LEMNA

SCHNELLSTARTER
GRATIS ROLLENSPIEL TAG 2020

Impressum:

Produktion:
Orkenspalter TV
Mháire Stritter, Nico Mendrek
Am Gutshof 5, 23827 Wensin
tv.orkenspalter.de
youtube.com/lnlfan
patreon.com/orkenspaltertv

Idee, Redaktion und Texte:
Mháire Stritter

„Layout“:
Heinz Featherly

Lektorat:
„The Roach“

Cover:
Adobe Stock
© agsandrew – stock.adobe.com

Orkenspalter TV-Banner
Florian Stitz

Innenillustrationen:
Public Domain Illustrationen gesammelt und publiziert von The British Library www.bl.uk

Karten:
Dungeonpläne erstellt mit Dungeonfog
www.dungeonfog.com – mit freundlicher Genehmigung durch Till Lammer
Landkarten erstellt mit Wonderdraft www.wonderdraft.net

Druck:
WIRmachenDRUCK GmbH
Mühlbachstr. 7
71522 Backnang

Mit besonderem Dank an:
den Weltenbastler-Webring

Hallo!

Wir wollen euch nur kurz ein paar Worte zu diesem kleinen Büchlein und seinen Machern mitgeben. Wir, das sind Nico und Mháire. Wir betreiben seit zehn Jahren einen YouTube-Kanal zum Thema Rollenspiel: Orkenspalter TV. Was zu Beginn nur Hobby und vor allem unserer eigener kleiner Beitrag zur Rollenspielszene war ist in den letzten Jahren beträchtlich gewachsen. Dank einer treuen Community, die uns über Patreon unterstützt, sind Rollenspiel und darüber zu reden inzwischen zu einem guten Teil unser "Job". Parallel haben wir immer wieder für verschiedene Verlage geschrieben und eine Reihe Abenteuer für Das Schwarze Auge, mit Deponia ein ganzes Setting und sogar zwei Fachbücher verfasst. Und jetzt sind wir in der überraschenden und großartigen Situation, auch einfach mal ein eigenes Projekt zu Papier zu bringen.

Das Projekt heißt „Lemna" und ist ursprünglich sogar noch älter als Orkenspalter TV. Mháire hat während ihres Studiums begonnen, am Hintergrund für dieses Rollenspiel zu basteln. Und mit mehr oder weniger aktiven Phasen gut fünfzehn Jahre gefeilt und geklebt und umgeschrieben. Das alles war eigentlich immer nur für die heimische Schublade gedacht - bis die Zuschauer von Orkenspalter TV Interesse zeigten.

Jetzt gibt es schon eine Handvoll Let's Plays, Unterstützer des Kanals bekamen teils eine frühe Version des Schnellstarters und weil wir es versprochen haben, gibt es ihn jetzt vollständig samt erstem Abenteuer für den Gratis Rollenspiel Tag!

Lemna ist schwer zu beschreiben - das ist einer der Gründe, weswegen es eingangs für die Schublade gedacht war. Es ist keine klassische Fantasy, kein Steampunk, kein einfach zu umreißendes Genre. Es ist eine melancholische, etwas spleenige Welt-die-sein-könnte mit Lebewesen aus einer leicht anderen Evolution und einem Hauch Übernatürlichem. Die Rolle der Spieler ist die von Ermittlern eines mit der Zersetzung ringenden Reichs, die Aufständen, Geistern, Nicht-Menschen, Kulten und Attentätern nachspüren. Eine Art X-Akten in einer Welt, die ihre eigene Version der industriellen Revolution anstrebt. Gespickt wird das Ganze mal mit Humor, mal mit einer Spur menschlicher Tragödie, mal mit ein bisschen Horror.

Packt euren Geistervertrauten ein und reist mit dem Schnellstarter zum Test nach Aracii, der Stadt der Staudämme, um mit Häusern zu reden, mit Flammen zu tanzen oder Erinnerungen in Licht wiederauferstehen zu lassen - und vielleicht wird Lemna euch ja ein bisschen vertrauter. Auch ohne Orks und Elfen, ohne Magiertürme oder fliegende Städte. Dafür mit zahmen Füchsen, riesigen Ottern, mörderischen Puppenspielern und dem Wunsch danach, die Welt zusammenzuhalten und vor dem Verfall zu bewahren.

Viel Spaß dabei!

wünschen Mháire und Nico

Die Frage nach dem Woher und Warum ist wichtig, aber das tägliche Leben ist wichtiger. In amaThoya wird sie daher selten gestellt - und die Antworten sind meist simpel.

Wie Welt ist, weil sie ist. Haraal erschuf sie, als er den Himmel vermaß. Zu Beginn waren die Flüsse und sie brachten die Erde aus der Tiefe empor, um Land zu erschaffen.

Fragt man aber diejenigen, die vor den amaThoyanern da waren, oder die Kir in den ältesten Städten der Welt, erzählen sie andere Geschichten.

Die Welt entstand, weil etwas anderes gestorben war. Denn vor allem, was beständig ist, war nur Unbeständigkeit. Alles wandelte sich von einem Moment zum nächsten. Es gab Leben in dieser Zeit und es endete nie, es änderte sich nur endlos, niemals gleich.

Bis ein Teil davon starb, um zu verstehen, was ein Ende ist. Und aus den Leibern dieser Unbeständigen, aus ihren unendlichen Möglichkeiten und ihrem Chaos wurde die beständige Welt.

Menschen sind bis heute ein wenig dem verbunden, was vor der Welt war und noch immer ist, mit dem Chaos und dem Unbeständigen.
In Träumen zeigt sich die Unbeständigkeit. In ungeahnten Entscheidungen die Wandelbarkeit. Und durch manche, die die amaThoyaner Wanderer nennen, fließt ein wenig dieses Ursprung allen Seins in die beständige Welt. Ihre Augen sehen Unsichtbares und die Zukunft, ihre Stimmen befehlen Seelen und den Wellen der Meere, ihre Leiber nehmen die Formen von Flammen, Tieren und Krankheiten an.

Sie beweisen, dass mehr existiert als die beständige Welt. Und sie träumen. Von Beobachtern, von Augen im Chaos, von Stimmen im Sturm.

Sie sind den Menschen nicht alle wohlgesonnen, diese Beobachter. Unter ihren Augen ging schon einmal ein Reich mit Namen Thoya unter. Heute richtet sich ihr Blick auf amaThoya und die Träume werden unruhig.

WILLKOMMEN!

Das hier ist ein Schnellstarter für Lemna. Wenn du ihn von uns - also Orkenspalter TV - zugeschickt bekommen oder im Rahmen des Gratis-Rollenspiel-Tags 2020 mitgenommen hast, wirst du dich mit ziemlicher hoher Wahrscheinlichkeit schon für Rollenspiel interessieren - aber zur Sicherheit ein paar einleitende Worte:

Ein Rollenspiel ist ein Spiel für kleine Gruppen, die gemeinsam Geschichten erzählen. Bei den meisten, und so auch bei Lemna, übernimmt der Großteil der Spieler genau eine Figur und beschreibt ihre Handlungen und Reaktionen. Ein einzelner Mitspieler oder Mitspielerin oder MitspielerX widmet sich der Rolle des Spielleiters und malt sich die Welt, die Handlung und alle anderen Personen darin aus, damit die restlichen Miterzähler ihre Figuren darauf reagieren und darin Abenteuer erleben lassen. (Wir erwähnen hier einmal alle Geschlechtervarianten - im weiteren Verlauf wechseln wir immer mal durch, aber niemals ist jemand nicht damit gemeint.)

Was genau passiert, wenn sie dabei in Kämpfe geraten oder ungewöhnliche Dinge tun wollen, wird durch Regeln bestimmt und meistens mit Würfeln abgebildet. So auch bei Lemna.

Keine Angst, es sind nicht gerade viele Regeln. Lemna setzt den Schwerpunkt mehr auf die Welt, in der die Geschichte erzählt wird. Und deswegen fangen wir mit dieser Welt an.

Die Welt von Lemna: einen Schritt zur Seite

Die Welt, in der die Geschichten von Lemna spielen, ist unserer weitgehend sehr ähnlich. Es ist nicht unbedingt wichtig für diese Geschichten, aber ihre Protagonisten leben auf einem Planeten mit einem Mond und die Gesetze der Physik verhalten sich ganz wie in unserem Universum. Es sei denn, sie werden gebrochen. Aber dazu kommen wir in ein paar Absätzen.

Das Leben in dieser Welt ist eng mit unserem verwandt, aber an jeder Stelle haben sich Entwicklungen etwas verzweigt, Lebewesen sich in eine andere Richtung spezialisiert und eine andere Nische gefunden.

In den Meeren ist kein Walgesang zu hören, aber Familien von riesigen Ottern treiben auf den Wellen. Niemand hat je ein Pferd gesehen, wie wir es kennen, nur kleine scheue Waldtiere mit mehrfach gespaltenen Hufen. Unter Sattel und Joch finden sich massive, ziegenartige Wesen oder elegante Gazellen. Keine der Feldfrüchte wäre uns vertraut, im Wald fürchtet man sich vor riesigen Mardertieren und nicht vor Bären oder Wölfen. Als Haustier hält man sich eine Art Fuchs oder zahme Hyänen.

Und selbst die Menschen von Lemna - denn die Kulturen, die hier entstehen und untergehen und sich verändern, gehören vor allem Menschen - würden uns verwirren. Wir würden sie eindeutig als Menschen erkennen, aber wir könnten niemals sagen, aus welchem Teil unserer Welt sie stammen sollten.

Menschen und Spätmenschen

In Lemna werdet ihr Menschen spielen oder in seltenen Fällen Menschen mit einem Hauch von etwas Anderem. Es gibt einige Wesen, die den Menschen nahe genug sind, um sich mit ihnen fortzupflanzen. Nahe Verwandte, jedoch mit einigen deutlichen Unterschieden.

Auf dem Kontinent, auf den sich dieser Schnellstarter konzentriert, haben die meisten Menschen mittelbraune Haut, breite Münder und starke Wangenknochen, dunkles Haar mit weichen Locken und braune Augen. Natürlich gibt es auch solche mit hellerer oder dunklerer Haut, schwarzen oder roten oder in sehr seltenen Fällen weißen Haaren, aber all diesen “ungewöhnlichen” Erscheinungen ist für die Mehrheit etwas Märchenhaftes zu Eigen: Diese Personen stammen von Reisenden ab, von Leuten aus fernen Ländern und meist sogar anderen Kontinenten. Oder sie gehören zu denen, die vor den braunhaarigen jetzigen Leuten auf dem Kontinent lebten, was an ihrem roten Haar nur zu leicht abzulesen ist.

Die einzigen Spätmenschen in der Region sind nahezu verdrängt worden und leben nomadisch in unzugänglichen Wäldern. Ihre Ablehnung des Ackerbaus und ihre unbeherrschte Natur hat ihnen den Namen "Jagdvolk" eingebracht. Ihre bernsteinfarbenen Augen und feinen, schwarzen Haare finden sich in Erblinien von Menschen, die sich vor langer Zeit mit diesen abweisenden Wesen eingelassen haben. Das Wort Spätmensch bezieht sich dabei auf die Überzeugung vieler Menschen, dass das Jagdvolk und die anderen, scheuen Verwandten später in die Schöpfung kamen und noch nicht gereift sind oder ihnen ein Hauch dazu fehlt, den Menschen gleich zu sein.

Wanderer und das Übernatürliche

Es gibt allerdings Individuen, die aus ganz anderen Gründen aus der Menge hervorstechen. Immer wieder, wenn auch im Großen und Ganzen sehr selten, entwickeln einzelne Personen ungewöhnliche Fähigkeiten. Manche können die Sehnsüchte anderer sehen, ihre Schmerzen schmecken, Seelen zerreißen, über große Distanzen mit anderen reden oder Flammen herbeirufen. Diese Kräfte, unvereinbar mit den normalen Regeln der Welt, sind vielfältig, aber es lassen sich Muster erkennen und somit auch Namen vergeben. Alle diese Personen gelten als Wanderer - ihre Seelen wandern auf etwas anderen Pfaden und bringen von dort ungewöhnliche Gaben mit.

Diese Gaben jedoch verändern den Träger. Je öfter ein Wanderer diese Macht durch sich fließen lässt, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie den Wirtskörper verändert. Viele ändern ihre Augen- oder Haarfarbe, aber über die Zeit formen sich sogar Skelett und Schädel neu - manchmal subtil, manchmal erschreckend auffällig. Wanderer,

die Leidschmecker genannt werden und andere heilen, indem sie Krankheit und Verletzung wie eine Delikatesse in sich aufnehmen, werden zu grotesk-schönen Bouquets von fiedrigen oder an Korallen erinnernden Auswüchsen und Verästelungen an regenbogenfarbenen Körpern.

Solche Gestalten und solche Kräfte sind selten in Lemna. Aber in den Geschichten, die ihr spielt, werden sie wichtige Rollen einnehmen.

Ein Kontinent: Selwe

Für diesen Schnellstarter konzentrieren wir uns auf eine spezifische Region. Nähern wir uns von der Welt an sich dem Detail an, dann müssen wir zunächst den Kontinent Selwe betrachten. Von Ost nach West geteilt von einem hohen, kaum querbaren Gebirge, teils tropisch warm im Süden, kalt und karg im Norden. Nach Westen hin ist das Meer weit und wurde selten überquert, nach Osten hin tragen günstige Winde Schiffe an ferne Küsten und zurück. Im Süden liegen lange Reihen von Inseln verschiedener Größe, an denen entlang man recht sicher den Äquator überwinden und einen weiteren Kontinent finden könnte. Wäre da nicht ein Krieg, der dieses "Meer der Brücken" spaltet. Viele der Inseln sind jedoch sicher und einige von ihnen sogar heilig.

