgrind

Okólnir

Fansal

Mæller

Yorm

Nighares

Mælaren

Oloj

Mimbran

Syllger

Gharai

H Nephelín

H Virtáin

Realgar H

H Kalomel

H Alecto

H Manea

H Anosla

H Elpis

Admshaya

H Mellnoe

Ikelos

H Pandla

H Lyssa

H Manto

Narakaná

Das Imperium

Dhelyrien



## STIMMEN DER WAISMARK

»Daher noch ein Rat, der bei Reisen in derart entlegene Regionen nur hilfreich sein kann: Übe Vorsicht angesichts der ausgeprägten Gastfreundschaft, für welche ja gerade die armen Gehöfte und Einsiedeleien in den Ausläufern der Askarpen so bekannt sind. Den Einheimischen erscheint es dort als ganz gewöhnlich, auch diejenigen Gaben der Natur als Speisen zu nutzen, denen wir in Stadt und Land sonst nur mit Ekel oder gar völligem Unwissen begegnen würden. Während die armen Bauern und Klausenbrüder jedoch an deren Verzehr gewohnt sind, muss jemand von edlem Blut wie wir mit grässlichen Leibkrämpfen, Fieberschüben oder gar Wahnvorstellungen rechnen, wenn er derlei Merkwürdigkeiten zu sich nimmt! So soll ein entfernter Vetter von mir nach dem Genuss einer Portion Schädelpilze – schwammartige Pilze, die wohl gern in den zerborstenen Schädeln am Fuß steiler Felswände wachsen – so sehr von seiner wahren Natur als Vogel überzeugt gewesen sein, dass er sich umgehend von der nächsten Klippe in den Tod stürzte ...«

Baron Holgard von Gryntleugh zu seinem Großneffen Mulkin  
kurz vor dessen Verschwinden

## STIMMEN DER WAISMARK

Nur so viel: Ein oder zwei Tagesreisen nordöstlich von Mænyff liegt eine kleine Bucht mit einem auffällig weißgelben Sandstrand. Niemand wohnt dort, obwohl es im Wasser der Bucht vor Fischen nur so wimmelt und das dichte Buschwerk am Ende des Strandes voller schmackhafter Beeren ist. Bei Ebbe soll aber der Mast eines versunkenen Schiffes aus den Wellen emporragen – ein Schiff, das angeblich einst mit goldenen Götzenbildern der Ghorgarden beladen von der Nordküste des Golfs zurückkehrte, nur um dann in einem furchtbaren Sturm in Sichtweite der Heimat unterzugehen. Man kann auch wohl in das Wrack hinabtauchen. Aber nur während eines einzigen Neumonds im Jahr verlässt die fahle Kreatur, welche im Rumpf des Schiffes lauert, ihren Bau. Meinen Berechnungen nach sind es bis dahin nur noch sieben Tage!

Aus einem Brief des Geldverleihers Terr Brun von Andinas  
an seinen Halbbruder Zebbet in Mænyff





## Winter den Kulissen ...

260

**W**ir haben uns ja bereits an mehreren Stellen dieses Buches darüber ausgelassen, dass die Welt von Malmsturm dazu dient, klassische Sword and Sorcery im Rollenspiel darzustellen. Nun ist Sword and Sorcery aber in den verschiedensten Geschmacksrichtungen erhältlich und umfasst eine ganze Reihe eigener Unterkategorien. Jeder Teil der Welt eignet sich dabei besonders gut für bestimmte Spielarten. Im Folgenden erörtern wir, welche Regionen und Spielarten unserer Meinung nach besonders gut zusammenpassen und was wir uns bei der Gestaltung der verschiedenen Regionen in Bezug auf das Genre eigentlich gedacht haben.

Im Anschluss geben wir euch dann auch einen ersten Blick auf die Welt von Malmsturm, wie sie im Weltenband beschrieben wird.

---

### *DER NORDEN*

Beherrscht wird die Welt von einer riesigen polaren Landmasse auf der Nordhalbkugel. Sowohl die Waismark als auch die imperiale Halbinsel sind gleichsam Anhängsel dieses weitläufigen Kontinents. Für das Klima und die wilde Natur des Nordens haben wir uns von den Gegebenheiten der irdischen Eiszeiten inspirieren lassen. Gletscher, Tundra und dunkle Nadelwälder bilden die Kulisse, in der Mammutherden ihre Bahnen ziehen und Wölfe und Säbelzahn tiger selbst dem Wollnashorn gefährlich werden können.

Die menschliche Bevölkerung des gewaltigen Nordens ist jedoch weniger eiszeitlich als eher eisenzeitlich geprägt. Die nordischen Völker, deren realweltliche Vorbilder bei Wikingern, Germanen, Kelten und Slawen ebenso wie bei Inuit und Kosaken zu finden sind, leben zwar in Stammesverbänden, haben aber auch schon erste Städte gegründet und die Verarbeitung von Stahl gemeistert. In der Masse bewegen sich ihre technologischen Fähigkeiten auf dem Niveau Mitteleuropas zur Zeit Julius Cäsars. Die großen Städte an der Nebelmeerküste haben bereits eine Art frühes Mittelalter erreicht. Hier findet sich sogar, zwischen Händlerfürsten und Piraten, auch die Vorstufe einer Organisation wie der Hanse – die vor allem dem schleichenden Einfluss des im fernen Osten lauernden Imperiums zu verdanken ist.

Unsere literarischen Vorbilder für den Norden sind vielfältig: Zunächst wären da natürlich die klassischen mythologischen Stoffe wie die Edda, das Nibelungenlied, der Ulsterzyklus oder Beowulf. Modernere Quellen finden sich in zahlreichen Sword-and-Sorcery-Büchern. Der Norden ist der barbarische Teil der Welt. Wer filmische Inspirationen zum Norden sucht, dem sei an dieser Stelle »Die Wikinger« von 1958 empfohlen. Auch »Der 13. Krieger« (1999), »Der Mongole« (2007), die aktuelle TV-Serie »Vikings« (2013) oder der Zeichentrickfilm »Feuer und Eis« (1983) taugen hervorragend dafür, sich gedanklich in den Malmsturm-norden entführen zu lassen. Hinzu kommen noch zahlreiche Barbarenfilme aus den 80ern, die im Kielwasser von »Conan der Barbar« (1982) schwammen und einem auch heute noch spaßige Abende bei Bier und Popcorn bescheren können, wenn man ein Faible für B-Movies hat.

Großflächig herrscht im Norden klassische Barbarei mit rauen Stammesriten, eisernen Ehrenkodizes, Gewalt und Blut. Die Bewohner des Nordens sind von Grausamkeit und Brutalität geprägt, aber auch von Tugenden, wie etwa einem ruppigen Pragmatismus, einer leicht mit Naivität zu verwechselnden Ehrlichkeit und einem Sinn für Treue und Kameradschaft. Es gibt zudem, gerade in den Städten, Anzeichen eines kulturellen Aufstiegs, wie man an den hochgebildeten Runengelehrten des Nordens sehen kann. Politisch ist der Norden geprägt von starker Fragmentierung. Es gibt neben den mächtigen Stadtstaaten unzählige Stammesfürsten und Kriegsherren, die in ständig wechselnden Allianzen gegeneinander in die Schlacht ziehen. Das schwächt die Völker des Nordens allerdings nur politisch. Sollte der Norden je geeint werden, könnte wohl nichts die kampferprobten Stämme aufhalten.

In religiöser Hinsicht sind die Bewohner des Nordens eher nüchtern zu nennen. Die Existenz von Göttern wird zwar als gegeben betrachtet, aber die Überirdischen sind weit entfernt. Göttliche Helden mögen Vorbilder sein, aber letztlich ist der »Barbar« nur sich selbst verpflichtet. Daher ist der Norden von einer religiösen Toleranz geprägt, die kaum noch von schlichter Gleichgültigkeit zu unterscheiden ist. Frömmerei wird gar als abstoßend empfunden. Damit orientieren wir uns an klassischen Barbarenfiguren der Sword and Sorcery, die mit Göttern nicht viel am Hut haben.

Die Länder des Nordens zeichnen sich durch ein ähnlich immenses Alter aus wie die des Imperiums. Die Barbarenvölker sind nur die letzte einer langen Reihe von Zivilisationen, die im Laufe von Äonen aufgestiegen und wieder gefallen sind. Daher finden sich überall im Norden zahlreiche Hinterlassenschaften höher entwickelter Kulturen, seien sie technologischer oder magischer Natur. Anders als die Völker des Imperiums

## STIMMEN DES NORDENS

»Glaubt mir besser: In den drei dunkelsten Wintermonaten kreuzt ein Eispiratenschiff auf dem Nebelmeer, dessen Mannschaft man nicht töten kann! Mit Gold werdet ihr sie nicht besänftigen können, denn diese Piraten wollen nur euren warmen, lebenden Atem ...«

werden die Nordstämme aber nicht vom Alter ihrer Heimat erdrückt. Die Barbaren sind junge Völker und befinden sich im Zyklus des zivilisatorischen Werdens und Vergehens auf dem aufsteigenden Ast. Es mag sein, dass ihr Aufschwung so an Fahrt gewinnt, dass sie dereinst sogar das Imperium überholen – aber das wird die Zeit zeigen. Die Nordvölker haben noch einen langen Weg vor sich. Das Motiv des Zivilisationszyklus und der aufstrebenden jungen Völker haben wir nur indirekt der gängigen Geschichtsbetrachtung des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts entnommen. Ähnliche Motive spielen auch in Sword-and-Sorcery-Welten eine Rolle. Daher findet man sie natürlich auch in dieser Welt.

Die magischen Bestandteile des Nordens schwanken zwischen zwei Polen. Zum einen ist da die bodenständige Magie der Barbarenvölker, die sich an nordischen und eurasischen Schamanismus und die Vorstellung von Runenmagie anlehnt. Zum anderen aber gibt es die mysteriösen Hinterlassenschaften der vielen Vorgängerkulturen, die vor dem betont einfachen Hintergrund des Nordens noch bizarrer und unnatürlicher in Erscheinung treten können, als dies etwa die dämonische Zauberei des Imperiums vermag. Selbst für ganz weltliche Auswüchse und Gräuel gilt hier: Vor dem zwar gefährlichen, aber ursprünglichen kalten Weiß des nordischen Schnees wirkt jeder Tropfen vergossenen Blutes besonders heiß, rot und wahrhaftig – so wie jede Spur von zivilisatorischer Dekadenz und Korruption einen besonders scheußlichen Film aus öligem Gift und namenloser Schwärze auf dem Land hinterlässt.

*Einige antike Schriften beschreiben die weißen Riesenaffen Gomgarkas und der Waismark als »lebende Relikte« des sagenhaften Reiches von Kantapur.*



**DIE WAISMARK** Von den in diesem Buch vorgestellten Regionen der Welt ähnelt die Waismark am ehesten einer historischen Epoche unserer Erde – dem europäischen Mittelalter. Unser Vorbild für die Waismark war das Nord- und Mitteleuropa des späten Früh- und beginnenden Hochmittelalters – grob betrachtet die Epoche zwischen 900 und 1100. Zahlreiche kleine Städte und Weiler stehen unter der Kontrolle ruchloser Feudalherren, während eine allmächtige Kirche die Kontrolle über die Seelen der Waismärker innehat. Die meisten Leute können weder lesen noch schreiben. Man hängt den wunderlichsten Aberglauben an, doch Mutter Kirche drückt ein Auge zu.

Die Wildnis ist noch lange nicht gezähmt – gleich außerhalb der von Menschen bewirtschafteten Gebiete beginnt ein düsterer (kaltgemäßigter) Urwald. Im Gegensatz zum historischen Europa gibt es in der Waismark keine Könige oder Kaiser, die größere Staatsgebilde zusammenhalten. Die Mark ist ein Sammelsurium verschiedenster Klein- und Kleinststaaten. Daher prägen Kriege und zahlreiche andere Konflikte das Setting: Die Trisanten (wie sich die Anhänger der Kirche nennen) fechten immer noch Grabenkriege mit den wenigen verbliebenen Heiden aus. In den Städten liefern sich aufstrebende Handwerker- und Händlerdynastien Auseinandersetzungen mit dem alteingesessenen Adel, der seinerseits in unzählige zerstrittene Familiencans gespalten ist. Und noch etwas anderes spaltet den Adel – die Kluft zwischen den Fürsten, die als bessere Warlords nach dem urtümlichen Schwertrecht herrschen, und jenen eher religiös orientierten Potentaten, die modernere Hofrituale bevorzugen.

Über allem thront die trisantische Kirche. Einerseits ist sie das einzige Fanal der Bildung und der Vernunft in der Waismark, andererseits aber auch eine totalitäre Glaubensgemeinschaft mit Allmachtsanspruch.

Die Waismark ist offensichtlich an populäre Vorstellungen vom Mittelalter und an das Mittelalterbild der klassischen Literatur angelehnt. Wir haben die Waismark nach Motiven der Artus-Epik gestaltet. Bücher wie »Le Morte d'Arthur«, »Parzival«, »Beowulf«, »Erec und Iwein« oder auch das »Nibelungenlied« bieten gute Inspirationen für so manche Waismark-Kampagne. Modernere Vorlagen wären unter anderem die »Lyonesse-Trilogie« von Jack Vance, Umberto Ecos »Der Name der Rose« oder der »Averaigne-Zyklus« von Clark Ashton Smith. Wer gute filmische Vorbilder für die Waismark sucht, dem seien hier die Filme »Excalibur« (1981), »Dragonslayer« (1981) oder »The Last Valley« (1971) ans Herz gelegt.

Natürlich schwebten uns dabei nicht die farbenprächtigen Technicolor-Versionen des Artusstoffes vor, sondern die grimmigen Urversionen, die weniger geschönt daherkommen. Schließlich geht es in vielen mittelalterlichen Epen um Familienkriege, Blutrache, Inzest, Betrug und Verrat. Wie in den literarischen Vorlagen ist der Maßstab des Ganzen dabei kleiner, als es bombastische Ritterfilme à la Hollywood vermuten lassen. Waismärkische Fürsten kennen meistens all ihre Ritter und alle Ansiedlungen bis auf die größten Städte sind überschaubar. Blutige Dramen spielen sich oft im Familienkreis ab. Alles in allem ist die Atmosphäre der Waismark gut mit »grim, gritty and paranoid« beschrieben.

Da die meisten Dörfer und Städte der Mark in einer ungezähmten Wildnis liegen, spielt Isolation eine große Rolle in waismärkischen Geschichten. Das mittelalterliche Weltverständnis einer gespaltenen Welt, die in die geordnete und »sichere« Welt der Menschen und die andersartige, chaotische Welt der Natur aufgeteilt ist, spiegelt sich auch im Aufbau der Waismark wider. Zum einen ist die Mark zweigeteilt in den Bereich, der von Menschen bewohnt wird, und den unergründlichen Wald Leradin, zum anderen liegt auch zwischen den Siedlungen der Trisanten und den schmalen Streifen bewirtschafteten Kulturlandes eine gefährliche Wildnis. Die Waismärker gehen von einem starken Mensch-Natur-Gegensatz aus. Dabei betrachten sie die Natur als den grundsätzlich überlegenen Part. Allein wäre der Mensch ein Mängelwesen – nur die Macht der Götter und die rigide Ordnung der waismärkischen Ständegesellschaft können den Menschen vor dem Chaos der Wildnis schützen. Die vorherrschende Ordnung bietet dem Einzelnen zwar ein gewisses Maß an Sicherheit, führt aber dazu, dass selbst abstruse Traditionen nicht hinterfragt werden. Viele einfache Waismärker zeichnen sich durch eine ausgeprägte Angst vor allem Fremden aus. Unwissen an sich ist mithin eines der größten Übel der Mark!

Auch die Magie der Waismark speist sich eher aus den Sagen des europäischen Mittelalters als aus moderner Fantasy. So wird man Magierrilden und feuerballwerfende Zauberer nicht finden. Auf den ersten Blick ist die Waismark ein Setting, in dem Magie keine große Rolle spielt. Die Kräfte des Übernatürlichen wirken zumeist subtil. Oftmals ist nicht einmal sicher, ob etwas vermeintlich Magisches überhaupt magisch ist – oder ob es aus Aberglauben und Ignoranz nur dafür gehalten wird. Zudem sind Zauberei oder Wunder für die Waismärker kein Menschenwerk, sondern kommen von außen. Für sie sind es immer die Götter, Teufel, Geister oder andere nicht-menschliche Kräfte wie der mysteriöse Leradin, die Wundersames

vollbringen. Læktoren wirken ihre Wunder nicht selbst, sondern die Götter handeln durch sie. Hexen, Werwölfe und Kultisten scheinen nur deswegen besondere Kräfte zu haben, weil sie im Bunde mit bösen Geistern stehen. Die Gidrogh und andere merkwürdige Wesen der Wildnis können magische Dinge vollbringen, weil sie ihrer Natur nach nicht menschlich sind. Zauberei ist für Menschen deswegen nie zu verstehen und (mit der fragwürdigen Ausnahme »göttlicher« Wunder) immer bedrohlich.

Die Fantasyanteile der Waismark sind im wahrsten Sinne des Wortes »grimm«, da sie sich an klassischen europäischen Volksmärchen orientieren. Auch hier meinen wir nicht die beliebten, bunten Disney-Versionen des Stoffes, sondern die ursprünglichen Schauergeschichten. Hie und da bietet die Waismark deswegen sogar Raum für eher unmittellalterlichen Gothic-Horror.

### STIMMEN DER WAISMARK

»Als wir noch Kinder waren, erzählte der Großvater uns manchmal diese Legende vom Gespensterregen. Aber seit einigen Jahren höre ich solche Geschichten in immer mehr Marktflecken und Städten, von Brocæliand bis Paym: Bauern, die erst zu lange auf Regen warten und dann in ihrer Not dunkle Gebete im Schatten uralter Bäume sprechen. Während der lichtlosen Nächte des Silberneumonds ergießt sich dann plötzlich satter Regen über ihr Land. Doch obwohl anscheinend über all Regen fällt, stehen alle Sterne – wie auch die Schatten der Grauen Monde – klar und ohne jeden verhüllenden Wolkenschleier am Himmel! Mein Großvater sagte immer, dass die Frucht, welche aus dem Geisterregen hervorgeht, die Seele jedes Menschen befleckt, der sie verzehrt. Aber viel beunruhigender finde ich heute die Berichte, denen zufolge die Wälder nach solchem Regen stets undurchdringlicher und größer als zuvor sind. Neulich erzählte jemand sogar von einem verlassenen Hof, der nach einem Gespensterregen plötzlich verschwunden schien, bis den Dorfbewohnern klar wurde, dass sich auf dem Grund des Hofes nun ein scheinbar Jahrzehnte alter Eichenhain erhob ...«

Klaav Nerden, reisender Händler,  
im Gasthof Goldbeere, kurz vor Kanoël

Selbstverständlich hat auch das Imperium mit seinen uralten Stadtstaaten und seinen kargen Wüsten seine literarischen und historischen Vorbilder. Am schnellsten erklärt wäre es wohl, wenn man sagte, dass es eine (großzügig mit halluzinogenen Drogen abgeschmeckte) Mischung aus dem antiken Orient, der Spätantike und den bizarren Welten des Dying-Earth-Genres ist! Antike Metropolen wie Byzanz, Alexandria oder Babylon standen Pate für Lyssa, Elpis und Konsorten. Allerdings haben wir uns nicht stark an den historischen Fakten über die Antike orientiert. Das, was am Imperium antik ist, wäre eher eine Antike, wie sie aus der Perspektive von Historienromanen des neunzehnten Jahrhunderts aussähe. Der exotische Bombast aus Werken wie »Quo vadis« (1951), »Die letzten Tage von Pompeji« (1959) oder »Ben Hur« (1959) mit all seiner Dekadenz und seinen blutigen Intrigen spielt eine größere Rolle als z. B. die reale Verwaltungsstruktur antiker Großreiche. Natürlich finden sich im Imperium auch gewisse Elemente aus »1001 Nacht«. Neben dem originalen Märchenzyklus sei hier auch der Klassiker »Vathek« von William Beckford empfohlen. Was das Imperium von den erwähnten Inspirationen etwas abweichen lässt, ist eine ausgeprägte Note des Surrealen und Irrwitzigen. Wer sich hier näher inspirieren lassen will, findet in Fellinis berühmtem Film »Satyricon« (1969) viel Material.

Ein wichtiger Zug des Imperiums ist die Überdehnung aller Dimensionen. Die Metropolen des Imperiums sind riesiger, die Bauten monumentaler, die Adeligen dekadenter, die Kulte mysteriöser und die Massen der Armen zerlumpter. Viele Dinge tendieren entweder zum einen oder anderen Extrem. So etwas wie ein Mittelfeld ist im Imperium selten. Unvergleichliche Wunder gehen Hand in Hand mit barbarischsten Grausamkeiten. Über unmenschlich verdreckten Armenvierteln, die teilweise sogar in unterirdischen Labyrinthen liegen, erheben sich phantastische Paläste mit den Ausmaßen moderner Wolkenkratzer, manchmal sogar gefertigt aus so kostbaren und obskuren Baumaterialien wie Turmalin und Chrysokoll. Dementsprechend umfassend ist die Bandbreite möglicher Abenteuer.

In den Schatten der traumhaften Palasttürme, den Gossen und Tunneln des gemeinen Volkes lassen sich hervorragend raue oder sogar brutale Geschichten erleben. Im Kreise von Dieben, entflohenen Sklaven, Tagelöhnern und sonstigen Rechtlosen ist eine schnelle Klinge manchmal das Einzige, was einen vor dem Verhungern schützt – oder vor der bis ins Mark korrupten Stadtwache. In den Türmen hingegen liefern sich Adelige, Hohepriester und Magier bizarre Intrigen und Duelle. Oft mit den erstaunlichsten Mitteln und ebenso oft aus den nichtigsten Anlässen.

Die Werke der Fantasy, deren Welten das Imperium am meisten ähnelt, finden sich im Hyperborea-, Poseidonis- und Zhotique-Zyklus von Clark Ashton Smith. Auch die kultiviert-perverse Zivilisation Melnibonés aus der Feder Michael Moorcocks kann eine hervorragende Inspiration für das Leben und die Denkweise des imperialen Adels sein. Für das Wesen des Imperiums spielen die Ideen aus dem von Jack Vance begründeten Dying-Earth-Genre eine wichtige Rolle. Das Imperium hat eine unübersehbar lange Geschichte, die schwer auf den Schultern der heutigen Bewohner lastet. So schwer sogar, dass der Imperator selbst offizielle Geschichtsschreibung verbot, um dem Imperium diese lähmende Last zu nehmen. Das Imperium war schon so lange von Zivilisationen besiedelt, dass eine Zeit ohne Menschen in unvorstellbar ferner Vergangenheit liegt. Selbst in den abgelegensten Gebieten der Halbinsel lassen sich unfassbar alte Zeugnisse menschlicher Aktivität finden, seien sie auch noch so verwittert. Nicht nur der Staub der Ruinen liegt wie ein Leichentuch über allem. Hinzu kommen auch die überbordenden barocken Umgangsformen des Imperiums, die jede Veränderung im Keim ersticken. Viele geben sich den perversesten Genüssen hin, um diese Kadaveratmosphäre ertragen zu können.

Die Darstellung des Imperiums orientiert sich an der in den 1930ern üblichen Mischung aus Science Fiction und Fantasy. Überall gibt es zahlreiche Berührungspunkte mit dem Kosmos jenseits dieser Welt. Hier zeigt sich auch eine gehörige Prise Lovecraft. Nicht umsonst haben wir arabische Sternennamen für die Orte gewählt, von denen die Dæmonologen ihre »dienstbaren Geister« herabbeschwören. Für Dæmonenbeschwörung im Imperium ist es egal, ob der Dæmon aus einer wie auch immer gearteten Hölle oder dem Andromedanebel stammt. In jedem Falle ist er ein Wesen von jenseits dieser Welt.

Verrückte Wissenschaftler mit seltsamen Tinkturen und bizarren Apparaten finden sich unter den Alchemisten und Technosophen des Imperiums.

**STIMMEN AUS DEM IMPERIUM**  
 »In einer Wüstenregion mitten im Kernland soll ein Sturm eine alte Straße freigelegt haben, an der über zehntausend riesige Statuen stehen, die alle unterschiedlich aussehen: archaische Krieger, alte Männer, Kinder, Frauen in langen Roben, nackte Tänzerinnen, Athleten usw. Seitdem sollen immer mehr Menschen gekommen sein, um den Statuen Opfergaben zu bringen und sie zu verehren.  
 Warum ich das erzähle?  
 Weil vor wenigen Tagen eine der Statuen von ihrem Sockel herabstieg und nun über ein großes Zeltlager braver Anhänger herrscht!«

Diese Gelehrten hantieren oftmals mit pseudowissenschaftlichen Wunderformeln oder Maschinen, die glattweg aus einer Captain-Future-Novelle stammen könnten. Die Funktionsweisen dieser Maschinen sind nur noch wenigen bekannt. Entscheidend für den Stil imperialer Technologie ist, dass sie in den seltensten Fällen der uns bekannten alltäglichen Technologie ähnelt und auch nur selten alltägliche Zwecke hat. Viel eher handelt es sich um abstruse, technologische Gerätschaften, wie man sie in Moorcocks Hawkmoon oder dem Laboratorium eines Doktor Zarkov findet.

Außerhalb der Metropolen erstreckt sich eine außerirdisch anmutende Wüstenei, in der postapokalyptische Zustände herrschen. Die Atmosphäre ähnelt nicht von ungefähr der eines sterbenden Wüstenplaneten. Da die imperiale Halbinsel seit so unsagbar langer Zeit besiedelt ist, können sich selbst in den abgelegensten Winkeln Spuren menschlichen Wirkens finden. Unirdische Strukturen, zerfallene Ruinen, im Sand verborgene Gerätschaften – ja sogar das Leben selbst zeigt nur zu oft Anzeichen von menschlicher Veränderung, sei sie absichtlich oder unabsichtlich erfolgt.

---

**ANDERE REGIONEN DER WELT** Während der eisige Talkessel von Okolnir ausdrücklich den Eigenkreationen von Spielern und Spielleitung überlassen bleibt, bieten sich andere Regionen der Welt doch deutlich für sehr spezifische Varianten der Sword and Sorcery an.

Obwohl viele der barbarischen Kulturen klassischer Sword and Sorcery aus arktischen oder pseudo-europäischen Regionen stammen, wimmelt es doch von Geschichten, deren Helden aus dampfenden Dschungeln und endlosen Savannen stammen. Ebenso häufig finden sich Erzählungen, in denen eindeutig als Dinosaurier erkennbare Monster und ähnliche prähistorische Kreaturen in Erscheinung treten. Wem also der Sinn nach auf Flugechsen reitenden Amazonen, fliegenden Inseln und vom Regenwald überwucherten Ruinen steht, dem sei der große Äquatorialkontinent Gomgarka als Schauplatz empfohlen.

Will man hingegen, wie einst Conan und Bêlit, als Korsar die Küsten tropischer Inselparadiese erkunden und auf den Spuren der »Piraten unter dem Doppelmond« magische Schätze suchend über die Reste versunkener Kontinente segeln, so empfiehlt sich die Inselkette der Tausend Tränen, die im Imperium unter dem Namen Dhelyrien bekannt ist.

Ist einem all das noch nicht genug und möchte man mit seinen Helden in die Abgründe der Hölle hinabsteigen und muskelbepackte gehörnte Dæmonen an den Ufern von Lavaflüssen bezwingen, so lassen sich entsprechende Gegner in der von Vulkanen, Aschewüsten, eisernen Festungen und Obsidiantürmen geprägten Landschaft der Narakaná zur Genüge finden.

*Imperiale Seefahrer*

*berichten von den versunkenen Ruinen  
einer vergessenen Zivilisation im südlichen Ozean.*



## VORHANG AUF ...

Die Welt von Malmsturm ist groß und alt, gleichermaßen von den Kräften der Natur und der Geschichte geformt. Allerdings weiß niemand, wie weit genau diese Geschichte wirklich zurückreicht, und selbst Gelehrte scheinen die Antwort zu fürchten. Man erzählt von Kriegen, in denen Monde und Sterne starben, von allwissenden Herrschern und einem göttlichen Kaiser – und die Weisen hoffen, dass dies nur Märchen sind. Man weiß von einem uralten Imperium, das eine Welt verwüstete, um unsterblich zu werden, und dessen Sterben nun kein Ende kennt. Man wünscht eine Erneuerung durch Mut und Leidenschaft und fürchtet, was dies entfesseln könnte.

In dieser Welt existieren wahnsinnige Magier neben mächtigen Maschinen, deren Geheimnisse niemand mehr kennt, gnadenlose Goldgier neben grenzenlosem Glauben und brennendes Eis neben Klängen aus den Knochen eines Helden. Jedes Kind weiß hier um die Wirkung von Geschichten und die Kraft des Willens, die legendären Helden und teuflischen Zauberern gleichermaßen Macht verleiht, die aber auch im Chaos des magischen Malmsturms enden kann. Im Folgenden werden drei der dramatischen Hauptschauplätze dieser Welt in Ausschnitten vorgestellt: der eisige Norden mit seinen barbarischen Stämmen, die vergessene Kolonie der Waismark mit ihren verwilderten und verwunschenen Landstrichen und das einst große Imperium mit seinen gewaltigen Städten. In diesen Regionen ist nur wenig über die restlichen Gegenden der Welt bekannt, welche hier dementsprechend auch nur in groben Umrissen Erwähnung finden.

*Der Vater der schmerzhaften  
Heilung und seine Töchter*





# DER NORDEN



Der Norden – hier ruht die größte aller Landmassen wie eine gewaltige schneebedeckte Haube auf der Welt: der einzige Kontinent des Planeten und Schauplatz der meisten Geschichten von Malmsturm. Das Herz des Nordens wird nahezu vollständig von einem Gebirgszug eingeschlossen, der Nedderfællen genannt wird. Jenseits dieses Berglands liegen die Steppen von Vigrith sowie die Halbinseln der Waismark und des Imperiums. In zwei gewaltigen Talkesseln inmitten der Berge verbergen sich die Aschewüsten der Narakaná und das unerforschte Ödland von Okolnir. Die Gebiete sind so groß, vielfältig und abgeschieden, dass ihre Einwohner während des größten Teils ihrer Geschichte kaum Kontakt mit der übrigen Welt hatten oder danach verlangten. Legenden berichten von einem mystischen Reich, welches einst das gesamte Gebiet vom Hodmimforst bis zu den Gletschern der Hochebene von Khor beherrschte. Doch seit diesen lange vergangenen Tagen ist der Norden eine dünn besiedelte Region der Sippen und Dörfer, der Mammuts und Schneelöwen, der Stämme und Stadtstaaten. Selbst in den Adern mancher Gelehrter fließt noch barbarisches Blut und mancher Barbar ist mehr Raubtier als Mensch. Sogar das legendäre Imperium scheiterte hier – ein Scheitern, infolge dessen das Imperium beschloss, das Antlitz des Planeten auf Dauer zu verändern, ganze Landstriche zu verheeren und sich für immer vom Rest der Welt zurückzuziehen. Die rauen, kaum zivilisierten Nordländer ertrugen diese Erschütterungen besser als andere Völker, für die ein Rückfall in die Barbarei weit tiefer ausfallen musste.

Seit über zweieinhalb Jahrtausenden streifen Fallen stellende Waldbauern durch die Dunkelheit des Hodmimforstes, treiben wilde Thraskiten ihre Pferde über die Hügel des Nifelend, schmieden und bauen die Bürger der Fünf Städte, stürmen die schwarzen Wollhörner pandharischer Krieger über die Tundra der Arsali und jagen Eispiraten die Handelssegler des Nebelmeeres. Doch in jüngster Vergangenheit greift eine neue Kraft nach den Ländern des Nordens: eine mächtige Vereinigung reicher Kaufleute, deren Handelswege schon lange wieder bis ins Imperium reichen und deren Anführer weder Namen noch Gesichter haben. Imperiale Münzen haben eine Schlüsselposition im Handel der Fünf Städte eingenommen – und niemand vermag zu sagen, wie weit die Liga den Norden noch an das Imperium heranführen wird. Jenseits der Städte wird der Liga zwar mit Misstrauen begegnet, doch nur wenige Nordländer sind sich der imperialen Verbindungen und des weitreichenden Einflusses dieser Vereinigung bewusst.

## STIMMEN DES NORDENS

»... gut, noch vor wenigen Jahren habe ich auch geglaubt, diese Geschichten von einem ›Harem des Blutes‹ oder einem ›Mörderharem‹ seien nur eine von unwissenden Bauern und Bettlern aufgebauchte Legende. Aber im letzten Monat erreichte ich mit meiner Karawane ein namenloses kleines Dorf südöstlich von Nidbærg, in dem ich stets gerne Rast einlegte. Doch von einem nahen Hügel aus sah man diesmal bereits brennende Scheunen und Hütten, so dass wir uns nur langsam zu nähern wagten. Zunächst fanden wir dort bloß von Vögeln entstellte Leichen und ein paar Sterbende vor – nur am Horizont glaubte ich noch, eine langhaarige halbnackte Frau auf einem enormen schwarzen Pferd zu erkennen. Später stießen wir jedoch auf einen Überlebenden, der bewusstlos unter einigen Toten verborgen lag. Er erklärte, sein Dorf sei von einer wild heulenden Horde von Kriegern – Männern wie Frauen, die anscheinend aus den verschiedensten Stämmen und Völkern stammten – überfallen worden. Seiner Geschichte nach folgten sie einer strahlend schönen Hexe, die selbst mit Peitsche und Schwert kämpfte und deren einzige Rüstung ihre enorme Haarpracht war, welche sich wie ein lebendiger Umhang an sie schmiegte! Von welcher Farbe ihr Haar dabei war, konnte er allerdings beim besten Willen nicht mehr sagen. Was? Ja, ich weiß auch, dass er die Gerüchte über die Hexenhorde irgendwo aufgeschnappt haben könnte. Aber auch wenn er vielleicht schon mal von einer mörderischen Bande gehört hat, deren Anführer ein wahnsinniger Seyder ist, dem sie gleichzeitig als Harem dient – die Umstände, in denen wir viele der Leichen und Sterbenden fanden, hätte er kaum vortäuschen können. Denn, seht ihr, ganz wie in den abartigsten Geschichten über diese Bande scheinen ihre Überfälle wirklich in einer wahrhaft mörderischen Orgie zu resultieren, in der selbst der Tod dem entfesselten Treiben des Harems nicht immer Einhalt gebietet ...«

Vengar Korl, Karawanenführer,  
während des Herbstmarktes am Amswardsee

Derweil führen zwei Völker seit Jahrtausenden einen unbarmherzigen Krieg auf den lebensfeindlichen Gletschern der Khor, weit abseits menschlicher Siedlungen. Die noblen oder finsternen Ziele der Beteiligten wird kaum ein Mensch erfahren. Und selbst das Ende des Schlachtens könnte unbemerkt im Ozean der Geschichte verschwinden, in einer Welt, in der »Held« ein Titel ist, der allzu oft den Toten vorbehalten bleibt.

Der Norden ist ein Land, dessen Menschen selbst in den wenigen befestigten Siedlungen ihre barbarischen Ursprünge nicht verdrängt haben. Die Bedeutung von Familie, Clan und Stamm ist ihnen stets bewusst – und in einem Land ohne feste Grenzen und Nationen bestimmt die Zugehörigkeit zu einem der sieben großen Stammesvölker oft mehr als alles andere das Tun und Wollen der Menschen.

---

*DIE THUUL –  
DAS UNKRAUT  
DES NORDENS* Ein alter Stamm, der sprichwörtlich ebenso zäh wie weit verbreitet ist. Viele Bürger der großen Städte, die meisten Anwohner des Nebelmeers sowie die wenigen Bewohner des Hodmimforstes gehören zu diesem Volk. Thuul sind bekannt für ihren hohen Wuchs, ihre breiten Gesichter mit den starken Wangenknochen, ihre blasse, doch schnell bräunende Haut und ihre dunklen Augen. Reine Thuul sind selten geworden – insbesondere innerhalb der fünf großen Städte. Eine Redensart besagt, dass die Thuul die Freiheit von den Thraskiten, die Gesetze von den Choár, die Wut von den Pandharen, die Schwermut von den Ladchoum, die Häuser von den Ilmarern und die Städte aus dem Imperium bekamen – lediglich das Saufen und Rauchen hätten sie selbst erfunden. Besagte Laster sollen auch zu der legendären Allgegenwärtigkeit von Schänken und Gasthäusern im Norden geführt haben, die von Mitgliedern anderer Stämmen ebenso gern in Anspruch genommen werden wie die Tradition der Eidgänger: ungebundene, meist junge Männer und Frauen, die sich – ohne Ehepartner oder Erbe in Aussicht – für einige Jahre zusammenschließen, um durch Mut, Schwertarm, Geschick oder Wissen ihr Glück zu machen. Dies ermöglicht erschwingliche Wachdienste für Karawanen und kleine Siedlungen, entlastet Familien mit zu vielen Erben und dient gleichermaßen der Auffrischung des Blutes in entlegenen Orten und der Verbreitung von Neuigkeiten und Erkenntnissen. Die meisten Eidgänger schließen sich für drei, fünf oder sieben Jahre zusammen. In seltenen Fällen bestehen die Gemeinschaften über zwölf Jahre hinweg und gründen später oft ein eigenes Dorf oder einen großen Wehrhof.

**DIE CHOÁR –  
DIE DORNEN  
DES NORDENS**

Die Choár – die sich »Choár Uum«, »Axtmeister«, nennen – leben weit im Norden auf der eisigen Hochebene von Khor. Dieser unwirtliche Landstrich wurde nach seinen Ureinwohnern benannt: Qôr oder Qôroq Qôl heißen die gnadenlosen halbmenschlichen Wilden, deren riesenhafte Gestalt und menschenfressende Gier in vielen Schauer- geschichten beschrieben wird. Aufgrund dieser alten Feinde erlernen die Choár das Waffenhandwerk, züchten sie die legendären weißen Jagdbären und gewaltige Schlittenwölfe. Die Choár sind nicht nur größer, sondern vor allem weit behaarter als die Bewohner südlicherer Regionen. Das Haar der Choár ist meist weiß oder weißblond. Männer fallen durch buschige Augenbrauen, Frauen durch lange weiße Wimpern auf.

277

Während einige Choár als Nomaden über die Gletscher ziehen, leben andere in Städten und Dörfern auf den als Nhir bekannten Tafel- eisbergen. Dort liegen sie in einem tödlichen Wettstreit mit den Qôroq Qôl. Ihre Macht ziehen die Choár aus ihrem eisernen Willen und dem bedingungslosen Gehorsam gegenüber ihren uralten Gesetzen. Denn die Choár, so wild und ungestüm sie auch sein mögen, stellen Treue und Tradition über alles. In den Augen der Choár ist ihre endlose weiße Heimat vor allem ein Ort der Klarheit. Sie behandeln alle Tiere und Pflanzen mit rituellem Respekt, vor allem wenn sie etwas töten. Sie weigern sich, Waffen aus den Überresten von Tier oder Mensch zu fertigen, wenn es Alternativen aus Metall gibt. Die Choár empfinden es als besondere Gunst, wenn Tiere für sie arbeiten oder jagen. Der Rest der Welt mag von Dummheit, Lügen, Schwäche und Gier der Menschen besudelt sein, hier oben im Eis gibt es noch Richtung und Reinheit. Niemals brechen die Choár ein gegebenes Wort und niemals berauschen sie sich an Bier, Branntwein, Pilzen oder Ähnlichem.

*Manche Dörfer der Choár  
werden nur von einem  
Krieger bewacht – das genügt.*



*DIE LADCHOUM –  
DAS TREIBHOLZ DES  
NORDENS*

Der kleinste der sieben Stämme verdankt den Erhalt seiner eigenständigen Existenz wohl zu gleichen Teilen den Dhukor, segelnden Dörfern, die im Winter auf riesigen, hohlen Kufen über das Eis des Nebelmeeres gleiten, und den Gramspinnern: Männern und Frauen mit prophetischen Gaben, die nahendes Unheil nicht bloß spüren, sondern manchmal sogar gestalten können sollen – sogar einige Eispiraten sollen ihre Freiheit einem Gramspinner in ihrer Mannschaft verdanken! Solche Geschichten führen dazu, dass die meisten Ladchoum, die man fernab ihrer Heimat antrifft, Gramspinner sind – oder dies zumindest vorgeben. Es gibt sogar eine Art Orden unter den Gramspinnern, die Gramwarte, dessen Mitglieder sich durch auffällige kämpferische Fähigkeiten auszeichnen und überall im Norden ihre Dienste als Leibwächter anbieten. Allgemein gelten Ladchoum jedoch nicht als große Krieger, denn verglichen mit anderen Stämmen sind sie körperlich eher klein und gedrungen, wobei sich viele einen typischen Ladchoum sogar mit einem gut erkennbaren Bauchansatz vorstellen. Außerdem werden sie trotz ihrer segelnden Dörfer selbst hier im Norden als primitiv angesehen, da sie kaum Metallwaffen oder Werkzeuge besitzen. Ihr einziges begehrtes Handelsgut sind die berüchtigten Tangpilze und verschiedene daraus gewonnene Drogen, deren regelmäßiger Konsum ebenso häufig für ihre Visionen wie für ihre berüchtigte schwermütige Lyrik verantwortlich gemacht wird. Aufgrund dieser traurigen Gedichte und betäubenden Drogen halten andere Nordvölker die Ladchoum für verweichlicht und feige. Doch das ist nicht nur im Fall der Gramwarte eine grobe Fehleinschätzung. Im Gegenteil: Auf Gewalt reagieren sie mit ungehemmter Brutalität, die selbst mörderische Pandharen erschauern lässt. Dabei gehen sie mit einer melancholischen Gelassenheit vor, die ihr blutiges Werk unwirklich und alptraumhaft erscheinen lässt.



*Ein gutes Räucherhorn zu schmützen,  
erfordert Zeit und innere Ruhe.*

**DIE QÔROQ QÔL –  
DIE KNOCHENMEISTER**

Ein einsames Volk, riesenhaft und gefürchtet, lebt auf den nördlichsten Gletschern der Hochebene von Khor. Die Qôr sind fünf Ellen große monströse Erscheinungen, bedeckt mit langem weißem Fell, unter dem eine tiefschwarze Haut liegt. Ihre Augen sind vom eisigen Blau des Nordens und ihre Zähne erinnern eher an ein Raubtier als an einen Menschen. Doch dies war nicht immer so. Vor ungezählten Jahrhunderten stießen einige Clans der Choár unter dem Eis des Nordpols auf einen schrecklichen Feind: widernatürliche Kreaturen, die aus einem endlosen Labyrinth runenbedeckter Tunnel der Oberfläche entgegenkrochen. Die Anführer der Clans erkannten, dass sie dieser Bedrohung um jeden Preis standhalten mussten, sollten die Wesen aus der Tiefe nicht bald den gesamten Norden überrennen. Doch im Verlauf jahrelanger Abwehrkämpfe und der Errichtung immer neuer befestigter Vorposten begann etwas damit, die Choár und ihre Nachkommen zu verändern.

Langsam entstanden so die Qôroq Qôl, die selbsternannten Wächter des Nordens, die aus einer Mischung aus Scham und Stolz beschlossen, den anderen Stämmen nie ihre wahre Geschichte zu offenbaren, da diese zu schwach seien, dem Grauen aus der Tiefe zu widerstehen. Außerdem entdeckten die Qôroq Qôl im Laufe der Jahrhunderte viele Geheimnisse, die ihnen als zu gefährlich erschienen, um sie mit den schwachen Menschen des Südens zu teilen. Sie lernten nicht nur, wie man aus Eis oder den zermahlenden Knochen von Freund und Feind mächtige Waffen schmiedet, sondern sie meisterten auch die Kunst, aus ihren eigenen Körpern Rüstungen und Klingen wachsen zu lassen! Eben diese Kunst sorgte aber auch dafür, dass sie in den Augen der übrigen Stämme immer weniger menschlich erschienen, da diesen meist nur die besonders stark veränderten Jäger und Kämpfer der Qôr begegneten.



*Auch Freundschaftsbekundungen der Qôroq Qôl  
werden leicht missverstanden.*

---

*DIE ILMARER –  
DIE HERDHÜTER*

Dieser ungewöhnlich sesshafte Stamm von Nordländern bewohnt vor allem den Südwestrand des Surmagebirges. In weiten Teilen des Nordens gelten die grauhäutigen Ilmarer als zwar überaus wehrhafte, aber auch fremdenfeindliche, misstrauische und übervorsichtige, ja sogar feige Stubenhocker, die kaum ihre angestammten Dörfchen verlassen. Ihre Siedlungen erinnern an felsige, miteinander verbundene Fuchsbauten, die in den weichen Kalkstein getrieben wurden. Ihre Bauern züchten Fettpilze in Stollen und Höhlen, um die Dörfler ganzjährig mit Nahrung zu versorgen. Die Hauptnahrungsquelle sind jedoch hundegroße rötliche Fasswürmer, die mit Aas und Unrat gemästet werden.

Wehrlos sind die angeblich so ängstlichen und sesshaften Mitglieder dieses Stammes jedoch nicht, da ihre bäuerlichen Werkzeuge oft identisch mit ihren – wenn auch bizarren – Waffen sind, von denen Krallaxt, Bohrdolch und der Schlachtspaten wohl am gebräuchlichsten sein dürften. Sinn und Zweck dieser ungewöhnlichen Konstruktionen ist laut der Ilmarer die ständige Bedrohung durch allerlei blutrünstige Kreaturen in und unter den Bergen ihrer Heimat, darunter die bluttrinkenden Uldad, der riesige Amaroq und die unsterblichen Kannibalen der Frostbrut. Einige Gelehrte halten die Ilmarer für Nachkommen entflohener Sklaven und Deserteure aus den Tagen der imperialen Expansion. Angeblich düngen sie bestimmte Pilze mit dem eigenen Blut und erhalten durch den Verzehr solch unnatürlicher Nahrung Macht über dasselbe. So sollen sie es aus ihrer Haut hervortreten lassen können, um allerlei Klingen zu vergiften. Es kreisen Gerüchte über absurde Selbstheilungskräfte wie willentlich neu gebildete Gliedmaßen und Organe! Einer finsternen Sage nach besteht die gefürchtete Frostbrut sogar aus ilmarischen Familien, die vor Jahrhunderten der Menschenfresserei und widerlichen blutschänderischen Ritualen verfielen! Ilmarer fern ihrer heimatlichen Berghänge reagieren mit Wut und Entrüstung auf derartige Gerüchte.

---

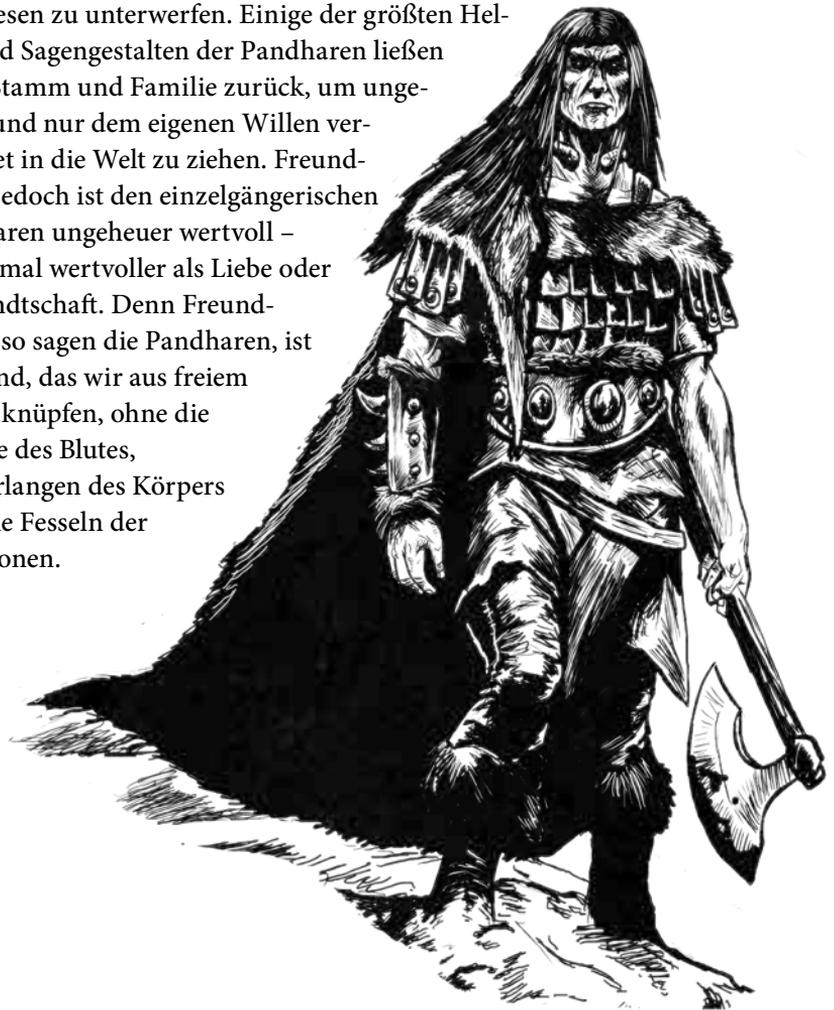
*DIE PANDHAREN –  
DIE SCHILDMEISTER*

Dieser berüchtigte Volksstamm, der auf die Nachkommen verstoßener Thraskiten zurückgeht, verdankt seinen Ruf der furchteinflößenden Erscheinung seiner Mitglieder. Pandharen sind von ungewöhnlich schlanker, hagerer Gestalt. Ihre aschfahle Haut spannt sich über sehnige Körper, deren durchscheinende Adern in tiefem Grau schimmern, denn ihr Blut ist schwarz. Ihre Augen sind schwarz glänzende Abgründe, umgeben von pergamentener Gesichtshaut. Auch die langen Haare der Pandharen sind stets pechschwarz – selbst in hohem Alter. Die meisten Pandharen leben nomadisch, insbesondere in der menschenfeindlichen Weite der Arsali-Ebene.

Sie benutzen kaum Pferde, sondern reiten die gewaltigen schwarzen Wollnashörner und Mammuts der Arsali. Arsalinashörner sind bis zu einem Viertel größer als die braunen Wollnashörner südlicher Gefilde und besitzen schneeweiße Hörner, die für Waffen, Rüstungen und Werkzeuge verwendet werden. Die kriegerischen Pandharen hätten gewiss längst den größten Teil des Nordens unterworfen, wenn sie nicht einen übersteigerten Ehrbegriff pflegen würden: Sie sind jederzeit bereit, Blutrache zu schwören. Dutzende pandharische Stämme sind so ausgerottet worden.

Oft dominiert die persönliche Ehre sogar jede andere Loyalität oder Verpflichtung. Dies zeigt sich besonders deutlich in der Verachtung, mit der Pandharen jenen begegnen, die irgendeine Wesenheit verehren oder anbeten. Die Pandharen leugnen nicht die Existenz von Göttern und Geistern – sie empfinden es nur als unwürdig und erniedrigend, sich diesen zu unterwerfen. Einige der größten Helden und Sagengestalten der Pandharen ließen sogar Stamm und Familie zurück, um ungebeugt und nur dem eigenen Willen verpflichtet in die Welt zu ziehen. Freundschaft jedoch ist den einzelgängerischen Pandharen ungeheuer wertvoll – manchmal wertvoller als Liebe oder Verwandtschaft. Denn Freundschaft, so sagen die Pandharen, ist das Band, das wir aus freiem Willen knüpfen, ohne die Zwänge des Blutes, das Verlangen des Körpers oder die Fesseln der Traditionen.

*Als wir das Lager der Sklavenjäger  
erreichten, fanden wir nur Dutzende von  
Leichen in ihrem Blut liegend.  
Erst als der Pandhare den Hügel  
herabkam, verstanden wir, weshalb.*



**DIE THRASKITEN –  
DIE HUFMEISTER**

Dieses überwiegend nomadisch lebende Volk, bekannt für sein kunstvoll zu Zöpfen geflochtenes Haar, die grünen Augen seiner Frauen, die roten Bärte seiner Männer und seine einfachen schwarzen Lederpanzer, bevölkert das Land zwischen Nifelend und dem Valgrind-Bergland, in dessen Tälern die Dörfer der wenigen sesshaften Thraskiten liegen. Doch ob Nomade oder Bauer: Kein anderes Volk ist so der Pferdezucht verbunden. Ihre Züchtungen – die großen und robusten Thraskener – gelten als ideale Kriegspferde, insbesondere die Rappen und Schimmel. Doch die wertvollsten Thraskener sind die äußerst seltenen Feuerfuchse, in deren Adern das Blut der sagenhaften Tigerpferde von Vigrien fließen soll. Man sagt, dass ein Feuerfuchs nie gekauft, sondern nur verdient werden kann. Die Liebe zu Pferden und der Jagd erscheint nur natürlich bei einem Volk, das alle großen Städte, jede sogenannte Zivilisation verachtet und jedem reichen Kaufmann misstraut. Selbst für die sesshaften Thraskiten ist Freiheit alles und die Garanten dieser Freiheit sind ihre Pferde und ihre Waffen, von denen Hammerpeitsche und Schleuderhandschuh, die Molokka und der Ksistera, die bekanntesten sind. Die einzigen Thraskiten, in deren Leben Pferde anscheinend keine wesentliche Rolle mehr spielen, sind die, welche in den Reihen der Eispiraten ihre Heimat gefunden haben. Die Thraskiten sagen, eines von sieben Kindern hört den Ruf des Sturms statt das Lied von Huf und Mähne: Diese Söhne und Töchter landen unweigerlich am Gestade des Nebelmeers und auf den Planken eines Piratenschiffes, wo sie oft zu den größten und gefürchtetsten aller Kapitäne werden. Luxus, Stadtmauern und Geld sind in den Augen der Thraskiten bloß glänzende Ketten und Gitter. Doch in jüngster Zeit tolerieren einige neureiche Clans im Valgrind die Fleischmärkte der Sklavenhändler, was immer häufiger zu blutigen Auseinandersetzungen mit traditionellen Thraskiten führt.

**STIMMEN DER WAISMARK**  
»... dieser Weg durch das Moor ist markiert und sicher. Aber seid dennoch vorsichtig:  
Kurz hinter dem Birkenwäldchen am Ende des Moors liegt eine Gabelung, auf der immer  
noch ein behauener Fels auf den rechten Weg zu einem Weiler namens Irdelen verweist.  
Folgt ihm keinesfalls! Denn seit drei Wintern ist Irdelen ein schwarzer, leerer Ort.  
Alle Bewohner starben damals an Frost, Krankheit oder Hunger und seitdem hausen  
hungrige Schatten in den leeren Hütten – Schatten, die jedes Menschen Seele verschlingen  
sollen, der zu lange in Irdelen verweilt oder gar dort in den Schlaf sinkt ...«  
Großvater Grimmir zu einem Trupp Gaukler am Rand des Irdelmoors

**EIN BLICK  
IN DEN NORDEN:  
DIE BESIEDLUNG  
DES FERNEN  
WESTENS**

Den Runengelehrten und Barden zufolge lebten über viele Jahrtausende hinweg fast ausschließlich Nomaden in der mitleidlosen Weite des Nordens. Einige folgten den Wanderungen der großen Herden, während andere im Rhythmus der Jahreszeiten mit eigenen Tieren zwischen den Gletschern der Hochebene von Khor, den Ufern des Nebelmeeres und den Hügeln des Valgrind umherzogen – doch dauerhafte Siedlungen, Dörfer oder gar Städte gab es in dieser Urzeit der Sagen und Mythen wohl noch nicht. Erst mit dem Aufstieg des Bhaltarischen Reiches änderte sich das, als vor allem die an heißen Quellen reichen Ufer des Nebelmeeres zur Wiege unzähliger Dörfer, Marktflecken und Städte wurden. Doch glaubt man den wenigen Überlieferungen, so blieben selbst während der Blüte dieses Reiches die wesentlichen Siedlungsgebiete auf Bereiche zwischen Amswardsee und Valgrind im Osten sowie ein nur wenige Tagesreisen breites Band um das Nebelmeer im Westen herum beschränkt. Selbst nach dem Untergang des Bhaltarischen Reiches, im gesamten sagenhaften Zeitalter der Freiheit, in den Jahrhunderten der imperialen Besatzung, nach der Puppenschlacht und während des Aufstiegs der sechs großen Städte in den letzten zweitausend Jahren blieb dieses Muster erhalten – wie eine uralte Gewohnheit aus der Kindheit der Völker des Nordens. Doch seit die Zerstörung von Glessfæll vor zwei Jahrhunderten nur fünf von sechs großen Städten übrig ließ und so das Ende des Ostbundes einleitete, scheinen sich sogar diese uralten Grenzen aufzulösen.

283

*Der Stamm war entschlossen,  
den Göttern unter dem Eis ihr  
Opfer nicht zu verwehren.*



## SCHRIFTEN DES NORDENS

Auch wenn viele Geschichten das Ende von Glessfæll mit den ersten Versuchen einer Besiedelung des fernen Westens in Verbindung bringen, so konnte ich im Lauf der Jahre doch nur zwei glaubwürdige Quellen für derartige Unternehmungen finden. Die erste ist eine Serie von vier Dutzend nur schlecht erhaltenen Briefen, in denen Ylsa, die Tochter eines Gerbers aus Svinsager, ihrer daheimgebliebenen jüngeren Schwester darüber berichtet, wie sie und ihr frischgebackener Ehemann Nolger zunächst nach Grimwerk reisen, um sich dort niederzulassen. Die einheimischen Gilden lehnen den jungen Nolger, einen in Glessfæll ausgebildeten Schmiedegesellen, jedoch unerwartet ab.

Aus Gründen, die wohl selbst seiner Frau unklar blieben, beschloss Nolger daraufhin, weiter gen Westen zu reisen, wo er Land zur Gründung einer neuen Stadt finden wollte. Es gelang ihm dabei auffällig rasch, diverse andere junge Paare sowie einige Glücksritter für seine Sache zu gewinnen. Die Gruppe folgte wohl zunächst dem Verlauf des Urtrun, schwenkte dann jedoch nach Nordwesten ab, nachdem ihnen Pelzjäger von einem dort liegenden weiten, fruchtbaren Tal voll heißer Quellen berichtet hatten. An diesem Punkt enden die Briefe.

Die zweite Quelle ist ein Tagebuch, welches ein junger Runengelehrter namens Jorn nach seinem Unfalltod in einem Hurenhaus in Nhastrand hinterließ. Seinem eigenen Tagebuch zufolge war Jorn der Enkel eines der letzten Minenbetreiber von Glessfæll. Es war ihm wohl gelungen, gewisse verschlüsselte Unterlagen aus dem Nachlass seines Großvaters an sich zu bringen. Nach jahrelangen Bemühungen hatte Jorn diese schließlich übersetzt und dadurch erfahren, dass der alte Minenbesitzer über viele Winter hinweg Hinweise auf ein weiteres großes Korruleumvorkommen außerhalb von Glessfæll gesammelt hatte. Jorn folgerte aus diesen Hinweisen, dass dieses ungeheuer wertvolle Erzlager – so es denn wahrhaft existieren sollte – nur in einem Gebiet zwischen dem westlichen Iallerbrund und den nordöstlichen Ausläufern der Mhanala-Eiswüste liegen konnte.

Er beschreibt in besagtem Tagebuch dann seine lange Reise nach Westen, wo er zunächst mehrere Privatexpeditionen in diese Region organisierte. Außer dem Verlust des Großteils seines ererbten Vermögens und von zwei Fingern seiner linken Hand brachten Jorn diese Unternehmungen jedoch nur wenig. Er war sich aber sicher, das fragliche Gebiet nun zumindest grob eingrenzen zu können. Also begann er mit der Anwerbung junger Bauern, Handwerker und Jäger, mit denen er kleine Siedlungen in dieser Gegend begründen wollte. Den Siedlern verriet er nichts von den erhofften Erträgen. Jorn stellte ihnen »nur« fruchtbares Land, Freiheit und ihre eigenen Dörfer und Städte in Aussicht.

In Wahrheit brauchte er diese gutgläubigen Menschen aber nur als Hilfe bei der Suche nach dem Korruleum. Sein Großvater hatte ihm nämlich ein Wissen hinterlassen, das selbst im alten Glessfæll nur die Minenbesitzer und einige Auserwählte in ihren Diensten besaßen: Die Jahrhunderte hatten sie gelehrt, dass Äcker oder Obsthaine, die oberhalb von Korruleumvorkommen angelegt wurden, Feldfrüchte hervorbrachten, deren regelmäßiger Verzehr charakteristische – allerdings nicht tödliche – Vergiftungserscheinungen hervorrief. Jorn würde somit spätestens nach zwei oder drei Ernten der Siedler sehr genau wissen, wo er zu graben hätte! Obwohl aber mindestens vier neue Dörfer auf diese Weise gegründet wurden, erntete Jorn dennoch nie die erhofften Früchte seiner Arbeit, da er noch während der Bemühungen, in Nhastrand die sechste Siedlergruppe anzuwerben, einen ebenso peinlichen wie tödlichen Unfall erlitt.

Auszug aus Elart Brigams

»Die Besiedlung des fernen Westens – der Versuch einer Vorgeschichte«

Seit einem halben Jahrhundert nun haben sich die Anstrengungen um eine Besiedlung der Gebiete weit westlich des Nebelmeeres so verstärkt, dass immer häufiger von einer Bewegung die Rede ist. Die Mitglieder dieser Bewegung werden auch gern als Westgænger bezeichnet, obwohl sie nur selten etwas mit den traditionellen Eidgængern zu tun haben und es mindestens drei – gut unterscheidbare – treibende Kräfte bei all diesen Bemühungen gibt.

Die bekannteste und am wenigsten idealistische dieser Kräfte ist die sogenannte Liga, deren Machtbasis im fernen Fænsal liegen soll. Mitglieder der Liga unterhalten nicht nur einige der wenigen befestigten Handelsstationen und Gasthöfe zwischen Grimwerk und der Mhanala: Sie betreiben vor allem eine Handvoll gut gesicherter Grabungsstätten am Rand der Eiswüste. Außenstehende haben nur eingeschränkten Zugang zu diesen Orten, die alle über einen inneren und einen äußeren Schutzwall verfügen, wobei nur ausgewählten Personen erlaubt wird, den inneren Bereich zu betreten, welcher die eigentliche Grabung beherbergt.

Am Ufer des Nebelmeers gehen die wenigen Geschichten und Gerüchte über diese Unternehmungen davon aus, dass es dabei um die Suche der Liga nach neuen Erzlagerstätten geht, doch kaum jemand, der sich einige Zeit westlich von Grimwerk aufhält, glaubt noch an diese Erklärung. Dort wimmelt es von Gerüchten über Ruinen unter dem Eis, welche die Liga freilegen will. Genau genommen sprechen solche Gerüchte immer nur von »Schatten im Eis«, wobei das Aussehen dieser Schatten sehr variantenreich beschrieben wird. So erzählen manche von den Silhouetten großer Häuser und Türme, andere von enormen humanoiden Umrissen und wieder andere von merkwürdigen Gebilden, die am ehesten an gigantische Schiffe oder Belagerungsmaschinen erinnern. Was immer sich dort im Eis verbergen mag: Die Liga ist offenbar bereit, erhebliche Mengen an menschlichem Material in die Lösung dieses Rätsels zu investieren. Denn angesichts der Massen an Arbeitern und Sklaven, welche in den letzten Jahren im Dienst der Liga in den tiefen Westen zogen, erscheinen viele der Grabungsstätten trotz ihres enormen Umfangs eigentlich noch zu klein – und von Rückkehrern aus diesen Anlagen hört man selten ...

Die zweite der Antriebskräfte einer Bewegung nach Westen war ein Gerücht in einigen Städten des Nordens. Dort erzählte man von verrückten oder schlicht kriminellen Schamanen oder Hexern, die in Dörfern, Hafenkneipen und auf Volksfesten auftauchten, um wirre Geschichten über eine mysteriöse Bestimmung und einen Ruf in die

unerschlossenen Weiten des Westens zu verbreiten. Angeblich hatten diese Scharlatane Visionen erfahren, in denen ihnen eröffnet worden war, dass dort eine Art Gefängnis der göttlichen Geister verborgen sei, aus dem diese unbedingt befreit werden müssten. Zunächst wanderten die Anhänger dieser selbsternannten Propheten nur in kleinen Gruppen Richtung Westen – und man nahm an, dass sie dort zugrunde gehen dürften, kurz nachdem ihr Anführer sie um Hab und Gut erleichtert und ihrem Schicksal in der Wildnis überlassen hatte.

Das war aber wohl nur bei einer Handvoll von wirklichen Betrügern der Fall. Der Rest glaubte an die eigenen Prophezeiungen und bringt jedes Jahr neue Gefolgsleute in den Westen. Dort sollen sie kleine Gruppen bilden, welche nahezu autark in der unwirtlichen Natur umherziehen – immer auf der Suche nach ihren eingeschlossenen göttlichen Geistern. In letzter Zeit scheint es dabei immer öfter auch um den Schutz der entsprechenden Orte und ihrer Umgebung zu gehen: Andere Siedler berichten – genauso wie die Liga – von nächtlichen Anschlägen, sabotierten Geräten und heimtückischen Überfällen durch verwahrloste Gestalten, welche den Tod einer Gefangennahme vorziehen und in den seltenen dennoch erfolgten Befragungen nur wirres Zeug über »die begrabenen Sänger«, deren baldiges Kommen oder die furchtbaren Strafen für ihre Gefangennahme von sich geben.

**STIMMEN DES NORDENS**  
 »... wieder beweist sich, dass ihr sogenannten Gelehrten in Wahrheit weniger wisst als jede nacktärschige Pandharenbrut zu Beginn ihres vierten Winters: Das, was ihr mit glänzenden Augen immer als den vergessenen Westen bezeichnet, muss viel weiter gen Norden und Westen gelegen haben. Die Siedler da draußen – einschließlich der Liga und dieser Prophetenseuche – konzentrieren sich fast ausschließlich auf gewisse Gegenden im Iallerbrund und die Nord- oder Ostgrenze der Mhanala. Und dort gibt es bestimmt keine Spuren von irgendeiner untergegangenen glorreichen Kultur! Da draußen lauerten früher nur hungrige Bestien und bitterer Frost – doch inzwischen könnte der Lärm von Gier und Zwietracht durchaus noch ganz andere Dinge unter dem eisharten Grund geweckt haben ...«

Siebenzahn Dærrek,  
 berüchtigter Pelzjäger  
 im Trunktunnel zu Grimwerk

Während die Liga und die sogenannten Propheten als steuernde Kräfte hinter den aktuellen Siedlungsströmen in die Länder westlich des Nebelmeeres bekannt sind, mangelt es dem überwiegenden Anteil der Siedler an einer Verbindung zu dieser oder jener Fraktion. Diese Siedler scheinen ohne gemeinsame Organisation oder einheitliche Ideologie die weite Reise in den unerschlossenen Westen anzutreten und es sind eben diese Siedler, welche als Westgænger bezeichnet werden.

Bei genauerer Betrachtung zeigen sich charakteristische Gemeinsamkeiten unter den Mitgliedern dieser zunächst beliebig wirkenden Bewegung. Zunächst einmal stammen die meisten Westgænger aus den Städten Nidbærg, Svinsager und Nhastrand sowie von der Ost- und Nordostküste des Nebelmeers. Dort wurden wohl viele von ihnen Opfer der zunehmenden Ausbreitung der Liga, welche nicht bloß faszinierende exotische Waren, sondern auch konkurrenzlos billige Sklavenarbeit und verlockende Angebote des Geldverleihs in immer neue Gebiete des Nordens bringt.

Gleichzeitig häufen sich seit Jahren die Berichte über Missernten, ganzjährig gefrorene Äcker und verlassene Höfe in den Hinterlanden des östlichen Nebelmeeres. Lauscht man dazu den Kommentaren der Alten, so erzählen diese, dass früher viele von denen, die sowohl einem Leben hinter Stadtmauern als auch einer bäuerlichen Existenz in der ungeschützten Weite zwischen Nebelmeer und Arsali entgegen wollten, in den grünen Schatten des Hodmimforstes zogen, um dort kleine Gemeinschaften von sogenannten Wehrhöfen zu gründen, in denen man von der Jagd und den Früchten des Waldes leben konnte. Doch jeder weiß, dass der alte Wald nur wenige solcher Siedlungen geduldet hat. Viel zu wenig Raum für die mit jedem Jahr größer werdende Schar der Westgænger.

*SCHRIFTEN DES NORDENS*  
 ... dringend erforderlich. Weiterhin scheint der Tagebruch in Grabung B3  
 inzwischen stabilisiert zu sein, auch wenn bisher nicht alle freigesetzten  
 Kreaturen erlegt oder eingefangen wurden. Die Ereignisse in Grabung D1  
 nach der Eröffnung der Roten Kathedrale geben jedoch immer noch  
 Anlass zur Sorge. Ich empfehle daher die Versiegelung und ...  
 Papierfetzen aus dem Besitz eines  
 von Adled getöteten Kuriers der Liga

Nun kennen weder die nomadischen Pandharen noch die streitbaren Pferdeherren der Thraskiten solche Probleme – aber sie bieten auch keine verlockende Heimat für Fremde, seien es thuulische Bauern oder junge Handwerker aus den Städten. Ja, verschlägt es solche dennoch weit genug nach Osten, so enden sie nicht selten auf einem der überquellenden Fleischmärkte, wo sie als Sklaven verschachert werden! Überhaupt bilden inzwischen entflohene Sklaven einen erheblichen Anteil der gen Westen strebenden Siedler. Für sie ist dies wahrhaftig die Flucht vor einem Leben in Elend und Unterdrückung und die Suche nach einer neuen, besseren Zukunft.

In gewissen zuvor völlig menschenleeren Regionen nördlich der Mhanala und im südlichen Iallerbrund finden sich inzwischen einige erfolgreiche Siedlungsversuche der Westgänger, die nicht nur unabhängig von eifernden Propheten oder Grabungsexpeditionen der Liga entstanden, sondern auch seit ihrer Gründung weitgehend frei von deren Einflüssen geblieben sind. Die meisten dieser Großdörfer sind dabei auf eine auffällig urtümliche Weise organisiert, welche angeblich auf Legenden über das Leben der ältesten Vorfahren der Thuul und ihre Besiedlung des Nordens zurückgeht. Dies bedeutet, dass alle wichtigen Entscheidungen eines Dorfes durch eine Versammlung aller erwachsenen Einwohner getroffen werden! Meist bedeutet »erwachsen« ein Mindestalter von 20 Wintern, wobei Neuankömmlinge zwei Winter im Dorf gelebt haben müssen, um an der Versammlung teilzunehmen. Die Versammlungen größerer Siedlungen bestimmen darüber hinaus bis zu fünf Sprecher – üblicherweise per Los.

Die Geschichte vieler Westgänger hat außerdem bewirkt, dass in ihren Gebieten Sklaverei und Fronarbeit verboten sind – was nicht selten, besonders im Kontakt mit Unternehmungen der Liga, zu handfesten Streitigkeiten Anlass bietet. Obwohl die Siedler vor solchen Auseinandersetzungen kaum zurückschrecken, so scheinen sie doch eine einfache Erschließung ihrer Ländereien einer blutigen Eroberung vorzuziehen. Zumindest vermeiden fast alle Westgänger das Herzland des Iallerbrund, welches der Überlieferung nach in der Südhälfte der Region zwischen den Flüssen Amm und Æryd liegen soll. Denn dort, im Altland, finden sich nicht nur die legendären Nachtstraßen, sondern auch die gefürchteten Adled und Trolle.