Auf Selwe selbst sind vor allem die Flüsse heilig. Die Menschen hier sehen die Wasseradern als Herrscher des Landes und verehren sie als natürliche Besitzer allen Grunds, den sie nur an die Familien der menschlichen Regenten verleihen. Die Gottheiten von Flüssen, Strömen und Seen sind die ältesten Namen der Sprachen Selwes: Hana, Benua, Lakava. Ihre Zuströme bringen Tribut zu diesen großen Königinnen und so gibt es eine verästelte Struktur von Siedlungen und Macht bis hinauf in Hügelland und Berge.

EIN STAAT: AMATHOYA

Ausgehend vom verzweigten Netz des Flusses Hana hat sich über die letzten sechs Jahrhunderte hinweg ein Reich gebildet, das sich amaThoya nennt. Es beruft sich auf ein in vulkanischem Kataklysmus untergegangenes, weit größeres Reich der Vergangenheit namens Thoya - amaThoya heißt wortwörtlich "neu entstandenes Thoya".

amaThoya hat über acht Jahrhunderte hinweg kontinuierlich an Größe gewonnen, indem es seine Nachbarn geschluckt hat. Diese Expansion ist für die Familie an der Spitze des Staates - die sogenannten Iliaren - und ihre Unterstützer nur selbstverständlich. Immerhin holt man sich nur zurück, was Thoya bereits einmal gehörte. Manche Regionen und ihre Bewohner haben sich damit abgefunden oder sind sogar treu in amaThoya aufgegangen, andere tragen bis heute Rachegedanken in ihren Herzen.

amaThoya versucht zugleich, einem uralten und untergegangenen Staat nachzueifern und irgendwie den Anforderungen der Jetztzeit zu entsprechen. Dadurch werden viele Ämter mehrfach vergeben und Verwalter für Orte und ganze Kontinente eingesetzt, die schlicht nicht im Herrschaftsbereich amaThoyas liegen. Der gesamte Verwaltungsapparat ist wirr, oftmals altmodisch und funktioniert auf Basis von Gewohnheit und ungeschriebenen Regeln.

Das Reich wird von der Familie der Iliaren von Hana beherrscht, das Amt des Kaisers geht immer auf den ältesten Sohn über. Alle Adelsfamilien vererben in Primogenitur, also an älteste Kinder, aber das Geschlecht kann wechseln. Das hängt mit der Begründung für ihren Herrschaftsanspruch zusammen: amaThoyanischer Adel "heiratet" rituell einen Fluss, dessen Einzugsbereich von ihnen kontrolliert wird. Denn den Flüssen gehört das Land und sie teilen dieses Recht nur mit speziellen Familien. Traditionell ziehen Flüsse dabei mal ein Geschlecht oder ein anderes vor oder sind zu allen Bündnissen bereit.

Eine Flusshochzeit ist daher ein wichtiges Ritual für den Adel und den Staat, die für das Erbe erwählte Person schwimmt eine festgelegte Passage im entsprechenden Gewässer und wird dann als Ehepartner zeremoniell bestätigt. Das hat keinerlei Einfluss auf tatsächliche Hochzeiten und Ehen mit Menschen, dafür aber auf die Gesundheit mancher Herrscher. Oft werden anstehende Flusshochzeiten in besseres Wetter verlegt und ist der Erbe zu jung, wartet man bis zum sechzehnten Lebensjahr.

Die Hochzeit gibt dem Adel das Recht, auf alle Nutzung von Wasser und Land entlang des Einzugsgebiets Steuern zu erheben und den Namen des Flusses zu führen. Da die Kaiser jedoch in jeder Hinsicht die Kontrolle haben und viele der lokalen Systeme in den übergreifenden Staat integriert haben, sind die meisten Adelshäuser zu reinen Steuerverwaltern für das Reich geworden und können nur einen Anteil des Geldes für sich selbst verwenden.

Die meiste Macht nach dem Kaiser haben die Verwalter der Reichsviertel, die eingesetzte Beamte und nicht zwingend adelig sind. Ihre Position ist zwar oftmals quasi erblich, da ein Inhaber den nächsten empfiehlt, aber dennoch stehen sie über den Erblinien des Flussadels.

Die vier Reichsviertel sind nach den größten Städten auf ihrem Gebiet benannt, von denen sie aus regiert werden, und Viertel ist ein sehr vager Begriff dafür, dass es schlicht vier Großverwaltungsgebiete gibt. Im Süden findet sich Ichera, zugleich Sitz des Kaisers, im Osten die Seehandelsstadt Ghaemar, im Norden das kühle und waldige Cserholn und im Westen das moderne Aracii.

Am Rand dieses Reiches finden sich eingegliederte oder tatsächlich selbstständige Gruppen. Einige davon sind Nachkommen der Bevölkerung des Kontinents, bevor vor Jahrtausenden die Ahnen der amaThoyaner kamen. Sie zeichnen sich meist durch eine stark abweichende Weltsicht und rotes Haar aus.

In der Regel wird die Weltsicht von Fremden jedoch fließend integriert. In amaThoya ist jede Religion erlaubt, die nicht dem Staat schadet. Es gibt tausende Götter und mindere übernatürliche Gestalten, die verehrt werden, dazu die Flüsse und Städte mit eigenen Personifikationen und Tempeln. Nur die wichtigsten dieser Götter sind im ganzen Reich bekannt und nach ihnen werden Tage und Jahre benannt. Die Götter, die somit nahezu jeder in amaThoya kennt, sind wie folgt:

Haraal - ein Gott des Maßes und des Himmels, Schutzpatron von Herrschern und Astronomen und dem Süden zugeordnet. Meist als Mann mit Zirkel und Maßstab in blauem Gewand dargestellt.

Ossoonin - Gott der Seefahrt und des Meeres, Schutzpatron des Handels und der Fischer. Meist als Mann mit langem weißem Haar und einer Hand an einem fertig gebogenen Kielbaum dargestellt.

Yinmacsath - Gottheit des Windes, Sturmes und des Erfindungsreichtums. Schutzpatron der Windmühlen und Techniker und dem Westen zugeordnet. In der Regel als eine schlanke, geschlechtlich schwer einzuordnende Gestalt mit Flügeln statt Armen dargestellt.

Eneyera - Göttin des Pflanzenlebens und des Austauschs mit der Natur, dem Norden zugeordnet. Eneyeras Tempel sind meist heilige Gärten mit seltenen Bäumen und anderen Pflanzen. Wenn sie dargestellt wird dann als Frau mit schlichtem Gewand, in den Händen einen Sprössling mit drei Blättern.

Ukoroon - Gott der Jagd. Als Mann mit dunklem Haar und Speerschleuder dargestellt.

Madhoyoon - Gott der Tierzucht. Für gewöhnlich als Mann mit Führstock für Waldelefanten dargestellt.

Kortiir - Gott des Krieges. Wenn er dargestellt und nicht nur vor einer Schlacht angerufen wird, zeigen die Bilder Kortiir als Mann mit Speer und Schild. Die meisten amaThoyaner wissen um ihn, sind aber froh, wenn er nicht verehrt und angerufen werden muss.

Tuana - Gottheit der Heilung. Tuana wird oft als Frau, seltener als geschlechtslose Wesenheit verehrt, die einen Schädel und ein Skalpell trägt.

Suuyaranith - Göttin des Zufalls. Suuyaranith wird bei unwahrscheinlichen Zufällen und kleineren Unglücken als Auslöserin erwähnt und ist somit eher ein Sprichwort als eine verehrte Göttin.

Ihre treuesten Anbeter, die mit Münzen verzierten Wandermönche der Koraakae, sind allerdings in vielen Städten ein gewohnter Anblick und bieten Zukunftsvorhersagen an.

Adaan - Gottheit des Todes und aller Enden. Adaan wird gefürchtet und verehrt und oft zu wichtigen Anlässen in Form einer geschlechtslosen Person in grauen Fetzen durch die Straßen getragen. Wer dabei der Toten gedenkt oder dafür dankbar ist, selbst noch nicht von Adaan "gebrochen" worden zu sein, beschmiert sich die Stirn mit Asche.

Die amaThoyaner haben generell eine oftmals sehr pragmatische Einstellung zu Gottheiten - sie existieren ihrer Ansicht nach wirklich und für spezielle Zwecke kann man sich im Gebet an sie wenden, Feldfrüchte opfern und Priester um Rat bitten. Die Tempel leben entweder von Spenden reicher Anhänger oder vom Verkauf von Dienstleistungen und Waren, von Begräbnissen bis zu Heilsalben.

Einige Götter jedoch, allen voran Adaan, können zu bestimmten Zeiten fast extatische Anhängerschaften mobilisieren, aber das ist auch für die amaThoyaner eine Ausnahmesituation.

Ein Einschub: Seelen und Lemna

Die Bewohner amaThoyas glauben größtenteils nicht an ein wirkliches Leben nach dem Tod. In ihrer Vorstellung gibt es keine Zweiteilung von einem vergänglichen Körper und einer unsterblichen Seele, sondern drei ähnlich vergängliche Komponenten.

Amsa, das Fleisch, steht dabei für alle physische Stärke, die Wärme eines lebenden Körpers und die Fähigkeit, die physische Welt wahrzunehmen und in ihr Dinge zu verändern.

Lemna ist der Name für einen träumenden, als Flüssigkeit vorgestellten Teil eines Menschen, der im Herzschlag, Tränen, Blut und anderen Körperflüssigkeiten physischen Ausdruck erhält. Lemna empfindet Emotionen, bildet Bindungen zu anderen aus und hat Kontakt zu einem verborgenen, chaotischen Ursprung allen Seins.

Csiya ist eine Brücke zwischen Amsa und Lemna, erinnert sich an Dinge und Namen und beherrscht Schrift und die Vorstellung von Zeit. Abstraktes Denken, Logik und auch der eigene Name eines Menschen gehören zum Csiya.

Im Moment des Todes zerbricht Csiya und Amsa und Lemna trennen sich voneinander. Amsa verrottet und wird zu Erde, Lemna verdunstet und wird zu Wasser. Csiya zersplittert und findet ein Heim in den Erinnerungen anderer.

Dieser Vorgang wird auch als zwingend nötig und natürlich angesehen und so sind amaThoyaner sehr dem Jetzt und dem Diesseits zugewandt, da sie kein Leben nach dem Tod erwarten, sondern nur eine Rückkehr in einen natürlichen Kreislauf und das Verbleiben ihrer eigenen Spuren in der Welt.

Ein gewaltsamer, früher Tod gilt als Gefahr für das friedliche Auflösen von Amsa und Lemna. Dann kann es zu übernatürlichen Erscheinungen kommen, Naturkatastrophen und Rache an denen, die an dem Tod Schuld tragen mögen.

Die Priester des Adaan haben die Pflicht, solche Fälle zu verhindern oder zumindest den Schaden einzugrenzen, indem sie die Überreste der Toten speziellen beruhigenden Ritualen unterziehen.

Präventiv haben sie aber auch das Recht, Todesstrafen für Verurteilte aufzuheben, wenn ihr Tod zu einem solchen Phänomen führen könnte. Sie betreuen daher Verurteilte und Todkranke und versuchen, sie mit dem Ende und Adaan zu versöhnen.

Eine Region: Aracii

Aracii ist zugleich eine Stadt und der Name für den Westen amaThoyas, der von eben dieser Stadt aus verwaltet wird. Aracii ist die jüngste Eroberung amaThoyas und die Übernahme durch die Iliaren vor zwei Jahrhunderten ging mit Verrat, Verwirrung und Demütigung einher, so dass dort stets Unruhe und der Wunsch nach erneuter Unabhängigkeit herrscht.

Aracii gilt auch als das modernste der sogenannten Reichsviertel (die anderen sind Cserholn im Norden, Ghaemar im Osten und Ichera im Süden) und beherbergt zahlreiche Schulen für Architektur, Maschinerie und die Nutzung von Wasserkraft. Staudämme und Windmühlen betreiben zahlreiche komplexe Einrichtungen, die biegen, schmieden, spinnen, weben, mahlen und stampfen. Die Menschen hier gelten als entschlossen, gerissen und pompös.

Anders als die anderen Reichsviertel hat Aracii auch eine wirkliche Außengrenze - im Norden verliert sich amaThoya in Wald und Gebirge und im Süden und Osten reicht amaThoya bis zur Küste. Jenseits des Flusses Tiava liegt Kunush, das den deutlich größeren Nachbarn misstrauisch im Auge behält und vorgibt, eine harmlose und etwas rückständige Nation von Seefahrern zu sein. In Wahrheit stehlen Spione neue Entwicklungen und Technologien aus Aracii, um gewappnet zu sein.

Eine Stadt: Aracii

In diesem Schnellstarter werden wir uns nun endgültig auf ein geschlossenes Setting konzentrieren: die Stadt Aracii. Ursprünglich Sitz eines Königs, verwaltet nun von hier aus ein Beamter des Kaisers ein ganzes Viertel des Reiches - und balanciert geschickt zwischen Treue zu amaThoya und Anbiederung an die Reichen und Mächtigen der Stadt, die sich oftmals die Unabhängigkeit wünschen.

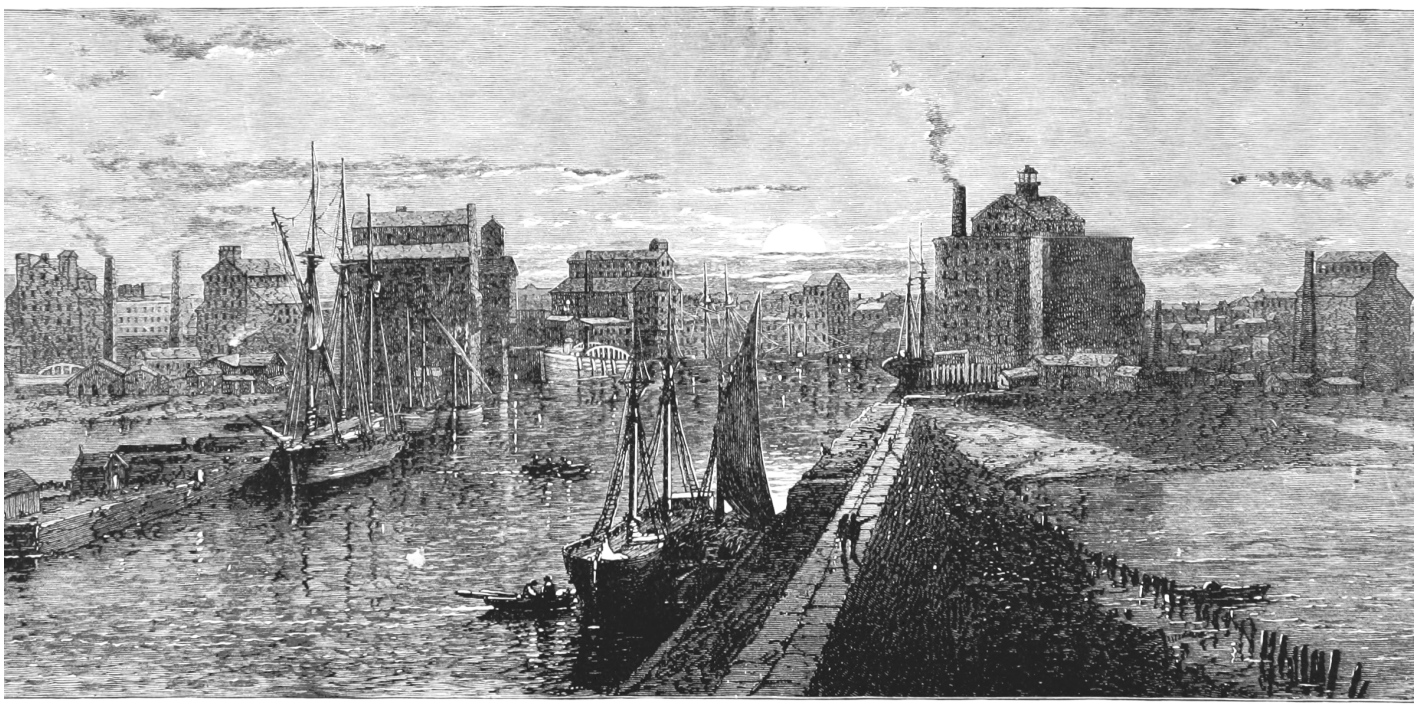
Aracii ist in zwei ungleiche Hälften gespalten, eine oberhalb eines mächtigen Staudamms und eine unterhalb. Die Gewohnheit der amaThoyaner, erhöhte Lage mit Macht und Reichtum gleichzusetzen, wird hier von einer ganz pragmatischen Überlegung noch verstärkt:

Sollte der Damm jemals brechen, wird der untere Teil der Stadt weggespült, der obere nicht.

Die mächtige Dammkonstruktion oder besser eine Reihe von kleiner werdenden Dämmen und Becken ist jedoch auch die Grundlage für Araciis Reichtum und Innovationskraft. Das Wasser des Flusses Ara (heiratet nur Männer) wird durch Röhren und Tunnel geleitet und treibt zahllose Räder und Turbinen an, deren Kraft Schmieden, Mühlen, Webereien und Spinnereien betreibt. Das verzweigte Netz an oft verborgen fließenden Strömen wird eifersüchtig von der Gilde der Wasserwächter gehütet und nach Stunden an die Fabriken der Stadt vermietet. Diese Fabriken drängen sich somit überall dort, wo das Wasser fließt - eine Übertragung von Energie über größere Strecken hat noch niemand in der Welt von Lemna entwickelt.

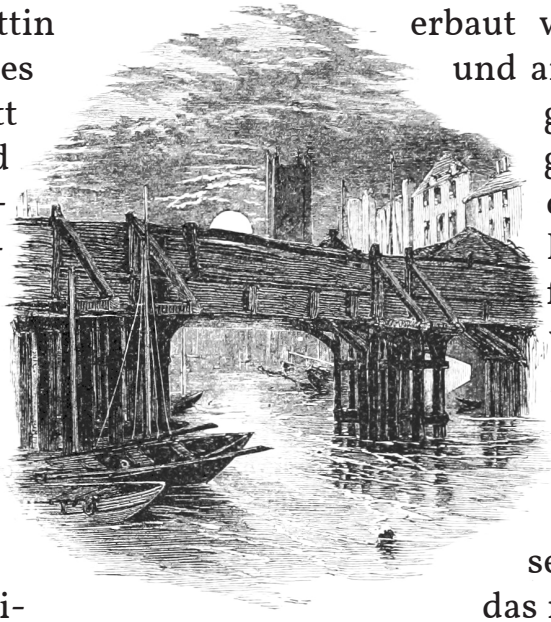
An den Stauseen und den sie umschlingenden Höhenzügen leben die Reichen der Stadt: Villen von Fabrikbesitzern liegen malerisch in Parks eingebettet. Die Zitadelle des Verwalters des Reichsviertels Aracii wurde auf einen Felsvorsprung gebaut, der zugleich einer der Ankerpunkte des größten und obersten Staudamms ist. Damit überragt sie alle anderen Teile der Stadt und blickt direkt auf eines der größten Reichtümer Araciis.

Der einzige normale Zugang über Treppen führt einmal halb um die Festung herum und ist mit mehreren schweren Toren gesichert. Die meisten Waren und Besucher werden jedoch über Aufzüge transportiert, die mit Wasserkraft angetrieben werden. Drei schwere und ein kleiner Aufzug führen zu verschiedenen Plattformen mit eigener Wachstation und es ist jederzeit möglich, sie anzuhalten oder sogar im Notfall die Seile zu kappen



und die hölzernen Kabinen bis zu vierzig Schritt in die Tiefe stürzen zu lassen.

Damit ist der Fels zu einem Viertel von See, zu einem Viertel von Fahrstühlen umgeben und zu einem weiteren Viertel von Steilwänden umgeben. Das letzte Viertel gehört mehreren der wichtigsten Tempel der Stadt. Eneyera, Göttin der Ernte und des Austausches mit der Natur, und Adaan, Gott des Todes und der Enden, sind darunter die wichtigsten. Beide sind darüber hinaus sogenannte Gartentempel und die Gebäude an der Straße sind nur die schützende Front vor den heiligen Bäumen und anderen Pflanzen dahinter. Von diesem Zentrum an Macht und Heiligkeit aus - die sich nicht zwingend immer einig sind - erstreckt sich der größte Teil Araciis vom Staudamm an das Flusstal hinab und die Hänge hinauf.



Die Aufzüge der Festung des Verwalters sind die modernsten und elegantesten, aber in vielen Bereichen Araciis kommen ähnliche Maschinen zum Einsatz, stets von Wasserkraft gespeist. Ganze Karren voll mit müden Arbeitern und Waren werden die Hänge und die Straßen entlang geschleift, wo es zu steil für viele wird. Ihr Knarren und Ächzen prägt die untere Stadt, die das eigentliche Aracii ist. Anders als die verstreuten Villen und kleinen Anlagen der Oberschicht in der parkartigen Landschaft um den Stausee buhlen die Gebäude hier um jeden Fußbreit Platz.

Der älteste Teil dieser Stadt zu Füßen des Damms ist von einer Stadtmauer umgeben, die vom westlichen Damm-Ende und der Festung des Verwalters im Osten aus etwas halbherzig den natürlichen Konturen des Flusstales folgt, um am mittleren See zu enden. Innerhalb der Mauern sind die Straßen zu einem großen Teil gepflastert und die Häuser in einem guten Zustand, da hier direkt am Damm die wichtigeren Werkstätten erbaut wurden. Schmieden und andere Industrie, die große Energiemengen benötigt, stehen dicht beeinander. Die stete Feuergefahr wird durch zwei weitere kleinere Seen im Gebiet der Altstadt etwas gemindert, da zumindest jederzeit Wasser zugänglich ist, das nicht auf Räder und Turbinen geleitet und eifersüchtig gehütet wird. Der östliche ist der Tempelsee, da er an den Kranz heiliger Stätten um die Festung grenzt, der westliche das Blaue Auge, mit dem Aracii verwaschen gen Himmel sieht.

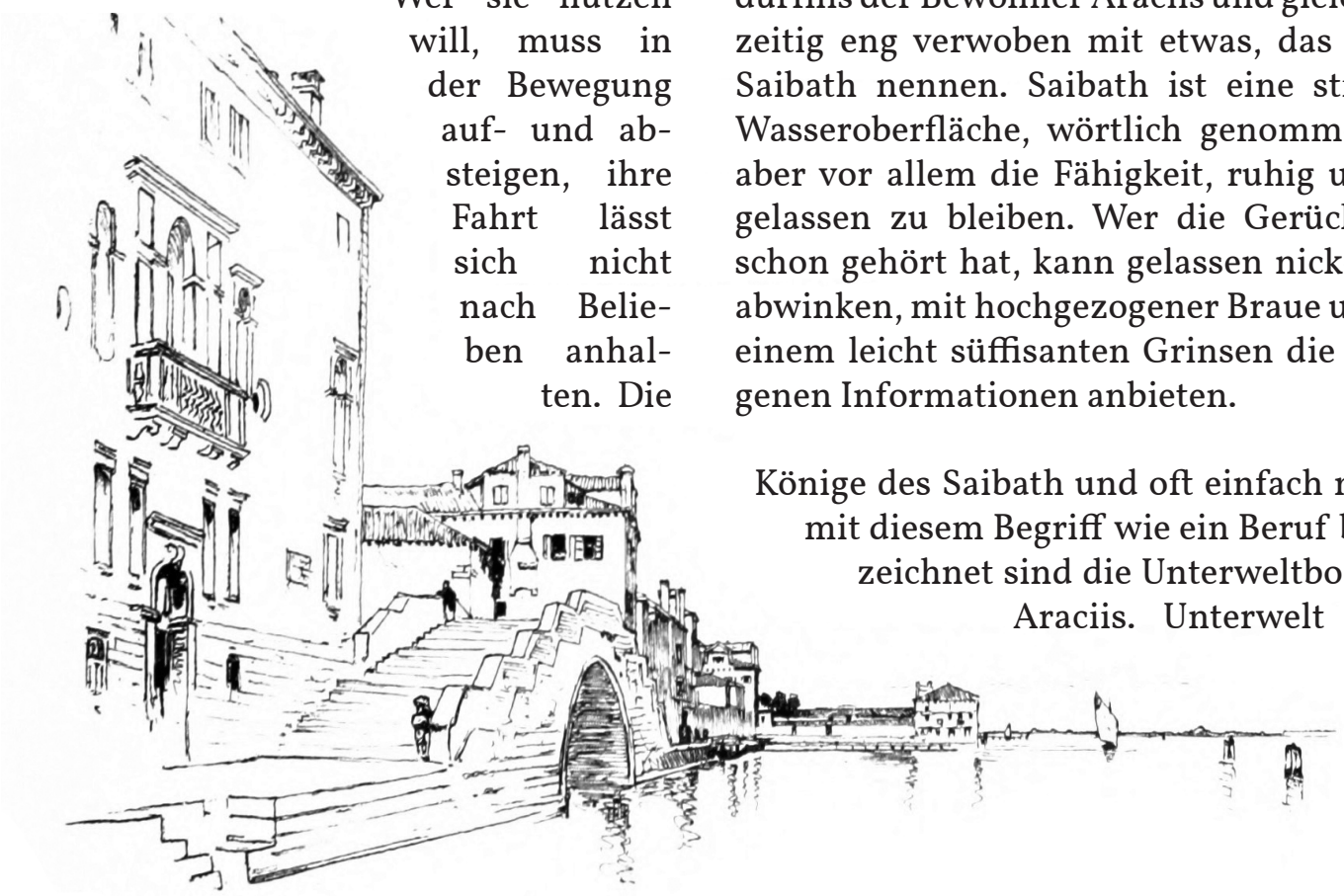
Jenseits der Stadtmauer sind ehemalige Dörfer und Bauernweiler zusammengewachsen und zwischen ihnen neuere, massige Bauten in die Höhe gewachsen. Jede dieser Nachbarschaften hat ihre eigenen Gewohnheiten und Traditionen und ist in der Regel mit den anderen aus vagen Gründen verfeindet. Allerdings wechseln die Grenzen auch öfters und ganze Straßenzüge werden in Neubaubemühungen überrollt und verschwinden unter blockigen Wohnsilos für Arbeiter oder Werkshallen.

Unter diesen Vierteln, die die Hügel empor kriechen, liegen die vergessenen

Knochen vergangener Lebensepochen der Stadt. Viele dieser verschütteten Stiegen, alter Keller und überflüssiger Räume wurden für den Transport von Abwasser umgebaut. Einige mehr jedoch dienen den Ärmsten als Wohnung - und denen, die auf keinen Fall von der Wache gefunden werden wollen.

Der wichtigste Teil dieser stets wuchernden Stadt ist die Tiefe Meile, die schmal an der tiefsten Stelle von der Stadtmauer zum Unteren See reicht. Hier floss früher die Ara, derzeit verbirgt sich ihr Wasser in Tunneln unter der Meile und treibt dabei die Wellen an, die die Lastenaufzüge entlang der Tiefen Meile und die Hänge hinauf ziehen. Breite Holzkarren und schräg auf Schienen gebettete Kabinen wummern und quietschen beständig im Wechsel mit massiven Gegengewichten hinauf und hinab.

Wer sie nutzen will, muss in der Bewegung auf- und absteigen, ihre Fahrt lässt sich nicht nach Belieben anhalten. Die zahlreichen Unfälle mit diesen Bahnen schrecken dennoch die wenigsten ab - da Lastentiere innerhalb der Stadt nur unter besonderen Umständen gestattet sind, ist dies der einfachste Weg, sich selbst und Waren die Hügel hinauf zu bringen.