Stattdessen zieht es die meisten Siedlergruppen im Iallerbrund entweder in den fruchtbaren Südosten zwischen dem Æryd und den Ausläufern des Hodmimforsts oder in den wildreichen Südwesten zwischen dem Amm und den glitzernden Eisfeldern der Mhanala. Sucht man nach möglichen Eroberern unter den Westgängern, so fiele der

Verdacht eher auf diejenigen Siedler, deren kleine Karawanen es entlang der Ufer des Urtbrun noch viel weiter nach Westen zieht, in die unberührten, sanften Hügel nördlich der Mhanala. Denn aus ungeklärten Gründen rekrutieren sich wesentliche Anteile dieser Westgænger aus den Kreisen ehemaliger Söldner, Jäger und versklavter Kämpfer. Sie scheinen in ihren Dorfversammlungen viel Wert auf die Gleichberechtigung aller Teilnehmer zu legen und verfügen über Gesetze, die jede Bevorzugung einzelner Personen oder Clans verhindern sollen. Oft verlangen sie einen Schwur von jedem, der ihrer Gemeinschaft beitreten will, und nennen ihre Siedlungen deshalb gerne »Wortburgen«. Ihre Toleranz für die Propheten oder Mitglieder der Liga unter den Siedlern gilt als gering. Das mag nicht zuletzt an großen Grabungen der Liga am Nordrand der Mhanala liegen, die riesige Mengen ölig schimmernder Abwässer in den Urtbrun leiten.

Noch beunruhigender klingen die Geschichten über einen Kreis erfolgreicher Propheten, deren Anhänger angeblich bereits viele Siedlungen der Westgænger unterwandert haben. Diese namenlose Sekte soll am Rand der Mhanala ein System von Höhlen unter dem Eis gefunden haben, in dem sie den Leib eines toten Gottes anbeten, den sie nun wieder ins Leben zurückrufen wollen ...

### SCHRIFTEN DES IMPERIUMS

... doch selbst angesichts solch brillanter Analysen der Parastatik fünf- und sechsgliedriger cosmometrischer Symbolstrukturen erscheinen die Ansichten des Kandidaten über einen Ursprung des als Malmsturm bekannten Phänomens in einer Art Ur-Kataklysmus zum Ende des – wohl als mythisch einzuordnenden – Zeitalters der Tanzenden Sterne mehr als phantastisch. Speziell seine Hypothese des Ursturms, also eines bis in die Gegenwart existenten Störungsfeldes innerhalb gewisser realitätsbildender Parameter, welches gleichermaßen erste Ursache und beständiges notwendiges Idealbild jedes folgenden Malmsturms war und ist, wirkt bizarr bis zur Geistesschwäche. Am deutlichsten wird dies in den im Anhang befindlichen Ausführungen, wo er voller Ernst ableitet, dass dieser Ursturm spätestens nach einigen Jahrtausenden die Komplexität und Erscheinung einer – vielleicht sogar intelligenten – Lebensform angenommen haben muss! Er verweist dazu unter anderem auf Legenden aus Dhelyrien, in denen der Kolkukonur, »der Sturm der atmet«, erwähnt wird, sowie auf den in manchen Texten erwähnten Glauben aus dem Reich von Kantapur, wo die Menschen angeblich ein kluges Raubtier fürchteten, welches sich im Todeskampf in immer wieder neue, unverletzte und noch gefährlichere Kreaturen verwandeln konnte. Der Verweis auf solche Märchen kann natürlich nur als entlarvend ...

Als Lesezeichen genutzter Pergamentfetzen  
in einem Bildband der Privatbibliothek  
des Dæmonologen Hulyrd III. Baron Yebbeth



*Der köchabische Bariton ist heutzutage ein  
fester Bestandteil der imperialen Oper.*

# DIE WALSMARK





## STIMMEN DER WAISMARK

»... regt ihn nur auf. Bewahrt bitte Stillschweigen über unseren alten Hilfskoch – auch wenn ihr nun wisst, dass er derselbe Nemphard von Paym ist, der einst die letzten heidnischen Stämme der Ghorgarden bekehrte und weiter in die Argyren vordrang als je ein Mensch vor oder nach ihm. Seine Schriften liegen mit guten Gründen unter Verschluss – er selbst beantragte dies damals! Ich war dabei ... genau wie bei seiner letzten Reise. Ich war nur sein Sekretär und noch Novize, begierig darauf, ihm bei seiner Methode der Bekehrung durch Widerlegung des Aberglaubens beiseitestehen zu können.

Der letzte Stamm, den wir fanden, lebte in dünner Luft, oberhalb riesiger Gletscher. Sie hatten kaum Ähnlichkeit mit den Ghorgarden der Küste und schienen nicht verstehen zu können, wieso Schmiedekunst und Priestertum nicht dasselbe waren. Sie glaubten, dass letztlich nur die Berge des Nordens – von ihnen als Weltkrone oder Burgring bezeichnet – den Menschen auf Dauer Schutz vor den Teufeln der lichtlosen Himmel gewähren konnten. Diese Monster, so sagte ihr Aberglaube, waren einst wie ein Schwarm höllischen Ungeziefers über unsere Welt hergefallen, auf der nur die mächtigsten Felsen den gewaltigen Beißzangen und Stacheln der schwarzen Brut standhielten. Nemphard diskutierte nächtelang mit ihren Priesterschmiedern und widerlegte viele ihre Behauptungen über die Natur des Himmels – doch sie beharrten auf der Existenz dieser gewaltigen Teufel!

Dann erschien ein alter Schmied im Dorf, dem alle mit großer Ehrfurcht begegneten. Sie sagten, er wolle uns in das verbotene Tal führen und so von der Wahrheit überzeugen. Wir willigten ein – und quälten uns sechs Tage lang durch Stein und Eis. Am folgenden Mittag erreichten wir eine Felswand mit einem tiefen Riss. Der Alte gebot uns beiden, durch den Spalt zu gehen. Nemphard schritt furchtlos voran und ich folgte ihm. Ich sah, wie er auf einen breiten Sims trat und über ein tiefes Tal auf die schneebedeckten Wände eines mächtigen Berges blickte. Er rührte sich nicht. Ich trat neben ihn – und verstand. Als wir wieder zu Bewusstsein kamen, lagen wir in unserer vertrauten Hütte im Dorf. Nemphard schrieb seinen Bericht, doch wir sprachen nie über die vielbeinige Monstrosität, deren metallisch glänzende Mandibeln sich auf ewig in die Bergspitze gebohrt hatten, während Teile ihrer obszön gerundeten Panzerhülle wie von einer mächtigen Faust zerquetscht an der Bergflanke lagen ...«

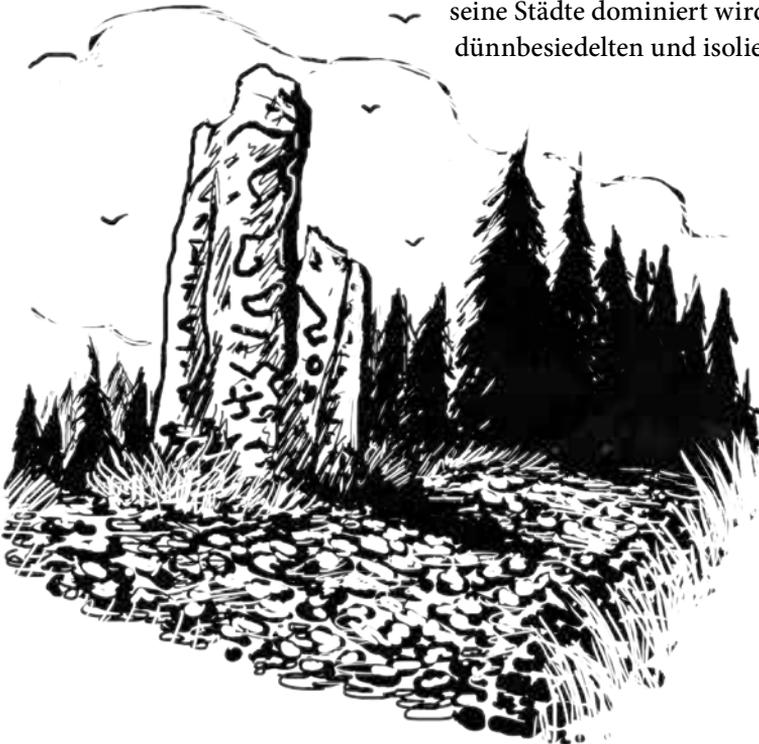
*angeblich mitgehört in einem geheimen Klosterhospital auf Anghold*

**DIE WAISMARK** Unter dem Namen Ibernien war die Waismark eine der jüngsten Kolonialprovinzen des Imperiums, als das »Exzellente Exil« begann. Verlassen auf einer Halbinsel am nordwestlichen Rand der Welt versanken die Einwohner der Kolonie rasch in finsterster Barbarei. Jahrhunderte verstrichen, bis die ersten Lichter der Zivilisation neu entzündet wurden. Viel Wissen ging in diesen Jahrhunderten verloren, auch wenn einige kostbare Schriften und Artefakte bewahrt werden konnten. Über diese Blutigen Jahre gibt es nicht genug Aufzeichnungen, um auch nur ein dünnes Buch zu füllen.

Nach der Dunkelheit erhob sich eine neue Religion in dem Land, das fortan die Waismark genannt wurde. Ihre Priester gehörten oft zu den Gründervätern neuer Städte und Dörfer. Die Völker aber blieben uneins und zerstritten, was vielleicht am wechselhaften Klima, der rauen Landschaft und den unsicheren Verkehrswegen lag, denn große Flüsse fehlen in der Waismark ebenso wie ein imperiales Straßennetz, das hier zu Beginn des Exzellenten Exils noch in der Planung war. Bis heute hat sich wenig an diesen Verhältnissen geändert, so dass kaum klare Grenzen existieren und die Waismark ein Flickenteppich kleiner und kleinster konkurrierender Fürstentümer und Stadtstaaten ist. Die Ureinwohner wurden dezimiert, in die Wildnis verjagt und gelten in manchen Gegenden als mystische Kreaturen aus dem Reich der Märchen. Gleichzeitig wuchs aus den Nachkommen der Kolonisten eine ganze Reihe klar unterscheidbarer Volksgruppen heran. Selbst die Sprache veränderte sich und wäre einem heutigen Bürger des Imperiums weitgehend unverständlich. Das einzig Gemeinsame dieser Sprachentwicklung war wohl das Festhalten der herrschenden Religion an einer kaum veränderten Form des Imperialen für rituelle und kirchenamtliche Zwecke. Obwohl die Kirche eine stabilisierende, mäßigende oder heilsame Wirkung auf die Waismark ausübte, konnte sie nicht verhindern, dass in den letzten Jahrhunderten durch die Entdeckung reicher Bodenschätze immer wieder wirtschaftliche, politische und militärische Konflikte ausbrachen. Verstärkt wurden diese Unruhen durch gelegentliche Entdeckungen imperialer Schätze, die in den Jahren der Dunkelheit verloren gingen und nun über Nacht einen glücklichen Bauern oder Söldner zum Baron oder Stadtherren werden ließen. Heute ist die Waismark eine Ansammlung verstreuter Gehöfte, düsterer, hoch ummauerter Stadtstaaten, nebelverhangener Ruinen, dunkler Wälder und skrupelloser Raubritter. Stets steht sie am Rande eines Krieges, zerrissen von unterdrückten Gedanken und Fragen, getrieben von Hoffnungen auf Reichtum und Macht. Es ist vielleicht endlich an der Zeit, dass in der Waismark starke Hände und wache Geister die Bühne betreten, um dieses einsame Land zu einen und seine Menschen zu befreien oder es sich untertan zu machen ...

Das Zentrum der vorherrschenden Religion der Waismark liegt auf der Insel Anghold, wo der Hierophant in der Stadt Lyonnas über das Libram, das heilige Buch des trisantischen Glaubens, wacht. Jenseits von Anghold erhebt die Kirche keinerlei Anspruch auf politische Autorität, doch selbst die Stimme eines einfachen Predigers hat überall in der Waismark hohes Gewicht. Andere Religionen sind dem gewöhnlichen Volk nur als Formen von Ketzerei oder teuflischem Götzendienst bekannt und werden meist als Überbleibsel der geheimnisumwitterten Kulte der Ureinwohner angesehen. Das Resultat solcher Ideen sind dann oft blutige Hetzjagden auf die bestimmt nur »halb-menschliche« Brut der gottlosen Kannibalen, die einst diesen Winkel der Welt bevölkert haben sollen. Dies hat seinerseits dazu geführt, dass die wenigen anderen Glaubensrichtungen in der Waismark schon seit vielen Jahrhunderten nur noch im Untergrund existieren. Die größte dieser Untergrundreligionen nennt sich selbst oft den Kult der »Alten Götter«, geht aber nicht auf irgendwelche legendären Ureinwohner zurück, sondern hat sich aus Überlieferungen alter imperialer Kulte entwickelt. Die Anhänger dieser Alten Götter sind inzwischen auch weniger eine Glaubensgemeinschaft als vielmehr Mitglieder eines mystischen Geheimbundes, denen es vor allem um Reichtum, die Erlangung übernatürlicher Kräfte und gelegentliche Orgien geht.

Während der Norden durch seine Stämme und das Imperium durch seine Städte dominiert wird, wird die Waismark durch ihre dünnbesiedelten und isolierten Landschaften bestimmt:



»Die Söhne der Alten Maras«,  
vier bekannte Talai im Nifelend.

---

**ASKARPEN –  
DIE GIERFELSEN:** Entlang der Südküste der Ibernischen Halbinsel erstreckt sich dieses zerklüftete Hochgebirge, das zwar immer wieder Schatzsucher anlockt, aber bis heute nur an seinen Nordausläufern dauerhaft besiedelt wurde. Das sagenumwobene Tal ohne Sonne, mit seinen schwebenden Steinen und schwarzen Ruinen voller Smaragde und menschenfressender Affen, soll hier zu finden sein.

---

**BRÆWELLAND –  
DIE GEISTERSTRASSE:** Dieser hügelige Landstrich liegt zwischen dem Südostufer des Slydder-sees und dem Ozean. Außer einigen umherziehenden Schafhirten fristen hier nur entflozene Sklaven und Verbrecher ihr erbärmliches und meist kurzes Dasein.

---

**BROCÆLIAND –  
DAS TURMLAND:** Im Nordosten der Askarpen erstrecken sich die dicht bewaldeten Hügel dieser schwer zu bereisenden Gegend bis an die Küste des Golfs von Ibernien. Ausschließlich entlang der Küste führen befestigte Straßen durch diesen für seine schneereichen Winter bekannten Landstrich, in dem nur selten befestigte Dörfer und kleine Burgen dem Reisenden Zuflucht vor den Gefahren der Wälder versprechen – Wälder, in denen es von Hexen, Geistern und Gestaltwandlern nur so wimmeln soll, in denen aber auch die Blauen Sümpfe mit dem sagenumwobenen Blindensee liegen.

---

**BROGÆRNE –  
DER TRÜMMERACKER:** Ein Flickenteppich kleiner Höfe und Felder erstreckt sich in diesem am längsten besiedelten Teil der Waismark entlang alter Straßen und der überwucherten Ruinen vergessener Städte. Seit hier vor Jahrhunderten die Gelbe Pest wütete, meiden Reisende die Nachkommen der Überlebenden, die sich in der Einsamkeit zu einem außerordentlich eigenbrötlerischen Menschenschlag entwickelt haben. In der ganzen Waismark kennt man üble Geschichten über Inzest, grausige Missgeburten, geheime und unheilige Rituale sowie spurlos verschwundene Reisende.

---

**DIE DREI WITWEN:** Drei kleinere Halbinseln, die sich von der Ibernischen Halbinsel aus gen Norden erstrecken.

---

**LHONNOIR –  
DIE WETTERWUT:** Am stürmischen Nordwestrand der Waismark liegt die größte der Drei Witwen, welche einst für ihre familiären Blutfehden berühmt war, aber seit wenigen Jahren durch reiche Goldfunde in den dortigen Ausläufern der Askarpen von sich reden macht, so dass die blutigen Fehden nun in und zwischen den Goldgräberlagern ausgetragen werden.

---

**LOGRYS –  
DER SUMPFGARTEN:** Die östlichste der Drei Witwen ist berüchtigt für ihren dichten Nebel und übersät von gefährlichen Mooren und Sümpfen. Einige erzkonservative Adelsfamilien beherrschen die Halbinsel seit Generationen und garantieren Sicherheit und Schutz vor reichen Krämern, freien Gilden und bürgerlichen Stadträten.

---

**LYSTENOY –  
DAS FRIEDENSREICH:** Die mittlere Halbinsel gilt als friedliches Idyll, seit der Fürst von Korbænnæk vor achtzig Jahren alle Wege zum Festland abriegeln und bewachen ließ. Jenseits des Grenzwaldes, der inzwischen nördlich der Freistadt Mænyff gewachsen ist, soll der Erbe des Fürsten nun über unglaublich fromme und zufriedene Untertanen gebieten. Ob es sich dabei immer auch um Menschen handelt, ist eine andere Frage.

---

**LERADIN –  
DER WACHWALD:** Nordöstlich des Slyddersees erstreckt sich der grüne Teppich des Waldes von Leradin. Er war schon lange vor den ersten Siedlern hier und es gilt als sicher, dass selbst im Zeitalter des Imperiums niemand tief in den Wald eindrang und zurückkehrte. Bis heute nähert sich niemand freiwillig dem Waldgebiet, von dem in unzähligen Schauergeschichten erzählt wird und in dem die grausamen Waldfürsten – unsterbliche Wölfe und Bären – herrschen sollen.

---

**PAYM –  
DAS WOLFSGRAB:** Ein weitläufiges Tal zwischen den Städten Andinas und Gelwýgh, das Schauplatz von mehr Schlachten und Scharmützeln als jeder andere Ort in der Waismark war. Selbst kleinste Dörfer sind hier durch Palisaden und Gräben geschützt und die Kirche wirft hier ein besonders strenges Auge auf Häresie und Hexenwerk, die in solch unruhigen Gegenden nur allzu leicht Fuß fassen. Die größte Bedrohung sind hier die umherziehenden Rudel der Pæludar: riesige Wolfshundmischlinge, die inzwischen zur eigenständigen Art geworden sind und keine Angst vor den Menschen kennen.

---

**SLYDDERSEE –  
DAS SÜSSE MEER:** Ein riesiger See, der den fast menschenleeren Ostrand der Waismark vom undurchdringlichen Urwald des Leradin trennt. Die Fischer von Warmund, der einzigen Siedlung am Ufer, entfernen sich nie außer Sichtweite ihres Hafenufers und leben in Furcht vor den Monstrositäten in der Tiefe des Sees.

---

**EIN BLICK IN DIE  
WAISMARK:  
KLÖSTER  
UND ORDENS-  
GEMEINSCHAFTEN**

Fremden würde es merkwürdig vorkommen, dass Klöster (in der waismärkischen Umgangssprache »Klausen« genannt) in der trisantischen Religion überhaupt eine Rolle spielen. Man verbindet solche Einrichtungen außerhalb der Waismark, etwa im Imperium, meist mit dem Zölibat und dieses ist den Trisanten unbekannt. Es würde ihnen sogar abwegig vorkommen. Da die drei verehrten Gottheiten, der himmlische Sohn, die himmlische Mutter und der himmlische Vater, zusammen als »Vater, Mutter und Sohn« die »Heilige Familie« bilden, ist Familie den Trisanten außerordentlich wichtig. Das spiegelt sich auch in den Gepflogenheiten des Klerus wider. Von einem Læktor wird erwartet, dass er (oder sie) verheiratet ist, um seiner Gemeinde ein Beispiel in rechtschaffener, familiärer Lebensweise sein zu können.

299

Dennoch kann es vorkommen, dass ein Læktor Zeit und Ruhe für spirituelle Studien oder innere Einkehr benötigt, die er in seinem Hause nicht findet. Zudem hat ein einzelner Læktor kaum die Möglichkeit, bei sich zu Hause eine umfangreiche Bibliothek einzurichten (mal ganz abgesehen davon, dass er sich allzu viele Bücher nicht leisten könnte, denn noch ist der seit dem Ende der imperialen Herrschaft vergessene Buchdruck nicht wiederentdeckt worden). Trisantische Klöster dienen dazu, in solchen Fällen Abhilfe zu schaffen. Neben den fünfzehn größten Bibliotheksklöstern, in denen der Hauptteil des kirchlichen Schriftgutes lagert, gibt es etliche kleinere Klöster, die zum großen Teil an abgelegenen Orten errichtet wurden. Hierher pilgern Læktoren, wenn sie sich für eine gewisse Zeit von der Welt zurückziehen, um zu meditieren, zu studieren oder in den Bibliotheken zu recherchieren.

Klöster gelten den Trisanten nicht nur als Heiligtümer, sondern auch als Orte der Forschung – da es in der Waismark kaum säkulare Wissenschaft gibt, fällt auch das in den Zuständigkeitsbereich der Kirche. Dabei kommt es vor, dass sich Klöster bestimmten Forschungsrichtungen widmen. Etliche Klöster konzentrieren sich auf medizinische Forschung und Heilkunst, mindestens eines (das Ærdmos-Kloster bei

**STIMMEN AUS DER WAISMARK**

»Glaub mir, es hat einen Grund, warum die ihre Kapuzen alle so tief ins Gesicht ziehen. Und wer von denen nicht so aussieht, als hätten sie anstelle des Kindes die Nachgeburt großgezogen, der ist garantiert so verkorkst, als würd er gern mal Mutterkorn naschen ... Warum sollte man sie auch sonst irgendwo im Wald wegsperren, hä?«

Gjinsel Triefnas,  
Knecht eines Freisassen im Tal von Paym

Glain-Wenegh) widmet sich der Astrologie und es soll in den Bergen bei Andinas sogar ein Klosterheiligtum geben, das sich ganz der Erforschung der gesegneten Kunst der Nekromantie widmet.

Permanent bewohnt werden Klöster nur von einem kleinen Stab von Klausenbrüdern und -schwestern. Es bedarf schon einer besonderen Gruppe von Leuten, die es vorziehen, dauerhaft kalte, entlegene Gemäuer zu hüten, anstatt in Städten oder Dörfern die Wärme der Familie zu genießen. Weltfremde Gelehrte trifft man unter den Klausenbrüdern genauso an wie alte Witwer oder gar Misanthropen. Klausenbruder zu werden ist zudem eine der wenigen Möglichkeiten für Læktoren, den gesellschaftlichen Zwang zu heiraten zu umgehen. Jene, die aus persönlichen Gründen nicht heiraten wollen oder aufgrund bestimmter Eigenheiten keinen Ehepartner finden, ziehen es oftmals vor, ein Kloster zu hüten, als sich wegen ihrer Ehelosigkeit permanenten Spotts und dauernder Ermahnungen auszusetzen. Es ist als Læktor nämlich gar nicht so einfach, niemanden zur Heirat zu finden. Da sie durch die Kirche materiell gut versorgt sind, gelten Læktoren als wohlhabend und sind so heiße Kandidaten auf dem Heiratsmarkt. Ein lediger Kleriker leidet eher unter zu vielen Heiratsangeboten als unter zu wenigen. Findet er trotzdem keinen Ehepartner, wirkt das nach einer gewissen Zeit verdächtig. Aus diesen Gründen sagt man Klausenbrüdern nicht ganz zu unrecht nach, dass sie ganz besonders abscheulich aussehen oder so merkwürdige Schrullen haben, dass sich ein Zusammenleben mit normalen Menschen als schwierig gestaltet. Daher sei es besser, wenn sie isoliert im Walde leben würden.

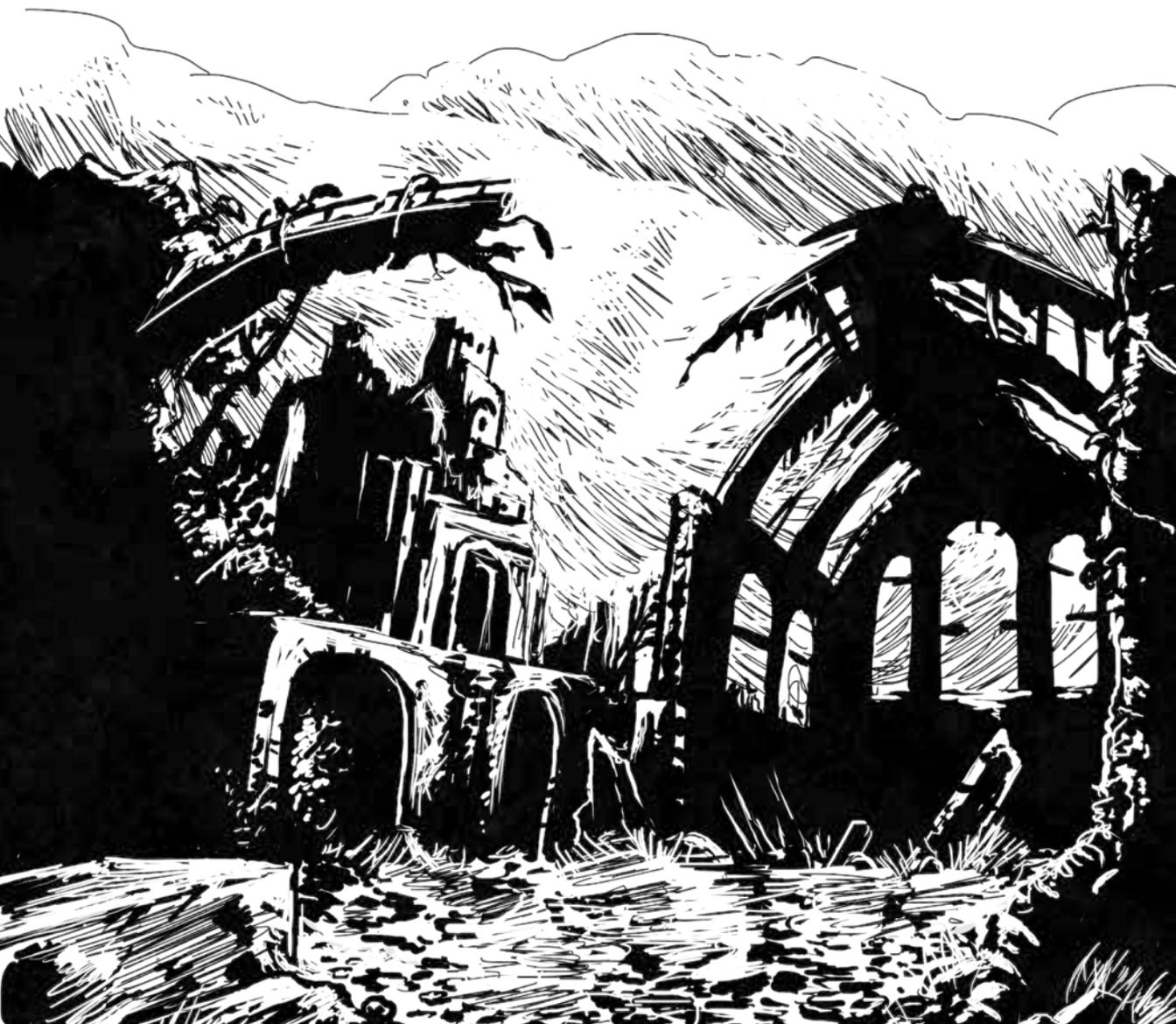
*SCHRIFTEN DER WAISMARK*  
 So das gemeine Volk aber zum Ausdrücke bringen will,  
 dass einer von gar hässlicher und ungeschlechter Gestalt  
 ist, so heißet es ihn »hübsch wie einen Klausenbruder«.  
 Da solcherlei aber lästerlich ist, denn es spottet dem  
 geistlichen Stande, sei der Læktor in seiner Gemeinde  
 dazu angehalten, dergestaltige Reden zu unterbinden.  
 Es hat sich als wirksam erwiesen, zur Strafe Betnächte  
 oder Kerzwachten aufzuerlegen, denn es hält den Pöbel  
 nächstens vom Wirtshause fern und ist ihm über die  
 Maßen unangenehm, so dass es schnell Wirkung zeigt.

Aus Elosius Hemmers  
 »Das vortreffliche Beutelbuch voll guten Ratschlags.  
 Eine Schrift für den jungen Seelsorger«.

Da sich bei den Klausenbrüdern oftmals sehr, gelinde ausgedrückt, spezielle Charaktere zusammenfinden, kommt es in Klöstern oft zu Konflikten. Kleinliche Streitereien und unbeholfene Intrigen sind an der Tagesordnung. Das kann so weit gehen, dass der Betrieb des Klosters unmöglich wird. In solchen Fällen kann der für das Kloster zuständige Episkop Klausenbrüder versetzen oder gleich dem ganzen Kloster ein Schweigegelübde auferlegen.

*Bis heute gilt die Basilika,  
in der die Häresie von Abalacht  
zuerst verkündet wurde,  
als verschollen.*

Trotz oder gerade wegen ihrer Eigenheiten sind Klausenbrüder oft Koryphäen in Theologie und Wissenschaft. Schließlich verbringen sie ihr ganzes Leben über Büchern. In der Geschichte der trisantischen Kirche gab es sogar mehrere Klausenbrüder, die es durch ihr immenses Wissen zu so großem Ansehen brachten, dass sie zum Hierophanten berufen wurden. Aufgrund ihrer Herkunft kursieren über diese



TRISANTISCHE  
KONNUBIENBÜCHER

*Zumindest in Sachen ehelicher Sexualität ist der trisantische Klerus, so moralinsauer er auch sonst sein mag, wesentlich offener als es den Anschein hat. Zur spirituellen Literatur der Trisanten zählen auch erotische Lyrik und philosophische Abhandlungen über die Liebe. Oft werden solche Texte in »Kon nubienbüchern« genannten Eheratgebern zusammengefasst. Neben Gedichten, Gebeten und Belehrungen über richtiges Zusammenleben in der Ehe ist stets auch ein pikant illustrierter Teil mit Ratschlägen und Anregungen zum Thema körperliche Liebe enthalten. Im gehobeneren Klerus sind prachtvolle Kon nubienbücher beliebte Hochzeitsgeschenke. Dem des Lesens unkundigen gemeinen Volk bleibt dieser Schatz erotischer Kunst natürlich verschlossen. Dass man in den Herrenhäusern von Episkopen neben goldbeschlagenen Ausgaben des Libram immer auch gleichermaßen prächtige Kon nubienbücher findet, soll schon so manchen Einbrecher in seinem Glauben sehr verwirrt haben. Ein Sonderfall sind sogenannte Rotbücher oder rote Kon nubien, da sich diese in Bild und Schrift vor allem gewissen »wider natürlichen« sexuellen Gepflogenheiten widmen, die keineswegs geeignet sind, Nachwuchs zu zeugen und oft Partner jenseits der traditionellen Ordnung von Mann und Frau zeigen: Solche Werke sind grundsätzlich ebenso verboten wie wertvoll – zumindest auf dem Schwarzmarkt!*

Hierophanten zwar die absonderlichsten Geschichten (so soll z. B. Themecrius der Buckelige unter einer Hasenphobie gelitten haben), nichtsdestoweniger zählen sie zu den geachtetesten Hohepriestern der Kirchengeschichte.

Der normalen Bevölkerung der Mark sind Klöster unheimlich. Sicher, es mögen heilige Orte sein, aber da sie sich an isolierten Plätzen befinden, von merkwürdigen Leuten bewohnt werden und dort oft Dinge vorgehen, die über das Verständnis des einfachen Bauern hinausgehen, sind Klöster für viele von einer Aura des Schauerhaften umgeben. Wer kann schon wissen, was in weit entfernten Wäldern hinter abweisenden Mauern wirklich vor sich geht? Waismärkische Gruselgeschichten sind voll von Klöstern, in denen alle Bewohner wahnsinnig geworden sind oder in denen sich gefährliche Heiden eingnistet haben, die sich nur als fromme Læktoren tarnen. Trotz aller Bemühungen der Kirche sind solche wirren Märchen kaum auszurotten.

Die Geschichten von verfluchten Klöstern sind unter anderem deswegen so schwer aus der Welt zu schaffen, weil es an einigen Orten in der Mark übel beleumdete Klosterruinen gibt, die für brave Trisanten tatsächlich tabu sind. Dort hatten vor über 800 Jahren die berüchtigten Häretiker von Abalach ihre spirituellen Zentren.

Das Betreten der Ruinen ist bei Leibesstrafe verboten. Man sagt, die Tier- und Pflanzenwelt in ihrer Nähe verhalte sich merkwürdig und sei bizarr verformt. Nur die verkommensten Gesetzlosen wagen es, sich längere Zeit in den zerfallenden Gemäuern aufzuhalten.

**ORDEN UND LOGEN** Orden sind große Organisationen, die Mönchsorden ähneln. Sie haben keine Aufnahmebeschränkungen, außer dass man Geistlicher sein muss oder werden will. Sie schreiben sich oft die Bewahrung bestimmter Heiligtümer oder Glaubenstraditionen auf die Fahne und erfüllen innerhalb der Kirche eine Rolle, die mit der von politischen Parteien vergleichbar ist.

303

Ferner unterhalten Orden oft zentrale Abteien, die als Orte des Studiums, Bibliotheken oder Heiligtümer fungieren.

Logen sind bei aller Ähnlichkeit deutlich elitärer als Orden. Es handelt sich um kleinere Organisationen mit strengen Zugangsvoraussetzungen wie etwa Geschlecht, adeliger Abstammung, gewissem kirchlichen Rang oder sogar Zugehörigkeit zu einer bestimmten Handwerksgilde. Meist haben Logen eine enger definierte Aufgabe als Orden. So gibt es zum Beispiel außer den Jachaniten, einer fast ausschließlich weiblichen Heiler- und Kriminalistenloge, auch die Loge von Helmar, die nur Episkopen aufnimmt, sowie die mythische Loge der dreifachen Feder, eine geheimnisvolle Vereinigung von Buchillustratoren und Miniaturenmalern. Es gibt weiterhin sowohl ordensunabhängige Logen als auch ordensinterne Logen, die exklusive Untergruppen eines Ordens bilden. Man kann zwar nur einem Orden angehören, aber mehreren Logen. Das kann bei politisch sehr aktiven Læktoren zu beeindruckend langen Titeln führen.

**DIE HIERARCHIE DER KIRCHE DER DREIHEILIGKEIT** *Diese in der Waismark vorherrschende Religion verehrt die sogenannte Heilige Familie, welche aus Vater, Mutter und Sohn besteht. Ihre Lehren und Gebote sind in einem als Libram bezeichneten heiligen Buch gesammelt, dessen Auslegung den als Læktoren bekannten Priestern obliegt. Die Tempel der Kirche werden je nach Größe als Tabernakel oder Basiliken bezeichnet, wobei nur hochrangige Læktoren – die Episkopen – einer Basilika vorstehen dürfen. Das Oberhaupt der Kirche ist der auf Lebenszeit gewählte Hierophant, der in Lyonnas auf der Insel Anghold residiert.*



# DAS IMPERIUM



Seit fast siebenundzwanzig Jahrhunderten leben die Erben eines vergangenen Weltreiches nun schon im Exzellenten Exil, einer selbst auferlegten Isolation vom unwürdigen und barbarischen Rest der Welt. Beherrscht von einem gottgleichen Imperator und einer Kaste dekadenter Patrizier, hausen die Bewohner der ältesten und größten Städte des Planeten auf einer Halbinsel im Osten, die über eine schmale Landenge mit dem Hauptkontinent verbunden ist. Auf dieser Landenge standen einst Festungsbauten, Kanäle und gewaltige Mauern, die jeden Angriff vom Westen her vereiteln sollten. Inzwischen sind nur noch ein paar Segmente der äußersten Grenzanlagen übrig, jenseits derer scheinbar nur die menschenleere Ödnis der Steppe liegt. Die letzten der gefürchteten Kriegsmachina vergangener Zeitalter schlummern nun in den Archiven der Technosophen, während die bizarren Kampfbestien aus den Reaktoren und Beschwörungskreisen der Alchemisten und Dæmonologen nur noch als Leibwächter oder Türsteher Verwendung finden.