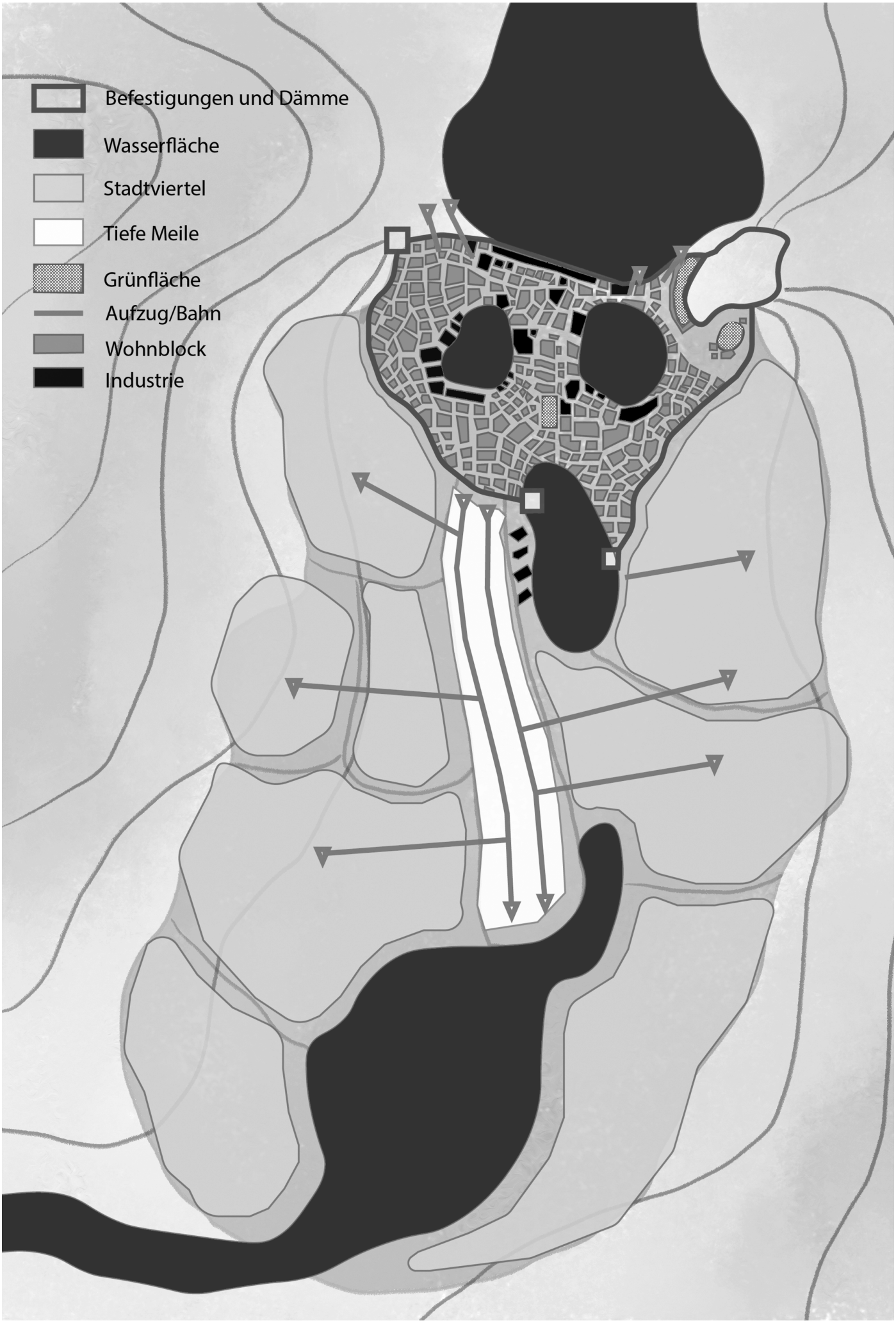


Gerüchte und Saibath

Aracii ist dafür bekannt, dass hier nur eines schneller fließt als sein dunkles Wasser: Gerüchte. Obwohl der Großteil der Bevölkerung kaum oder nie Kontakt mit den Reichen und Mächtigen der Stadt haben wird, werden Geschichten über sie wie eine ganz eigene Währung getauscht und eingesetzt. Kein reicher Händler, kein Flusspatron und schon gar nicht die Bewohner der Festung sind jemals ohne Beobachtung und der Tratsch verbreitet sich wie Öl auf Wasser.

Bescheid zu wissen ist ein ureigenes Bedürfnis der Bewohner Araciis und gleichzeitig eng verwoben mit etwas, das sie Saibath nennen. Saibath ist eine stille Wasseroberfläche, wörtlich genommen, aber vor allem die Fähigkeit, ruhig und gelassen zu bleiben. Wer die Gerüchte schon gehört hat, kann gelassen nicken, abwinken, mit hochgezogener Braue und einem leicht süffisanten Grinsen die eigenen Informationen anbieten.

Könige des Saibath und oft einfach nur mit diesem Begriff wie ein Beruf bezeichnet sind die Unterweltbosse Araciis. Unterwelt ist


Befestigungen und Dämme
Wasserfläche
Stadtviertel
Tiefe Meile
Grünfläche
Aufzug/Bahn
Wohnblock
Industrie

hierbei teils wörtlich zu verstehen, denn trotz der steten Gefahr von geborstenen Rohren und Tanks und damit einhergehender Überflutungen hat Aracii wie viele alte Städte in amaThoya ausgedehnte unterirdische Stockwerke.

Die Saibath verwalten mit größter Gelassenheit und Stil den Handel mit allem, was illegal ist. Dazu gehören Waren wie seltene Waffen und Güter aus Ländern, mit denen kein Handel erlaubt ist, aber auch einige der verbotenen Genussmittel. Da die Bevölkerung freien und teils staatlich unterstützten Zugang zu mehreren leichten Rauschmitteln hat, besteht die Kundschaft für gefährlicheres Material vor allem aus der Oberschicht und ist ausgesprochen exklusiv. Ansonsten bieten sie Dienstleistungen an, die von Personenschutz bis hin zu Mord reichen.

Die klassische Schutzgelderpressung einer irdischen Mafia nimmt hier eine andere Form an - es gibt genug nicht zum Saibath gehörende Kleinverbrecher und Unruhestifter in Aracii, dass oftmals ganze Wohnblöcke und Viertel sich an eine große Organisation der Saibath wenden, um deren ausgebildete Schläger zu schicken. So bewegen sich die Saibath am Ende irgendwo in einem weit ausufernden Feld, zu dem sowohl Schwerverbrechen als auch Nachbarschaftshilfe gehören. Generell gilt, dass sie mit nahezu jedem Geschäfte machen, solange man ihnen höflich begegnet und selbst eine gewisse Gelassenheit im Umgang bewahrt.

Eure Rolle: Die Zeugen

Die Zeugen sind ein alter und ehrwürdiger Orden, der eingerichtet wurde, um von wichtigen Ereignissen korrekte Berichte zu liefern. Zeugen werden vom Kaiserhaus persönlich ernannt und fungierten einst wie besonders zuverlässige Notare. In letzter Zeit ist ihr Auftreten immer seltener geworden, aber was weiter Bestand hat ist die Tradition, dass niemand ihnen Zugang verwehren darf - Zeugen sollen und dürfen alles sehen, was im Reich vor sich geht.

Der jetzige Kaiser und speziell sein Sohn und Erbe - Akuiren Iliar von Hana II und Akuiren Iliar von Hana III - haben zusammen mit einem engen Kreis von Verschwörern neue Zeugen ins Leben gerufen. Diese geben sich nach außen hin jeweils als ein offizieller Zeuge mit Entourage aus, dem Kaiser und den Verschwörern, den "Freunden des Theaters", gegenüber haben sie jedoch alle die gleichen Rechte und Pflichten. Sie gehen ungewöhnlichen Ereignissen in ganz amaThoya nach und können sich dabei bis zu einem gewissen Grad auf die Rechte des bekannten Ordens verlassen, wenn sie Siegel und Mantelspange mit einem goldenen Auge zeigen. Oft müssen sie aber zu besonderen Maßnahmen und auch Gewalt greifen, um das Geschehen im Interesse des Staates und des Kaisers zu beeinflussen.

Gerade wenn es um mögliche übernatürliche Ereignisse oder die Umtriebe der Reichen und Mächtigen geht, werden diese Zeugen entsandt. Um für alles gewappnet zu sein, werden die Zeugen daher aus Orden mit spezieller Ausbildung oder den Reihen von übernatürlich begabten Menschen rekrutiert. Jede von euren Figuren hat also ein besonderes Talent, Ansprechpartner unter den Verschwörern der Freunde des Theaters und regelmäßige wichtige Aufträge.

Vermittlung des Hintergrunds

Lemna hat viele nicht selbstverständliche Hintergründe - von den Göttern über Gepflogenheiten bis hin zu den übernatürlichen Kräften. Die Spielleitung sollte sich damit auskennen, aber um die Einstiegshürde für Spieler niedrig zu halten, empfehlen wir ein "Lernen durch Erinnern" im Spiel.

Wenn ein Fakt aufkommt, den die Spielfigur wissen würde, aber nicht die reale Person, die sie spielt, wird eine Erinnerungsszene eingeschoben.

In der Regel bietet sich ein Gespräch mit Eltern, Mentoren oder Lehrern in der Vergangenheit an. Es wird kurz und recht simpel gespielt, wie die Figur das erste Mal von dem Hintergrund, dem Detail oder der Person in Frage gehört hat.

Diese Szenen können nicht nur die Fakten greifbarer vermitteln als ein schlichtes Erklären außerhalb des Spielgeschehens, sie sind auch eine gute Gelegenheit, um die Vergangenheit der Figuren zu beleuchten.

Würfel und Werte

Lemna wird vergleichsweise simpel gespielt. Eine Spielfigur verfügt über sechs Attribute und die dort vergebene Nummer steht für die Anzahl an Würfeln, die man maximal für eine Probe verwenden kann. Die Attribute stehen für erzählerisch entscheidende spezielle Fähigkeiten einer Figur - es gibt keine wirklich abstrakten Werte, sondern alles kann direkt angewandt werden.

Nahkampf

Nahkampf ist exakt das, was der Name sagt: Die Fähigkeit, in einem Nahkampf auszuteilen und möglichst wenig einzustecken. Dabei ist zunächst egal, ob mit oder ohne Waffen gekämpft wird.

Fernkampf

Mit Fernkampf steht es wie mit Nahkampf, eine Figur kann damit genau das tun, was man erwartet. Fernkampf wird für alles verwendet, das ein Zielen über Distanz erfordert, ob man dabei wirft, schleudert oder einen Bogen spannen muss.

Stärke

Stärke wird für alles eingesetzt, was rohe Muskelkraft voraussetzt. Schwere Dinge heben, jemanden an einer Klippe festhalten oder sogar hochziehen oder eine verbarrikadierte Tür aufbrechen - einfach alles, wo einem Geschick oder Planung weniger weiterhelfen als ein guter Bizeps.

Geschick

Geschick wiederum ist für alles nötig, wo im körperlichen Einsatz das Wie wichtiger ist als das Wie Stark. Das kann Tanzen umfassen oder Balancieren, aber auch feinere Aktionen wie das Knacken eines Schlosses oder das Vorführen eines Taschentricks.

Konzentration

Konzentration bezieht sich auf alle Gebiete, in denen man seinen Willen und seine Denkfähigkeit auf ein Problem anwenden muss. Ob man einem fremden Einfluss widersteht, eine unwillkürliche Handlung unterdrückt, ein Rätsel löst oder einen komplexen Text zu verstehen versucht: Alles wird mit Konzentration abgehandelt.

Empathie

Empathie steht dafür, Gefühle und Einstellung anderer zu verstehen und seine eigenen zu vermitteln - oder vorzutäuschen. Da die meisten übernatürlichen Fähigkeiten in Lemna auch intuitiv sind

und über einen Kontakt mit dem Unbewussten, rein Emotionalen entstehen, werden sie in der Regel ebenfalls mit Empathie verknüpft, wenn sie nicht Konzentration erfordern.

Der siebte Wert auf dem Charakterbogen umfasst die **Wunden**, die eine Figur erleiden kann, bevor sie endgültig aus einem Kampf ausgeschieden ist. Das heißt nicht, dass sie zwingend im Sterben liegt - sie kann jedoch nicht mehr agieren und ist ein leichtes Opfer. Bei Angriffen, die eine Figur mit einem Schlag auf null Wunden setzen, wird der sofortige Tod allerdings angenommen, es sei denn die verwendete Methode betont eindeutig, dass sie nicht-tödlich ist.

In den Einsatz kommen diese Werte - bis auf Wunden - wann immer eine Figur etwas versucht, was über absoluten Alltag hinausgeht. Alles, was rein theoretisch eine Anstrengung für eine gesunde Person darstellt, wird über eine Probe abgehandelt. Darunter fiele nicht, einfach eine Treppe hinunter zu gehen. Aber sie im Dunkeln schnell hinunter zu eilen, während man jemanden verfolgt, schon.

Eine Probe würfelt ihr, indem ihr maximal so viele sechsseitige Würfel oder kurz W6 - nehmt, wie ihr Punkte im entsprechenden Attribut habt. Um zu Kämpfen nehmt ihr so viele Würfel wie bei Nahkampf steht, für das Aushorchen eines Fremden greift ihr zu Empathie, um einen verschlüsselten Text zu entschlüsseln Konzentration. Dabei könnt ihr euch freiwillig entscheiden, ob ihr alle Würfel nehmen wollt oder weniger.

Jeder Würfel, der eine 4 oder mehr zeigt, ist ein Erfolg. Da viele Standardproben nur einen Erfolg benötigen und ein Würfel mit 50 Prozent Wahrscheinlichkeit einen Erfolg erzeugen wird, kann man sich oft schon mit zweien oder dreien sicher fühlen.

Ein weiterer Grund dafür, vielleicht weniger Würfel einzusetzen, ist die Gefahren-Mechanik. Proben haben nicht nur einen Schwellenwert, der sagt, wie viele Erfolge nötig sind, um die Aufgabe in Gänze zu schaffen. Sie enthalten auch einen Gefahrenwert, der anzeigt, wie viele Würfel man rein theoretisch verlieren kann. Zeigt bei solchen Gefahrenproben ein Würfel eine eins, wird er beiseite gelegt und kann erst nach einer längeren Erholungsphase wieder eingesetzt werden: Das Attribut sinkt für in der Regel einen Tag oder bis zur nächsten Pause von mindestens vier Stunden um einen Punkt.

Proben werden wie folgt notiert: X/Y wobei X der Schwellenwert und Y der Gefahrenwert ist. Eine 1/0-Probe ist für die meisten einfachen Aufgaben nötig und ungefährlich. Ein heftiger Kraftakt wie ein herabfallendes Gittertor aufzufangen und lange genug zu halten, damit jemand darunter hindurch kommt, wäre zum Beispiel 3/1. Ein gewagter Sprung über einen Abgrund 2/2 um die erhöhte Gefahr einer Verletzung abzubilden. So reduziert sich die Menge an Würfeln bei anstrengenden Handlungen und speziell im Kampf Stück für Stück.

Für diese Mechanik empfehlen wir, auf dem Charakterbogen schlicht auf den Feldern für die Attribute so viele Würfel liegen zu haben, wie ihr in dem jeweiligen Attribut besitzt. So könnt ihr verlorene Würfel tatsächlich beiseite legen und behaltet den Überblick, ohne radie-

ren oder anderweitig markieren zu müssen.

Das erfordert viele Würfel, aber gerade kleine W6 kann man oftmals in großen Mengen kaufen.

Kampf: Ein Sonderfall

Nicht immer wird eine Probe gegen einen abstrakten Wert gewürfelt. Zuweilen treten auch Figuren gegeneinander an, dann wird es zu einer vergleichenden Probe. Ein häufiges Beispiel dafür ist der Nahkampf. Eine Probe zeigt hier an, dass zwei Figuren kurz miteinander fechten oder ringen oder anderweitig Gewalt ausüben und versuchen, die Oberhand zu erhalten. Deswegen würfeln sie mit Nahkampf gegeneinander als X/1-Probe, wobei schlicht die Erfolge miteinander verglichen werden. Hat der Angreifer gleich oder mehr Erfolge als der Verteidiger, fügt er diesem Schaden zu. Nur die aktive Figur kann Schaden zufügen und sie ist dabei im Vorteil, da ein Gleichstand bereits für sie zählt.

Bei anderen vergleichenden Proben, zum Beispiel einfach bei einem Armdrücken mit Stärke als Attribut, kann es durchaus ein Unentschieden geben, hier gibt es in der Regel keine aktive und keine passive Figur, es sei denn es macht für euch erzählerisch Sinn.

Schaden im Kampf beläuft sich, wenn keine anderen Einflüsse bestehen, auf eine Wunde pro erfolgreichem Angriff. Bestimmte Waffen und besondere Fähigkeiten können das erhöhen. Das heißt aber auch, dass ein Kampf sehr schnell kritisch werden kann.

Verteidigung gegen mehrere Gegner

Nicht immer findet ein Kampf nur unter zwei Beteiligten statt. So wie die Nahkampf-Würfel beim Angriff nur einmal pro Runde zum Einsatz kommen, werden sie auch zur Verteidigung nur einmal eingesetzt. Dabei können sie aber aufgeteilt werden.

Eine Figur mit insgesamt 5 Würfeln in Nahkampf kann einmal mit bis zu 5 Würfeln angreifen und beliebig oft mit insgesamt 5 Würfeln verteidigen - zum Beispiel einmal mit 3 und einmal mit 2. Die Summe der insgesamt in einer Runde zur Verteidigung aufgewendeten Würfel darf die Gesamtsumme an noch zur Verfügung stehenden Würfeln im Attribut Nahkampf nicht übersteigen.

Fernkampf: Der besondere Sonderfall

Fernkampf ist immer mindestens eine 2/1-Probe auf Fernkampf. Diese Probe gilt für eine Situation mit relativ klarer Übersicht und ohne erschwerende Umstände. Ein sich bewegendes Ziel, schlechte Sichtverhältnisse oder sich zugleich selbst im Nahkampf zu befinden erhöht den Schwellenwert für jeden solchen negativen Einfluss um einen Würfel, aber nicht höher als auf eine 4/1-Probe. Der Gefahrenwert bildet dabei die Anstrengung ab, einen Bogen zum Zielen gespannt zu halten oder ein Geschoss mit aller Wucht zu schleudern.

Auch Fernkampf erzeugt in der Regel eine Wunde, es sei denn eine besondere Waffe oder besondere Fähigkeit sagt etwas anderes.

KAMPF: DER ABLAUF

Immer wenn es dazu kommt, dass viele Dinge schnell hintereinander passieren, wechselt das Spiel von reiner Erzählung ablaufender Handlungen mit einem über den Daumen geschätzten Zeitverlauf - “Inzwischen ist es Nachmittag” - zu rundenbasiertem Spiel. Das ist in der Regel bei Kämpfen der Fall. Eine Runde umfasst das, was alle Figuren innerhalb einer abgegrenzten Zeitspanne tun. Jede Figur erhält in einer Runde einen Zug. Jeder Zug umfasst eine Aktion und eine Bewegung - mit Bewegungen werden Zonen gewechselt, was etwas weiter im Text erklärt wird. Aktionen können ein Angriff sein, aber auch alle etwas komplexeren Dinge wie das Bewegen von Gegenständen, das Erzeugen eines übernatürlichen Effekts oder das Zerschlagen eines Hindernisses. Kleinere Dinge, die an solche Aktionen angegliedert werden, zählen nicht einzeln. So kann man seine Waffe ziehen und als Aktion direkt einsetzen oder einen neuen Pfeil auf einen Bogen legen und schießen.

Innerhalb einer Runde ist die wichtigste Entscheidung die, wann jemand dran ist. Bei Lemna wird das einfach geregelt: Es beginnt eine Spielerfigur, dann kommt eine ihnen feindlich gesonnene Figur, dann wieder ein Spieler und so weiter. Die Spieler können sich dabei durchaus absprechen, wer als erstes handeln soll. Die Reihenfolge Spieler-Nichtspieler-Spieler kann geändert werden, indem eine Figur eine vergleichende Geschickprobe X/1 gegen die Figur davor ablegt, um sie auszumanövrieren oder einfach diese eine halbe Sekunde schneller zu sein. Dann wechselt sie in der Reihenfolge einen Platz nach vorne. Nach hinten kann man jederzeit freiwillig wandern, wenn man zum Beispiel die Aktion des Gegners erst abwarten will.

So handeln alle Figuren, die an der Situation beteiligt sind, bis jede einmal dran war. Danach geht es mit der nächsten Runde weiter und erneut bestimmen die Spieler eine ihrer Figuren, die anfängt - was nicht dieselbe wie in der vorherigen Runde sein darf.

Jede solche Runde dauert um die sieben Sekunden und kann daher eine Reihe von Kampfmanövern, Zielen und Schießen oder ein Turnmanöver über mehrere Tische umfassen.

Positionen im Kampf werden bei Lemna nach Zonen bestimmt. Legt eine grobe Karte des Schauplatzes an, auf der ihr die aktuelle Position von Figuren mit Markern festhalten könnt. Eine Zone ist ein Bereich von grob sechs bis acht Quadratmetern, die einen sinnigen Zusammenhang haben. So gäbe es in einem Schankraum zum Beispiel mehrere Zonen zwischen den Tischen und eine abgetrennte hinter einer Theke. Große Räume können dabei einfach gleichmäßig eingeteilt werden.

Jede Figur, die mit einem in derselben Zone steht, kann im Nahkampf angegriffen werden. Jede Figur, die bis zu drei Zonen entfernt steht, kann mit Fernkampf angegriffen werden.

Jede Runde könnt ihr eine Zone wechseln und noch angreifen oder anderweitig handeln - oder zwei Zonen wechseln und euren Zug beenden.

Charaktererschaffung

Die Charaktererschaffung besteht aus zwei Teilen, einem Punkteteil und einem Hintergrundteil. Die Punkte bestimmen, was der Charakter kann, der Hintergrund, wie es um seine Beziehung zu amaThoya und seine Herkunft steht. Die Punkte sind dabei schnell verteilt: Ihr könnt den sechs Attributen insgesamt 22 Punkte zuteilen.

Maximal ein Attribut darf dabei 1 betragen, alle anderen müssen mindestens 2 Punkte erhalten. So ergibt sich rasch ein Bild davon, was die Figur kann und wo sie Schwächen hat. Vielleicht ist sie geschickt und fähig im Kampf, aber eher unkonzentriert. Oder sie ist ausgesprochen empathisch und konzentriert, überlässt anstrengende körperliche Aktivitäten jedoch lieber anderen.

Wunden erhält jede Figur zu Beginn 4. Dafür ist keine Zuteilung von Punkten nötig.

Darüber hinaus könnt ihr aus der folgenden Liste zwei Vorteile wählen, die die Figur abrunden. Die sind zunächst nur eine kleine Übersicht für diesen Schnellstarter

Mammutherz

Eure Figur hat eine Wunde mehr als andere und kann damit länger in einem Kampf oder unter widrigen Umständen durchhalten.

Waffengeschick

Ihr müsst für diesen Vorteil eine spezielle Waffe angeben wie Jagdmesser oder Speerschleuder. Im Einsatz mit dieser Waffe rollt ihr einen zusätzlichen Würfel, am besten getrennt vom Rest, der nicht durch eine 1 verloren gehen kann. Der Würfel kann jedoch nicht alleine eingesetzt werden, ihr müsst immer mindestens einen Attributswürfel verwenden.

Tödliche Präzision

Ihr müsst für diesen Vorteil eine spezielle Waffe angeben, ähnlich wie bei Waffengeschick. Wenn ihr diese Waffe einsetzt, erzeugt ein erfolgreicher Treffer bis zu zwei Wunden, wenn ihr mehr Erfolge habt als der Gegner - bei Gleichstand bleibt es bei einer Wunde.

Berechnender Schütze

Ein berechnender Schütze kann im Fernkampf Würfel aus dem Attribut Konzentration hinzunehmen. Für jede 1 auf diesen Würfeln wird aber immer noch ein Würfel von Fernkampf abgezogen und wenn dieses Attribut bei 0 aktiven Würfeln ist, können auch die Konzentrationswürfel nicht mehr eingesetzt werden.

Hyänenschläue

Ähnlich wie bei Berechnender Schütze könnt ihr Hyänenschläue verwenden, um in diesem Fall im Nahkampf Würfel aus dem Attribut Konzentration hinzuzunehmen. Für jede 1 auf diesen Würfeln wird aber immer noch ein Würfel von Nahkampfabgezogen und wenn dieses Attribut bei 0 aktiven Würfeln ist, können auch die Konzentrationswürfel nicht mehr eingesetzt werden.

Steinschlag

Mit dem Vorteil Steinschlag könnt ihr im Kampf bei einem erfolgreichen Angriff freiwillig einen Würfel des Attributs

Stärke entfernen, um dafür eine Wunde zusätzlich zu erzeugen.

Hintergrund-erschaffung

Schritt eins bei der Hintergrunderschaffung ist das Finden eines Namens. Vornamen neigen dabei in amaThoya zu vielen Silben mit a, Frauennamen enden oft auf -e oder -i, Männernamen auf Konsonanten. In der üblichen Umschrift des amaThoyanischen Alphabets steht -cs- für eine Art -tsch- und ein -th am Ende für -tch. Wie alles, was hier zum Thema Namen noch ausgeführt wird, ist das aber nur ein Angebot, um ein in sich stimmiges Bild der Welt zu erzeugen. Ihr könnt selbstverständlich eure Figuren benennen, wie es euch gefällt, und amaThoyanische Worte nach Lust und Laune (und Gehör) schreiben.

Beispielnamen für amaThoyaner:

Männlich:

Acsayun
Akaamaran
Kilan
Koyat
Oseth
Shonam
Somaliin
Teril
Tolamun

Weiblich:

Akacsi
Alacsiye
Enamire
Karise
Mari
Saani
Soyalaani
Tisine
Toye

Nachnamen haben in amaThoya eine spezielle Bedeutung: Sie sollen die Lebensweise und den Beruf einer Person beschreiben. Als Kind übernimmt man den Liniennamen vom Vater und wenn man den gleichen oder einen ähnlichen Beruf erlernt, behält man ihn auch. Ein über viele Generationen genutzter Name steht so auch für eine lange Tradition. Wer eine andere Karriere einschlägt, muss den Namen ändern und dafür einen Patron finden, was häufig ein Ausbilder ist oder im Notfall ein Gott oder ein Fluss.