Das Imperium ist ein Ort glänzenden Verfalls und ruhmreichen Versagens, voll zyklischer Bauten und majestätischer Städte, korrupter Eunuchen, betrügerischer Priester und umnachteter Alchemisten. Uralte Gilden und ihre Sklaven halten zwar noch immer die komplexen Räderwerke von Verwaltung, Wirtschaft und Politik in Gang, doch wurde das alte Wissen längst durch Riten und Aberglauben ersetzt oder schlicht vergessen. Neugier und Ehrgeiz der herrschenden Kasten manifestieren sich nur noch in den Machtspielen der Adelshäuser, den ungezügelten Bemühungen bizarrer Künstler, der Hingabe an immer neue Sekten und Kulte oder den unaussprechlichen Experimenten der Dæmonologen. Längst haben Generationen des Inzests, der Drogenexzesse und medizinischen

*In der Gasse von Alecto  
sind Knochen zu schade für die Gruft.*



## SCHRIFTEN DES IMPERIUMS

... ein urbaner Mythos, der sich alle paar Jahrhunderte besonderer Beliebtheit erfreut. Eine überraschend starke mündliche Tradition scheint den Kern der diesbezüglichen Legenden sogar über das Ende einer imperialen Ära hinweg bewahren zu können, so dass sich Elemente des Mythos wenigstens bis zur Ära des Wohlverdienten Reichtums zurückfinden lassen. Man beachte dazu nur die bekannte These, laut der es sich bei dem legendären Wurmwort ursprünglich um einen der ersten Insassen der Terathek gehandelt haben soll. Einen einheitlichen Urheber der unzähligen Zitate, der Aphorismen, Dialoge, Lehrgedichte und Streitschriften, die Wurmwort zugeschrieben werden – erst recht nicht in Gestalt einer Irrform, soviel versteht sich von selbst. Als heilbringendes Hirngespinnst der missgestalteten Horden ist solch eine Figur allerdings nur allzu glaubwürdig: einer der ihren als der vielleicht bekannteste Philosoph des Imperiums. Was für eine Vorstellung! Dazu demonstrierte ja schon der große Hylbeskan Nhyl, 330. Baron des Hauses Druyald während der Ära des Goldenen Rats, die Denkmöglichkeit einer mit echter Intelligenz begabten Irrform in Band 41 seiner »Enzyklopädie der letzten Wahrheit«.

Mit Beunruhigung registriert unser Amt aber nun, dass eine anonyme Abhandlung in den Straßen von Lyssa kursiert, deren Autor mit erschreckender Eloquenz und Gründlichkeit den – natürlich nur scheinbaren – Nachweis zu erbringen sucht, dass ein Vergleich von Sprache und Syntax aller direkt Wurmwort zugeschriebenen Texte diese unweigerlich in 197 von 211 Fällen ein und demselben Verfasser zuweist! Somit sind sie und ihre Mitarbeiter hiermit angewiesen, jedes Exemplar dieser Schmierschrift aus den Straßen der Stadt zu entfernen. Handelt es sich beim Urheber – wie ein recht gehaltvolles Gerücht behauptet – jedoch um ein Mitglied des Adels, so benachrichtigen sie uns einfach und ziehen sich aus der Affäre zurück. Wir gehen gegenwärtig davon aus, dass es im Lauf der Zeit immer wieder mal recht erfolgreiche Versuche von einzelnen Irrformen gab, sich als Wurmwort auszugeben. In einem solchen Fall erwarten wir rasches und entschiedenes Vorgehen, welches möglichst reibungslos seinen Abschluss in einer ebenso unterhaltsamen wie lehrreichen öffentlichen Züchtigung des Hochstaplers und Auführers finden sollte! Weiterhin gilt in diesem Fall ...

aus einer imperialen Geheimdepesche des Copal  
(Abteilung für historisch-politische Hygiene)

Korrekturen ihre Spuren an den oberen Schichten der Gesellschaft hinterlassen: Frauen besitzen eine überirdische Schönheit und abnorm perfektionierte Proportionen. Männer sind entweder ungeheuer weich und beleibt, spinnenartig hager und knochig oder auf eine merkwürdig athletische Art androgyn. Derweil hausen in den dunklen Unterstädten Bettler, Diebe und Krüppel, in deren Reihen sich immer grausiger deformierte Missgeburten finden. Lebensader des Imperiums ist ein weit verzweigtes Kanalsystem, das kostbares Trinkwasser aus den Bergen und Brunnen verteilt. Denn das Imperium, früher ein grünes, fruchtbares Land, versinkt immer tiefer im Sand wachsender Wüsten. Sollten die Leitungen und Pumpanlagen irgendwann versagen, werden rasch nur noch staubige Trümmer von dem großen Reich berichten. Doch vielleicht ist dem Imperium ein weniger stilles Schicksal bestimmt, wenn sich die alten Ängste vor einer Invasion der Barbaren aus dem Norden bewahrheiten. Oder es findet sich ein echter Erbe des legendären Gründers, dessen Wille sich als stark genug erweist, um die Fäulnis der Jahrtausende zu überwinden ...

Das Imperium ist vor allem ein Gebiet mächtiger Großstädte, die durch verfallende Straßen und wachsende Wüsten voneinander getrennt sind. Im Bewusstsein ihrer Bewohner sind allerdings nur die acht Städte des sogenannten Kernlandes, d. h. der imperialen Halbinsel, wirklich alt, während die vier auf der als Drache bekannten schmalen Landenge gelegenen Städte je nach Standpunkt als »modern« und »aufstrebend« oder »unkultiviert« und »neureich« angesehen werden.

---

**ALECTO –** Eine an der Nordwestküste gelegene Hafenstadt, die für ihre vielen  
**DER GRÜNE GALGEN:** Parkanlagen und den von 120 Galgen, Richtblöcken und Folterbänken umgebenen Gerichtspalast berühmt ist.

---

**ANOSIA –** Liegt in den singenden Sanddünen von Horm und ist bekannt wegen  
**DIE FESTUNG DES** ihrer Sklavenmärkte und dem in einer riesigen Voliere errichteten  
**FLEISCHES:** Vergnügungsviertel.

---

**ELPIS –** In der von einem enormen Wassergraben umgebenen Stadt sind alle  
**DIE MUTTER DER** Predigten, Opfer und ähnliche religiöse Handlungen bei Todesstrafe  
**DICHTER:** verboten.

---

**LYSSA –** Die Hauptstadt des Imperiums ist so gewaltig, dass jeder einzelne  
**DAS SIEGEL DER WELT:** ihrer sieben Stadtteile – die Insel, die Felder, die Werke, die Märkte, die Tempel, der Zirkus und der Sumpf – schon größer ist als jede andere Stadt des Imperiums. Dabei behaupten viele Einwohner Lyssas sogar, dass das Stadtgebiet unterhalb der Straßen noch um ein

Vielfaches größer ist, nur dass es nicht unbedingt von Menschen bewohnt wird. Die Sehenswürdigkeiten dieser Metropole sind buchstäblich ungezählt, aber eine der bekanntesten ist wohl der Stadtteil der Tempel: eine Ansammlung breiter Alleen voller prächtiger Tempelanlagen und Schreine sowie dunkler Hinterhöfe und düsterer Ruinen, in denen hunderte vergessener Kulte und sterbender Götter hausen.

---

**MANEA –** Diese merkwürdige Stadt im Tal der Gräberseen ist ein einziger Block  
**DIE STADT OHNE** aus Häusern, Hallen und Hütten, in dem sich selbst die hochbezahlten  
**STRASSEN:** Führer der örtlichen Kaufmannsgilde schon verirrt haben sollen.

---

**MANTO –** Im äußersten Süden liegt dieser letzte Handelshafen des Imperiums am  
**DER BLUTENDE BERG:** Hang eines Berges, aus dessen Flanken dutzende giftiger Rinnsale und Bäche austreten, welche von den vielen Alchemisten und Assassinen der Stadt genutzt werden.

---

**MELINOE –** Südlich der Dünen von Horm liegt diese von Vergänglichkeit besessene  
**DER SCHWARZE** Stadt, in deren Basaltmauern die berühmte Schwarze Bibliothek zu  
**SPIEGEL:** finden ist und in deren Marktvierteln es von Antiquitätenhändlern und Bestattern nur so wimmelt.

---

**PANDIA –** Die auf dem gleichnamigen Hochplateau gelegene Stadt ist bekannt für  
**DER TURM DES** ihre Astronomen und ihre vorwiegend nachtaktiven Bürger, die sogar  
**SCHWEIGENS:** zu Drogen greifen, um tagsüber lang und tief schlafen zu können.

---

**KALOMEL –** Die älteste der vier Städte des Drachen ist geradezu berüchtigt wegen  
**DER THRON DER** der Besessenheit ihrer Einwohner von jeder Art von Rennen. Hier prä-  
**SIEGER:** gen Rennbahnen und Arenen das Stadtbild und die Stadtregierung besteht aus ehemaligen Siegern der verschiedenen Rennen!

---

**NEPHELIN –** Die einzige der vier Städte, die an der Nordküste des Drachen liegt, ist  
**DER WIND DER** durchzogen von Arkaden, die vor dem kalten Regen schützen sollen  
**HOFFNUNG:** und die hunderte von kleinen Casinos beherbergen. Selbst Gerichts-urteile und Wahlen werden in Nephelin durch das Los bestimmt.

---

**REALGAR –** Die größte der vier Städte war ursprünglich eine Hafenfestung der  
**DIE ROTE BÜHNE:** imperialen Flotte und ist immer noch von Gewalt geprägt. Überall in der Stadt finden jederzeit Duelle und Gladiatorenkämpfe statt, auf deren Ausgang ungeheure Summen gesetzt werden.

---

**VIRIDIN –** Diese auf zwölf Inseln errichtete Stadt wird seit jeher von einer Monar-  
**DIE SCHÖNE:** chie mächtiger Frauen beherrscht, deren Töchter im ganzen Imperium begehrte Ehefrauen sind und als Vorlagen für die Bilder auf den in Viridin so beliebten Spielkarten dienen.

---

*EIN BLICK INS  
IMPERIUM:  
DIE STRATA*

Es gibt wahrscheinlich dutzende feiner und feinsten Untergliederungen der verschiedenen sozialen Schichten. Manche widmen ein ganzes Leben dem Studium und Verständnis dieser Differenzierungen. Meist genügt es, die Fünf Großen Strata zu betrachten, die nach den typischen Wohnorten ihrer Mitglieder benannt sind.

---

*TURM*

Der intellektuelle Adel. Die wenigen noch vorhandenen Träumer und Visionäre des Imperiums – oder die dafür gehalten werden. Sie sind meist von Adel und bewohnen die ältesten Obsidiantürme. Sie erforschen magische Energien oder schaffen groteske Kunstwerke. Diese Strata unterliegt kaum besonderen Regeln oder minimalen Anforderungen an Sitte und Anstand. Angehörige des Turms genießen beinahe Narrenfreiheit, was angesichts der Verbindung von Exzentrizität und Einsiedlertum, welche die meisten von ihnen auszeichnet, ebenso praktisch wie unproblematisch ist.

---

*PALAST*

Der Adel und sein engster Haushalt. Alteingesessene Hyparchen konkurrieren mit neureichen Plutonen, deren Familien erst seit wenigen Jahrhunderten zu dieser Strata gehören. Innerhalb des Palastes wimmelt es von komplexen Tischsitten, Begrüßungsfloskeln und Kleidungs Vorschriften, deren Missachtung mit sozialer Ächtung verbunden ist. Nur bei schweren Vergehen werden Adelige ausgeschlossen. Aufgenommen werden hingegen loyale Eunuchen, denen man im Palast oft mehr vertraut als Blutsverwandten. Der Adel ist für seine wahnwitzigen – und illegalen – Duelle berüchtigt. Das berühmteste heißt »Asvhad«: ein strategisches Würfelspiel mit teilweise vergifteten Pralinen als Spielfiguren. Weniger tollkühne Mitglieder des Adels bedienen sich lieber einer Schar attraktiver Gesellschafter.

---

*TEMPEL*

Die Heerscharen verehrter Götter sind während der Jahrhunderte stetig gewachsen. In Lyssa gibt es einen speziellen Tempelbezirk. In den übrigen Siedlungen jedoch kann man überall auf ein Gotteshaus treffen. Interessen und Ziele der Priester werden durch ihre jeweilige Gottheit bestimmt. Es mag kriegerische Orden geben oder friedfertige Hüter des Glaubens: Allen gemein ist das Streben nach Einfluss und Macht über die Gläubigen.

---

*GILDE*

Die freien Handwerker und Arbeiter des Imperiums organisierten sich in Gilden und Zünften. Während der letzten Jahrtausende entstand ein undurchschaubares Flechtwerk aus Vorschriften, Traditionen und Strafen. Die Gilden konnten sich stets gegenüber Adelligen, Priestern und Besitzlosen behaupten. Heute gibt es nur noch drei große Gilden: Technosophen, Assassinen und Kaufleute.

---

Letztere genießen das höchste Ansehen. Dies liegt in ihrem Reichtum und dem öffentlichen Auftreten begründet – jedenfalls im Vergleich zu den notorisch diskreten Assassinen und den menschenscheuen und von Geheimhaltung besessenen Technosophen. Deren Mitglieder besitzen fernab der großen Städte ungewöhnlich viel Einfluss, da die Existenz kleiner Siedlungen oft vom Funktionieren uralter frühimperialer Machina abhängt. In den Städten liegen die Tagesgeschäfte ganz in Händen der Kaufmannsgilde, die nahezu jedes Gewerbe kontrolliert – von Heilkunst und Prostitution bis hin zu Grabstätten und Schulen.

**GOSSE** Selbst der unfähigste Leichenwäscherlehrling oder der dümmste Schmiermittelbewahrer genießt mehr Ansehen als ein Bewohner der untersten Schichten. Ein hohes Mitglied der Bettlergilde mag viel Einfluss in den lichtlosen Kanälen haben, aber auf offener Straße darf ihn jeder wortlos vom Gehsteig drängen. Diese Missachtung der Armen, Ausgestoßenen und Krüppel führte zur Entstehung einer »Spiegelgesellschaft« im Untergrund, die ebenso komplex ist wie ihr Gegenstück. Die Grenze, d. h. alle oberirdischen Bereiche, wird von den Bettlern beansprucht. Die Bewohner der darunter liegenden Kanäle behaupten gern, von einem vergessenen Zweig der Technosophen abzustammen. Das berüchtigte und kaum bekannte Gebiet der Irrformen liegt noch tiefer. Unter den Bewohnern der Gosse nehmen erstaunlicherweise die Irrformen den höchsten Rang ein, während die Bettler ganz unten stehen! Fremden gegenüber geben die Bettler dies nie zu, auch wenn sie – wie alle Angehörigen der Gosse – wissen, dass in den tiefsten Kammern die namenlosen Anführer dieser Strata hausen ...

*Die beiden Statuen werden irrtümlich für Götter gehalten. In Wahrheit stellen sie die zwei schärfsten Schwerter der Antitheisten dar.*



# ANDERE REGIONEN DER WELT





---

*ANDERE  
REGIONEN  
DER WELT*

---

**OKOLNIR –  
DAS UNBEKANNTE  
LAND:** Inmitten des Surmagebirges liegt das weite Tiefland von Okolnir in der Einsamkeit eines ewigen Winters. Niemand weiß, welche Völker und Kulturen, welche Tier- und Pflanzenwelt dort zu finden sind – und solange keine wagemutigen Abenteurer auf die andere Seite des Surmagebirges vordringen, wird sich dies nicht ändern.

---

**NARAKANÁ –  
DER HÖLLENGRUND:** Lange vor der Ära des Exzellenten Exils, lange vor der Zeit der Polyarchen und den Tagen des legendären Gründers entstanden mächtige Reiche auf einem Subkontinent namens Narika, der von der kühlen Flanke der polaren Landmasse bis hinunter zum glutheißen Äquator reichte. Das Ritual, welches das Exzellente Exil einleitete, führte jedoch zum Untergang von Narika. Zurück blieben das Narakalgebirge und die vulkanische Wüste der Narakaná. Abgeschnitten vom Rest der Welt verwandelten sich hier viele der Überlebenden der Katastrophe in wahrhaftige Dæmonen, die nun über Heerscharen menschlichen Viehs herrschen, das buchstäblich in der Hölle auf Erden lebt.

---

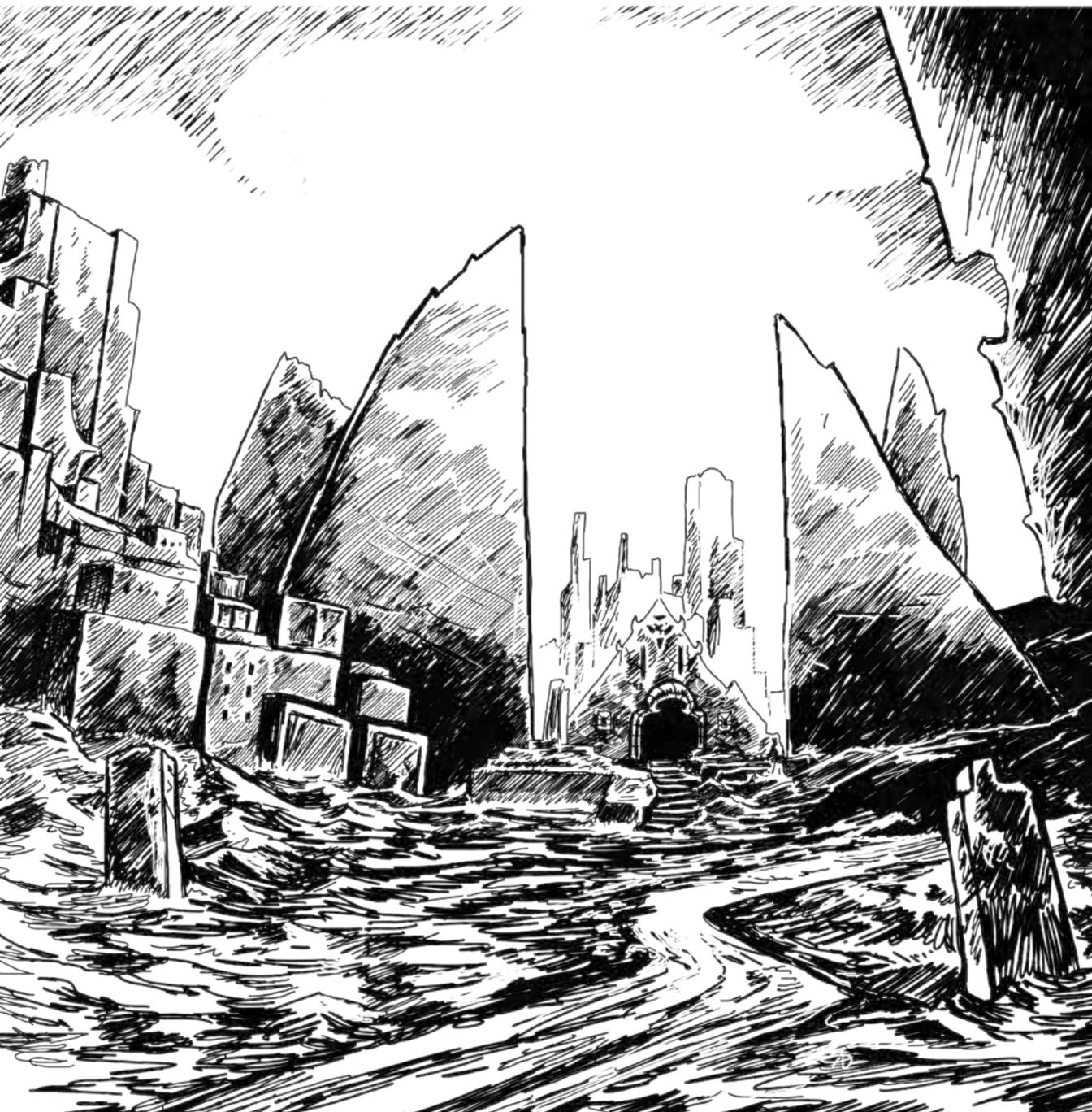
**DHELYRIEN –  
DIE INSELN DER  
TAUSEND TRÄNEN:** Südlich des Imperiums entlang des Äquators liegen die unzähligen Inseln von Dhelyrien, von denen einige wenige immer noch von imperialen Handelsschiffen besucht werden dürfen. Dort gibt es giftige Seeschlangen, korallenüberwucherte Unterwasserruinen, dunkelhäutige Korsaren und schöne Sklaven. Vor allem aber stammen von hier die ungewöhnlichsten und stärksten aller bekannten Drogen und Gifte – Stoffe, auf die das Imperium selbst in der Ära des Exzellenten Exils nicht verzichten kann!

---

**GOMGARKA –  
DAS REICH  
DER BESTIEN:** Auf dem Äquator südlich der Waismark liegt mitten im Ozean der Inselkontinent Gomgarka, in manchen Legenden Arugarta oder Sukhandra genannt. Seit Jahrtausenden haben kaum Fremde diesen abgelegenen Erdteil betreten, dessen Regionen ganz eigenständige Lebensräume und Kulturen beherbergen: die von übergroßen Insekten bevölkerte westliche Wüste, die Tharakum oder Atameré genannt wird, zwischen dem Meer der Sinkenden Sonne und dem Zhamemboro-Gebirge. Östlich davon das dampfende Tiefland von Ulanga: ein Dschungel aus Regenwäldern und riesigen Süßwasserseen, der bis an die Hänge der Ngangeri-Berge im Nordosten reicht. Dahinter erstreckt sich die glühende Savanne der Sahilari bis ans

Meer der Steigenden Sonne. Nur Legenden erzählen von diesem Land: von der Wüstenstadt Khârkoth mit ihren blutigen Brunnen, den Gott-echsen von Ulanga, fliegenden Inseln, kriegerischen Affen, Flüssen in die Unterwelt oder den Obsidianstädten der Schlangensöhne.

*Die Halle des unbeugsamen Fleisches in der heiligen Stadt Asurkanda*





## SCHRIFTEN DES NORDENS

Im Norden soll ein gefürchteter Pandharen-Stamm leben, denn diese Barbaren führen in einem riesigen Wagen ihren eigenen grausamen Gott bei sich: eine Monstrosität, halb Tier, halb Mensch, gezeugt in der unaussprechlichen Verbindung einer Pandharenprinzessin und eines schwarzen Mammuts – und unersättlich in seinem Hunger auf jungfräuliches Fleisch!



## apitel 8: Ein Bestiarium

## SCHRIFTEN DES IMPERIUMS

... und gilt somit als gesichert. Gleichzeitig untermauert es die klassische Hypothese, dass noch vor der offiziellen Eröffnung der Terathek ein eigener Abschnitt innerhalb der Sternpyramide des alten Palastes exklusiv der Haltung und Präsentation exotischer und wunderlicher Lebensformen gewidmet worden war. Diese Zone erscheint in den wenigen vorhandenen Unterlagen meist als der sogenannte Blaue Bereich, auch wenn auf dessen Lage nie Bezug genommen wird und die heutige Terathek bekanntlich keine Räumlichkeiten mit einer derartigen Bezeichnung aufweist. Während die Terathek aber besonders für ihre globale Sammlung bemerkenswerter Tier- und Pflanzenarten berühmt ist, von denen viele aus längst vergessenen ehemaligen imperialen Kolonien importiert wurden, lassen gewisse Quellen nun vermuten, dass in diesem Blauen Bereich wirklich fremdartige, d. h. xenogene Organismen untergebracht wurden! Dies deutet nicht nur auf eine intensive dæmonologische Forschung gegen Ende der Ära der Strahlenden Schönheit hin, sondern wirft auch die Frage auf, ob eine signifikante Anzahl der gegenwärtig präsenten Exponate der Terathek in Wahrheit nicht aus ehemaligen imperialen Kolonien, sondern aus extra-dimensionalen Regionen stammen!

Sollte dies zutreffen, so könnte die bekannte Praxis während der Ära des Wohlverdienten Reichtums, gewisse Kolonien mit Infusionen besonders interessanter Lebensformen aus anderen Weltgegenden aufzuwerten, noch weit verheerendere Folgen als bisher angenommen gehabt haben: Denn dann dürften zumindest einige dieser Infusionen in scheinbar langweilige Lebensräume nichts anderes als dæmonische Organismen gewesen sein! Andererseits könnte dies ein entscheidender Hinweis auf die genaue Lage der Blauen Zone sein: Wie allen Besuchern und Mitarbeitern der Terathek bekannt, gibt es seit ihrem Bestehen viele – oft sehr unterhaltsame – Gerüchte über das unerklärliche Verschwinden (und in manchen Fällen Wiedererscheinen) von unglücklichen Seelen, die sich allzu weit in die Tiefen der Flure und Ausstellungshallen gewagt haben. Was nun, wenn diese Geschichten nicht auf Aberglauben, Drogen und hungrige Tiere zurückzuführen sind – sondern auf ein ebenso umfangreiches wie ausgeklügeltes Beispiel dæmonologischer Architektur? Bekanntlich ist die Theorie paradimensionaler Gebäude und interdimensionaler Statik nur in wenigen ...

Leusyth di'Gheb der Jüngere,  
Traktat zur Struktur und Genese der Terathek (Fragment)

*Die Gourmand-Philosophen des Adraštaya-Berglands  
praktizieren schon seit Jahrtausenden die rituelle Mellifikation lebender Speisen.  
Dazu bedienen sie sich des psychotropen Honigs riesenhafter Bienen,  
welche den Auserwählten mit delikaten Schmerzen beschenken.*





# in Bestiarium

Die meisten Tiere, die den Charakteren in einer Rollenspielwelt begegnen, sind – falls sie überhaupt aktiv werden und nicht nur im Hintergrund verharren – ganz gewöhnliche Gegner, die nur mit den Spielwerten beschrieben werden, die beim Zusammentreffen mit den SC eine Rolle spielen. In bestimmten Situationen gewinnen allerdings auch einzelne Tiere an Bedeutung, so dass grundlegende Beschreibungen und Spielwerte erforderlich werden. Dies gilt insbesondere, wenn diese Kreaturen ungewöhnlich gefährlich sind oder auch – gemessen an den Gegebenheiten unserer Welt – besonders ungewöhnlich. Das Verhalten und die Fähigkeiten eines Esels oder einer Ratte erfordern selten viele Erläuterungen, doch was genau unter einem Lindwurm zu verstehen oder von einem Mammut zu erwarten ist, sollte definiert werden. Im folgenden Abschnitt findest du daher jeweils eine kleine Auswahl der ungewöhnlichsten, gefährlichsten und bedeutsamsten Lebewesen der drei zuvor geschilderten Regionen der Welt: des Nordens, der Waismark und des Imperiums.

---

#### SIEHE AUCH:

NSC-Typen  
Fate Core S. 221

---

#### WAS IST DER INSTINKT-ASPEKT?

Eine Art Kondensat aus  
Motivation, Kampftaktik und  
typischem Verhalten.  
Dies dient der Spielleitung  
als Hilfestellung bei der  
Ausgestaltung der Bestie.

Die meisten Tiere und Bestien werden in den folgenden Abschnitten als *Namenlose NSC* oder *Neben-NSC* behandelt. Man sollte jedoch stets überlegen, ob ein Gegner nicht doch als vollwertiger Charakter ausgearbeitet werden sollte!

Bei vielen besonders mächtigen Tieren oder ungewöhnlichen Bestien ist es sinnvoll, sie als *Haupt-NSC* darzustellen. Egal ob gewaltige Mammuts, als Götter verehrte, hausgroße Mutationen oder keulenschwingende, bizarre Affenmenschen: Es sind immer seltene oder einzigartige Wesen, die mit Sorgfalt entworfen und beschrieben werden sollten. Solche Wesen werden stets anhand eines Exemplars charakterisiert.

Bei Tieren müssen manche Fertigkeiten mit Blick auf den Kontext interpretiert werden: »Lenken« steht dann für die Fähigkeiten trainierter Reit- oder Zugtiere, »Empathie« für Wesen, die gelernt haben, menschliche Emotionen zu erkennen, »Gelehrsamkeit« für intensive Kenntnisse ihres Lebensraums usw.

WESEN DES  
NORDENS

**GOTTWÖLFE, OUAHILA** Diese schrecklichen Riesenwölfe sind größer als ein Elch. Sie leben nicht in Rudeln, sondern in Familien, die aus zwei Erwachsenen und bis zu vier Jungtieren bestehen. Gottwölfe haben ein grauweiß geschecktes Fell und Schädel mit gewaltigen Kiefern voller messerscharfer Zähne. Die Tiere sind erstaunlich schlau, können bis zu sechzig Sommer alt werden und gelten erst nach sieben Jahren als ausgewachsen. Besonders gefürchtet sind die so genannten Winterrudel, in denen sich bis zu drei Dutzend junger Gottwölfe zusammenfinden und die nur Bestand haben, bis die Jungtiere im nächsten Sommer ihre eigenen Familien gründen. Bei Kampf oder Jagd agieren Gottwölfe erstaunlich geschlossen. Zwischen den Tieren bestehen oft starke Bande. Über die Ouahila wird gemunkelt, sie seien verwandelte Menschen – nur so ließen sich Gerissenheit, Familiensinn, unbeugsamer Wille und Rachsucht erklären.

321

**Instinkt:** Gottwölfe stellen ihre Familie über alles und ihr gesamtes Handeln ist auf den Erhalt ihrer Familie ausgerichtet.

**VAL'VITHAR** Val'Vithar ist ein legendärer Gottwolf mit einem weißen Stern auf dem Kopf, der den Norden auf der Jagd nach dem Clan der Mörder seiner Familie durchstreift. Fest entschlossen, deren Blutlinie auszulöschen, ist sein Werk auch nach einem knappen halben Jahrhundert und dutzender Opfer immer noch weit von seiner Vollendung entfernt.

ART	Haupt-NSC ( <i>Höchstwert +6</i> )
ASPEKTE	DER JÄGER DER JÄGER – <b>Konzept</b> MEINE RACHSUCHT MACHT MICH MENSCHLICH – <b>Instinkt</b> ALT UND GERISSEN – <b>Besonderheit</b> SOHN DES WINTERS »DAMIT ER SIE BESSER FRESSEN KANN!«
FERTIGKEITEN	+6 Wille +5 Nachforschen • Kämpfen +4 Athletik • Überleben +3 Statur • Provozieren +2 Wahrnehmen • Heimlichkeit +1 Empathie • Gelehrsamkeit

<b>STRESS</b>	Geistig:     ◆ ◆ ◆ ◆ Körperlich:  ◆ ◆ ◆ ◆ Arkan:       ◆ ◆
<b>KONSEQUENZEN</b>	1 leichte • 1 mittlere • 1 schwere • 1 extreme
<b>ZUSÄTZLICHE KONSEQUENZEN</b>	1 leichte körperliche • 1 leichte geistige
<b>STUNTS</b>	<p><b>Menschenjäger</b>  Val’Vithar hat eine feine Nase für den menschlichen Körpergeruch. Wenn Val’Vithar einer menschlichen Fährte folgt oder sie analysiert, erhält er +1 auf <i>Nachforschen</i> beim <i>Überwinden</i> und <i>Erschaffen eines Vorteils</i>.</p> <p><b>Eisiger Wille</b>  Val’Vithars Entschlossenheit lässt ihn selbst schwerste physische Herausforderungen überstehen. <i>Wille</i> bestimmt die Länge der des körperlichen Stressbalkens.</p> <p><b>Von der Herde getrennt</b>  Val’Vithar liebt es, seine Opfer eines nach dem anderen zu erlegen. Wenn Val’Vithar ein Opfer aus einer Gruppe zu isolieren versucht, erhält er +2 auf <i>Kämpfen</i> beim <i>Erschaffen eines Vorteils</i>.</p> <p><b>Winterfell</b>  Val’Vithars Fell hat die Farbe von altem Schnee. Wenn jemand versucht, Val’Vithar in verschneiter Umgebung aufzuspüren, erhält Val’Vithar beim <i>Verteidigen</i> +2 auf <i>Heimlichkeit</i>.</p>



**RAUBWÜHLER** Diese bärengroßen Tunnelbauer leben in Nifelend und im Valgrindgebirge, wo ihre verlassenen weitläufigen Gangsysteme eine ständige Gefahr für Reiter und Pferde sind. Noch gefährlicher sind die bewohnten Tunnel, welche die dunkelbraunen Raubtiere mit hinterhältigen Fallgruben versehen, so dass ahnungslose Wanderer direkt in ihren mächtigen Krallen landen. Außerdem ist der Biss des Raubwühlers gefürchtet, da er meist zu Wundbrand oder schlimmeren Krankheiten führt. Bei Tageslicht außerhalb ihrer Tunnel sind Raubwühler fast blind und nahezu hilflos.

Instinkt: Raubwühler erweitern ständig ihre Tunnelsysteme.

**DIE SCHRECKEN DES GELBEN TALS:** Ein Raubwühlerpärchen im südöstlichen Valgrind, dessen Aktivitäten dazu geführt haben, dass Karawanen und andere Reisende einen weiten Bogen um ihr Tal machen.

<b>ART</b>	Namenloser NSC ( <i>Gut</i> )
<b>ASPEKTE</b>	TÖDLICHE TUNNELBAUER – Konzept BUDELN UND GRABEN – Instinkt
<b>FERTIGKEITEN</b>	+3 Kämpfen +2 Wahrnehmen +1 Heimlichkeit • Überleben oder Nachforschen
<b>STRESS</b>	

**STIMMEN DES IMPERIUMS**  
 »Adelige betreiben Politik zum Zeitvertreib, und somit als Spiel oder Sport.  
 Kaufleute betreiben Politik zum Gelderwerb, und somit als Geschäft oder Betrug.  
 Rebellen betreiben Politik sogar als Krieg, also als zeitlich begrenzte Grausamkeit.  
 Wer Politik aber als Beruf oder Handwerk betreibt, den kann man nur noch  
 Politiker nennen – und deren Grausamkeit kennt keine Grenzen.«

Wormwort –  
 angeblich unsterblicher Philosoph und Prophet der Irrformen

**WALDWURM** Die riesigen, bis zu fünfzig Ellen langen Waldwürmer des Hodmimforstes, die auch in Ausläufern der Nedderfællen vorkommen, haben zwei kurze Vorderbeine, die in kräftigen Krallen enden. Hornplatten und Haare bedecken den wendigen Körper. Sie verbringen oft Monate in Höhlen oder Erdlöchern und brechen erst hervor, wenn sie geeignete Beute vernehmen, wie etwa Pferde, Hirsche oder Menschen. Ihr Fleisch gilt als seltene und teure Arznei, es soll die berühmten Selbstheilungsfähigkeiten der Würmer übertragen.

**Instinkt:** Waldwürmer sind sehr territorial und verteidigen ihr Revier um jeden Preis.

**RAUCHBLUT, HERR DER WESTLICHEN WÄLDER** Rauchblut ist ein enormer Waldwurm mit eigentümlich halbtransparenten, rotgrauen Schuppen, der zwischen Svinsager und Grimwerk hausen soll.

<b>ART</b>	Neben-NSC ( <i>Höchstwert +6</i> )
<b>ASPEKTE</b>	DAS IST KEIN BAUM! – Konzept HERR DER WESTLICHEN WÄLDER – Instinkt UNMENSCHLICHE INTELLIGENZ – Besonderheit
<b>FERTIGKEITEN</b>	+6 Statur +5 Kämpfen +4 Heimlichkeit +3 Wille +2 Gelehrsamkeit +1 Wahrnehmen
<b>STRESS</b>	Geistig:  Körperlich:  Arkan: 
<b>KONSEQUENZEN</b>	1 leichte • 1 mittlere
<b>ZUSÄTZLICHE KONSEQUENZEN</b>	1 leichte körperliche
<b>STUNTS</b>	<b>Schneller als gedacht</b> Rauchblut ist trotz seiner enormen Körpermasse blitzschnell. Wenn Rauchblut sich schlängelnd fortbewegt, kann er <i>Statur</i> statt <i>Athletik</i> beim <i>Überwinden</i> verwenden.



Da es bis heute keine einheitliche Beschreibung, geschweige denn gut erhaltene Kadaver oder auch nur aussagekräftige Trophäen von diesen Kreaturen gibt, werden sie selbst im Norden häufig für bloße Fabelwesen gehalten. Das ist leider ein Irrtum. Sommerschläfer existieren allerdings nur in den Regionen, in denen die Sonne im Winter dauerhaft unter dem Horizont verschwindet, die aber dennoch nicht von ewigem Eis bedeckt sind – insbesondere zwischen der Nordküste des Nebelmeeres und den Gletschern der Hochebene von Khor. Dort ruhen die Sommerschläfer monatelang in kleinen Erdhöhlen, die in Gestalt und Größe an flache Gräber erinnern. Obwohl in jedem dieser »Gräber« nur ein Sommerschläfer liegt, verlassen sie ihre Ruhestätte meist in kleinen Rudeln, die zur selben Zeit einem guten Dutzend nah beieinanderliegender Gruben entsteigen. Dies geschieht meist, wenn in der Nähe Feuer auf dem Boden entzündet wurden oder viele menschliche Stimmen zu hören sind – doch ausschließlich während der permanenten Finsternis, welche nur der nordische Winter bringt. Sommerschläfer sind reine Fleischfresser und sie scheinen eine Vorliebe für menschliche Opfer zu haben, obwohl ihre Gegenwart auch unter den Tieren – selbst Mammuts und Fellhörnern – Panik auslöst. Die wenigen Überlebenden einer Begegnung mit Sommerschläfern berichten einerseits von humanoïden Wesen in der Größe von menschlichen Kindern oder kleinen Erwachsenen, andererseits ist stets die Rede von insektoiden Eigenarten wie schillernden Facettenaugen, glänzenden Chitinpanzern, Beißzangen oder Stacheln und bizarren Fühlern. Dieselben Berichte könnten aber auch erklären, warum es bisher niemandem gelang, die sterblichen Überreste eines Sommerschläfers in einer der großen Städte zu präsentieren: Denn diese Wesen sollen nicht nur ungewöhnlich unempfindlich gegen Pfeile und Klingenwaffen aller Art sein, sondern gleichzeitig selbst auf schwaches Sonnenlicht wie auf stärkste Säuren oder ein Bad in ungelöschtem Kalk reagieren! Dass sie allerdings sogar das Leuchten des Vollmonds scheuen, ist wohl doch nur ein Gerücht.

Instinkt: Fressen in der Dunkelheit!

**STIMMEN DES NORDENS**  
»Seyder oder Galder: alles nur Feiglinge und Lügner! Ihre sogenannte Magie ist nur Illusion und Täuschung. Treib ihnen ein Stück scharfes Eisen in den Leib und schon ist der Spuk vorbei!«

**EIN SOMMERSCHLÄFER DES EISMOND-BRUNNENS** Obwohl der Eismondbrunnen die einzige Trinkwasserquelle im Umkreis von drei Tagesreisen ist, meiden selbst die Pandharen dieses Gebiet im Süden der Arsali, da es seit Generationen von Sommerschläfern verseucht ist. Sommerschläfer treten für gewöhnlich als Mob auf. (*Fate Core S. 224*)

<b>ART</b>	Namenloser NSC ( <i>Gut</i> )
<b>ASPEKTE</b>	WIR LEBEN IM DUNKEL – WIR STERBEN IM LICHT – Konzept DER SCHMACKHAFTE DUFT DER SONNENKINDER – Instinkt
<b>FERTIGKEITEN</b>	+3 Heimlichkeit +2 Kämpfen +1 Wahrnehmen • Provozieren
<b>STRESS</b>	◆ ◆



**PROSOPONESISCHE FELDER** Diese eigenartige Landschaftsform scheint nur innerhalb der Arsali vorzukommen, wobei ihr Name zwar auf die Zeit der imperialen Invasion zurückgeht, das Phänomen selbst aber schon in Überlieferungen aus dem Bhaltarischen Reich als »Grab der vergessenen Götter« erwähnt wird. Gewöhnliche Reisende bemerken oft gar nicht die Besonderheiten dieser scheinbar von felsigen Auswüchsen durchzogenen Ebenen, doch von der Höhe ihrer schwarzen Mammut erkennen die Pandharen meist rechtzeitig, dass die merkwürdigen steinernen Abschnitte und Bodenunebenheiten die Gestalt enormer, viele Manneslängen durchmessender Gesichter haben, welche wie Ertrinkende in schwerer See nur knapp aus der Erde ragen und mit offenen Augen und Mündern gen Himmel starren! Oft geht von diesen Gebilden keinerlei Gefahr aus, doch die Einheimischen der Arsali wissen, dass manchmal – einige sagen bei Silberneumond, andere sagen in Gegenwart mächtiger Seyder oder gewisser alter Artefakte – die Gesichter den Anschein von Leben annehmen und hier und dort gewaltige Hände aus dem Grund brechen, welche dann versuchen, Mensch und Tier in ihrer Reichweite zu packen und in die gierig klaffenden Münder der Gesichter zu stopfen ...

Instinkt: Wer es erweckt, muss vernichtet werden!

**DIE EBENE VON YALAK-KHAR** Die Ebene von Yalak-Khar ist eine Hochebene zwischen den Flüssen Yld und Fym. In der Nordhälfte der Ebene starren zwei rundliche, von Tränen überströmte Steingesichter in den Himmel.

<b>ART</b>	Gefährliche Umgebung ( <i>Fate Core S. 216</i> )
<b>ASPEKTE</b>	DIE TRAUERIGEN AUGEN VON YALAK-KHAR – Konzept ZERMALMT DIE BRINGER DES MALMSTURMS! – Instinkt
<b>FERTIGKEITEN</b>	+6 Statur +5 Kämpfen +4 Täuschen +3 Wille +2 Wahrnehmen +1 Gelehrsamkeit
<b>STRESS</b>	Als gefährliche Umgebung kann die Ebene von Yalak-Khar weder Stress noch Konsequenzen nehmen.

**SCHULDHELM** Vor einigen Jahren begann die Liga mit dem Einsatz der Schuldhelme: Wer keine andere Möglichkeit mehr sah, seine Schulden bei der Liga zu begleichen, der konnte sich verpflichten, für mindestens ein Jahr einen Schuldhelm zu tragen. Diese Helme schließen den gesamten Kopf ein und verfügen über komplexe Uhrwerkschlösser, welche den Helm nach Ablauf der vereinbarten Frist wieder entriegeln. Die Träger sind angeblich völlig furchtlos und gehorchen den Prinzen der Liga blind. Es gilt inzwischen als sicher, dass niemand sich daran erinnern kann, was er während dieser Zeit getan hat oder was ihm widerfahren ist.

Instinkt: Der Träger eines Schuldhelms dient den Vertretern der Liga ohne Fragen und ohne sich später an seinen Dienst zu erinnern.

**DER SCHULDHELM** Noch vor zwei Monaten war Merdulf Gruun ein Söldner mit Hang zum  
**MERDILF GRUUN** Würfelspiel. Dies bescherte ihm einen Berg von Schulden, den er nun als gesichtsloser Schuldhelm abarbeiten muss.

ART	Neben-NSC (Höchstwert +3)
ASPEKTE	UNFREIWILLIGER LEIBWÄCHTER – Konzept DIENE DEM PRINZEN, OHNE FRAGE UND ERINNERUNG – Instinkt DER RUF DER WÜRFEL – Besonderheit
FERTIGKEITEN	+3 Kämpfen +2 Statur +1 Überleben
STRESS	Geistig:  Körperlich:  Arkan: 
KONSEQUENZEN	1 leichte
STUNTS	Kneipenschläger Lange Jahre in dunklen Tavernen und verrufenen Absteigen haben Merdulf einen sechsten Sinn für drohende Gefahr in solchen Kneipen verliehen. Wenn Merdulf sich oder andere gegen körperliche Angriffe in einer Gastwirtschaft verteidigen will, erhält er +2 auf Kämpfen.

**FELSRATTE** Felsratten sind imposante Nager, die an den Klippen und Steilküsten der Waismark in selbstgegrabenen Tunnelbauten leben, wo sie sich für gewöhnlich von Aas, Vogeleiern und geschwächten oder jungen Seevögeln ernähren. Berüchtigt wurden diese Tiere wegen ihres Verhaltens in der Gegend von Nyverbærg, wo sie seit Generationen die Minenschächte für sich entdeckt haben und auch nicht mehr vor Angriffen auf isolierte oder verirrte Menschen zurückschrecken. Dabei stößt man auf meist nur drei oder vier dieser wildkatzen großen Allesfresser, deren kurzes hellgraues Fell sich kaum vom Stein der Stollenwände abhebt. Ein Felsrattenschwarm wurde noch nie gesichtet – oder zumindest konnte noch niemand von einer solchen Begegnung berichten.

**Instinkt:** Felsratten jagen und leben in kleinen Gruppen und versuchen immer den Weg des geringsten Widerstands zu gehen. Felsratten lassen sich nur auf einen Kampf ein, wenn sie ein vermeintlich leichtes Opfer gefunden haben oder einen anderen taktischen Vorteil besitzen.

**DIE ZÄHNE DES NORDSTOLLENS:** In diesem verlassenen Minenabschnitt bei Nyverbærg versuchen immer wieder einige Schatzsucher, die dort nur teilweise ausgebeutete Silberader zu erreichen. Die glattgenagten Knochen rund um den Stollen zeugen von ihrem Scheitern.

<b>ART</b>	Namenloser NSC ( <i>durchschnittlich</i> )
<b>ASPEKTE</b>	RATTENPACK! – Konzept VON TÖDLICHER TÜCKE – Instinkt
<b>FERTIGKEITEN</b>	+1 Heimlichkeit +1 Kämpfen
<b>STRESS</b>	Ist bei einem Treffer direkt ausgeschaltet.

**TOLLGREISER** Tollgreiser sind selten und werden in der Waismark oft als reine Fabelwesen angesehen, doch in den wenigen besiedelten Regionen der südlichen Askarpen fürchten die Menschen diese Wesen aus gutem Grund. Tollgreiser sehen aus wie riesenhafte alte Männer mit langen Bärten und klauenartigen, rasiermesserscharfen Fingernägeln. Das grünbraune Fell dieser Wesen sieht auf den ersten Blick wie eine zottelige Pelzjacke aus.

Alle Tollgreiser sind Menschenfresser, die immer weiter wachsen, so lange sie Nahrung finden. Dabei scheinen sie greisenhafter zu werden, aber nur ihre Intelligenz baut im Laufe ihrer Entwicklung wirklich ab: Zu Beginn können sie sich oft noch als Menschen ausgeben, doch Tollgreiser, die doppelte Mannshöhe erreicht haben, können zwar junge Bäume ausreißen und haben den Geruchssinn eines Bluthunds, sind aber nicht klüger als ein Fisch.

*Frauen sind immun  
gegen diesen Pilz!*

Nur wenige wissen darüber hinaus, dass alle Tollgreiser einst normale Männer waren, die Opfer einer Seuche wurden. Diese Seuche ist ein Pilz, der grün glänzende Tollschimmel, der besonders gut in feuchten Höhlen und auf blutgetränkten Böden ohne direktes Sonnenlicht gedeiht. Kommt dieser Pilz mit der offenen Wunde – und sei es nur ein Kratzer – eines Mannes in Berührung, so befällt er diesen. Das Opfer beginnt innerhalb von drei Tagen zu fiebern, es fantasiert und wird lichtscheu. Nach etwa einer Woche fällt es in ein tiefes Koma und wird oft für tot gehalten. Im Koma beginnt dann die Verwandlung in einen Tollgreiser: Das Opfer verliert sein Haupthaar, die Fingernägel werden zu Klauen, der Bartwuchs wird stärker und ihm wächst das typische Fell, welches allerdings nicht aus Haaren, sondern aus Pilzsporen besteht, die der Tollgreiser später aussät, wenn er – besonders im Kampf – »Haare« verliert. Nach einer weiteren Woche endet das Koma und ein neugeborener Tollgreiser erwacht: ohne bewusste Erinnerung an sein altes Leben, mit der Intelligenz eines senilen Greises ...

**Instinkt:** Der Wirtskörper wird von einem unbändigen Hunger auf Menschenfleisch getrieben. Genau genommen dient dies aber dazu, möglichst viele Sporen auf andere potentielle Wirtskörper zu verteilen.

**EIN NEUGEBORENER TOLLGREISER:** Der Schatzsucher Gunder Træng nur wenige Tage nach seiner Umwandlung. Gunder Træng suchte bereits seit Jahren in den westlichen Ausläufern der Askarpen nach einer sagenhaften Silbermine aus der Kolonialzeit. Leider fand er kein Silber, sondern eine vom Tollschimmel verseuchte Turmruine, in der er Zuflucht vor einem Unwetter suchte.

<b>ART</b>	Neben-NSC ( <i>Höchstwert +4</i> )
<b>ASPEKTE</b>	DER GEBORENE HÖHLENMENSCH – <b>Konzept</b> »ICH RIECHE MENSCHENFLEISCH!« – <b>Instinkt</b> SPOREN DER DEMENZ – <b>Besonderheit</b> UNKRAUT VERGEHT NICHT STARKE ARME FÜR EINEN ALTEN MANN
<b>FERTIGKEITEN</b>	+4 Statur +3 Kämpfen +2 Wahrnehmen +1 Überleben
<b>STRESS</b>	Geistig:  Körperlich:  Arkan: 
<b>KONSEQUENZEN</b>	1 leichte • 1 mittlere
<b>STUNTS</b>	<p><b>Infizieren</b></p> <p>Bei Verletzung der Haut des Tollgreisers wird eine Sporenwolke freigesetzt. Immer wenn der Tollgreiser körperliche Schäden erleidet (<i>körperlichen Stress</i> oder <i>körperliche Konsequenzen</i>), kann die Spielleitung einen Fate-Punkt ausgeben, um einen Situationsaspekt <b>VERSPORE</b> auf den Angreifer zu legen.</p> <p><i>Tipp: Wer aus der Versporung eine dramatische Geschichte spinnen will, der bediene sich einfach der Bronzenen Regel: Behandle alles wie einen Charakter (Fate Core S. 278).</i></p> <p>Dieser Situationsaspekt bleibt solange erhalten, bis er mit einer passenden Fertigkeit (z. B. <i>Gelehrsamkeit</i>) gegen eine Schwierigkeit von Gut (+3) <i>überwunden</i> wird.</p>

## SCHRIFTEN DER WAISMARK

... scheinen sich somit einige der besten Hoffnungen und Annahmen zum wahren Potential der dortigen Edelmetallgewinnung zu bestätigen. In Erwartung der nicht unerheblichen Aufwendungen, welche jedoch in nächster Zukunft erforderlich sein werden, um alle geplanten Unternehmungen angemessen zu befördern, halte ich eine gewisse Warnung für mehr als angebracht: Während der vergangenen Wochen meiner Erkundungen kamen mir mehr und mehr Gerüchte zu Ohren, denen zufolge in den unwegsamen Wäldern zu Füßen der Hügelkette eine Häufung schwerer Unglücksfälle zu beobachten ist. Zunächst schrieb ich die besagte Reihe tragischer Ereignisse schlicht dem vermehrten Zustrom von Menschen in diese einsame Gegend fern aller Handelsstraßen, Märkte und Dörfer zu. Leider bin ich aber inzwischen zu dem Schluss gekommen, dass es sich auszahlen könnte, hier mit größter Vorsicht zu agieren und zumindest die Möglichkeit einer antagonistischen Präsenz in der Wildnis in Betracht zu ziehen. Allein schon die zahlreichen Angriffe durch Wölfe, Raubvögel, Bären und ganze Rotten von Wildschweinen deuten auf eine Schar heidnischer Verschwörer oder ähnliches Pack hin! Manche Berichte über geisterhafte Erscheinungen und angeblich über Nacht gewachsene Dornenhecken lassen zwar auch an übles Hexenwerk denken, doch vermute ich aus langer Erfahrung stets eher meine menschliche Machenschaften hinter solchem Spuk. Wer weiß? Vielleicht ist es sogar schlicht die ein oder andere Räuberbande, welche hier Wind von den reichen Gold- und Silberadern erhalten hat und nur frühzeitig ihren Teil des Gewinns sichern will?

In jedem Fall dürfte es sich doch aber lohnen, alle weiteren Vorerkundungen und erst recht alle folgenden Baumaßnahmen durch einige zusätzliche schlagkräftige Einheiten an Wächtern, Jägern und Spähern zu sichern. Sollten außerdem die Angaben über ganze Dörfer voller unzivilisierter Lytæn in den Tälern südöstlich der Hügelkette Bestätigung finden, so mögen gelegentliche disziplinarische Expeditionen dorthin ohnehin unerlässlich bleiben, wodurch sich dann wiederum die Ausgaben für ein paar weitere unerschrockene Söldner sogar als kluge und vorausschauende Investition erweisen dürften! Ihr solltet daher ...

Aus einem Geheimbericht an die  
Fürstin Kesenia Wyrkunin von Andinas

**VICHTÆR** Im Laufe der Jahrhunderte kam es in der Waismark immer wieder zu Versuchen, fehlende Arbeitskräfte oder sogar verstorbene Angehörige mittels – meist wenig verstandener – imperialer Relikte und alchemistischer oder magischer Texte zu ersetzen. Diese Praxis ist natürlich von der Kirche streng verboten, doch kommt es immer wieder in entlegenen Laboratorien zur Erschaffung grausiger Wesen, die ihr Scheinleben einer Kombination aus imperialer Technosophie und chirurgisch wiederhergestellten Leichen verdanken. Diese Vichtær sind mal geistlos und mal erschreckend intelligent, aber fast immer überdurchschnittlich stark und schwer zu töten.

Instinkt: Vichtær sind von den Gründen und Umständen ihrer Erschaffung besessen. Bei den geistlosen Exemplaren äußert sich dies in einem extremen Territorialverhalten oder einer hündischen Ergebenheit gegenüber ihrem Erschaffer. Klügere Exemplare hingegen können auch schonmal ihren Erschaffer bis ans Ende der Welt verfolgen.

**ZEBREM DER WANDERER** Zebrem ist ein riesenhafter wandernder Schmiedegeselle, der sein durch viele Brandnarben entstelltes Äußeres unter einem Schlapphut und weiten Umhängen verbirgt – so erzählt es Zebrem zumindest allen, die ihm begegnen. In Wahrheit entstand er vor über zehn Jahren im Keller einer kleinen Burg in den Askarpen, doch eines Morgens erwachte Zebrem allein in der Bibliothek der Burg und begann mit der Suche nach seinem Schöpfer – oder dessen Mördern ...

### STIMMEN DES NORDENS

»Gott?

Diese milchäugigen Würmer in Menschengestalt beten keinen Gott an. Mein kleiner Bruder ist ihnen im letzten Herbst zu ihrer Versammlung in einer eisigen Halle unter der Erde gefolgt.

Er war halb erfroren und voller blutiger Ausschläge, als er endlich heimfand, aber noch im Sterben konnte er nicht aufhören, von einem gewaltigen blattlosen Baum mit pechschwarzer Rinde zu erzählen, der so lange mit Menschenfleisch gefüttert wurde, bis seine Wurzeln sich in blutigen Pfützen wie fette Würmer in Ekstase wanden ...«

Ergord Thrun,  
Schmied und Mitbegründer der Wortburg Uranger

<b>ART</b>	<b>Haupt-NSC (Höchstwert +5)</b>
<b>ASPEKTE</b>	<p>DER SOHN DES EINSAMEN BARONS – <b>Konzept</b>  AUF DEM WEG ZUR WAHRHEIT – <b>Instinkt</b>  ERZOGEN VON BÜCHERN – <b>Besonderheit</b>  IM STURM GESCHAFFEN  IN DEN KLEIDERN EINES TOTEN</p>
<b>FERTIGKEITEN</b>	<p>+5 Statur • Wille  +4 Kämpfen • Nachforschen  +3 Gelehrsamkeit • Handwerk • Athletik  +2 Heimlichkeit • Täuschen • Wahrnehmen  +1 Empathie • Provozieren • Ressourcen</p>
<b>STRESS</b>	<p>Geistig:       Körperlich:   Arkan:       </p>
<b>KONSEQUENZEN</b>	1 leichte • 1 mittlere • 1 schwere • 1 extreme
<b>ZUSÄTZLICHE KONSEQUENZEN</b>	2 leichte körperliche • 1 leichte geistige
<b>STUNTS</b>	<p><b>Lastenträger</b>  Zebrem ist es gewohnt, Lasten zu tragen und zu bewegen. Immer wenn Zebrem ein physisches Hindernis aus dem Weg räumen will, erhält er beim <i>Überwinden</i> +2 auf <i>Statur</i>.</p> <p><b>Zebrem zornig</b>  Wut verleiht Zebrem noch gewaltigere Kräfte. Wenn auf Zebrem ein Aspekt liegt, der Zorn, Wut oder Frustration impliziert, kann die Spielleitung diesen Aspekt für einen Bonus von +3 statt der üblichen +2 zugunsten von Zebrem einsetzen (dies kostet natürlich einen Fate-Punkt).</p> <p><b>Eisenhart</b>  Zebrem ist sehr sehr zäh. Er erhält eine zusätzliche leichte körperliche Konsequenz.</p> <p><b>Einer von euch</b>  Zebrem ist es gewohnt, sich als Mensch auszugeben. Wenn er das mit Hilfe einer Verkleidung tut, erhält er beim <i>Überwinden</i> und <i>Erschaffen eines Vorteils</i> +1 auf <i>Täuschen</i>.</p>

Es gilt als gesichert, dass große Insekten und Spinnen, wie sie etwa aus den äquatorialen Zonen und dem Kernland des Imperiums bekannt sind, im rauen Klima des Nordens oder der Waismark nicht vorkommen. Die als Trostbringer oder Herdspinne bezeichnete Kreatur aus den Gebirgsregionen der Waismark wird dabei manchmal als Gegenbeispiel angeführt, doch handelt es sich bei diesem gefährlichen Plagegeist weder um eine Spinne noch überhaupt um ein Tier!

Auf den ersten Blick lässt der mitternachtsblau glänzende Körper zwar an eine tellergroße Spinne denken, doch bei näherer Betrachtung erweist sich dies rasch als Irrtum: sowohl wegen der zehn nadelspitzen Beine als auch aufgrund des halbdurchsichtigen Hinterleibs, der aus einer Art dunkelrotem Kristall oder Glas zu bestehen scheint.

Wie übergroße Zecken vermögen Trostbringer jahrelang ohne Nahrung auszukommen. Doch sobald sie in ihrer Nähe einen großen warmen Körper spüren, der für einige Zeit bewegungslos bleibt – sei es etwa, um zu rasten oder zu schlafen – huschen sie heran und injizieren ihrem Opfer ein Gift, das ihm tiefe Träume von einer sicheren und glückseligen Heimat beschert. Es kann sehr schwer sein, jemanden aus solchen Träumen zu wecken, doch es ist lebenswichtig, dies umgehend zu tun. Tötet oder entfernt man nämlich den Trostbringer während sein Opfer noch träumt, so wird es dauerhaft in der Traumwelt gefangen bleiben – es sei denn, etwas in den Träumen bringt es dazu, aufwachen zu wollen!

Der Trostbringer selbst wird erst freiwillig von seinem Opfer ablassen, nachdem er ihm jegliche Körperwärme entzogen hat. Solche Opfer wirken dann so, als ob sie erfroren wären. Der Hinterleib des Trostbringers glüht danach und gibt genug Hitze ab, dass Schnee und Eis noch Wochen später in seiner Umgebung dahinschmelzen.

*Instinkt: Herdspinnen suchen so lange die Ruhe eines sicheren Verstecks, bis sich ihnen ein Opfer ausreichend nähert.*

---

**DER SCHATTEN IN DER  
GLIMMERHÖHLE**

Die mit faustgroßen Bergkristallen übersäte Glimmerhöhle ist eigentlich nur ein tiefer Felsspalt am Südrand der Khilaren. In ihr entspringt jedoch eine sprudelnde Süßwasserquelle, die regelmäßig Opfer für die wohlgenährte Herdspinne an der Höhlendecke anzieht.

ART	Namenloser NSC ( <i>Gut</i> )
ASPEKTE	HUNGRIGER TRAUMBRINGER – Konzept WARTEN, BIS DIE WÄRME NAH IST – Instinkt
FERTIGKEITEN	+3 Heimlichkeit +2 Täuschen +1 Kämpfen • Überleben

STRESS



## STIMMEN AUS DER WAISMARK

»Ich weiß auch, dass die meisten Dörfer sichere und gastfreundliche Zuflucht auf Reisen bieten – gleichgültig wie misstrauisch und ungeschliffen diese Bauern auch wirken mögen. Mögen Vater und Mutter auch zugleich Onkel oder Tante sein: Eine Handvoll Kupfer lässt sie alle rasch freundlicher werden. Aber niemals, wirklich niemals solltet ihr euch in den dichten Wäldern im Schatten der Berge bei Nacht und Nebel einsamen Höfen oder Häusern nähern, die scheinbar Licht und ein warmes Dach über dem Kopf versprechen! Nicht nur, dass oft grausige Missgeburten und kannibalische Heiden dort auf Beute lauern, nein, es gibt sogar Orte, an denen der Wald selbst die Form kleinerer Hütten annimmt – und wer in diese Fallen aus Laub und Moos hineintappt, der bleibt gefangen und wird langsam bei lebendigem Leib von allerlei widerlichem Getier verzehrt, bis nur noch das Metall seiner Klingen, Spangen und Münzen am Waldboden zurückbleibt!«

Melkev Drind, wandernder Scherenschleifer,  
zu seinen jungen Vettern



**WALDBRUT** Missernten, marodierende Söldner und Seuchen sind nur einige der vielen Katastrophen, welche die Höfe und Dörfer der Waismark mit grausamer Regelmäßigkeit bedrohen. Dazu kommt die traurige Tradition des Hänselns, bei der Kinder, die schwere Missbildungen aufweisen oder von ihren Eltern nicht mehr ernährt werden können, in der Wildnis tiefer Wälder, einsamer Täler oder weitläufiger Sümpfe und Hochmoore ausgesetzt werden. So entstehen immer wieder ganze Gemeinschaften elternloser Kinder fernab jeglicher Zivilisation – und nicht alle sterben einfach. Oft finden sie in ihrer Not und Verlassenheit etwas Altes und Mächtiges in den entlegensten Bereichen der Waismark, das ihnen Kraft, Führung und Schutz gibt – und vielleicht erschafft das Sehnen mancher Kinder sogar erst eine solche Präsenz.

Die Kinder entwickeln sich zu einer Waldbrut, einer verschworenen halbwildn Gemeinschaft, die etwas folgt, das oft mit Titeln wie »schwarze Mutter« oder »Baumvater« versehen wird. Gefährlich ist eine solche Waldbrut, weil sie ihrer Schutzmacht regelmäßig Opfer bringen muss – essbare Opfer, von denen sich auch die Waldbrut ernährt und zu denen oft nicht nur Wild, sondern auch erwachsene Menschen, die sich in ihre Jagdgründe verirrt haben, gehören. Es ist unklar, was mit Mitgliedern einer Waldbrut geschieht, wenn sie selbst erwachsen werden, aber einige Gelehrte behaupten, dass es Fälle geben soll, in denen die Kinder in einer Waldbrut nicht mehr altern, sondern im Lauf der Jahrzehnte immer mehr Ähnlichkeit mit heidnischen Waldgeistern gewinnen und endlich alle Menschlichkeit hinter sich lassen.

**Instinkt:** Der Dienst am »Baumvater« oder der »schwarzen Mutter« steht über allem anderen.

**EINES DER KINDER VOM GRAUMÜHLTAL** Die Waldbrut vom Graumühltal tritt für gewöhnlich als Mob auf. (Fate Core S. 224)

<b>ART</b>	Namenloser NSC ( <i>Ordentlich</i> )
<b>ASPEKTE</b>	ÜBERLEBEN UM JEDEN PREIS – Konzept WIR SORGEN FÜR DIE SCHWARZE MUTTER WIE SIE FÜR UNS – Instinkt
<b>FERTIGKEITEN</b>	+2 Heimlichkeit +1 Kämpfen
<b>STRESS</b>	

**WISPERHAIN** Eine lebendig gewordene Waldlichtung mit einem Hexenring aus Wisperlingen (Pilze). In vielen Wäldern der Waismark finden sich tiefbraune, mit goldgelben Tupfen bedeckte Pilze, die als Wisperlinge bekannt sind. Die schmackhaften und ungiftigen Pilze bilden meist nur eine willkommene Ergänzung des Speisezettels, doch wenn Menschen auf einer mit vielen Wisperlingen bewachsenen Waldlichtung unter grausamen Umständen zu Tode kommen, entsteht dort sehr oft ein Hexenring aus Wisperlingen.

Dieser Hexenring beeinflusst alsbald die umliegende Vegetation, welche sich langsam verändert, bis sie einen Wisperhain bildet: eine übernatürlich belebte Waldlichtung, in deren Mitte ein harmlos erscheinender Ring aus Pilzen wächst, während sich die Borke umliegender Bäume zu grotesken Fratzen formt, Äste zu dornenbewehrten Tentakeln werden und selbst Gräser und Blumen zu fleischfressenden Pflanzen und giftigem Gestrüpp mutieren. Tieren, die einen Wisperhain betreten, droht keine Gefahr von der so verwandelten Flora, doch gewisse Gerüche, die von dem Hexenring ausgehen, steigern ihre Aggressivität und erfüllen selbst eigentlich scheue Pflanzenfresser mit einem selbstmörderischen Zorn auf alles Menschliche!

Instinkt: Alles Menschliche, Zivilisatorische muss vernichtet werden.

**DER WISPERHAIN IN DEN GRELLHÜGELN** Die Grellhügel sind eine nur lichtbewaldete Landschaft zwischen Brogærne und Brocæliand. An ihrem höchsten Punkt sollen während der Zeit der Läuterung über dreihundert Häretiker gefoltert und gehängt worden sein. Heute findet sich dort ein ungewöhnlich dichter Wald, in dessen Mitte dieser Wisperhain liegt.

<b>ART</b>	Gefährliche Umgebung ( <i>Fate Core S. 216</i> )
<b>ASPEKTE</b>	DIE BLÜTEN DES ZORNS – Konzept HIER WIRD DER JÄGER ZUM GEJAGTEN – Instinkt
<b>FERTIGKEITEN</b>	+3 Kämpfen +2 Provozieren +1 Täuschen
<b>STRESS</b>	Als gefährliche Umgebung können Wisperhaine weder Stress noch Konsequenzen nehmen. Außer natürlich, ihr brennt sie nieder ...



**LEBENDE GÖTTER** Ein großer Teil der Einwohner des Imperiums folgt dem Kult eines Lebenden Gottes. Kaum ein Besucher der Tempelbezirke kann die zunehmende Zahl solcher Kulte oder den Eifer ihrer Anhänger leugnen. »Lebende Götter« bezeichnet kein besonderes Pantheon, sondern umfasst Wesen, die in einem ihrer Tempel physisch anwesend sind und als Götter verehrt werden. Die Vielfalt dieser Lebenden Götter kennt kaum Grenzen und reicht von riesenhaften exotischen Tieren über leuchtende oder sprechende Steine und Pflanzen bis zu bizarren Humanoiden.

**YLDEN, DAS ORAKEL  
DER SECHS STIMMEN** Im Verlauf der letzten zehn Jahre entwickelte sich in Nephelin der Kult eines lebenden Gottes zu einer der wichtigsten Religionen der Stadt. Sein Tempel war zunächst ein verlassener Fischladen, doch in einer Stadt, deren Einwohner von Glücksspiel und Wetten besessen sind, wurde aus den wenigen Anbetern eines offenbar hellseherisch begabten Schlangengottes mit sechs Mäulern rasch eine mächtige und reiche Sekte.

Heute liegt sein Tempel in dem prächtigen alten Stadtpalast eines ohne Erben verstorbenen Adligen – und ein noch größerer Neubau ist bereits in Planung. Das Orakel selbst lebt in einem riesigen Glashaushaus aus Gold, Elfenbein und bruchfestem Federglas, stets behütet von seinem Hohepriester Kythgor Guun. Inzwischen fordert der Tempel stattliche Summen von jedem, der dem Orakel eine Frage über die Zukunft stellen möchte, aber der Ruf des Orakels, immer die Wahrheit zu sagen, sorgt für stete Ströme von Fragestellern ...

Das Orakel der Sechs Stimmen begann sein Leben als Wunschkind: Ein geniales, aber unfruchtbares Alchemistenpaar gelangte vor über dreißig Jahren in der Hauptstadt des Imperiums in den Besitz eines Dæmons, mit dessen Hilfe (er)zeugten sie einen idealen Nachkommen, dessen Geist Macht über die Zukunft haben sollte! Leider war das Ergebnis – ein hübscher Junge namens Ylden, der schon nach einem Jahr den körperlichen und geistigen Entwicklungsstand eines hochintelligenten Jugendlichen erreicht hatte und offenbar über telepathische Gaben verfügte – leicht fehlerhaft, denn der Körper des Jungen erwies sich als bloßes Larvenstadium: Als er nach anderthalb Jahren scheinbar erwachsen war, platzte eines Nachts sein menschlicher Körper auf und entließ eine grauenhafte Schlangenkreatur in die Welt!

Das Alchemistenpaar ließ das Wesen sofort in den dunkelsten Kanälen der Stadt aussetzen, wo auch andere Irrformen ihr Dasein fristeten. Ylden hat kaum klare Erinnerungen an diesen Abschnitt seines Lebens, nur, dass ihn eine Gruppe von Irrformen lange Zeit versorgte und beschützte. Irgendwann erwachte er dann in der Wüste jenseits der Stadtmauern. Er befand sich in einem Käfig auf dem Wagen eines reisenden Händlers namens Kythgor. Dieser trug einen Stirnreif, der es Ylden unmöglich machte, seine Gedanken zu lesen, und machte sich Ylden durch mitleidlosen Gebrauch eines alten Schmerzstabes gefügig.

Heute lebt Ylden im Luxus seines buchstäblich goldenen Käfigs. Sein grausiger Schlangenkörper ist groß und fett geworden und Drogen in seinen Speisen haben seinen Geist träge werden lassen, aber Ylden träumt immer noch von der Freiheit in der Welt außerhalb des Tempels – wie immer diese auch aussehen mag. Er hasst Glücksspiele, spielt aber gerne strategische Spiele mit Kythgor oder den Tempeldienerinnen.

Kythgor hat nie selbst Yldens Dienste als Orakel in Anspruch genommen, doch Ylden hofft, dass er es eines Tages tun wird, denn Ylden hat etwas Wichtiges über seine vermeintlich prophetischen sechs Mänder gelernt: Er kann nicht verhindern, dass sie eine Frage über die Zukunft von jemandem beantworten, der von Yldens Gabe weiß – aber seine Mänder verkünden dann nicht die Zukunft, sie *bestimmen* sie, gelenkt nur durch Yldens unbewusste Wünsche und Ängste: Wer ihn also oft genug fragt, dem ist früher oder später eine verheerende Antwort gewiss ...

Instinkt: Ylden ist durch und durch verbittert. Er hasst und verachtet diejenigen, die seine Gabe in Anspruch nehmen, und tut alles, um denjenigen zu schaden.