Für diese Liniennamen existiert eine lange Liste an erlaubten Worten. Das sorgt für Stimmung und Wiedererkennungswert, wenn man sich in der Welt auskennt, kann aber wie schon einmal betont auch einfach weggelassen werden, wenn es zu eurem Spiel nichts beiträgt. Ansonsten legt auch gerne eigene Worte und ihre Bedeutung fest. Beispiele sind:

Csokam - rote Tinte - Lektoren, aber auch Steuereintreiber, die mit roter Tinte Listen korrigieren
Dulam - Ring - Händler und Geldwechsler
Finya - Feder - Schreiber und Autoren
Hitan - Schild - Wachen und Beschützer
Hoota - Messer - Schnitzer und Metzger und andere, die mit Messern arbeiten
Kacsat - Zerbrechen - professionelle Kämpfer und Schlachter
Ledath - Fluss - Schifffahrer und Händler

Woolat - Mantel - Verwalter und andere Positionen mit Herrschaftsanspruch
Samyith - Erschrecken - übernatürlich begabte Wanderer
Tiseth - Getreide - Bauern, Bäcker und Köche
Zershal - Spottvogel - Schausteller und Gaukler

HERKUNFT

Eure Herkunft bezieht sich darauf, aus welchem Reichsviertel ihr stammt - oder ob ihr vielleicht gar kein amaThoyaner seid. amaThoyaner werden im Reich als der Standard gesehen und fallen kaum auf. Dafür beherrschen sie nur ihre Muttersprache. Die ungewöhnlicheren Optionen sind entweder ethnische Minderheiten in amaThoya oder Gäste aus benachbarten Regionen. Sie alle fallen auf und können mit positiven oder negativen Vorurteilen behandelt werden, dafür sprechen sie neben amaThoyanisch eine zweite Sprache, die die meisten um sie herum nicht verstehen. Aus Pragmatismus lernen sie die vorherrschende Sprache und die entsprechenden Gepflogenheiten wie einen passenden Liniennamen anzunehmen. Zu den möglichen nicht-amaThoyanischen Herkünften gehört:

AWALAQANI

Diese über zahlreiche Inseln südwestlich amaThoyas verteilten Seefahrer sehen sich selbst als die "Arme der Sepia", des weitgreifenden Wappentiers ihres losen Bundes von einzelnen Inselgruppen. Awalaqani haben oft goldbraune Haut und leicht gewelltes, dunkelrotes Haar sowie graue Augen. Sie haben einen entspannten Umgang untereinander, wenig Respekt vor fremden Titeln und sind meisterhafte Segler mit Katamaranen.

In amaThoya sind die Awalaqani als Piraten verschrien und ihre Gewohnheit, oftmals mit einem durch Halsbänder oder anderen Schmuck verzierten Schwein umher zu reisen, ist den amaThoyanern unverständlich. Diese Eigenheit rührt davon her, dass Awalaqani einen gewaltsamen Tod ähnlich fürchten wie die amaThoyaner, aber eine andere Einstellung zum Umgang mit den betroffenen Seelen haben. Sie sind überzeugt, dass eine Seele - sie schreiben Männern, Frauen, Inseln, Tieren und weiteren Entitäten eigene Seelentypen zu - sich in einem solchen Fall rasch einen neuen Körper suchen. Da die menschlichen in der Regel bereits eine mit Namen versehene spezielle Seele haben, ist der nächstbeste Körper meist der eines Schweins. Die verzierten Schweine werden entweder als "Notfallgefäß" im Fall eines plötzlichen Todes mitgeführt oder sind die neue Form eines geliebten Verstorbenen.

Außerhalb ihrer Kultur reden die Awalaqani selten über die Rolle dieser Schweine und andere Traditionen, die mit ihrer Seelenvorstellung zu tun haben. So gibt es auch das Phänomen der "Richterin" - eine Frau, in die zu ihrer eigenen Seele noch die eines toten Mannes eingefahren ist, was nur unter besonderen Umständen geschehen kann. Eine solche Frau hat der Ansicht der Awalaqani nach besondere und auch unheimliche Kräfte und wird oft herangezogen, um Streit zu schlichten und eine Insel anzuführen.

HÜRGA

Hürga verirren sich selten nach amaThoya, da sie halbnomadisch nördlich des Hochgebirges leben, das das Reich

im Norden begrenzt. Im Sommer, bei schneefreien Pässen, treibt sie die Neugierde jedoch zuweilen südwärts. Hürga haben ockerfarbene Haut und goldrotes Haar mit so engen Locken, dass sie es oft in gefilzten Zöpfen tragen. Ihr Leben wird von harschem Wetter und der Wanderbewegung von mammutähnlichen Steppenelefanten bestimmt und so begegnen sie Städten und frivol-nutzloser Kleidung meist mit interessiertem Staunen. Ihr gelassener Umgang mit auch noch den größten Tieren macht sie zu beliebten Hirten und Ausbildern.

KIR

Kir ist die Selbstbezeichnung der Bewohner des Landes Doshtranakh auf dem Kontinent Aithwa, östlich von amaThoya. Die Kir verehren Gewässer und ein abstraktes Paar von gegensätzlichen Gottheiten, die "Zwillinge" genannt werden. Sie lehnen Dogma ab und sind zugleich sehr spirituell-religiös und an kulturellem Austausch interessiert. Da die Kir auch über die ältesten Bibliotheken der Welt verfügen und ihre Religion sich auf Aithwa nahezu überall verbreitet hat, genießen sie auch in amaThoya einen gewissen Respekt als Gelehrte und Priester. Kir sind generell klein und zierlich mit dunkler Haut und glattem, dunkelbraunem Haar. Männer scheren sich meist den Schädel kahl und Frauen tragen das Haar lang. Ihre Priester, die der Dualität ihrer Zwillinge nacheifern, verwenden Symbole, Kleidung und Bezeichnung von Männern, Frauen und einem in ihrer Sprache normalen dritten indifferenten Geschlecht durcheinander.

KUNUSH

Die Nation Kunushwail liegt westlich von amaThoya und in steter Angst, die nächste Eroberung des Reiches zu werden. Vom Aussehen her sind sich Kunush und amaThoyaner sehr ähnlich, so dass mit etwas Übung der eine als Angehöriger des anderen Staates durchgehen könnte.

amaThoyaner betrachten die Kunush als so etwas wie seltsame, weniger fortschrittliche Cousins mit ein paar ähnlichen Göttern und Ansichten. Die Kunush tun ihr Bestes, diesen Glauben zu stärken, und treten bei offiziellen Anlässen mit traditionellem Schmuck, bunten Wickelröcken und kurioser Trommelmusik auf. Tatsächlich müht sich Kunushwail jedoch, der technologischen Entwicklung von amaThoya zu folgen, und so ist jeder Kunush immer sehr an solchen Dingen interessiert. Zugleich steht im Gegenzug oft der Vorwurf der Spionage im Raum, insbesondere weil man sich so ähnlich sieht, und wenn ein Kunush nicht als exotische Unterhaltung gesehen wird, so beäugt man ihn misstrauisch.

UCHMA

Die Uchma leben zurückgezogen in Bergtälern am Nordrand amaThoyas, wo die Grenze des Reichs sich in Wald und Wildnis verliert. Uchma verehren neben Märchengestalten des Waldes wie dem personifizierten Urwald Sahaan oder einer mal bösartigen und mal gnädigen Herrin der Dornen eine Todesgottheit, die nur als "Mutter des Schädelhauses" bekannt ist.
Diese Mutter verwaltet Seelen, Geburten und Tode und wird vor allem von einer speziellen Kaste vertreten, den Hwapy-

ula Chubun oder “Frauen mit Schädel”. Diese sammeln ihrem Glauben nach Seelen in einem verzierten Menschenschädel, den sie bei sich tragen, und nutzen sie als Hilfe für Weissagung und Heilung.

Diese Profession hat die Uchma unter amaThoyanern als unheimliche Hexen bekannt gemacht, vor allem da sie meist rötlichbraunes Haar haben und manchmal als amaThoyaner “durchgehen” können. Die meisten Uchma sind eher harmlose Berghirten und Waldarbeiter, genießen aber zuweilen den unheimlichen Respekt, der mit ihrer Herkunft einher geht.

Xowamatha

Die Xowamatha leben in einem sumpfigen Waldgebiet im Nordwesten amaThoyas. Sie haben dunkle Haut und grobes, rotes Haar, das selten weiter als bis zur Schulter lang wird. Xowamatha verehren den Kontinent und sein Wasser als Muttergottheit Selwe und sind oft überzeugt davon, dass die dunkelhaarigen amaThoyaner der Göttin schaden, die ohnehin im Sterben liegt und nur sie selbst das verbessern könnten. Diese Einstellung macht ihnen wiederum unter den amaThoyanern nicht zwingend Freunde und es gibt legendäre Attentäter der Xowamatha, die mit dem gebogenen Allzweck-Hackmesser ihrer Kultur amaThoyanische Adelige im Namen Selwes “geopfert” haben. Die Zähigkeit, Verbissenheit und der für viele Xowamatha von klein auf geübte Umgang mit den Hackmessern macht sie zu beliebten Leibwächtern und Söldnern.

Pfade: Wanderer und Orden

Hier kommen wir zu dem Grund, aus dem ihr von den Freunden des Theaters ausgewählt wurdet. Ihr verfügt über eine übernatürliche Gabe, habt einen Geist als eifersüchtigen Begleiter oder habt eine besondere Ausbildung genossen. Im Schnellstarter bieten wir nur eine Handvoll Optionen an und von diesen nur die ersten Fähigkeiten, die dies mit sich bringt. In Zukunft wird jede dieser Fähigkeiten einen eigene Entwicklung haben und ein Geheimnis, das idealerweise nur beim Spielleiter liegt und verwaltet wird, bis eure Figuren selbst dahinter kommen.

Architekt

Architekten sind einerseits genau das, wonach es klingt: Baumeister mit großem theoretischem Wissen. Sie verehren den Gott Porokaan, der Stadtmauern unter Schutz stellt, und lernen in Akademien in Aracii oder Ichera. Eure Figur gehört jedoch zu den besonders begabten Architekten - auf unerklärliche Weise könnt ihr mit Gebäuden reden, als wären sie Lebewesen. Mit Körperkontakt könnt ihr von ihnen einfache Informationen über ihre Vergangenheit und ihre Beschaffenheit erhalten, wie lange es sie gibt zum Beispiel oder ob ein geheimer Raum existiert. Außerdem könnt ihr sie dazu bewegen, einfache Handlungen durchzuführen wie das Verschieben eines Riegels, das Umwerfen von einem Möbelstück oder Knarzen und Knacken im Gebälk zu erzeugen.

Dazu ist eine 1/0-Empathieprobe für die Fragen und eine 2/1-Probe für die Aktionen nötig.

Feuertänzer

Feuertänzer können Flammen und Hitze erzeugen, indem sie in wachem Zustand davon träumen. Wer eine Kindheit mit einer solchen Gabe übersteht, wird als Erwachsener nur umso gefährlicher. Mit einer Berührung und einer 1/0-Probe auf Empathie könnt ihr als Feuertänzer entzündliches Material entflammen lassen. Bei einer 2/1-Probe auf Empathie erhitzt sich euer ganzes Umfeld, Flammen brennen höher, leicht entzündliche Materialien wie Papier, Haare oder sehr trockenes Holz beginnen knisternd zu brennen. Eine 2/1-Probe auf Empathie kann zusammen mit einer Berührung - entweder bei einem ahnungslosen oder hilflosen Opfer oder im Rahmen eines Nahkampfangriffs - eine Wunde erzeugen, auch zusätzlich zu einer schon für den Nahkampf zugefügten Wunde. Anschließend ist jedoch eine 2/0-Probe auf Geschick nötig, um nicht selbst eine Brandwunde zu erleiden.

Formloser

Formlose oder Wanderer der endlosen Wandlung können ihre körperliche Form auflösen und neu bilden. Für eine 2/0-Probe auf Empathie könnt ihr in die Form eines Tieres mit demselben Gewicht wechseln und verfügt dann je nach Kontext über wachere Sinne (Bonuswürfel auf Konzentrationsproben um etwas zu bemerken) und werdet nicht mehr als Menschen erkannt. Es ist eine 2/1-Probe auf Konzentration nötig, um wieder menschliche Gestalt anzunehmen.

Für eine 2/1-Probe auf Empathie könnt ihr als Formloser euch auch in einen Schwarm kleinerer Tiere verwandeln, die insgesamt eurem Gewicht entsprechen, zum Beispiel in dutzende Singvögel, kleine Nager oder gar Insekten. In dieser Form kann ein Formloser sich durch enge Durchgänge zwängen und gar die Aufmerksamkeit auf mehrere Orte verteilen, an denen sich einzelne Tiere des Schwarms aufhalten. Um den Schwarm wieder zusammenzuführen und menschliche Gestalt anzunehmen ist eine 2/2-Probe auf Konzentration nötig.

Geisterfreund

Geisterfreunde haben keine ihnen selbst innewohnende übernatürliche Kraft, sie werden vielmehr von einer verfolgt. Es gibt Wesenheiten, die normalerweise unsichtbar und lautlos existieren und eine fast kindische Anhänglichkeit zu Menschen entwickeln können. Wenn sie Aufmerksamkeit wollen oder darum gebeten werden, formen sie sich Körper aus natürlichen Materialien, die zur Verfügung stehen - Blätter, Zweige, Erdreich, Kiesel. Die Körper haben meist tierähnliche Form, wenn auch oftmals mit seltsamen Kombinationen wie Geweihe auf Wesen, die keine haben sollten, oder eine höhere Anzahl an Beinen und Schweifen.

Geister sind launisch und liegen daher meist in der Hand der Spielleitung. Sie können aber mit einer Empathie 2/0-Probe darum gebeten werden, zu erscheinen oder eine bestimmte einzelne Handlung zu vollziehen. Ist ihr Mensch in Gefahr, erscheinen sie meist von alleine oder warnen ihn, sie oder nin zumindest. Sie können aber auch andere Situationen falsch verstehen und Freunde oder Geliebte angreifen, wenn sie größere Nähe erfahren als der Geist selbst.

Himmelsauge

Der Titel Himmelsauge für diese Art von Wanderer rührt von der Veränderung ihrer Augenfarbe her: Iris und Sclera werden mit der Zeit gänzlich grau-schlierig wie ein wolkiger Himmel. Himmelsaugen besitzen die Fähigkeit, in den Geist anderer zu sprechen oder Teile davon zu sehen. Für eine Empathie 2/1-Probe könnt ihr eine Überzeugung oder einen aktuellen Gedanken einer Person in Sichtweite erfahren, wenn auch vielleicht mit Unsicherheiten und vagen Nebengedanken vermischt.

Mit einer 2/1-Probe auf Konzentration könnt ihr dafür einen kurzen Befehl oder Gedanken in einen Geist einpflanzen und so jemanden dazu bringen, für eine Kampfrunde stehen zu bleiben, sich umzudrehen oder plötzlich eine Abneigung gegen ihr Gegenüber zu entwickeln. Auch dafür ist Sichtkontakt nötig.

Mönch der Münzen

Koraakae oder Münzmönche haben das Monopol auf Weissagungen. Sie ziehen im Namen der Glücksgöttin Suuyaranith durchs Land und werden in altmodischen, gelochten Münzen bezahlt, die wiederum nur sie selbst verwenden können, um bei Händlern Waren zu erhalten. Oft tragen sie ganze Ketten solcher aufgefädelten Münzen als Schmuck.

Jeder solche Mönch hat eine eigene Methode der Vorhersage, viele werfen Münzen, spielen Brettspiele gegen sich selbst, beobachten Tiere oder den Himmel. Dabei fallen jedoch alle in eine leichte Trance.

Eine 3/0-Probe auf Empathie erlaubt es, eine in Bilder und Andeutungen verpackte Nachricht von der Spielleitung zu bekommen, was verborgene Hintergründe einer Mission, einer Person oder eines Ortes angeht.

Rotauge

Rotaugen haben keinen guten Ruf in amaThoya - es gibt sogar eine nach diesem Pfad benannte Söldnerorganisation, die im Gebiet des Reiches verboten ist. Rotaugen können im Kampf ihren Körper einem bösartigen, brutalen Instinkt überlassen und kämpfen dann mit einer Kraft, Eleganz und Leichtigkeit, die über das Menschenmögliche hinausgeht.

Für eine 2/0-Probe könnt ihr als Rotauge in diesen Zustand wechseln und erhaltet vier Würfel auf den Nahkampf-Wert, die nicht durch eine 1 verloren gehen können. Allerdings ist eine 2/2-Probe auf Konzentration nötig, um eine andere Aktion durchzuführen, als anzugreifen. Ohne diese Probe kämpft ein Rotauge weiter, auch gegen Verbündete, Freunde und unter Umständen Tiere, Möbel, Häuser …

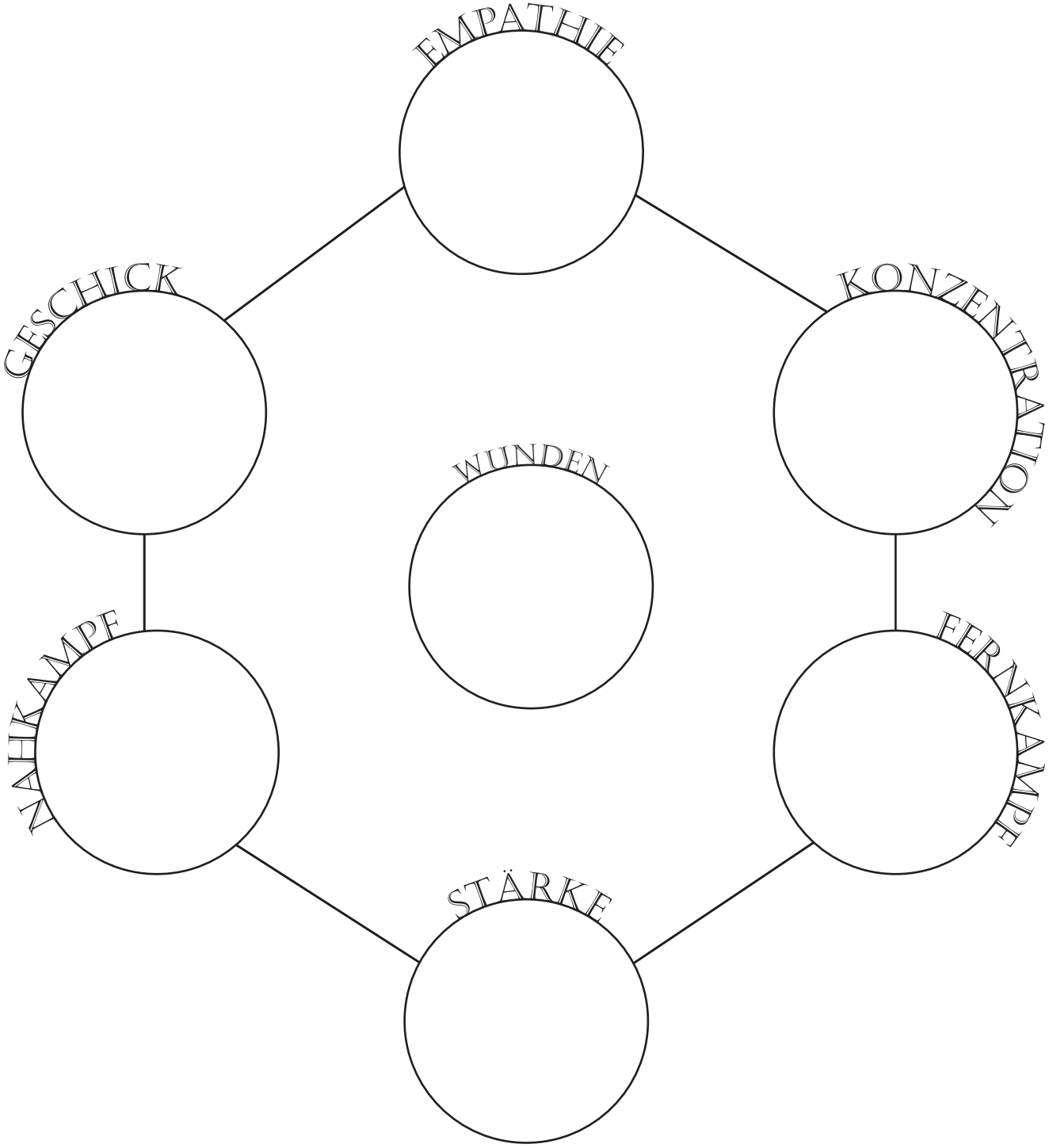
Torwächter

Torwächter verehren wie Architekten den Gott der Stadtmauern Porokaan und sind vor anderthalb Jahrhunderten aus dem selben Orden hervorgegangen wie die größten Architektenschulen. Torwächter oder Ankasade haben sich einem rein verteidigenden Kampfstil verschrieben, führen nur Waffen ohne Klingen wie Schlagstöcke und sind Meister im Ausweichen, Blocken und Schützen.

Ihr könnt einen erfolgreichen Angriffe so interpretieren, dass ihr statt Wunden zu erzeugen den Gegner zu Boden werft,

NAME: _____ HERKUNFT: _____

PFAD: _____ MENTOR: _____



FÄHIGKEITEN

so dass dieser einen Zug verliert, weil er wieder auf die Füße kommen muss. Wenn ihr Wunden zufügt, verlierst ihr einen Würfel in Konzentration, weil ihr gegen gegen den Eid der Ankasade verstoßen habt.

Ihr könnt auf eine Aktion im Kampf verzichten und dafür beliebig viele eurer Nahkampfwürfel an einen Verbündeten in derselben Zone weitergeben. Diese dürfen nur zur Verteidigung hinzugezogen werden, gehen bei 1en verloren und stehen euch selbst währenddessen nicht zur Verfügung.

Traumbildner

Traumbildner erzeugen Illusionen, indem sie Erinnerungen verbrennen. Oft sind das ihre eigenen Erinnerungen, die sie damit endgültig verlieren - an ein Haustier, wenn das Abbild einer zahmen Hyäne erscheint, an einen sonnigen Tag, um Licht zu erzeugen. Dafür ist eine 1/0-Konzentrations-Probe nötig und eine Notiz, dass ihr eine Erinnerung verloren habt.

Mit einer Berührung und einer 2/1-Probe auf Empathie könnt ihr jedoch auch die Erinnerungen anderer extrahieren und speichern, um sie dann anstelle eurer für eine Illusion zu verwenden. Dabei könnt ihr so viele Erinnerungen speichern, wie euer Empathie-Wert beträgt. Manche Traumbildner stehlen diese Erinnerungen, andere werden sogar darum gebeten, schmerzhafte Dinge zu entfernen. Bis sie in einer Illusion eingesetzt wurden, bleiben diese Erinnerungen als Fremdkörper im Geist des Traumbildners und belegen einen der begrenzten "Plätze", bis sie freigesetzt wurden.

Unsichtbarer

Unsichtbare sind Gegenstand mancher Gruselgeschichten, können sie doch scheinbar verschwinden oder besser dafür sorgen, dass niemand mehr sie wahrnimmt. So können sie ungesehen an verbotene Orte gelangen oder andere belauschen. Für diesen Trick ist eine 2/1-Probe auf Empathie nötig. Danach ignorieren die meisten Menschen einen Unsichtbaren - nur wenn sie begründeten Verdacht haben, können sie mit großer Anstrengung und einer 3/1-Probe auf Konzentration ausmachen, dass jemand im Raum ist, aber keine genauen Einzelheiten zur Person.

Um wieder in die Wahrnehmung anderer zu treten ist eine 2/1-Probe auf Konzentration nötig. Misslingt sie, steckt der Unsichtbare in einer Art Zwischenform fest und kann erst nach mehreren Minuten erneute versuchen, gänzlich "real" zu werden. Bis dahin können ihn andere hören, aber ihnen scheint es, als würden Wandbilder, seltsame Formen in Zweigen oder andere "zufällige" Muster sich wie ein Mensch bewegen und reden.

Mentoren

Die Mentoren sind Personen, die als Kontakt und Anker im Kreis der Theaterfreunde agieren und euch als Agenten Aufträge geben. Je nach Begabung und Temperament könnt ihr eine passende Mentorenfigur für euch aussuchen - hier im Schnellstarter finden sich zunächst vier der Verschwörer mit wichtigen Positionen.

Acsanyi Finya

Acsanyi Finya ist offiziell eine Theaterautorin und Betreiberin des namensgebenden kleinen Theaters, in dem sich der Kreis der Verschwörer trifft. Sie liebt das geschrieben Wort, auch wenn sie bei den meisten Werken ausgesprochen kritisch ist, und ist eine hervorragende Kryptografin. Sie wirkt unscheinbar, hat aber einen scharfen Witz und neugierige Augen, die einen sehr schnell auf ihren wachen Verstand aufmerksam machen.

Sie händelt viele der geheimen Nachrichten der Freunde des Theaters und ist eine gute Mentorin für alle wachen Geister und Geheimniskrämer, die gerne Rätsel lösen und Codes knacken.

Acsiya Akach

Acsiya Akach ist die fast neunzigjährige Anführerin des Ordens vom Feuervogel. Sie gehört eine sehr seltenen Form von Wanderer an, die ihre Lebensenergie in heilendes und schützendes, zuweilen aber auch tödliches Feuer gießen können - und ihre Meisterschaft darin hat sie körperlich stark verändert. Ihre Haut ist bleich mit einem goldenen Schimmer, ihre Sclera dunkel mit einer glühenden Iris und ihr Haar extrem fein, golden und scheinbar immer statisch aufgeladen, so dass es einer Wolke gleich um ihren schmalen Schädel wabert. Ihr Alter merkt man ihr so nicht direkt an, vielmehr scheint sie einfach aus ihrer Menschlichkeit herausgealtert zu sein.

Acsiya Akach hat mehrere Generationen anderer Feuervogel-Wanderer für den Orden ausgebildet, der allein dem Kaiser als Leibwächter treu ist. Ihre Disziplin ist immens, ihre Anforderungen sind hoch, aber sie hat auch große Erfahrung darin, Wanderer an ihre Gabe heranzuführen. Sie ist eine gute Mentorin für Agenten mit übernatürlichen Begabungen, die damit Schwierigkeiten haben oder an tieferen Geheimnissen interessiert sind. Sie spricht immer gerade heraus und nimmt eher selten von sich alleine Kontakt auf.

Mesyan Hitan

Mesyan Hitan ist der General und somit das Oberhaupt der Torwächter, eines Ordens von auf passiven Kampf spezialisierter Söldner. Da er zugleich ein hoher Priester Porokaans ist, des Gottes der Stadtmauern, hat er in nahezu allen Städten Kontakte und ist auch an allen Architekten-Schulen willkommen.

Mesyan ist groß und breitschultrig und strahl mit tiefer Stimme und beherrschten, weichen Bewegungen eine große Ruhe aus. Er ist ein meisterhafter Nahkämpfer und geduldiger Ausbilder. Er eignet sich als Mentor für alle Kämpfer und zudem für Architekten.

Pamun Zershal

Pamun Zershal ist offiziell Astrologe des Kaisers, versteht jedoch wenig von Sternen. Tatsächlich ist er ein mächtiges Himmelsauge, ohne dass sich bei ihm die namensgebende Veränderung der Augen bislang gezeigt hätte. Er kann Gedanken aus dem Geist anderer fischen, neue Ideen hinein bringen und über nahezu jede Strecke direkten Kontakt mit ihm vertrauten Personen aufnehmen.

Er ist ein etwas dicklicher Mann mittleren Alters mit zynischer, rastloser Energie und einem scharfen Mundwerk. Er sucht sich gerne Agenten heraus, die ungewöhnlich sind oder ihm Widerworte gegeben haben - die “Normalen” interessieren ihn nicht. Mit ihnen nimmt er über seine Gabe Kontakt auf, wobei er ihnen als illusionäre Gestalt erscheint, selbst aber nur grob ihr Aussehen und ihre Umgebung erahnen kann. So kann er extrem effektiv Befehle weitergeben, auch wenn er sie gerne selbst etwas ungewöhnlich interpretiert oder Informationen zunächst weglässt.