### STIMMEN AUS DEM NORDEN

»... so besoffen hab ich Schleimfinger Makaal echt noch nie erlebt! Die Gute kann ja einiges vertragen, aber gestern hat sie nur noch unter der Treppe gehockt und schief gesungen. Irgendwann hörte sie auch damit auf und murmelte nur noch leise – aber verstehen konnte ich fast alles. Sie phantasierte von einer neuen Stadt, irgendwo in der Wüste. Eine Stadt nur für Irrformen, wiederaufgebaut aus einer älteren, im Sand versunkenen Siedlung, aber abgeschnitten von allen Straßen und Wegen. Nur Irrformen können sie erreichen, denn durch die Kanaltunnel, die unter den Dünen der Wüste verborgen liegen, kann man in die Stadt gelangen. Sie blubberte sogar etwas von einem Rat der Irrformen und einer großen Befreiung, aber als sie mich bemerkte, drehte sie plötzlich den Kopf zur Seite, kotzte kurz und fing an zu schnarchen ...«

Kerres Obalim, Fundfleischverkäufer im Elendsviertel von Lyssa,  
zu Hakka der Berufswitwe

<b>ART</b>	<b>Haupt-NSC (Höchstwert +6)</b>
<b>ASPEKTE</b>	<p>EIN GÖTTLICHER SKLAVE – <b>Konzept</b></p> <p>WILLST DU NICHT NOCH MEHR WISSEN ... – <b>Instinkt</b></p> <p>WIDERLICH WEISE – <b>Besonderheit</b></p> <p>SCHLANGENSOHN</p> <p>WILLENS, ABER AUCH BEREIT ZUR FREIHEIT?</p>
<b>FERTIGKEITEN</b>	<p>+6 Charisma • Empathie</p> <p>+5 Gelehrsamkeit • Kontakte</p> <p>+4 Nachforschen • Wahrnehmen</p> <p>+3 Statur • Wille</p> <p>+2 Ressourcen • Täuschen</p> <p>+1 Athletik • Kämpfen • Provozieren</p>
<b>STRESS</b>	<p>Geistig:      </p> <p>Körperlich:   </p> <p>Arkan:         </p>
<b>KONSEQUENZEN</b>	1 leichte • 1 mittlere • 1 schwere • 1 extreme
<b>ZUSÄTZLICHE KONSEQUENZEN</b>	1 leichte arkane
<b>STUNTS</b>	<p><b>Kennt deine dunklen Geheimnisse</b> Ylden kann jedem dessen Verfehlungen der Gegenwart, der Vergangenheit und der Zukunft vorhalten. Ylden kann die Fertigkeit <i>Empathie</i> für <i>geistige Angriffe</i> verwenden.</p> <p><b>Stimmenimitator</b> Ylden kann jede einmal gehörte Stimme täuschend echt nachahmen. Er erhält beim <i>Überwinden</i> und <i>Erschaffen eines Vorteils</i> +1 auf <i>Täuschen</i>.</p> <p><b>Blick in die Zukunft</b> Ylden kann einen Blick in die nahe Zukunft einer Person werfen und diese verkünden. Einmal pro Szene kann Ylden einen Situationsaspekt auf einer Person platzieren (kein freier Einsatz).</p> <p><b>Göttliche Präsenz</b> Die Göttlichkeit Yldens manifestiert sich darin, dass Ylden die Realität im Rahmen seiner Prophezeiungen zu formen vermag. Yldens arkaner Stressbalken wird durch die Fertigkeit <i>Charisma</i> modifiziert.</p>

**BULLENPANTHER** Ursprünglich als Kriegsbestien erschaffene Spezies, deren moderne Züchtungsvarianten von den adeligen Damen des Kernlandes gern als eine Kombination aus Schoßtier und Leibwächter gehalten werden. Ausgewachsene Bullenpanther erreichen je nach Zucht die Größe von Ponys oder Pferden und haben den Körper einer sehr muskulösen Raubkatze mit seidigem, kurzem Fell. Der Kopf und Nacken sind allerdings auffällig massig und außer dolchartigen Zähnen verfügen alle Bullenpanther entweder über nadelspitze Stierhörner oder eine Leiste von Knochenplatten, die vom Hals über das Rückgrat verlaufen.

Instinkt: Bullenpanther sind ihrer Herrschaft loyal bis in den Tod.

**SHERUNNA –** Sherunna ist ein halbwüchsiger Bullenpanther mit schwarz-rot marmoriertem Fell, der nicht nur über Hörner verfügt, sondern auch über eine rasiermesserscharfe Knochenspitze an seinem Schwanzende.  
**BEGLEITER DER HOHEN DAME ETHALA, HAUS XYCHANDER**

<b>ART</b>	Neben-NSC ( <i>Höchstwert +5</i> )
<b>ASPEKTE</b>	EINE REINRASSIGE BESTIE – Konzept MÖRDERISCH GEHORSAM – Instinkt ETHALAS WAHRE LIEBE – Besonderheit AM ENDE LAUERT DER TOD TRÜGERISCH TRÄGE
<b>FERTIGKEITEN</b>	+5 Kämpfen +4 Wahrnehmen +3 Statur +2 Wille +1 Athletik
<b>STRESS</b>	Geistig:  Körperlich:  Arkan: 
<b>KONSEQUENZEN</b>	1 leichte • 1 mittlere
<b>STUNTS</b>	Geruch der Mordlust Sherunna kann aggressive Emotionen buchstäblich riechen. Er verwendet dazu die Fertigkeit <i>Wahrnehmen</i> (statt <i>Empathie</i> ).

**SERVITOREN:** Die als Schwertschatten bekannten Yennezar werden als Leibwächter oder Assassinen gleichermaßen geschätzt, sind aber selbst für viele Adelige des Imperiums zu kostspielig geworden, da es seit Jahrhunderten niemandem mehr gelungen ist, neue Schwertschatten zu beschwören, so dass ihre Zahl trotz ihrer Alterslosigkeit langsam, aber stetig sinkt. Schwertschatten sind schlanke, hochgewachsene Humanoide mit lackschwarzer Haut und schulterlangen wurmartigen Auswüchsen als Haar. Ihre Augen sind milchige Schlitze. Es soll sehr selten weibliche oder männliche Exemplare geben, aber die meisten bekannten Schwertschatten sind ohne erkennbare Geschlechtsmerkmale. Schwertschatten verstehen die meisten imperialen Sprachen, akzeptieren die ihnen gegebenen Namen und scheinen sich auch untereinander verständigen zu können, sind aber ansonsten stumm.

Instinkt: Servitoren sind bedingungslos gehorsam.

**SCHWERTSCHATTEN** Adelige des Hauses Tulmiddin erhalten mit fünf Jahren einen Schwertschatten als lebenslangen Begleiter. Dieser Schwertschatten steht ihnen oft näher als jeder Verwandte oder Freund!

<b>ART</b>	Namenloser NSC ( <i>Gut</i> )
<b>ASPEKTE</b>	MEISTER ALLER WAFFEN – Konzept GEHORSAM BIS IN DEN TOD – Instinkt
<b>FERTIGKEITEN</b>	+3 Kämpfen +2 Athletik +1 Heimlichkeit • Wahrnehmen
<b>STRESS</b>	

### STIMMEN AUS DER WAISMARK

»Im Lichte wachsen Bäume,  
die schenken Frucht und Schatten.  
Im Dunkel wachsen Träume,  
die bringen Furcht und Ratten.

Das Korn wächst auf den Feldern,  
von dem kommt unser Brot.  
Doch Zorn wächst in den Wäldern,  
von dem kommt unser Tod.«

*Kinderreim aus der Waismark*

**NIXENQUALLE** Die Küsten des Imperiums, insbesondere im Süden und Südwesten, sind bekannt für ihre wunderschönen, anscheinend endlosen Sandstrände. In einigen alten Texten wird berichtet, dass diese Küsten einst viele kleine Siedlungen, Landhäuser und Strandvillen beheimatet haben und selbst die großen Adelshäuser dort luxuriöse Paläste errichten ließen – doch schon seit vielen Jahrhunderten sind die Strände menschenleer und nur vereinzelt ragen Ruinen aus den großen Sanddünen hervor. Dafür kann man heute an fast jedem sonnenbeschienenen Sandstrand des Imperiums eine Vielzahl nackter junger Frauen vorfinden, deren ölig glänzende Körper allein am Rande der Brandung liegen – jedenfalls scheint dies aus größerer Entfernung so zu sein. Nähert sich allerdings ein Mann diesen Wesen auf weniger als hundert Schritt, so bemerkt er eine seltsame Unschärfe im Aussehen der Frauen, auch wenn es dann oft schon zu spät ist: Auf diese Distanz wirken nämlich bereits die mächtigen Duftstoffe, welche von den Nixenquallen ausgehen und in menschlichen Männern nahezu unwiderstehliche erotische Halluzinationen hervorrufen. So bemerken die liebeshungrigen Opfer gar nicht, dass sie sich in die schleimige Umarmung einer riesigen, auf dem Strand liegenden Qualle werfen, deren Berührung sie schließlich in blinde Ekstase versinken lässt, während sie bei lebendigem Leib langsam verdaut werden, bis nur ihr blankes Skelett in der Sonne zurückbleibt. Niemand weiß um den Ursprung der Nixenqualle, aber bis heute schlug jeder Versuch ihrer Ausrottung fehl, so dass ihnen regelmäßig Seeleute, Schiffbrüchige und – bei auflandigem Wind – Reisende auf den alten Küstenstraßen zum Opfer fallen.

*Schwule Männer sind gegen  
die Duftstoffe immun,  
lesbische Frauen hin-  
gegen nicht!*

**Instinkt:** Sieht verlockend aus und wartet auf die nächste Beute.



**DIE NIXENQUALLE AUS  
DER ACHATBUCHT**

In dieser Bucht südöstlich von Viridin haust eine der wenigen Nixenqualen an der Küste des Drachen. Die Ahnungslosigkeit der Einheimischen hat sie groß und fett werden lassen ...

<b>ART</b>	Neben-NSC (Höchstwert +4)
<b>ASPEKTE</b>	UNSER HUNGER IST GEDULDIG – Konzept WINDE DICH LUSTVOLL – SIE SCHEINEN DAS ZU MÖGEN – Instinkt
<b>FERTIGKEITEN</b>	+4 Täuschen +3 Statur +2 Wille +1 Überleben
<b>STRESS</b>	Geistig:  Körperlich:  Arkan: 
<b>KONSEQUENZEN</b>	1 leichte
<b>STUNTS</b>	<b>Tödliche Verführung</b> Die Nixenqualle kann aufgrund ihrer gestaltwandlerischen Fähigkeiten und ihrer besonderen Pheromone verheerenden Einfluss auf Menschen in ihrer unmittelbaren Umgebung ausüben.  Sobald ein Mann (oder ein anderes an Frauen sexuell interessiertes humanoides Wesen) die Nixenqualle sehen und riechen kann, kann die Nixenqualle gegen ihn <i>Täuschen</i> für <i>geistige Angriffe</i> verwenden.

**STIMMEN DES IMPERIUMS**  
 »... der alte Halsabschneider hat sich längst zur Ruhe gesetzt, nachdem er dieses alte Wrack voller dhelyrischer Perlen in einer Höhle an der Küste fand! Er soll wohl ernsthaft behaupten, dies einem alten Aberglauben aus Alecto zu verdanken: Dort gibt es überall in der Stadt verteilt einige tiefe Brunnen, die in Mauern aus massivem Obsidian eingefasst sind. Man sagt, in diesen würden die wahren Erbauer von Alecto hausen und sich von den Überresten der vielen Hingerichteten ernähren. Wer nachts die Gebeine oder das Fleisch eines Toten in einen der Brunnen wirft, dem sollen die Erbauer manchmal die Geheimnisse zuflüstern, welche der Verstorbene mit ins Grab nahm. Manchmal sollen sie aber auch aus den Brunnen steigen und sich den großzügigen Spender als Nachspeise holen ...«  
 Holemmesh Nuud, Taschendieb, zu seinen Kumpanen in einer Gasse in Realgar

---

**TELOGONTEN** Angeblich wurde es kurz vor Beginn der Ära des Exzellenten Exils Mode, besonders spektakuläre Gladiatorenspiele in langen, manchmal über Tage ausgedehnten Sequenzen zu organisieren. Die Gegner, die bevorzugt aus den entlegensten Kolonien des Imperiums importiert worden waren, wurden in jedem Abschnitt gefährlicher. Der finale Kampf wurde gegen einen möglichst überraschenden und einmaligen Gegner ausgetragen. Zu diesem Zwecke wurde die furchtbare Spezies der Telogonten erschaffen.

Diese Wesen vermögen sich nicht nur untereinander fortzupflanzen, sondern sind auch zu einer Art Parthenogenese fähig, die es ihnen ermöglicht, Teile der Erbanlagen der von ihnen verschlungenen Beute an ihre Nachkommen weiterzureichen! Dies führt dazu, dass Telogonten über eine schier unbegrenzte Vielfalt an Erscheinungsformen verfügen – und es befähigte einige in die Wildnis entflozene Exemplare, das gesamte Kernland des Imperiums mit ihrer Nachkommenschaft zu verseuchen.

349

Nur ihre aggressive und einzelgängerische Natur, die sie außerhalb der kurzen Paarungszeit auch zu Kannibalen werden lässt, hat sie in Verbindung mit ihren viele Tagesreisen durchmessenden Territorien bisher davon abgehalten, gewisse Bereiche des Kernlandes für Menschen unbewohnbar zu machen. Aus unbekanntem Gründen meiden Telogonten bis heute auch alle gut erhaltenen großen Strukturen des alten Imperiums – nicht zuletzt die wichtigsten Handelsstraßen und alle Metropolen des Kernlandes. Kommt es dennoch einmal zu Angriffen auf kleinere Dörfer oder wichtige Karawanen, so sorgen außerdem ständig steigende Kopfgeldprämien dafür, dass der entsprechende Telogont früher oder später von einem Trupp ebenso geldgieriger wie tollkühner Jäger erlegt wird.

Trotz aller Vielfalt in Aussehen und Fähigkeiten haben die meisten Telogonten einige typische Eigenarten, die erfahrenen Reisenden und Karawanenwachen im Imperium gut bekannt sind. So verfügen drei Viertel dieser Kreaturen über einen humanoiden Körperbau und aufrechten zweibeinigen Gang. Ihre schuppige Haut ist mit Knochenplatten und kurzen Hörnern übersät, wobei Hals und Bauch nur leicht gepanzert sind. Entgegen vielen Gerüchten verfügen die meisten Telogonten außerdem nur über zwei klauenbewehrte Arme und nutzen fast nie Waffen und Werkzeuge. Der giftige Dorn an der Spitze ihrer dehnbaren Tentakelzunge ist allerdings leider kein Gerücht.

**Instinkt:** Tötet alles, was ihm gefährlich werden könnte.

**DER LORD DER  
LEUCHTENDEN SÜMPFE  
VON NYRM**

Südlich von Pandia mündet ein ausgetrocknetes Flussbett in ein bis zum Meer reichendes Sumpfgebiet, das während der Nacht in ein geisterhaft türkisfarbenes Leuchten gehüllt ist. Im Zentrum dieses Sumpfes liegen einige zyklopische Ruinen, in denen dieser berühmte Telogont sein Unwesen treibt.

<b>ART</b>	Neben-NSC (Höchstwert +6)
<b>ASPEKTE</b>	MIT ESSEN SPIELT ES SICH AM BESTEN – <b>Konzept</b> TÖTE JEDE BEDROHUNG DEINER HERRSCHAFT – ODER KOMME BEI DEM VERSUCH UM! – <b>Instinkt</b> STRAHLT WIE EIN SUMPFPILZ – UND IST GENAUSO GIFTIG – <b>Besonderheit</b>
<b>FERTIGKEITEN</b>	+6 Kämpfen +5 Statur +4 Wille +3 Athletik +2 Heimlichkeit +1 Überleben
<b>STRESS</b>	Geistig:  Körperlich:  Arkan: 
<b>KONSEQUENZEN</b>	1 leichte • 1 mittlere
<b>ZUSÄTZLICHE KONSEQUENZEN</b>	1 leichte körperliche
<b>STUNTS</b>	<b>Spitze Zunge</b> Ein Treffer mit dem giftigen Dorn des Zungentakels hinterlässt ungewöhnlich schwere und schmerzhaft Wunden.  Wenn der Lord einen erfolgreichen <i>körperlichen Angriff</i> durchführt (also mindestens einen Punkt Stress verursacht), kann er unter Zahlung eines Fate-Punktes direkt eine leichte Konsequenz verursachen.

*SPRICHWÖRTER DES NORDENS*  
Niemand kennt Zahl und Namen all derer,  
die gestorben sind.  
Die Erinnerung gebührt denen, die gelebt haben.



In den frühen Tagen des Imperiums erschaffene Tier-Pflanzen-Hybride, deren Erscheinung an mannshohe Rosenblüten denken lässt. Wanderrosen konnten wohl ursprünglich gesteuert werden und dienten als Servitoren, deren Sinn es war, die Kanäle und Straßen des Reiches sauber und frei von Hindernissen zu halten. Heute sind diese Kreaturen verwildert, erfüllen aber immer noch ihre alte Aufgabe: Sie rutschen mit kreisenden Bewegungen durch halb verstopfte Kanalschächte ebenso wie über die von Versandung bedrohten Handelsstraßen des alten Imperiums. Dabei sondern ihre von unzähligen winzigen Zähne bewehrten, sich drehenden Blütenblätter ätzende Verdauungssäfte ab und hinterlassen so auf ihrem Weg glatte, ein wenig feucht glänzende Oberflächen frei von Unrat.

Leider halten Wanderrosen oft jedes immobile Objekt für einen Fremdkörper, den es zu verspeisen gilt – und dies kann schlafenden oder verletzten Reisenden, ihrem Gepäck oder ihren Tieren leicht zum Verhängnis werden. Wanderrosen empfinden keinerlei Schmerz und folgen ihrer Aufgabe bis zur eigenen Vernichtung.

**Instinkt:** Alles, was als Hindernis oder Abfall eingeschätzt wird, muss beseitigt werden.

---

**WANDERROSE AUF EINER  
STRASSE DURCH DIE  
WÜSTE VON HORM**

Seit der Sand den alten Dreiaugenweg zwischen Anosia und Melinoe freigelegt hat, nutzen ihn immer mehr Karawanen als Abkürzung. Leider widmet sich nun eine Wanderrose dieser Straße ...



<b>ART</b>	Neben-NSC ( <i>Höchstwert +4</i> )
<b>ASPEKTE</b>	UNBEIRRBARER PUTZTEUFEL – <b>Konzept</b> WIR MACHEN DEN WEG FREI! – <b>Instinkt</b>
<b>FERTIGKEITEN</b>	+4 Statur +3 Wille +2 Überleben +1 Wahrnehmen
<b>STRESS</b>	Geistig:  Körperlich:  Arkan: 
<b>KONSEQUENZEN</b>	1 leichte
<b>STUNTS</b>	<b>Scharfe Blütenblätter</b> Die Wanderrose attackiert jedes Hindernis auf ihrem Weg mit einem rotierenden Kranz stahlharter Dornen.  Wenn die Wanderrose auf ein Hindernis stößt, kannst du <i>Statur</i> statt <i>Kämpfen</i> für <i>körperliche Angriffe</i> einsetzen.

**STIMMEN DER WAISMARK**  
 »... in Brocœliand, weit im Südwesten, inmitten der dicht bewaldeten Ausläufer der Askarpen. Meine Reisen hatten mich lange Jahre nicht mehr in diese Gegend geführt – und nach diesem Anblick will ich auch nicht so bald wieder zurück! In einer ganzen Reihe kleiner Dörfer hat sich dort ein schauerlicher Brauch entwickelt: An jedem Dorfrand finden ruhen. Doch statt einfacher, würdevoller Gedenksteine stehen auf jedem der Gräber lebensgroße und völlig dem Leben abgeschauten Statuen dieser toten Kinder! Die Figuren sind angeblich meist von den eigenen Eltern aus Holz geschnitzt worden und dementsprechend ähnlich – wären da nicht ihre Augen und der Ausdruck in ihren Gesichtern – Denn ich schwöre euch: Nie zuvor hab ich solch leere und einsame Blicke gesehen! Und ich will sie auch nie wieder sehen müssen, auch wenn ich nun wirklich weiß, was ›todtraurig‹ zu bedeuten hat ...«  
 Rembert der Krumme, reisender Kesselflicker und Scherenschleifer

---

**DER  
EMPYRÆISCHE  
ATLAS**

Die hohe Kunst der Dæmonologen erfordert umfassendes Wissen über die Entitäten und Eigenarten fremder, in anderen Dimensionen und Daseinsebenen existierender Welten – mit besonderer Hinsicht auf die notwendigen Mittel und Wege, um diese Orte aufzusuchen oder ihre Bewohner herbeizurufen. Jeder Dæmonologe verfügt daher über einen sogenannten Empyræischen Atlas, in dem er alles Wissenswerte bezüglich seiner favorisierten Dæmonen und ihrer Heimatwelten notiert, der aber vor allem eine Sammlung der jeweiligen Schlüssel, also der genauen Methoden zur Beschwörung bestimmter extradimensionaler Wesen darstellt. Einige Einträge finden sich dabei in fast allen Empyræischen Atlanten, aber keine zwei Exemplare sind gleich und jeder Dæmonologe arbeitet bis zum Ende seines Lebens an der Perfektionierung seiner eigenen Version.

---

**DIE BLAUEN NEBEL  
VON RAS ALGETHI**

Dieser Ort besteht aus einem scheinbar endlosen blauen Raum voller feiner Nebelschwaden. Zentrum dieses Raumes bildet der weiße Stern Ras Algethi. Die Blauen Nebel sind die Heimat der Algethoi, einer weisen, freundlichen und sanftmütigen Rasse von Energiewesen – die sich aber unglücklicherweise vampirisch von Seelen ernährt. Da die Algethoi ihren Opfern dabei unaussprechliche Wonnen bereiten, versuchen einige Sekten, die Seelen ihrer Toten nach Ras Algethi zu schicken, da sie es für besser erachten, einem höheren Wesen als Speise zu dienen, als auf ewig in einer grauen Unterwelt zu versauern.

---

**DER SCHLÜSSEL:**

Algethoi lassen sich mit seit Urzeiten überlieferten Gesängen herbeirufen. Die Melodien basieren auf außerirdischen Algorithmen und müssen mit Harfenspiel begleitet werden. Die Beschwörung selbst ist einfach, der Umgang mit einem Algethoi ist aber schwierig, da sie den Dæmonologen erst für eine Mahlzeit halten werden. Deswegen bieten sich bereitliegende Menschenopfer an. Algethoi, die einen Dæmonologen begleiten, nehmen die Form durchscheinender Schlangen mit Libellenflügeln an. Viele Dæmonologen fürchten die Algethoi, da sie immens mächtig und weit intelligenter als Menschen sind.

---

**FLISHTIQ –  
ALIAS NHAÏROHAMA**

Flishtiq erscheint wie ein silbriggänzender, fliegender Aal, dessen Libellenflügel in Regenbogenfarben schillern. Seit einigen Jahren ist er der ständige Begleiter des Waisenjungen Laas, der ihn in einer dunklen Gasse Lyssas fand. Flishtiq spürte sofort die starke magische Begabung des Jungen und ging mit ihm eine schwache telepathische Verbindung ein. Für Laas scheint Flishtiq mit einer freundlichen Mädchenstimme zu sprechen, die nur er hören kann.

In Wahrheit handelt es sich bei Flishtiq um *Nhãirohama*, *Gottkönigin des silbernen Zirkels, erleuchteter Tyrann über der Tiefe der tausend Sonnen, Sultan der lebenden Tessarakte von Gloa*. Einst der Herrscher seiner dreigeschlechtlichen Rasse, der über einhundert Jahre von einer imperialen Sekte verehrt wurde. Diese Sekte wurde schließlich von einer Bruderschaft einflussreicher Dæmonologen zerschlagen, die seitdem überzeugt ist, dass Nhãirohama ebenso wie die anderen Götzen der Sekte vernichtet wurde. Stattdessen fand Nhãirohama Zuflucht im Sumpf, dem legendären riesigen Elendsviertel Lyssas. Es verfolgt diesmal mit Hilfe der Talente von Laas eine subtilere, langfristig angelegte Strategie, die es Flishtiq erlauben soll, eines Tages allen gequälten Seelen des Imperiums ein paradiesisches neues Zuhause zu bieten.

ART	Haupt-NSC ( <i>Höchstwert +6</i> )
ASPEKTE	DER KLEINE MÄCHTIGE FREUND MIT DEM GROSSEN PLAN – <b>Konzept</b> DIR WERD ICH HELFEN! – <b>Instinkt</b> DAS GRAUEN DER GRAUENVOLLEN – <b>Besonderheit</b> »ICH GLAUBE, ER WILL NUR SPIELEN« EIN KULINARISCHES GEDÄCHTNIS
FERTIGKEITEN	+6 Charisma +5 Gelehrsamkeit • Wille +4 Täuschen • Empathie +3 Wahrnehmen • Heimlichkeit +2 Provozieren • Athletik +1 Kämpfen • Nachforschen
STRESS	Geistig:  Körperlich:  Arkan: 
KONSEQUENZEN	1 leichte • 1 mittlere • 1 schwere • 1 extreme
ZUSÄTZLICHE KONSEQUENZEN	1 leichte geistige • 1 leichte arkane
STUNTS	<b>Flishtiqs freundliche Stimme</b> Flishtiqs Stimme wirkt auf intelligente Wesen überaus faszinierend. Die Auswirkungen gleichen der großen Tradition der Seyder (vgl. S. 195). Als <i>Schlüsselfertigkeit</i> verwendet Flishtiq ebenfalls <i>Charisma</i> .

---

*DIE SCHWARZEN  
WELTEN IM ÄUSSEREN  
RING YAD AL-GAUZAS*

Die von Beschwörern selten kontaktierten Schwarzen Planeten von Yad Al-Gauza scheinen vor allem aus Obsidiangebirgen zu bestehen. Die dort lebenden Dæmonen sind formwandelnde Wesen aus Quecksilber, die in Kugelstädten leben. Ihr technosophisches Wissen soll das der imperialen Technosophen bei weitem übersteigen. Die Dæmonen benötigen lebende Wirtskörper, die binnen weniger Tage an Quecksilbervergiftungen sterben. Technologisches Wissen kann man ihnen nur über Tricks entlocken, denn sie offenbaren ihr Wissen niederen Lebensformen niemals freiwillig. Für gewisse Gegenleistungen stellen sie manchmal jedoch Artefakte als Leihgabe zur Verfügung.

---

**DER SCHLÜSSEL:** Um mit den Bewohnern Yad Al-Gauzas zu kommunizieren, ist einiges an technologischem Geschick notwendig. Man benötigt ein spezielles Teleskop, dessen Linsen nach okkulten Formeln geschliffen wurden. Das magische Teleskop konzentriert das Licht Yad Al-Gauzas. Lenkt man es auf die Stirn eines Dæmonologen, so kann er telepathischen Kontakt mit den dortigen Dæmonen aufnehmen. Um einen Dæmonen zu beschwören, wird eine Schale aus reinem Palladium in den Brennpunkt gestellt und der Dæmonologe strahlt eine Projektion magischer Runen in Richtung des Sterns. Geruht einer der Dæmonen daraufhin, sich hinabzugeben, so fließt lebendes Quecksilber aus dem Okular, das sofort einem vorbereiteten Wirtskörper eingeflößt werden muss.

---

**UMRIL KOLOTH-KALYABIR** Umril wurde in den hageren Körper des Gärtners Koloth beschworen. Auf seiner Heimatwelt war Umril ein einfacher Handwerker, doch nach imperialen Maßstäben verfügt er über ein geradezu enzyklopädisches technosophisches Wissen. Wie andere seiner Art teilt er sein Wissen nur widerwillig mit den niederen Lebensformen, die ihn beschworen haben. Denen kommt jedoch zugute, dass Umril auch in menschlichen Körpern einfache und bodenständige Bedürfnisse hat. So hat er in kurzer Zeit eine ausgeprägte Vorliebe für teuren imperialen Branntwein und exotische Süßspeisen entwickelt. Diese Vorliebe ist inzwischen so weit entwickelt, dass Umril durchaus auch für Geschenke von völlig Fremden empfänglich sein könnte.

ART	Neben-NSC (Höchstwert +5)
ASPEKTE	ÜBERENTWICKELTES TECHNOSOPHISCHES WISSEN, UNTERENTWICKELTE SELBSTBEHERRSCHUNG – <b>Konzept</b> KEINE LEISTUNG OHNE GEGENLEISTUNG – <b>Instinkt</b>
FERTIGKEITEN	+5 Gelehrsamkeit +4 Handwerk +3 Täuschen +2 Ressourcen +1 Lenken
STRESS	Geistig:  Körperlich:  Arkan: 
KONSEQUENZEN	1 leichte
STUNTS	<b>Formhaut</b> Wie alle aus den Schwarzen Welten beschworenen Dæmonen vermag Umril Haut und Gesicht seines Körpers wie Wachs zu verformen. Dies erlaubt ihm, fast jedes menschliche Antlitz nachzuahmen. Seine formbare Haut lässt Umril einen Aspekt SIEHT AUS WIE XYZ erschaffen, der nach Zahlung eines Fate-Punktes <i>passiven Widerstand</i> von +3 gegen Erkennen und Entdecken bietet. Der Aspekt hält eine Szene lang an und kann einmal frei eingesetzt werden.

**SCHRIFTEN DES IMPERIUMS**

... und so erwähnen die Petroglyphen der Tidentempel Dhelyriens immer wieder den Empyræischen Atlas im Sinne eines einheitlichen und wahrhaft universellen Referenzwerkes in allen Fragen der chronokosmischen Navigation. Angesichts der gerade in diesen Sequenzen seltsam archaischen Sprachformen und der anerkannten Einordnung der Tidentempel in die Ära der Polyarchen dürfte hier wohl ein Rückbezug auf den Krieg der Monde oder sogar Werke vorliegen. Der moderne, stark individualisierte Gebrauch der Legitimation dieses logischen Kreises könnte daher dennoch als direkte Ableitung ...

Traumkamine und Mondahren:  
Traktat über die Tidentempel im westlichen Dhelyrien –  
Erzmagister Kyonokar ul-Gjeselmed

---

**DIE INSELN  
DER ROTEN SONNE** Niemand weiß, wo genau die Inseln der Roten Sonne liegen. Es handelt sich um Aschesandbänke, die von kärglichem Gestrüpp bewachsen sind und von einer riesigen, rot aufgeblähten Sonne beschienen werden, die nie unterzugehen scheint. An ihren Ufern leben kleine, schmierige Hirnklumpen mit Tentakeln, die über bemerkenswerte Psi-Kräfte verfügen, aber nicht über ein höheres Bewusstsein. Da man mit Hilfe der Gehirne vage Visionen von künftigen Ereignissen erhaschen kann, glauben einige Gelehrte, die Inseln der Roten Sonne befänden sich auf einer Welt der fernen Zukunft, in der die Sonne im Erlöschen begriffen ist und die Rotation des Planeten zur Ruhe kam. Vielleicht enthalten die Gehirne Fragmente des Kollektivgedächtnisses der Menschheit. Vielleicht verhalten sich die Dinge aber auch völlig anders.

---

**DER SCHLÜSSEL:** Um eines der Gehirne von den Inseln der Roten Sonne zu beschwören, muss sich der Dæmonologe mehrere Stunden lang mit Dhælysid-Dämpfen und schwarzem Lotus in Trance begeben und seinen Geist zu den Inseln der Roten Sonne schicken. Kann er dort eines der Gehirne kontaktieren, so wuchert es während der Trance aus dem Körper des Dæmonologen und muss chirurgisch entfernt werden. Das Gehirn lebt dann in dieser Welt. Füttern sollte man es mit Blut oder speziellen alchemistischen Nährlösungen.

---

**AMBAL HRILEKS  
ZWEITES HIRN** Einmal pro Szene kann der Dæmonologe Ambal Hrilek den Situationsaspekt **BEDEUTENDE VISIONEN** auf sich selbst legen und frei einsetzen. Leider wird Ambal Hrileks zweites Gehirn bisweilen auch ohne dessen Aufforderung aktiv.

---

**DAS LAND  
VOXYN-VYXOL** Die genaue Lage des Landes Voxyn-Vyxol ist umstritten. Bekannt ist nur, dass es von allen Dæmonenwelten den volkstümlichen Vorstellungen über die Hölle am nächsten kommt. Voxyn-Vyxol besteht aus einer Gruppe felsiger Inseln, die in einem Meer aus flüssigem Feuer treiben. Einige glauben, Voxyn-Vyxol befände sich auf der Oberfläche der Sonne, wieder andere vermuten es in einer Paralleldimension mit eigenen Naturgesetzen. Die Bewohner Voxyn-Vyxols sind vierarmige, chitingepanzerte Humanoide, die im Imperium gerne als Soldaten und Leibwächter eingesetzt werden, verfügen sie doch über große Kampfkraft. Feuer schadet ihnen nicht. Behandelt man sie gut, sind sie für Dæmonen überaus kommunikativ, daher ist über Voxyn-Vyxol mehr bekannt als über andere Dæmonenwelten.

**DER SCHLÜSSEL:** Will man einen Krieger Voxyn-Vyxols auf die Erde beschwören, benötigt man eine große ebene Fläche. Auf diese zeichnet man mit Brandpulver ein fraktales Sornos-Dreieck der siebten Iterationsstufe. Aus Sicherheitsgründen sollte es eine Kantenlänge von etwa 30 Schritt haben. Alsdann postiert man an jeder Ecke des Fraktals einen Assistenten und singt gemeinsam die Verträge, die die Dämonologen der Vorzeit einst mit den Herrschern Voxyn-Vyxols geschlossen haben. Ist das vollbracht, wird das Fraktal entzündet. Dann öffnet sich tausend Schritt über dem Fraktal ein Portal nach Voxyn-Vyxol, aus dem der beschworene Dämon mit einem feurigen Schweif herabstürzt. Das Portal bleibt etwa vier Stunden geöffnet. Man glaubt, dass man darüber Voxyn-Vyxol betreten könnte, wenn es denn erreichbar wäre. Bei 500 Grad Lufttemperatur in Voxyn-Vyxol ist von solchen Experimenten aber eher abzuraten.

**DER ALTE VYXER** Ein typischer, von den Narben vieler Kämpfe bedeckter Krieger aus dem Lande Voxyn-Vyxol, der für gewöhnlich mit vier schartigen Äxten kämpft.

<b>ART</b>	Namenloser NSC ( <i>Gut</i> )
<b>ASPEKTE</b>	FEUERFESTER KRIEGER VON VOXYN-VYXOL – Konzept HACKT ES IN SCHEIBEN! – Instinkt
<b>FERTIGKEITEN</b>	+3 Kämpfen +2 Statur +1 Athletik • Wille
<b>STRESS</b>	

**EIN ALTER VYXER** Ein alter Vyxer als Getreuer kostet zwei Stunts.  
**ALS GETREUER**

<b>ART</b>	Getreuer
<b>ASPEKTE</b>	FEUERFESTER KRIEGER VON VOXYN-VYXOL – Konzept
<b>FERTIGKEITEN</b>	+2 Kämpfen • Statur
<b>STRESS</b>	

## WAS IST DER MALMSTURM?

Malmstürme folgen aus dem blinden Gebrauch der Magie. Nur unser Volk kennt die Wege von Schlaf und Traum, wo Magie keine fremde Kraft ist – doch täuscht euch nicht: Möglich, wenn auch selten, ist der Malmsturm auch dort! Ein Malmsturm des Geistes vermag schrecklichere Verheerungen anzurichten als ein Malmsturm der stofflichen Welt, denn er verwüestet Seelen, nicht Körper!

Tuponki Kamekaléa,  
Traumhüter und einer der Entwachten,  
in einer Begrüßungsansprache  
zu seinen Schülern

 Kapitel 9: Die  
Anhänge



## SCHRIFTEN DER WAISMARK

Bereits in einigen der ältesten uns vorliegenden Texte – ich weise hier besonders auf die »Kommentierte Sammlung kolonialer Fragmente« des großen Tolobias von Phanagor und den anonymen »Traktat über die Petroglyphen der Kolonialphase« hin – finden sich Andeutungen über gewisse unerwünschte Einwanderer in den frühen kolonialen Siedlungen. Traditionell wird gerne angenommen, es handele sich dabei um primitive Ureinwohner, die in die prächtigen neuen urbanen Zentren strömten, wo sie dann den imperialen Kolonisten als Bettler und Diebe zur Last fielen. Doch selbst abgesehen von der klassischen Problematik der unklaren Identität der wahren Ureinwohner der Waismark (siehe dazu etwa die exzellente Streitschrift »Vor dem Imperium« von Jukalt dem Blinden) erscheint diese Erklärung bei jeder näheren Betrachtung der fraglichen Texte als wenig tragfähig. Spätestens, wenn an manchen Stellen über die »widerlich wuchernden Extremitäten« dieser Gestalten geklagt wird, während andere Passagen von »der unschönen Leere der absenten Gliedmaßen und Organe« sprechen, wird klar, dass hier nicht nur vom exotischen Äußeren irgendwelcher Wilder die Rede ist.

Meine so großzügig unterstützten Studien der mir diesbezüglich vorgelegten Schriftstücke haben nun – nachdem ich in Andinas mit Glück und Gold eine Abschrift bestimmter Papiere aus dem Privatarchiv der Fürstenfamilie erwerben konnte – endlich erste erkennbare Frucht getragen: Allem Anschein nach existierten die halbmythischen sogenannten »Irrformen« nicht nur tatsächlich in den sündhaften Metropolen des alten Imperiums, sondern es gelang diesen teuflischen Missgeburten darüber hinaus sogar, sich an Bord der Kolonialflotte bis hin an die Gestade unserer heutigen Heimat zu schleichen!

Dies wirft ein ganz neues Licht auf die uralten Gerüchte über das Vorhandensein eines buchstäblichen Sündenpfuhls unter den Straßen von Phanagor, der ekle Teufelsbrut und Hexenwesen ausspeit, welche dann in den Kanälen umgehen und Unheil verbreiten sollen. Denn wir wissen zwar naturgemäß nur wenig über die myriadenfache Vielfalt dieser Kreaturen, doch meine Studien legen nahe, dass manche nur recht diskrete Abnormitäten besitzen und leicht als Menschen durchgehen könnten – und dies bestimmten Abkömmlingen vielleicht sogar unter dem Deckmantel einiger der mächtigsten und ältesten Familien des Landes seit Jahrhunderten gelungen sein könnte! Passende Namen und Empfehlungen finden sich im folgenden chiffrierten Teil dieser Botschaft.

Bericht (Klartext) von General-Zætor Uliwer Brem  
an das interne Sekretariat des Hierophanten

*Wirklicher Hunger endet nicht mit dem Tod.*



**IRRFORM-TABELLEN**

Diese Tabellen können euch bei der Ideenfindung für Eigenarten von Irrformen helfen. Dabei entscheidet man sich zunächst für die Anzahl der vorliegenden Mutationen (wer will, kann natürlich auch diese dem Zufall überlassen). Für jede Mutation wird dann wie folgt vorgegangen:

**SIEHE AUCH:**

*Die Irrform  
Extras S. 171*

1. Würfle vier Fate-Würfel auf die Tabelle »Art der Mutationen«.
2. Würfle vier Fate-Würfel auf die so ermittelte Tabelle.
3. Wiederhole nach Bedarf.

**WIE LESE ICH  
DIE TABELLE?**

Du hast **++--** gewürfelt, also insgesamt zweimal **+** und einmal **-**. Jetzt gehst du für jedes gewürfelte **-** eine Zeile nach unten und für jedes gewürfelte **+** eine Spalte nach rechts – immer ausgehend vom Feld **■/■**. In diesem Fall also in das Feld »Offensichtlich nützliche körperliche Mutation« der ersten Tabelle.

**IRRFORM: ART DER MUTATIONEN**

	■	+	+	+	+
■	Rein körperliche, aber äußerlich nicht wahrnehmbare Mutation <i>S. 369</i>	Veränderlicher Körperbau/ Gestaltwandel <i>S. 368</i>	Besonders unempfindlich gegenüber gewöhnlicher Substanz oder Umgebung <i>S. 367</i>	Magisch aktive Mutation <i>S. 370</i>	Rein mentale Mutation <i>S. 370</i>
▬	Kein humanoider Körperbau <i>S. 367</i>	Zusätzliche oder fehlende Gliedmaßen <i>S. 366</i>	Offensichtlich nützliche körperliche Mutation <i>S. 365</i>	Technosophisch aktive Mutation <i>S. 371</i>	
▬	Besonders empfindlich gegenüber gewöhnlicher Substanz oder Umgebung <i>S. 368</i>	Offensichtlich hinderliche körperliche Mutation <i>S. 365</i>	Erzeugt ungewöhnliche Substanz oder Umgebung <i>S. 366</i>		
▬	Magisch passive Mutation <i>S. 371</i>	Technosophisch passive Mutation <i>S. 372</i>			
▬	Rein kosmetische Mutation <i>S. 369</i>				

OFFENSICHTLICH NÜTZLICHE KÖRPERLICHE MUTATION

	■	+	+	+	+	
■	Absolut unauffällige Gestalt mit perfektem Dutzendgesicht	Extrem angenehmer Körpergeruch	Riesenhafte, extrem muskulöse Gestalt	Unmenschlich lange und kräftige Arme	Abnorm perfekte, völlig symmetrische und makellos athletische Gestalt	
▬	Völliges Fehlen von eigenem Körpergeruch	Übergroße, zusätzliche oder tierartige (z. B. Katzen-) Augen	Scharfe Zähne und/oder Klauen wie ein Raubtier	Unnatürlich große und geschickte Hände und/oder Finger	Ohne Augen und blind	▬
▬	Feenhaft grazile und bewegliche Gestalt	Schützende Hautbedeckung wie etwa Fell, Schuppen oder Hornplatten	Wunderschöne und einmalige Stimme	Unpraktisch riesenhafte primäre oder sekundäre Geschlechtsmerkmale	Im Vergleich zum Körper viel zu kurze Arme	▬
▬	Unmenschlich lange und kräftige Beine	Unnatürlich bewegliche, greiffähige Füße und/oder Zehen	Viel zu lange Zunge, die zum Züngeln oder Hecheln zwingt	Haut sondert permanent permanent glitschigen Schleim ab.	Ohne jede Kontrolle über Mimik, Tränen und Erröten	▬
▬	Ungeheuer monströses und bedrohlich wirkendes Antlitz	Unproportional gigantische Füße (oder überlanger Schwanz)	Ein Zyklopeauge	Riesige Zähne, die Essen und Sprechen erschweren	Abnorm langer und dünner Hals	▬
	Ohne Ohren und taub	Im Vergleich zum Körper viel zu kurze Beine	Völlig starres Gesicht, unfähig zu jeglicher Mimik	Wahrhaft elefantöse Segelohren	Ohne Zunge und stumm	■
	+	+	+	+	■	

OFFENSICHTLICH HINDERLICHE KÖRPERLICHE MUTATION

## ZUSÄTZLICHE ODER FEHLENDE GLIEDMASSEN

	■	+	+	+	+
■	Ein zusätzlicher Arm, der unterhalb eines anderen Armes wächst	Hände und Finger in Form von Tentakeln	Zusätzlicher Arm, aber aus der Brust wachsend	Tentakel anstatt normaler Arme	Ein zusätzliches Paar Arme, jeweils seitlich am Brustkorb
■	Zusätzlicher Arm, aber aus dem Rücken wachsend	Horn, Hörner oder Geweih am Kopf	Greifschwanz	Ein einziger, besonders großer und kräftiger Arm	Alle nicht-edlen Metalle in der Umgebung korrodieren wie durch starke Säure.
■	Nur ein Arm	Langer und schwerer Schwanz zum Ausbalancieren oder Schlagen	Tentakelbündel anstatt Haaren auf dem Kopf	Unerträglich sexuell erregender oder schmackhafter Körpergeruch	Schwitzt 90%igen Alkohol
■	Zwei dicke Tentakelbündel anstatt von Beinen, können nicht treten oder greifen	Ein einziges großes Bein mit perfekter Balance und hoher Sprungkraft	Ein Pheromon schärft die Sinne der anderen, verursacht aber auch Paranoia.	Süßlicher Duft wirkt äußerst anziehend auf Ungeziefer.	Jegliche Körpersekrete wirken halluzinogen auf andere.
■	Keine Arme	Alle Tiere zeigen extreme Stress- und Fight-or-flight-Reaktionen.	Bei Angst oder Aufregung wird die Umgebung mehr und mehr verdunkelt.	Die Haut leuchtet im Dunklen und wird bei Angst oder Aufregung heller.	Wirkt stark magnetisierend auf alle Ferrometalle in Armreichweite
	Temperatur der Umgebung bleibt stets über 14°C und unter 34°C.	Tränen desinfizieren und können selbst schwere Schmerzen betäuben.	Ein Pheromon wirkt stark beruhigend auf andere.	Speichel wirkt auf andere Wesen als Aphrodisiakum.	Permanent von stinkendem Miasma umwölkt
	+	+	+	+	■

ERZEUGT UNGEWÖHNLICHE SUBSTANZ ODER UMGEBUNG

BESONDERS UNEMPFINDLICH GEGENÜBER GEWÖHNLICHER SUBSTANZ ODER UMGEBUNG

	■	+	+	+	+
■	Unempfindlich gegen den Kontakt mit Säuren oder Laugen	Unempfindlich gegen Alkohol: kein Rausch, kein Kater, keine Vergiftung	Immun gegenüber allen Ansteckungen von Mensch zu Mensch	Unempfindlich gegen Mangel an Sauerstoff oder giftige Gase	Immun gegenüber allen bei Menschen wirksamen Giften und Drogen
▬	Immun gegen alle Drogen, die einschläfern, betäuben oder Schmerzen stillen	Immun gegenüber Infektionen und Parasiten aus Schmutz, Abfall oder Unrat	Entweder unempfindlich gegenüber großer Hitze oder großer Kälte	Unempfindlich gegen extrem trockene oder feuchte Luft, muss nie trinken	Eine feste Kugel von wenigstens einer Elle Durchmesser
▬	Immun gegenüber allen Ansteckungen von Tier zu Mensch	Unempfindlich gegen starke Reizstoffe wie scharfes Essen, Tränengas, usw.	Immun gegen alle von Drogen verursachten Bewusstseinsveränderungen	Wie eine Seejungfrau – der Unterkörper ähnelt einem Oktopus.	Wie eine Seejungfrau – der Unterkörper ähnelt einem Fisch.
▬	Absorbiert Sauerstoff über die Haut, immun gegen hohen Wasserdruck	Unfähig, Ekel zu empfinden oder auch nur zu verstehen	Vermiform: der gesamte Körper hat die Form eines Wurms oder Aals.	Halb-aufrecht, quasi-humanoid, ähnlich einem Gorilla oder Grizzly	Horizontaler, wenigstens vierbeiniger Körper
▬	Kaum Tastsinn, dafür immun gegen Kitzel, Juckreiz und kleine Insektenstiche	Wie ein Zentaur – der Unterkörper ähnelt einer Schlange.	Nur scheinbar humanoid, aber keinerlei Knochen – vergleichbar einem Oktopus	Siamesischer Mehrling: Gemisch aus zwei bis drei humanoiden Körpern	Wie ein Zentaur – der Unterkörper ähnelt einer großen Spinne.
	Amöbenartig: eine willentlich verformbare Kugel von wenigstens Kopfgröße	Wie ein Zentaur – der Unterkörper ähnelt einem vierbeinigen Säugetier.	voll bewegliche, wenn auch nicht unbedingt 100% flugfähige Schwingen	Wie ein Zentaur – der Unterkörper ähnelt einem großen Skorpion.	Eine leicht knetbare Kugel von wenigstens einer Elle Durchmesser.
	+	+	+	+	■

KEIN HUMANOIDER KÖRPERBAU

BESONDERS EMPFINDLICH GEGENÜBER GEWÖHNLICHER SUBSTANZ ODER UMGEBUNG

	■	+	+	+	+	
■	Schwache Säuren oder Laugen wie Essig und Seife wirken ätzend.	Alkohol berauscht schon durch Hautkontakt.	Juckreiz und Ausschlag bei Berührung »normaler« Menschen	Sehr sensible Atemwege, Husten und Atemnot schon bei leichter Reizung	Alltagsdrogen (Alkohol, Koffein usw.) rufen intensive Visionen hervor.	
■	Überaus empfindlich gegenüber Druckreiz und Schmerz	Migräne, Ohnmacht oder Zittern in sehr sauberer Umgebung	Wechselwarm, wird in kühler Umgebung apathisch	Haut und Augen überreagieren auf Licht: Der Mond blendet, die Sonne brennt.	Lebender Spiegel: Das Gesicht entspricht immer dem des Gegenübers.	■
■	Kann sich mit jeder tierischen Krankheit infizieren	Übermäßiger Geschmacksinn, erträgt keinerlei Gewürze oder starke Gerüche	Immun gegen <i>eine</i> Droge; Entzug verursacht jedoch Skorbut.	Kann einzelne Extremitäten abwerfen und langsam nachwachsen lassen	Kann frische fremde Körperteile in den eigenen Körper integrieren	■
■	Verletzungen in Träumen werden real.	Menschliche Tränen wirken wie Alkoholika – in all ihrer köstlichen Vielfalt.	Veränderliche Hautbilder mit psychotroper Wirkung	Vermag sehr real wirkende Scheinwunden, Tumore oder Eiterblasen zu manifestieren	Zeichnung und Farbe der Haut ändern sich mit der Gefühlslage.	■
■	Invertierter Geruchssinn: Leichen wirken wie Babys, Rosen wie Exkrementel!	Vermag sein scheinbares äußerliches Alter nach Belieben zu verändern	Gesicht und Körperhaltung passen sich mit der Zeit dem lokalen Durchschnitt an.	Das Gesicht kann sich in eine abschreckende Monsterform verzerren.	Wechselt das Geschlecht schrittweise im Verlauf der Mondphasen	■
	Kann Gestalt der zuletzt berührten Person annehmen	Wut oder Angst bewirken Verwandlung in eine groteske Kampfform.	Kann Farbe und Textur der Haut, sowie die Haar- und Augenfarbe beliebig wechseln	Kann über Nacht das Geschlecht wechseln	Erwacht täglich mit neuem Gesicht	■
	+	+	+	+	■	

VERÄNDERLICHER KÖRPERBAU/GESTALTWANDEL

REIN KÖRPERLICHE, ABER ÄUSSERLICH NICHT WAHRNEHMBARE MUTATION

	■	+	+	+	+	
■	Verdauung zersetzt u. a. Glas, Metall und die meisten Giftstoffe.	Kann Blut als vollwertigen Ersatz für Nahrung oder Wasser nutzen	Ein zweites Herz	Extrem harte, praktisch unzerbrechliche Knochen	Ein zweites Gehirn	
▬	Sehr hohe Dichte: stark und robust, hat im Wasser keinen Auftrieb	Gespiegelte Anordnung aller inneren Organe	Helles Licht blendet, aber klare Sicht im Dunkeln	Kann bis in den infraroten Bereich des Lichts sehen	Abnorm weiche und faltige Haut, die in Lappen am Körper hängt.	▬
▬	Nimmt Pheromone bewusst wahr, die eigenen wirken sehr stark	Hochsensibles Gehör, dem schon Straßenlärm Schmerzen bereitet	Übergroße Lungen mit entsprechend erhöhtem Atemvolumen	Schuppige, an Reptilien erinnernde Haut	Facettenaugen	▬
▬	Muss sich ausschließlich vom Blut von Wirbeltieren ernähren	Wirt eines aggressiven aber wehrhaften Symbionten	Unnatürlich geometrische Hautzeichnung: Punkte, Kreise, Dodekaeder usw.	Völlige Haarlosigkeit	Äußere Geschlechtsmerkmale an abnormen Körperstellen	▬
▬	Muss sich von menschlichem Nervengewebe ernähren	Sehr große, in langen Spitzen auslaufende Ohren	Vollständig einfarbige Augen	Vertikal geschlitzte Pupillen	Haut ist immer schwitzig oder schleimig feucht	▬
	Makellos glatte, schimmernde Haut in Metallic-Farben	Kurzes feines Fell – in Farbe und Zeichnung wie eine Raubkatze	Extrem ausgeprägte äußere Geschlechtsmerkmale	Kopf und Gesicht bilden ein abnorm starkes Kindchenschema.	Haut und Haare sind stark biolumineszent.	■
	+	+	+	+	■	

REIN KOSMETISCHE MUTATION

## REIN MENTALE MUTATION

	■	+	+	+	+	
■	Hört bis in den Infra- oder Ultraschallbereich	Rechengenie	Perfekter Orientierungssinn in drei Dimensionen	Polyglott: erlernt Sprachen innerhalb weniger Tage	Kann perfekt Körpersprache lesen	
-	Jeder in der Umgebung weiß instinktiv, dass du eine Irrform bist.	Synästhesie: Zahlen fühlen, Farben schmecken usw.	<i>Kann</i> nichts vergessen	Kann Umgebung verlangsamt wahrnehmen, um in Ruhe zu entscheiden	Kann unkontrolliertes Ablassen arkaner Perturbationen erzwingen	-
-	Kann keine Gesichter erkennen	Überhaupt kein Orientierungssinn	Unfähig, Angst zu empfinden	Kann Dämonen und Geister nur mit ihrem Namen herbeibefehlen	Kann willentlich Stigmata auf sich selbst übertragen	-
-	Hyperempathisch: mitfühlend bis zur Selbstaufgabe	Perfektes Gehör, aber kann nur singen statt sprechen	Kann durch Berührung Körperteile anderer mutieren lassen	Kann sein Blut in einen Heiltrank verwandeln	Kann in Magiern extreme Aggressionen auslösen	-
-	Solipsist: unfähig zu Empathie und Mitgefühl	Kann Dämonen und Geister nur mit ihrem Namen vertreiben	Ein Körperteil erlaubt, einen bestimmten Zauber zu wirken.	Kann Dämonen und Geister per Blickkontakt lähmen	Kann Düfte in Gestank verwandeln	-
	Nur Stigmata zum Ablassen arkaner Perturbationen zulassen	Kann Stigmata von Person zu Person transferieren	Kann jede Flüssigkeit in Wasser umwandeln	Kann Objekte durch Anlecken zum Leuchten bringen	Kann unkontrolliertes Ablassen arkaner Perturbationen blockieren	■
	+	+	+	+	■	

## MAGISCH AKTIVE MUTATION

MAGISCH PASSIVE MUTATION

					
	Dämonen oder Geister halten dich für einen der ihren.	Wirkt auf alle Magier in der Nähe sehr attraktiv	Verstärkt in seiner Nähe die Wirkung von Heilmagie	Versteht alle Äußerungen von Geistern und Dämonen	Dämonen und Geister begegnen dir zunächst immer freundlich.
	Neutralisiert den Geschlechtstrieb aller Magier in der Umgebung	Augen leuchten heller in der Nähe von Malmsturm-Aspekten.	Vermag die Macht von Magiern anhand ihres Geruchs einzuschätzen	Geister und Dämonen geraten bei Hautkontakt in Panik oder Erregung.	Kann permanent mit einer Machina passender Größe verschmelzen
	Behindert in seiner Nähe die Wirkung von Heilmagie	Magier werden in der Nähe der Irrform seekrank.	Verändert alchemistische Effekte in seiner Umgebung	Seine Lebenskraft kann eine Machina mit Energie versorgen.	Kann eine Machina mit einem Griff irreparabel zerstören
	Wirkt wie ein Magnet auf Dämonen und Geister im Umkreis	Magier in der Nähe entwickeln Heißhunger.	Kann humanoide Körperteile durch Machina ersetzen	Kann Teile für Machina am eigenen Körper wachsen lassen	Kann den Verschleiß aller Machina in der Umgebung extrem beschleunigen
	Dämonen und Geister begegnen dir zunächst missgünstig.	Kann technosophische Energien speichern und wieder abgeben	Kann das Zentrum eigener Wahrnehmung in eine Machina projizieren	Kann in Machina hineingreifen und dort arbeiten, ohne diese zu öffnen	Kann Energieverbrauch aller Machina in der Nähe erhöhen
	Kann mit Zugriff auf die nötigen Rohstoffe jede Machina instandsetzen	Kann jede Machina mental steuern	Kann jede Machina willentlich deaktivieren	Kann kleine Machina in seinen Körper integrieren	Spinnt Kokon, in dem Machina zu lebendem Gewebe werden
					

TECHNOSOPHISCH AKTIVE MUTATION

TECHNOSOPHISCH PASSIVE MUTATIONEN

					
	Machina können dich nicht wahrnehmen.	Deine Finger wirken auf Machina wie passende Schlüssel.	Machina weigern sich, dich zu verletzen.	Kann sich durch technosophische Energien heilen	Du verstehst die Funktion von Machina instinktiv.
372 	Von dir berührte Machina ziehen Ungeziefer an.	Deine Anwesenheit aktiviert Machina.	Machina scheinen dich zu mögen.	Unempfindlich gegen technosophische Energien und Strahlen	
	Machina reagieren missgünstig auf dich.	Machina in deiner Umgebung kehren ihre Funktion um.	Machina in deiner Umgebung werden unnatürlich laut.		
	Machinateile in deiner Umgebung werden organisch.	Deine Anwesenheit deaktiviert Machina.			
	Berührung führt zur Selbstzerstörung der Machina.				



*Das legendäre Syndikat der imperialen  
Hetären wird seit elf Generationen von einem  
in den Adelsstand erhobenen Drämon geleitet.*

---

**BIBLIOGRAPHIE** Hier findet ihr eine Reihe von wichtigen oder empfehlenswerten Quellen zum Thema Sword and Sorcery und Malmsturm.

<sup>1</sup>Sword and Sorcery; <sup>2</sup>andere Inspirationsquellen für Malmsturm;  
<sup>3</sup>Dying Earth

---

**BÜCHER**

---

**JOE ABERCROMBIE** *Englisch:*

◆ The First Law Trilogy (Gollancz, 2007–2015) <sup>2</sup>

*Deutsch:*

◆ First-Law-Zyklus (Heyne, 2007–2015) <sup>2</sup>

---

**ROBERT LYNN** *Englisch:*

**ASPRIN ET AL.** ◆ Shared World: Thieves' World (Ace, 1979–1989) <sup>1</sup>

*Deutsch:*

◆ Diebeswelt-Zyklus (Bastei-Lübbe, 1986–1994) <sup>1</sup>

---

**R. SCOTT BAKKER** *Englisch:*

◆ The Darkness That Comes Before (Overlook/Orbit, 2004) <sup>2</sup>

◆ The Warrior Prophet (Overlook/Orbit, 2005) <sup>2</sup>

◆ The Thousandfold Thought (Overlook/Orbit, 2006) <sup>2</sup>

◆ The Judging Eye (Overlook/Orbit, 2009) <sup>2</sup>

◆ The White Luck Warrior (Overlook/Orbit, 2011) <sup>2</sup>

◆ The Great Ordeal (Overlook/Orbit, 2016) <sup>2</sup>

◆ The Unholy Consult (Overlook/Orbit, 2017) <sup>2</sup>

*Deutsch:*

◆ Schattenfall (Klett-Cotta, 2006 und Heyne, 2008) <sup>2</sup>

◆ Der Prinz aus Atrithau (Klett-Cotta, 2007 und Heyne, 2009) <sup>2</sup>

◆ Der tausendfältige Gedanke (Klett-Cotta, 2008 und Heyne, 2009) <sup>2</sup>

---

**LIN CARTER** *Englisch:*

◆ Young Thongor (Wildside Press, 2012) <sup>1</sup>

◆ Thongor and the Wizard of Lemuria (Ace Books, 1965) <sup>1</sup>

◆ Thongor and the Wizard of Lemuria (Berkley Medallion, 1969)  
(bearbeitete und erweiterte Ausgabe) <sup>1</sup>

◆ Thongor of Lemuria (Ace Books, 1966) <sup>1</sup>

◆ Thongor and the Dragon City (Berkley Medallion, 1970)  
(bearbeitete und erweiterte Ausgabe) <sup>1</sup>

◆ Thongor Against the Gods (Paperback Library, 1967) <sup>1</sup>

---

- ◆ Thongor in the City of Magicians (Paperback Library, 1968) <sup>1</sup>
- ◆ Thongor at the End of Time (Paperback Library, 1968) <sup>1</sup>
- ◆ Thongor Fights the Pirates of Tarakus (Berkley Medallion, 1970) <sup>1</sup>

*Deutsch:*

- ◆ Thongor und der Zauberer von Lemuria (Goldmann, 1980) <sup>1</sup>
- ◆ Thongor und die Stadt der Drachen (Goldmann, 1980) <sup>1</sup>
- ◆ Thongor und die schwarzen Götter (Goldmann, 1978) <sup>1</sup>
- ◆ Thongor in der Stadt der Zauberer (Goldmann, 1977) <sup>1</sup>
- ◆ Thongor am Ende der Zeit (Goldmann, 1977) <sup>1</sup>
- ◆ Thongor gegen die Piraten von Tarakus (Goldmann, 1980) <sup>1</sup>

**GLEN COOK** *Englisch:*

- ◆ Chronicles of the Black Company (Tor, 2007) <sup>2</sup>
- ◆ Books of the South (Tor, 2008)
- ◆ The Return of the Black Company (Tor, 2009)
- ◆ The Many Deaths of the Black Company (Tor, 2010) <sup>1</sup>

*Deutsch:*

- ◆ Im Dienst der Seelenfänger (Blanvalet, 1999) <sup>2</sup>
- ◆ Nacht über Juniper (Blanvalet, 1999) <sup>2</sup>
- ◆ Die Rückkehr des Bösen (Blanvalet, 1999) <sup>2</sup>
- ◆ The Black Company – Seelenfänger (Mantikore, 2015) <sup>2</sup>  
*weitere Bände in Planung*

**LORD DUNSANY** *Englisch:*

- ◆ Time and the Gods. Six Story Anthology (Gollancz, 2000) <sup>2</sup>

*Deutsch:*

- ◆ Das Fenster zur anderen Welt (Suhrkamp, 1996) <sup>2</sup>

**STEVEN ERIKSON** *Englisch:*

- ◆ The Malazan Book of the Fallen 1–10 (Bantam/Tor 1999–2011) <sup>2</sup>

*Deutsch:*

- ◆ Das Spiel der Götter 1–15 (Blanvalet, 2000–2016) <sup>2</sup>  
*weitere Bände in Planung*

**CELIA S. FRIEDMAN** *Englisch:*

- ◆ Black Sun Rising (Daw, 1991) <sup>2</sup>
- ◆ When True Night Falls (Daw, 1993) <sup>2</sup>
- ◆ Crown of Shadows (Daw, 1995) <sup>2</sup>

---

**CELIA S. FRIEDMAN** *Deutsch:*

- ◆ Festung der Nacht (Knaur, 2003) <sup>2</sup>
- ◆ Zitadelle der Stürme (Knaur, 2004) <sup>2</sup>
- ◆ Kathedrale der Dämonen (Knaur, 2004) <sup>2</sup>
- ◆ Tal der Nebel (Knaur, 2004) <sup>2</sup>
- ◆ Wald der Schatten (Knaur, 2005) <sup>2</sup>
- ◆ Berg des Feuers (Knaur, 2004) <sup>2</sup>
- ◆ Burg der Illusionen (Knaur, 2004) <sup>2</sup>

---

**HENRY RIDER** *Englisch:*

- HAGGARD** ◆ Nada the Lily (Longman & Co., 1892) <sup>2</sup>

*Deutsch:*

- ◆ Nada die Lilie (Heyne, 1980) <sup>2</sup>

---

**ROBERT E. HOWARD** *Englisch:*

- ◆ The Complete Chronicles of Conan: Centenary Edition (Gollancz, 2006) <sup>1</sup>
- ◆ Kull: Exile of Atlantis (Del Rey, 2007) <sup>1</sup>
- ◆ Bran Mak Morn: The Last King (Del Rey, 2005) <sup>1</sup>
- ◆ Almuric (Paizo, 2008) <sup>1</sup>

*Deutsch:*

- ◆ Die Original-Erzählungen: Conan Band 1 bis 6 (Festa, 2015) <sup>1</sup>
- ◆ Die Original-Erzählungen: Kull – Verbannt aus Atlantis (Festa, in Vorbereitung) <sup>1</sup>
- ◆ Die Original-Erzählungen: Bran Mak Morn – Der letzte König (Festa, in Vorbereitung) <sup>1</sup>

---

**HENRY KUTTNER** *Englisch:*

- ◆ Elak of Atlantis (Paizo, 2008) <sup>1</sup>

*Deutsch:*

- ◆ Donner in der Morgendämmerung *in*: Hubert Straßl (Hrsg.): Magira 16 (1973) <sup>1</sup>
- ◆ Jenseits des schlafenden Phoenix *in*: Verena C. Harksen (Hrsg.): Das Land hinter den Spiegeln (Fischer-Boot, 1985) <sup>1</sup>
- ◆ Drachenmond *in*: Walter Spiegl (Hrsg.): Science Fiction Stories 20 (Ullstein, 1973) <sup>1</sup>
- ◆ Der Fluch der Stadt *in*: Lin Carter (Hrsg.): Die Zaubergärten (Pabel, 1978) <sup>1</sup>
- ◆ Die Zitadelle in der Dunkelheit *in*: Walter Spiegl (Hrsg.): Science Fiction Stories 23 (Ullstein, 1973) <sup>1</sup>

---

**FRITZ LEIBER** *Englisch:*

- ◆ First Book of Lankhmar: Fantasy Masterworks (Gollancz, 2001) <sup>1</sup>
- ◆ Second Book of Lankhmar: Fantasy Masterworks (Gollancz, 2001) <sup>1</sup>

*Deutsch:*

- ◆ Der unheilige Gral: Die Abenteuer von Fafhrd und dem Grauen Mausling 1 (Edition Phantasia, 2004) <sup>1</sup>
- ◆ Die Herren von Quarmall: Die Abenteuer von Fafhrd und dem Grauen Mausling 2 (Edition Phantasia, 2005) <sup>1</sup>
- ◆ Der traurige Henker: Die Abenteuer von Fafhrd und dem Grauen Mausling 3 (Edition Phantasia, 2006) <sup>1</sup>
- ◆ Das Meerweib: Die Abenteuer von Fafhrd und dem Grauen Mausling 4 (Edition Phantasia, 2006) <sup>1</sup>

---

**MICHAEL MOORCOCK** *Englisch:*

- ◆ Elric: Chronicles of the Last Emperor of Melniboné (Del Rey, 2008–2010) <sup>1</sup>
- ◆ Hawkmoon: The History of the Runestaff (Orion Publishing, 2013) <sup>3</sup>
- ◆ Hawkmoon: Count Brass (Orion Publishing, 2013) <sup>3</sup>

*Deutsch:*

- ◆ Elric von Melniboné (Heyne, 1984) (beinhaltet Band 1 bis 6) <sup>1</sup>
- ◆ Das Schattentor (Heyne, 2002) (beinhaltet Band 1 bis 3) <sup>1</sup>
- ◆ Der bleiche Lord (Heyne, 2002) (beinhaltet Band 4 bis 6) <sup>1</sup>
- ◆ Am Hof der Perle (Heyne, 2002) (beinhaltet Band 7 und 8) <sup>1</sup>
- ◆ Der Herzog von Köln (Bastei Lübbe, 1992) <sup>3</sup>
- ◆ Der Weg nach Tanelorn (Bastei Lübbe, 1987) <sup>3</sup>

---

**C. L. MOORE** *Englisch:*

- ◆ Black God's Kiss (Paizo, 2007) <sup>1</sup>

*Deutsch:*

- ◆ Der Kuss des schwarzen Gottes und weitere neun klassische Science Fiction- und Fantasy-Erzählungen (Heyne, 1982) <sup>1</sup>

---

**RICHARD MORGAN** *Englisch:*

- ◆ The Steel Remains (Gollancz, 2008) <sup>1</sup>
- ◆ The Cold Commands (Gollancz, 2011) <sup>1</sup>
- ◆ The Dark Defiles (Gollancz, 2015) <sup>1</sup>

*Deutsch:*

- ◆ Glühender Stahl (Heyne, 2010) <sup>1</sup>
- ◆ Das kalte Schwert (Heyne, 2013) <sup>1</sup>

---

**CHARLES R. SAUNDERS** *Englisch:*

- ◆ Imaro (Daw Books, 1981; Night Shade Books, 2006) <sup>1</sup>
- ◆ Imaro II: The Quest for Cush  
(Daw Books, 1984; Night Shade Books, 2008) <sup>1</sup>
- ◆ Imaro III: The Trail of Bohu  
(Daw Books, 1985; Sword and Soul Media, 2009) <sup>1</sup>
- ◆ Imaro: The Naama War (Sword and Soul Media, 2009) <sup>1</sup>

---

**CLARK ASHTON SMITH** *Englisch:*

- ◆ The Emperor of Dreams: Fantasy Masterworks (Gollancz, 2002) <sup>1</sup>

*Deutsch:*

- ◆ Gesammelte Erzählungen Band 1–5 (Festa, 2011–2016) <sup>1</sup>  
*Band 6 in Planung*

---

**JACK VANCE** *Englisch:*

- ◆ Tales of the Dying Earth: Fantasy Masterworks (Gollancz, 2000) <sup>3</sup>
- ◆ The Complete Lyonesse: Suldrun's Garden, The Green Pearl, Madouc (Gollancz, 2000) <sup>2</sup>

*Deutsch:*

- ◆ Die sterbende Erde  
(Heyne, 1978 und 1983; Edition Andreas Irle, 1995) <sup>3</sup>
- ◆ Die Augen der Überwelt (Knaur, 1986) <sup>3</sup>
- ◆ Der Lachende Magier (Edition Andreas Irle, 1997)  
(Neuaufgabe von Die Augen der Überwelt) <sup>3</sup>
- ◆ Cugel der Schlaue (Knaur, 1987; Edition Andreas Irle, 1999)  
(auch erschienen in: Cugels Irrfahrten, Fantasy Productions, 2006) <sup>3</sup>
- ◆ Rhialto der Wunderbare (Edition Andreas Irle, 1996) <sup>3</sup>
- ◆ [Lyonesse Band 1 und 2] Herrscher von Lyonesse/Die grüne Perle (Area, 2006) <sup>2</sup>
- ◆ [Lyonesse Band 3] Madouc (Area, 2006) <sup>2</sup>

---

**KARL EDWARD** *Englisch:***WAGNER**

- ◆ Gods in Darkness: The Complete Novels of Kane  
(Night Shade Books, 2002) <sup>1</sup>
- ◆ The Midnight Sun: The Collected Stories of Kane  
(Night Shade Books, 2003) <sup>1</sup>

*Deutsch:*

- ◆ Das Buch Kane (Bastei-Lübbe, 1989) <sup>1</sup>
- ◆ Kane der Verfluchte (Bastei-Lübbe, 1989) <sup>1</sup>
- ◆ Kane 1: Der Blutstein (Golkonda, 2014) <sup>1</sup>
- ◆ Kane 2: Kreuzzug des Bösen (Golkonda, 2015) <sup>1</sup>
- ◆ Kane 3: Herrin der Schatten (Golkonda, 2016 geplant) <sup>1</sup>

**GENE WOLFE** *Englisch:*

- ◆ Shadow & Claw: The First Half of ‘The Book of the New Sun’ (Orb Books, 1994) <sup>3</sup>
- ◆ Sword & Citadel: The Second Half of ‘The Book of the New Sun’ (Orb Books, 1994) <sup>3</sup>

*Deutsch:*

- ◆ Das Buch der Neuen Sonne Band 1: Der Schatten des Folterers (Heyne, 1984) <sup>3</sup>
- ◆ Das Buch der Neuen Sonne Band 2: Die Klaue des Schlichters (Heyne, 1984) <sup>3</sup>
- ◆ Das Buch der Neuen Sonne Band 3: Das Schwert des Liktors (Heyne, 1984) <sup>3</sup>
- ◆ Das Buch der Neuen Sonne Band 4: Die Zitadelle des Autarchen (Heyne, 1984) <sup>3</sup>
- ◆ Das Buch der Neuen Sonne Band 5: Die Urth der Neuen Sonne (Heyne, 1990) <sup>3</sup>

**FILME**

- ◆ Fire and Ice (dt.: Feuer und Eis) (Regie: Ralph Bakshi, 1983) <sup>1</sup>
- ◆ Excalibur (Regie: John Boorman, 1981) <sup>2</sup>
- ◆ Conan the Barbarian (dt.: Conan der Barbar) (Regie: John Milius, 1982) <sup>1</sup>
- ◆ Conan the Destroyer (dt.: Conan der Zerstörer) (Regie: Richard Fleischer, 1984) <sup>1</sup>
- ◆ Flesh and Blood (Regie: Paul Verhoeven, 1985) <sup>2</sup>
- ◆ Metropolis (Regie: Fritz Lang, 1927) <sup>2</sup>
- ◆ Satyricon (Regie: Federico Fellini, 1969) <sup>2</sup> *Der Film zum Imperium!*
- ◆ Dragonslayer (dt.: Der Drachentöter) (Regie: Matthew Robins, 1981) <sup>2</sup>
- ◆ Krull (Regie: Peter Yates, 1983) <sup>2</sup>
- ◆ Ladyhawke (dt.: Der Tag des Falken) (Regie: Richard Donner, 1985) <sup>2</sup>
- ◆ Black Death (Regie: Christopher Smith, 2010) <sup>2</sup>
- ◆ Der Name der Rose (Regie: Jean-Jacques Annaud, 1986) <sup>2</sup>
- ◆ Red Sonja (Regie: Richard Fleischer, 1985) <sup>1</sup>
- ◆ Ator l’Invincibile (dt.: Ator – Herr des Feuers) (Regie: Joe D’Amato, 1982) <sup>1</sup>
- ◆ Steel Dawn (dt.: Steel Dawn – Die Fährte des Siegers) (Regie: Lance Hool, 1987) <sup>2</sup>

---

## COMICS

- ◆ Blondel, Julien et. al.: Elric. Band 1: Rubinthron (Splitter, 2013) <sup>1</sup>
- ◆ Blondel, Julien et. al.: Elric. Band 2: Sturmbringer (Splitter, 2015) <sup>1</sup>
- ◆ Mignola, Mike et. al.: Fritz Leibers Fafhrd und der Graue Mausling (Cross Cult, 2007) <sup>1</sup>
- ◆ Wood, Brian et. al.: Conan der Barbar 1–4 (Panini, 2013–2014) <sup>1</sup>
- ◆ Thomas, Roy et. al.: Conan the Barbarian 1–275 (Marvel, 1970–1993) <sup>1</sup>
- ◆ Algra, Sytse S. et. al.: Lemuria Band 1: Die Berge von Moran (Splitter, 2014) <sup>2</sup>
- ◆ Algra, Sytse S. et. al.: Lemuria Band 2: Das Amulett (Splitter, 2015) <sup>2</sup>
- ◆ Le Breton Roman et. al.: Arawn Band 1– (Splitter, 2010– ) <sup>1</sup>

---

## REFERENZWERKE

### *Englisch:*

- ◆ Fate Core System (Evil Hat, 2013)
- ◆ Fate Core System Toolkit (Evil Hat, 2013)
- ◆ The Fate Codex Anthology, Volume 1 (Magpie Games, 2014)
- ◆ Atomic Robo RPG (Evil Hat, 2014)
- ◆ Fateful Concepts: Character Aspects (Ryan Macklin, 2014)

### *Deutsch:*

- ◆ Fate Core System – Deutsche Ausgabe (Uhrwerk, 2015)
- ◆ Fate-Handbuch – System Toolkit Deutsche Ausgabe (Uhrwerk, 2016)
- ◆ Die Fate Codex Anthologie, Band 1 (Uhrwerk, geplant für 2016)

---

## ROLLENSPIELE

### *Englisch:*

- ◆ Bulldogs! – Fate Core Edition (Galileo Games, 2015)
- ◆ Dungeon World (Sage Kobold Productions, 2012)

### *Deutsch:*

- ◆ Barbarians of Lemuria (Ulisses, 2010)



*Uralte Legenden  
und Sagen  
erzählen von der verfluchten Tradition  
der Nekromanten:  
unheiligen Zauberern,  
deren Magie sie langsam zu  
lebenden Leichnamen werden ließ.*

---

**STUNTÜBERSICHT** Hier listen wir euch die in diesem Buch vorkommenden Stunts auf.

---

<b>ATHLETIK</b>	Bocksbeine.....	172
	Gummikörper.....	50
	Krötenhaut.....	172
	Letzter Ritt.....	83
	Seebeine.....	50
	Von Dach zu Dach.....	50
	Von Ast zu Ast.....	166

---

<b>CHARISMA</b>	Anmut der Bewegung.....	51
	Beliebt.....	93
	Faszinierendes Leuchten.....	139
	Folge mir.....	100
	Flammender Anführer.....	51
	Göttliche Präsenz.....	344
	Heilgesang.....	156
	Kriegsrhetorik.....	76
	Leidenschaft des Feuers.....	196
	Mutgesang.....	155
	Tierflüsterer.....	196
	Trommeln des Schamanen.....	137
	Vorauseilender Ruf.....	51
	Waldfrieden.....	164

---

<b>DIEBESKUNST</b>	Bastler.....	51
	Langfinger.....	172
	Meisterdieb.....	51
	Wo ist die Erbse?!.....	51

---

<b>EMPATHIE</b>	Bis einer weint.....	52
	Die wahre Natur.....	213
	Hosen runter.....	52
	Kennt deine dunklen Geheimnisse.....	344
	Lohn des Unglaubens.....	208
	Omen der Schuld.....	164
	Stimmungssinn.....	52

---

<b>FERNKAMPF</b>	Der Doppelpfeil.....	53
	Der Nächste trifft!.....	52
	Ziel auf die Beine!.....	52

<b>GELEHRSAMKEIT</b>	Es gibt da ein Buch zu dem Thema ...	53
	Feuerschutzrunen	158
	Giftheiler	53
	Heilrunen	158
	Ich weiß es wirklich besser!	53
	Levitationsrunen	202
	Schutzzeichen	202
<b>HANDWERK</b>	Das haben wir gleich	227
	Fallensteller	86
	Klingenschmied	54
	Pflugscharen zu Schwertern	80
	Pionier	54
	Steinmeister	159
	Theoretiker	53
	Undurchdringlicher Nebel	227
<b>HEIMLICHKEIT</b>	Ein Geist in der Menge	54
	Ladendieb	54
	Mal der Schatten	168
	Stallgeruch	54
	Winterfell	322
<b>KÄMPFEN</b>	Gürtelschneider	55
	Klinge des Wahnninns	137
	Kneipenschläger	329
	Schaukämpfer	55
	Tunnelkämpfer	55
	Von der Herde getrennt	322
<b>KONTAKTE</b>	Bruder der Bettler	57
	Fanatische Gefolgschaft	55
	Leichen im Schrank	90
	Über jeden Verdacht erhaben	57
<b>LENKEN</b>	Bestienreiter	57
	Fluchtfahrer	57
	Kapitän	57
	Monorbitalrad	175

<hr/>	
<i>NACHFORSCHEN</i>	Bücherwurm ..... 58
	Dæmonenterror ..... 218
	Das Register des Gildensprechers..... 58
	Meister der Namen..... 218
	Der Inquisitor ..... 58
	Menschenjäger ..... 322
	Multilux-Handfenster ..... 174
	Vorbereitung ist alles..... 58
<hr/>	
<i>PROVOZIEREN</i>	Das rote Tuch ..... 59
	Ein einmaliges Angebot..... 58
	Mit der Kirche im Rücken..... 223
	Schalmei des Wahnsinns..... 136
	Schmähgesang ..... 156
	Stækkholma-Syndrom..... 222
	Traumatische Erfahrung ..... 59
<hr/>	
<i>RESSOURCEN</i>	Seltsamer Sammler..... 59
	Verkaufstalent ..... 59
	Waffenhändler..... 59
<hr/>	
<i>STATUR</i>	Beeindruckendes Gebrüll..... 146
	Die Beeren kenne ich..... 82
	Die Leber wächst mit ihren Aufgaben ..... 60
	Dietrich der Barbar ..... 60
	Gifttaucheranzug..... 136
	Gleitfähig..... 138
	Lastenträger..... 145
	Mal der Steine ..... 167
	Naturgewalt..... 166
	Scharfe Blütenblätter..... 352
	Schneller als gedacht ..... 324
	Was man nicht im Kopf hat, muss man in den Armen haben..... 145
	Weisheit des Wahnsinns ..... 162
	Winterblut ..... 60
<hr/>	
<i>TÄUSCHEN</i>	Alter Ego ..... 61
	Die Eulen sind nicht, was sie scheinen..... 192
	Die unsichtbare Hand des Marktes..... 192
	Einer von euch ..... 335
	Hochstapler ..... 60
	Im Labyrinth der Lügen ..... 192
	Lange nicht gesehen ..... 89

	Stimmenimitator .....	61
	Tödliche Verführung .....	348
	Wer lügen kann, erkennt auch Lügner .....	77
<hr/>		
<b>ÜBERLEBEN</b>	Doppelgänger .....	213
	Gruftarchitekt .....	63
	Kanalratte .....	63
	Kosmischer Kartograph .....	63
	Speer des Jägers .....	137
	Was mir passiert ist ... ..	88
<hr/>		
<b>WAHRNEHMEN</b>	Der Mann im Spiegel .....	63
	Geruch der Mordlust .....	345
	Kampfstinkt .....	64
	Leibwächter .....	64
	Omen der Vorsicht .....	164
	Sturmaugen .....	173
<hr/>		
<b>WILLE</b>	Eisiger Wille .....	322
	Gebot des Feuers .....	163
	Heilige Standhaftigkeit .....	85
	Sphragilithenseele .....	64
	Stahlmeister .....	160
	Wenn's sein muss, mache ich die Nacht durch .....	64
	Zölibat .....	64
<hr/>		
<b>KEINER FERTIGKEIT</b>	Arbeitsarm .....	175
<b>ZUGEORDNET</b>	Auf Adlers Schwingen .....	157
	Blendwerk .....	227
	Blick in die Zukunft .....	344
	Blitzaxt .....	175
	Der Lohn des Ruhms .....	94
	Die Furcht der Beute .....	165
	Die Wände haben Ohren .....	78
	Eine milde Gabe .....	223
	Eisenhart .....	145
	Formhaut .....	357
	Ganz schön stark .....	145
	Gegen den Glauben steht ihr immer allein .....	223
	Geist der Achtfachen Ordnung .....	162
	Geste der Verwirrung .....	192
	Göttliche Fügung .....	208
	Heilende Hand .....	213
	Heilige Queste .....	208

Heilrune.....	202
Heiltinktur .....	170
Infizieren.....	332
Kann einstecken .....	98
Katzenaugen.....	171
Knetschminke.....	170
Kombiniere, kombiniere .....	92
Krakenarm .....	172
Luftrune.....	202
Mal des Windes .....	167
Mal der Klauen .....	168
Mit den Wölfen heulen .....	156
Nachtrunk.....	170
Offenbarung.....	97
Scherenschwanz.....	173
Schlummerkerze.....	171
Schmerzpriem.....	170
Spitze Zunge.....	350
Starke Gefühle .....	196
Stimme des Rudels .....	166
Tiergefährte.....	157
Traumschweiß.....	172
Treffer mit Ansage.....	81
Vertrauter Dæmon.....	218
Waffenrune.....	158
Wie ein Fisch im Wasser.....	166
Wurmgängler .....	213
Zebrem zornig.....	335





Munken  
BY ARCTIC PAPER

---

## DER SPICKZETTEL

---

<i>DIE LEITER</i>  <i>Fate Core S. 15</i>	+8	Legendär
	+7	Episch
	+6	Fantastisch
	+5	Hervorragend
	+4	Großartig
	+3	Gut
	+2	Ordentlich
	+1	Durchschnittlich
	+0	Mäßig
	-1	Schwach
-2	Fürchterlich	

---

<i>SPIELZEIT</i>  <i>Fate Core S. 202</i>	<b>Austausch:</b> Zeit, bis jeder einmal dran war
	<b>Szene:</b> Zeit, um eine Situation abzuhandeln
	<b>Sitzung:</b> Ein einzelnes Treffen aller Spieler mit mehreren Szenen
	<b>Szenario:</b> Eine erzählerisch in sich geschlossene Reihe von Sitzungen
	<b>Handlungsbogen:</b> Eine Reihe von Szenarien
	<b>Kampagne:</b> Das gesamte Spiel innerhalb einer Spielwelt

---

<i>FERTIGKEITSPROBE</i>  <i>Fate Core S. 138</i>	Würfle deine vier Fate-Würfel und addiere deinen Fertigkeitswert.
	Vergleiche das Ergebnis mit dem Widerstand. Für jede Stufe auf der Leiter, die höher ist als der Widerstand, bekommst du eine Erfolgsstufe.

---

<i>WIDERSTANDSARTEN</i>  <i>Fate Core S. 139</i>	 <b>Aktiv:</b> Ein anderer Charakter würfelt gegen dich
	 <b>Passiv:</b> Ein fester Wert auf der Leiter

---

<i>DIE VIER ERGEBNISSE</i>  <i>Fate Core S. 140</i>	<b>Fehlschlag:</b> Aktion misslingt oder Erfolg mit einem großen Haken
	<b>Gleichstand (0 Erfolgsstufen):</b> Erfolg mit einem kleinen Haken
	<b>Erfolg (1-2 Erfolgsstufen):</b> Erfolg ohne Haken
	<b>Voller Erfolg (3+ Erfolgsstufen):</b> Erfolg mit einem zusätzlichen Bonus

**ERFOLG MIT HAKEN***Fate Core S. 140, 197*❖ **Kleiner Haken:**

- ❖ Bring den Charakter in unmittelbare Gefahr.
- ❖ Bring ein neues Hindernis ins Spiel.
- ❖ Lass den Charakter eine harte Entscheidung fällen.
- ❖ Bring einen neuen Situationsaspekt ins Spiel.
- ❖ Gewähre dem Gegner einen Schub.
- ❖ Lass den Charakter Stress erleiden.

❖ **Großer Haken:***Fate Core S. 140, 197*

- ❖ Eskaliere eine Option für einen kleinen Haken weiter.
- ❖ Mach einen harten, eventuell endgültigen Einschnitt.
- ❖ Verstärke die Gegner.
- ❖ Bring neue Gegner ins Spiel.
- ❖ Verzögere den Erfolg.
- ❖ Lass den Charakter eine Konsequenz erleiden.

**DIE VIER AKTIONEN***Fate Core S. 142***Überwinden:** Überwältige ein Hindernis.**Einen Vorteil erschaffen:** Bring einen neuen Situationsaspekt ins Spiel, setze einen Aspekt frei ein.**Angreifen:** Füge einem anderen Charakter Schaden zu.**Verteidigen:** Wehre einen Angriff ab oder verhindere, dass jemand einen Vorteil gegen dich erschafft.**SCHADEN VERWALTEN***Fate Core S. 168*

Markiere ein Stresskästchen mit dem gleichen oder einem höheren Wert als die Erfolgsstufen des Treffers, nimm eine oder mehrere Konsequenzen oder markiere ein Stresskästchen und nimm eine Konsequenz. Kannst du keines dieser drei Dinge tun, wirst du ausgeschaltet.

**KONSEQUENZEN***Fate Core S. 170*

**Leicht:** –2 Schaden  
**Mittel:** –4 Schaden  
**Schwer:** –6 Schaden  
**Extrem:** –8 Schaden und einen Charakteraspekt permanent umformulieren

**HEILUNG***Fate Core S. 172**Malmsturm S. 107*

**Leicht:** Überwinde +2, warte bis zum Ende der nächsten Szene.  
**Mittel:** Überwinde +4, warte bis zum Ende der nächsten Spielsitzung.  
**Schwer:** Überwinde +6, warte bis zum Ende des Szenarios.  
**Extrem:** Charakteraspekt umbenennen und bis zum nächsten großen Meilenstein warten. Bei arkanen Konsequenzen brauchst du keine Probe abzulegen. Es genügt, den jeweiligen Zeitraum abzuwarten.

---

**ASPEKTARTEN** **Gruppenaspekte:** Permanent, entstehen während der Spielgestaltung.  
**Charakteraspekte:** Permanent, entstehen während der Charaktererschaffung  
*Fate Core S. 63* **Situationsaspekte:** Bestehen für eine Szene, bis sie überwunden oder  
*Malmsturm S. 119* bedeutungslos werden  
**Schübe:** Bestehen, bis sie einmal eingesetzt werden  
**Konsequenzen:** Bestehen bis zur Erholung  
**Malmsturm-Aspekte:** Können frei eingesetzt werden, werden danach zugespitzt, verschwinden in der Regel mit Ende der Szene oder wenn sie bedeutungslos geworden sind

---

**ASPEKTE EINSETZEN** Gib einen Fate-Punkt aus oder verwende einen freien Einsatz. Wähle:  
*Fate Core S. 76*

- ◆ +2 auf deine Fertigungsprobe
- ◆ Würfle noch einmal
- ◆ Teamwork: +2 auf die Fertigungsprobe eines anderen
- ◆ Hindernis: +2 für einen passiven Widerstand

Ein freier Einsatz kann auch gemeinsam mit anderen freien oder bezahlten Einsätzen desselben Aspekts erfolgen.

---

**ASPEKTE REIZEN** Du bekommst einen Fate-Punkt für eine Komplikation.  
**Ereignisbasiert:**  
 Du hast den Aspekt \_\_\_\_\_ und befindest dich in \_\_\_\_\_ Situation. Es leuchtet also ein, dass dir unglücklicherweise \_\_\_\_\_ zustößt. Verdammtes Pech.  
*Fate Core S. 79*

**Entscheidungsbasiert:**  
 Du hast \_\_\_\_\_ Aspekt in der \_\_\_\_\_ Situation. Es leuchtet also ein, dass du den Entschluss fasst, zu \_\_\_\_\_. Das geht schief, als \_\_\_\_\_ passiert.

---

**ERHOLUNGSRATE** Zu Beginn einer Spielsitzung hast du so viele Fate-Punkte wie deine Erholungsrate beträgt. Hattest du am Ende der letzten Spielsitzung mehr Punkte als deine Erholungsrate, dann behältst du die Zusatzpunkte. Beginnst du ein neues Szenario, dann bekommst du nur deine Erholungsrate.  
*Fate Core S. 88*

---

**FATE-PUNKTE** Für einen Fate-Punkt kannst du:  
**AUSGEBEN**

- ◆ einen Aspekt einsetzen
- ◆ bestimmte Stunts anwenden
- ◆ Reizen ablehnen
- ◆ ein Detail hinzufügen

*Fate Core S. 88*

---

**HERAUSFORDERUNGEN** ◆ Jedes Hindernis oder Ziel muss mit einer anderen Fertigkeit überwunden werden.  
*Fate Core S. 155* ◆ Werte Fehlschlag, Haken und Erfolg einer jeden Probe aus, um das Ergebnis zu ermitteln.

- WETTSTREITE**  Charaktere im Wettstreit benutzen eine geeignete Fertigkeit.
- Fate Core S. 158*  Wenn du das höchste Ergebnis erzielst, bekommst du einen Siegpunkt.
-  Wenn du als einziger einen vollen Erfolg hast, bekommst du zwei Siegpunkte.
-  Wenn das höchste Ergebnis ein Gleichstand ist, erhält niemand einen Siegpunkt und eine unerwartete Wendung tritt ein.
-  Derjenige, der zuerst drei Siegpunkte erreicht, gewinnt den Wettstreit.

- KONFLIKTE** Gestalte die Szene, beschreibe die Umgebung des Konflikts, denk dir Situationsaspekte und Zonen aus und leg fest, wer teilnimmt und wer auf welcher Seite steht. Derjenige, der den Konflikt eingeleitet hat, darf die erste Aktion ausführen (bei Unklarheit/Uneinigkeit werden Fertigkeiten nach Maßgabe der Spielleitung verglichen).
- Fate Core S. 162*  
*Malmsturm S. 102*
-  **Beginne den ersten Austausch:**
-  Wenn du am Zug bist, führe deine Aktion aus und ermittle das Ergebnis.
-  Bestimme, wer die nächste Aktion ausführen darf.
-  Wenn andere dran sind, verteidige dich oder reagiere auf ihre Aktionen, wenn es erforderlich ist.
-  Wenn jeder einmal dran war, beginne den nächsten Austausch.
-  **Der Konflikt ist zu Ende, wenn eine Seite aufgibt oder ausgeschaltet wird.**

- FATE-PUNKTE BEKOMMEN** Du bekommst Fate-Punkte, wenn:
- Fate Core S. 89*  du ein Reizen akzeptierst,
-  ein Aspekt gegen dich eingesetzt wird (außer, der Einsatz war frei),
-  du einen Konflikt aufgibst.
-  Für jede erlittene Konsequenz in einem aufgegebenen Konflikt

- BELOHNUNGEN**  Jeder Charakter hat fünf Belohnungsplätze.
- Malmsturm S. 69*  Eine Belohnung ist ein Schub.
-  Du erhältst am Ende jeder Spielsitzung eine Belohnung. Die Spielleitung kann auch außer der Reihe Belohnungen verteilen.

- MALMSTÜRME** Malmstürme können abgebildet werden als:
- Fate Core S. 226*  Gefährliche Umgebung
- Fate Core S. 64*  Situationsaspekt
- Malmsturm S. 119*  Malmsturm-Aspekt

---

<b>UNKONTROLLIERTES ABLASSEN VON ARKANEM STRESS</b> <i>Malmsturm S. 181</i>	Das unkontrollierte Ablassen von Stress erzeugt immer einen Malmsturm-Aspekt. <b>1–2 Punkte Stress:</b> Malmsturm-Aspekt verschwindet am Ende der nächsten Sitzung. <b>3–4 Punkte Stress:</b> Malmsturm-Aspekt verschwindet am Ende des Szenarios. <b>5–6 Punkte Stress:</b> Malmsturm-Aspekt wird permanent. <b>7+ Punkte Stress:</b> Die lokale Realität bricht zusammen.
--	---

---

<b>KONTROLLIERTES ABLASSEN VON ARKANEM STRESS</b>  <i>Malmsturm S. 181</i>	<b>Stigmata (arkane Konsequenzen):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Leichte Konsequenz: verschwindet am Ende der nächsten Szene</li> <li>◆ Mittlere Konsequenz: verschwindet am Ende der nächsten Spielsitzung</li> <li>◆ Schwere Konsequenz: verschwindet am Ende des Szenarios</li> <li>◆ Extreme Konsequenz: Charakteraspekt umbenennen und bis zum nächsten großen Meilenstein warten</li> </ul>
--	--

### Traumata (externer Stressabbau):

#### Sepulter und Mactata

Der Abbau von arkanem Stress erzeugt einen Situationsaspekt.

Es kann immer nur ein Situationsaspekt gleichzeitig getragen werden!

- 1–2 Punkte Stress:** Der Situationsaspekt verschwindet am Ende der nächsten Szene.
- 3–4 Punkte Stress:** Der Situationsaspekt verschwindet am Ende der nächsten Sitzung.
- 5–6 Punkte Stress:** Der Situationsaspekt verschwindet am Ende des Szenarios.
- 7–8 Punkte Stress:** Der Situationsaspekt ist permanent, es kann erst nach Ende des Szenarios wieder ein neuer Trauma-Aspekt auferlegt werden.
- 9+ Punkte Stress:** Sepulter/Mactatum wird zerstört und ein Malmsturm-Aspekt entsteht.

#### Sænda

*Malmsturm S. 184*

In emotional stark aufgeladenen Situationen kann der Stress auf das Sænda übertragen werden.

---

<b>DAS WIRKEN EINES ZAUBERS</b>  <i>Malmsturm S. 178</i>	<b>Das Wirken eines Zaubers in fünf Schritten:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Beschreibe den Zauber und den gewünschten Effekt.</li> <li>◆ Wähle, welche der vier Aktionen den Zauber am besten abbildet.</li> <li>◆ Die Spielleitung legt aktiven oder passiven Widerstand fest.</li> <li>◆ Die Aktion wird mit der Schlüsselfertigkeit ausgeführt.</li> <li>◆ Das Ergebnis wird ermittelt.</li> </ul>
--	---



## A

Ablassen .....	181
Alchemist .....	225
Alecto .....	308
Anosia.....	308
Archetyp .....	74
Arkaner Stress .....	180
Artefakt.....	132
Askarpen.....	297
Aspekt.....	45
Aspektschablone .....	45

## B

Bang.....	242
Barde .....	154
Belohnung .....	70
Belohnungssystem.....	69
Beziehungsgeflecht .....	42, 241
Bræwelland.....	297
Brocæliand .....	297
Brogærne .....	297
Bullenpanther .....	345

## C

Charakter- entwicklung.....	110
Choár.....	277

## D

Dæmon .....	143
Dæmonologe .....	216
Dhelyrien .....	314
Drei Witwen.....	297
Drywede .....	163
Dwarg.....	159

## E

Eisensænger.....	167
Elpis.....	308
Empyræischer Atlas .....	354
Erholungsrate.....	65
Extra.....	132

## F

Felsratte.....	330
Fertigkeit.....	48

## G

Galder.....	190
Getreuer .....	140, 185
Ghorgarden .....	163
Gidrogh.....	210
Gilde.....	310
Gomgarka.....	314
Gosse .....	311
Gottwölfe.....	321
Große Tradition.....	176
Gruppe .....	36
Gruppendilemma .....	40
Gruppenkonzept.....	40

## H

Heilung .....	105
Höchstwert.....	48

## I

Ilmarer .....	280
Imperium.....	266, 306
Initiative.....	102
Instrument .....	135
Irrform.....	171, 364

## K

Kalomel.....	309
Kampagne.....	251
Kind des Waldes .....	165
Kleine Tradition.....	154
Konflikte.....	102
Konsequenz .....	69
Kultist.....	161

## L

Ladchoum.....	278
Læktor .....	205
Lebende Götter .....	342
Leradin.....	298
Lhonoir .....	297
Logrys .....	298
Lyssa .....	308
Lystenoy .....	298
Lytæn.....	167

## M

Machina .....	134
Mactatum .....	186
Mæglang .....	135
Magie.....	148
Magische Heilung.....	108
Malmsturm .....	119
Malmsturm-Aspekt.....	119
Manea.....	309
Manto.....	309
Meilenstein.....	110, 252
Melinoe .....	309

**N**

Narakaná.....	314
Nephelein .....	309
Nixenqualle .....	347
Norden .....	260, 274

**O**

Okolnir.....	314
Ouahila .....	321

**P**

Palast.....	310
Pandia .....	309
Paym.....	298
Plotimmunität.....	249
Priester.....	221
Prosoponesische Felder.....	328

**Q**

Qôroq Qôl.....	279
----------------	-----

**R**

Raubwühler .....	323
Realgar .....	309
Runengelehrter .....	200
Runenwerfer .....	157
Rüstung.....	104

**S**

Sænda.....	184
Schlüsselfertigkeit .....	176
Schuldhelm.....	329
Schwertschatten.....	346
Sepulter .....	183
Servitor .....	135, 346
Seyder.....	194
Skraat .....	210
Sommerschläfer .....	326
Spagyran.....	169
Sphragilith.....	124
Steinblutträger .....	159
Stigmata .....	181
Strata .....	310
Stress .....	68
Stressbalken .....	68
Stunt.....	65

**T**

Technosoph .....	174
Telogonten .....	349
Tempel.....	310
Thraskiten.....	282
Thuul .....	276
Tierbegleiter .....	145, 157
Tollgreiser .....	331
Traumata.....	182
Trostbringer.....	336
Turn.....	310

**V**

Verbindung.....	143, 185
Vichtær.....	334
Viridin.....	309

**W**

Waffe.....	104, 135
Waismark.....	263, 295
Waldbrut.....	339
Waldwurm.....	324
Wanderrosen .....	352
Wisperhain .....	340

**Z**

Zuspitzen .....	120, 122
Zwinger.....	156

Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC.  
The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC  
and is used with permission.

The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC  
and is used with permission.  
The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.

**Deutsche Ausgabe Fate Core:**  
[www.uhrwerk-verlag.de](http://www.uhrwerk-verlag.de) • [info@uhrwerk-verlag.de](mailto:info@uhrwerk-verlag.de)  
[facebook.com/Uhrwerk-Verlag](https://facebook.com/Uhrwerk-Verlag)  
[www.faterpg.de](http://www.faterpg.de) • [info@faterpg.de](mailto:info@faterpg.de)  
[www.facebook.com/faterpg](https://www.facebook.com/faterpg)  
© Uhrwerk Verlag 2015 Authorized translation of the English edition

**Originalausgabe Fate Core:**  
Evil Hat Productions  
[www.evilhat.com](http://www.evilhat.com) • [feedback@evilhat.com](mailto:feedback@evilhat.com)  
@EvilHatOfficial bei Twitter  
[www.facebook.com/EvilHatProductions](https://www.facebook.com/EvilHatProductions)

This work is based on Fate Core System (German Version:  
*Fate Core System – Deutsche Ausgabe*) and Fate Accelerated Edition  
(German Version: *Turbo-Fate*) (found at <http://www.faterpg.com> or  
<http://www.faterpg.de> for the german translation), products of Evil Hat  
Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera,  
Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine,  
Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our  
use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license  
(<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

This work is based on the Fate System Toolkit (German Version:  
*Fate-Handbuch – System Toolkit Deutsche Ausgabe*) (found at  
<http://www.faterpg.com> or <http://www.faterpg.de> for the german trans-  
lation), a product of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and  
edited by Robert Donoghue, Brian Engard, Brennan Taylor, Mike Olson,  
Mark Diaz Truman, Fred Hicks, and Matthew Gandy, and licensed for our  
use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license  
(<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

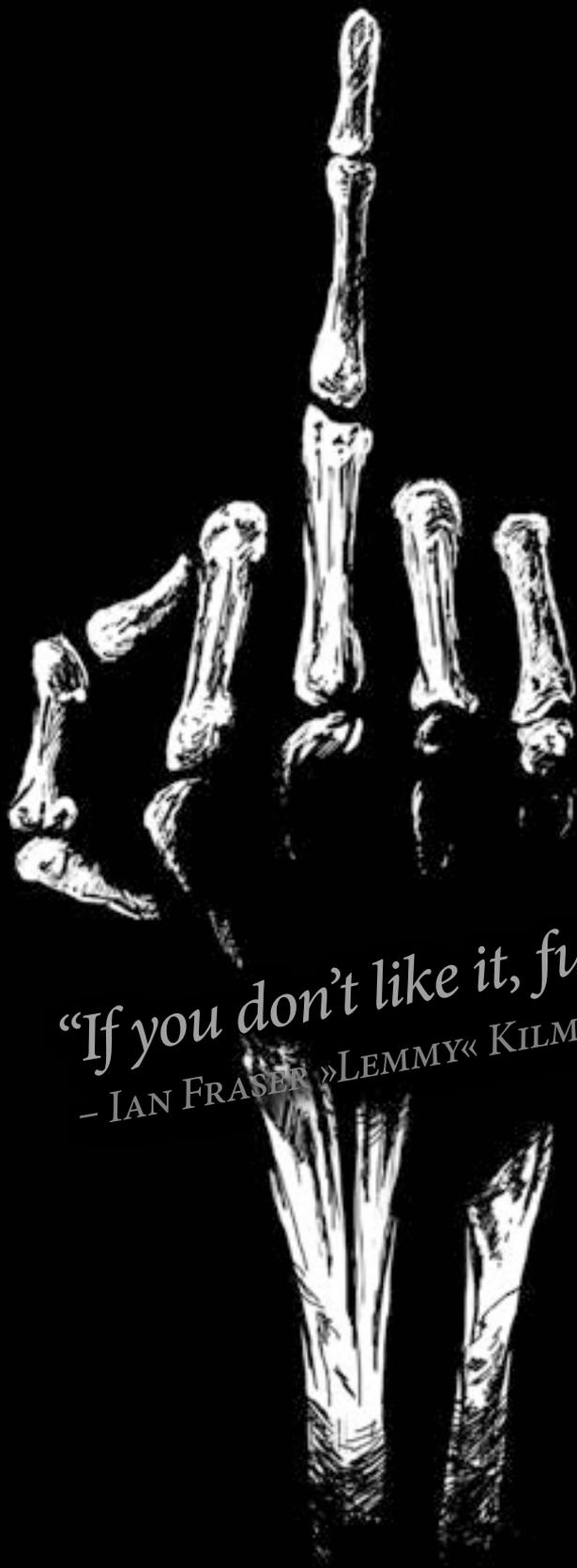


All modifications to the Fate Core System rules presented in Chapter 3, the "Malmsturm" mechanics described in Chapter 4, the spellcasting system detailed in Chapter 5, and the rules for Extras in Chapter 5, are licensed for general use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

All setting-specific materials (including but not limited to the complete contents of Chapter 7, the names and descriptions of the North (orig. "der Norden"), the Empire (orig. "das Imperium"), Okolnir, the Waismark, Gomgarka, Dhelyria (orig. "Dhelyrien") and the Narakaná; the names and descriptions of Malmsturm, sphragilith (orig. "Sphragilith"), Empyrean Atlas (orig. "Empyræischer Atlas"), and Old Emperor (orig. "Alter Kaiser"); the names and descriptive material of all tribes, nations, cities, and geographical regions; all tradition names and descriptive material; the names and descriptive material of all creatures and locations in Chapter 8; all names and fictional texts (including but not limited to the vignettes titled "Schriften des Imperiums", "Stimmen des Imperiums", "Schriften des Nordens", "Stimmen des Nordens", "Schriften der Waismark", and "Stimmen der Waismark", as well as all setting-specific timelines and historical texts) are excluded from this license.

Dies hier ist ein Spiel, bei dem es darum geht, dass sich Leute Geschichten über brutale, erhabene, furchtbare, schöne, verwegene und irrsinnige Taten und Dinge erzählen. Alle Charaktere und Ereignisse, die in diesem Werk erwähnt werden, sind völlig fiktiv. Jede Ähnlichkeit mit echten Personen, Leichen, Gottheiten, nichteuklidischen Geometrien, Pflanzen und Möbeln sowie natürlichen und naturidentischen Aromastoffen ist vollkommen zufällig (wäre aber unglaublich witzig).





*“If you don’t like it, fuck off!”*  
– IAN FRASER »LEMMY« KILMISTER –



DEBEMUR  
MORTI  
PRODUCTIONS

The  
Benchmark  
of  
Excellence

[www.debemur-morti.com](http://www.debemur-morti.com) Extreme  
Music SINCE 2003  
Label





# Sword & Sorcery für Fate Core

Die Fundamente für ein Fantasy-Rollenspiel in der Tradition der klassischen Sword & Sorcery.

Die Fundamente für Abenteuer in einer uralten Welt, die von Geheimnissen und Gefahren durchdrungen ist und von Wahnsinn und Verlangen geformt wird.

Die Fundamente einer dramatischen Realität, wo jedermann dunkle Wolken und Gewitterstürme über einem Schlachtfeld erwartet, wo der Zorn eines barbarischen Kriegers Schilde und Schwerter zerschmettert und wo selbst die Geister der Erde zu Sklaven von Lust und Leidenschaft werden.

»Malmsturm – Die Fundamente« basiert auf Fate Core. Du benötigst zum Spielen also das Regelbuch »Fate Core System – Deutsche Ausgabe«: ein Universalsystem für narratives Rollenspiel, bei dem die Charaktere im Mittelpunkt stehen.



[www.malmsturm.de](http://www.malmsturm.de)  
[www.uhrwerk-verlag.de](http://www.uhrwerk-verlag.de)

POWERED BY  
**FATE**