Der Fall des Schmiedes von Aracii

Der Fall des Schmiedes von Aracii ist eine Mission, mit der eine Gruppe von neuen Spielfiguren leicht in ihre Aufgabe als Zeugen und die Welt von Lemna einsteigen kann.

Die Aufgabe ist auf den ersten Blick etwas vage und vermutlich einfach: Der Sohn des Verwalter von Aracii hat einen Antrag gestellt, seinen Liniennamen zu ändern. Das hat die Aufmerksamkeit der Freunde des Theaters erregt - zudem gilt der Sohn des Verwalters als begabter Ingenieur und sein Vater als verkappter Separatist, deswegen wäre eine Spaltung dieser Familie und das Anwerben des Sohnes vielleicht lohnenswert.

Daher treten die Spielfiguren als Zeugen auf, die für die essemischen Namensämter den Antrag und die damit zusammenhängende Bewegung in Aracii einen neuen Liniennamen einzuführen begutachten sollen.

Hintergrund:

Jedes Kind in amaThoya trägt zunächst den Liniennamen des Vaters, so dieser bekannt ist. Ansonsten wird der Linienname eines Patrons gewählt, was ein Herrscher, ein guter Freund oder sogar ein Berg oder ähnliche Landschaftsmermale sein können.

Als Vermittlungsszene liegt die Frage nahe, warum die Figur diesen Namen trägt und was das für ihre Zukunft und ihre Familie bedeutet. Das heißt der Beruf des Vaters wird angesprochen, unter Umständen warum der Linienname der Mutter ein anderer ist und auch wie und warum sich der Name der Figur mit einer anderen Berufung ändern könnte.

Grober Ablauf

Das Abenteuer kann auf sehr viele verschiedene Weisen ablaufen. Dabei bewegt es sich jedoch durch vier Zeitabschnitte und durch eine Reihe von wichtigen Orten. In welcher Reihenfolge die Orte aufgesucht werden und wie welche Verbindungen gezogen werden, liegt an den Spielern, aber wir versuchen trotzdem, der Spielleitung möglichst viel Übersicht über das Geschehen zu geben. Beginnend mit den Zeitebenen werden folgende vier Abschnitte ablaufen:

1. Verwalter **Kooron Woolat** stürzt seinen Sohn, **Amnakon Woolat**, nach einem Streit über dessen Arbeit und Araciis Unabhängigkeit aus dem Fenster der Festung. Amnakon schlägt im Garten des **Tempels der Eneyera** auf, bewusstlos und schwer verletzt. Die anwesende **Hyänenzüchterin Vayaaru Tesath** wird zu einem Geständnis gezwungen, sie habe die Tat begangen.
2. Je nachdem ob Amnakons Überleben bekannt ist oder vertuscht wurde, wird

entweder ein Attentat auf ihn durchgeführt oder seiner "Leiche" hinterher spioniert.
3. Agenten von Woolat und den mit ihm verbündeten **Puppenspielern** suchen in Amnakons Werkstatt nach seinen Plänen für neue Druckluftschusswaffen.
4. Die Zeugen müssen mit oder ohne Amnakon aus der Stadt fliehen oder sich dem Zorn und der Macht des Verwalters stellen.

Wichtige Personen

Die Hauptrolle spielen in dem Abenteuer natürlich die Figuren der Spieler. Aber sie werden mit einer Reihe von wichtigen Personen reden oder sogar mit ihnen kämpfen müssen, um den Fall zu einem zufriedenstellenden Ende zu bringen.

Amnakon Woolat - Opfer

Amnakon ist der einzige Sohn des Verwalters von Aracii, Kooron Woolat. Er ist ein launisches Genie mit starkem Unabhängigkeitsstreben. Er hat effektive Druckluftwaffen entwickelt, die sein Vater und dessen Verbündete in einem Unabhängigkeitskrieg einsetzen wollen. Ein Versuch, sie durch einen Trick an sich zu bringen, führt zu einem Streit zwischen Vater und Sohn, der mit dem versuchten Mord zu Beginn des Abenteuers endet.
Schlagworte: Kapriziös, genial, einsam.

Kooron Woolat - Verwalter und Täter

Kooron Woolat ist Erbe einer angesehenen Familie, die seit der Annexion Araciis das Amt des Verwalters besetzt. Er wünscht sich eine Unabhängigkeit und den Status als Monarch und arbeitet mit anderen sezessionistischen Kräften wie den Puppenspielern zusammen. Mit Mitte sechzig beabsichtigt er, auch ohne Unterstützung seiner Familie die Pläne eines unabhängigen Aracii durchzusetzen. Seine Frau ist vor 20 Jahren bereits einem Giftanschlag zum Opfer gefallen, außer Amnakon hat er nur eine entfremdete Tochter namens Giyani, die im Osten des Reichs lebt.
Schlagworte: Entschlossen, uneitel, ruchlos.

Ulaidin Zershal - Puppenspieler

Die Schule der Puppenspieler schickt Ulaidin, um die Waffen aus Amnakons Fertigung an sich zu bringen oder zumindest die Baupläne zu sichern.
Puppenspieler sind Wanderer mit der Gabe, unbelebter Materie begrenzt Leben einzuhauchen. Lange Zeit als Straßenkünstler verlacht, haben sie mit neueren Techniken eine Methode erarbeitet, so etwas wie mechanische Diener zu erschaffen. Deren Nutzen ist zwar vom Willen und der beständigen Unterstützung eines Puppenspielers abhängig, aber sie könnten unter anderem schwere Waffen in den Kampf tragen, die so weit beweglicher und präziser wären als mit allen anderen Methoden.
Schlagworte: Nervös, aggressiv, desorientiert.

Vayaaru Tesath - Angebliche Täterin

Vayaaru züchtet und bildet die Jagdyhyänen des Verwalters aus. Sie wird durch Drohungen gegen ihre Familie dazu erpresst, sich als Mörderin Amnakons auszugeben. Sie behauptet, sich für Beleidigungen und übergriffiges Verhalten gerächt und dabei die Kontrolle verloren zu haben. Hilft man ihr, ihre Familie in Sicherheit zu bringen, gibt sie die Wahr-

heit preis.
Schlagworte: Verzweifelt, gebrochen, wütend.

Kisal Kacsat - Hauptmann der Wache

Kisal ist in die Pläne Koorons eingeweiht und ein effizienter Helfer. Er genießt durchaus seine Machtposition, hat zugleich aber auch den Anspruch, gute Arbeit zu machen. Er wird auf die Zeugen Druck ausüben und sie beobachten lassen, wenn sie ihm verdächtig erscheinen.
Schlagworte: eitel, fokussiert, effizient

Tilam Akath - Wache

Tilam ist die Wache, die bei dem versuchten Mord anwesend war und Vayaaru Tesath verhaftet hat. Er ist nicht zwingend sehr loyal, aber genießt es, in die Sache eingeweiht und wichtig für sie zu sein - ebenso wie er es genießt, Macht über Vayaaru oder andere zu haben. Er wird sich leicht durch Übertreibung verraten, weil er Aufmerksamkeit für seine Rolle will und widersprüchliche Aussagen über den Verlauf der Tat macht.
Schlagworte: schleimig, sadistisch, machtbesessen

Lamun Kacsat - Adaan-Priester

Lamun ist der führende Priester des Gartentempels von Adaan unter der Festung. Er ist damit direkter Nachbar des Eneyera-Tempels, in den Amnakon stürzt. Er wird sich Misyanis Entscheidungen anschließen und die Zeugen unterstützen. Gerade wenn ein Tod vorgetäuscht werden soll ist er als hoher Priester des Todesgottes wichtiger Teil des Plans.
Schlagworte: ruhig, konzentriert, milde

Misyani Alya

Misyani ist leitende Priesterin des Eneyera-Tempels. Sie entscheidet rasch, den Tempel abzuriegeln, und ist ebenso rasch bereit, mit den Zeugen zusammenzuarbeiten. Sie ist aufgrund ihrer Jugend etwas überfordert mit der Situation und dankbar, wenn man ihr eine moralisch vertretbare Lösung anbietet - Amnakon ermorden zu lassen oder ihn der Gnade seines Vaters zu überlassen kommt für sie nicht in Frage, aber selbst weiß sie nicht, wie sie die Situation auflösen soll.
Schlagworte: aufrichtig, besorgt, rein

Ikacsinye Caam - Sängerin und Helferin

Ikacsinye ist eine Berühmheit in Aracii für ihre aufrührerischen Lieder und ihre noch aufrührerische Persönlichkeit. Exzentrisch und reich macht sie keinen Hehl daraus, weder den Verwalter noch das Kaiserhaus besonders zu mögen. Dennoch ist sie mit Pamun Zershal von den Freunden des Theaters befreundet und bereit, ihm einen Gefallen zu tun. Ihr Geld und das Ansehen, das die alte Sängerin in ihrer Stadt genießt, können bei einer Flucht oder aufwändigeren Plänen entscheidend sein.
Schlagworte: exzentrisch, biestig, humorvoll

Kaliran Saibath - Profi-Verbrecher

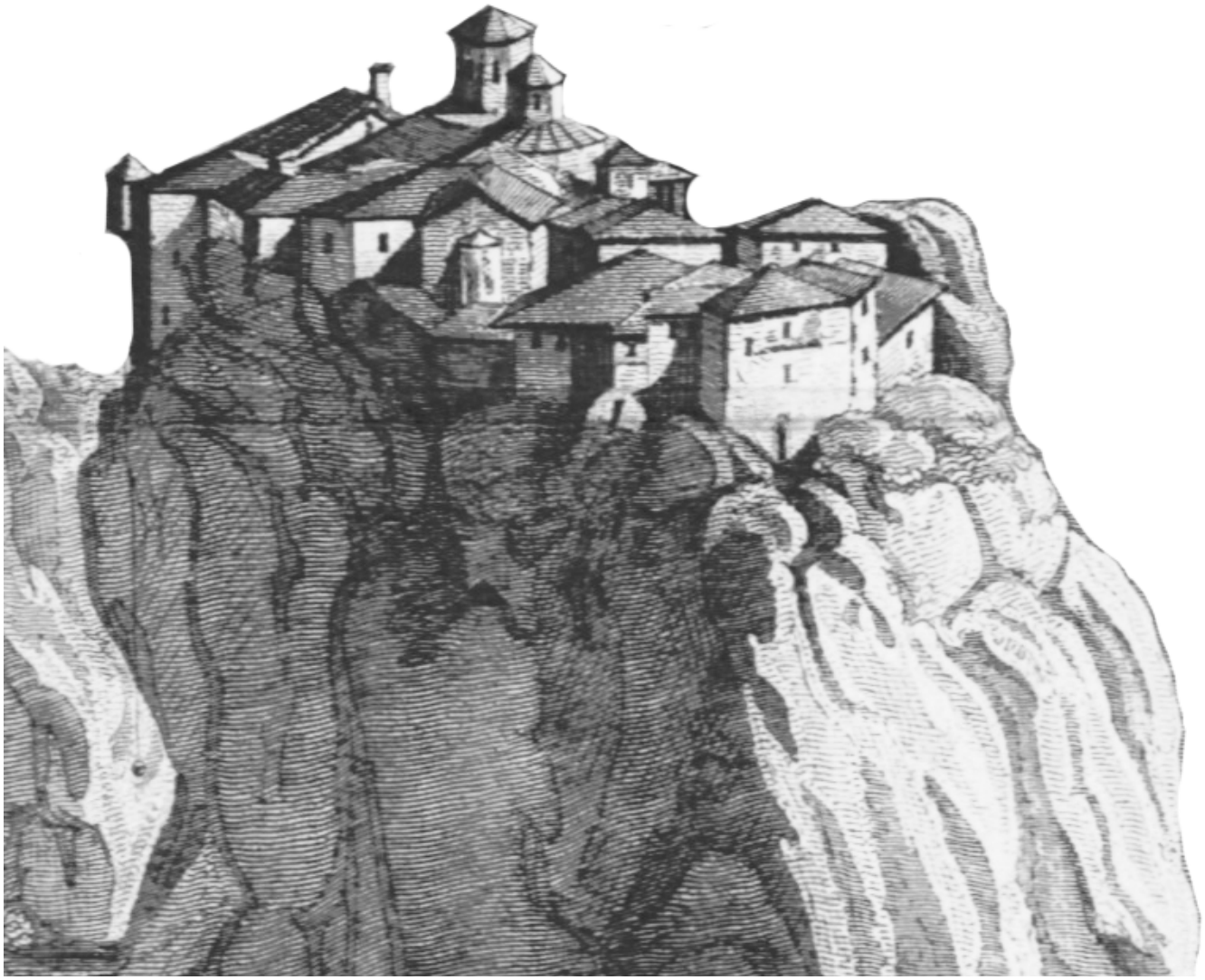
Kaliran ist Kopf einer der Saibath-Organisationen Araciis und kontrolliert zahlreiche illegale Geschäfte. Dennoch ist er ein gläubiger Mann, der auch das Beste der Stadt will und die Dienste seiner Schläger und anderer unsauberer Helfer anbieten wird, um den Tempel der Eneyera zu schützen. Für Geld oder Ge-

fallen wird seine Organisation auch weitere Dinge liefern wie Ablenkungen oder herrenlose Leichen, um Amnakons Tod vorzutäuschen.
Schlagworte: geschmackvoll, zivilisiert, aufmerksam

Ablauf und Szenen

Das Abenteuer lässt sich grob in elf Szenen oder besser Schauplätze einteilen, an denen unterschiedliche Informationen erhalten und Herausforderungen absolviert werden können. Nach der Ankunft der Zeugen in der Stadt wird mit dem rasch folgenden Sturz **Amnakons** aus dem Festungsfenster das Geschehen in Gang gesetzt. Wohin sich die Zeugen dann als erstes wenden und in welcher Reihenfolge sie mit wem sprechen kann den Ablauf verändern und auch zu ganz anderen Ergebnissen führen als in der Beispielstruktur enthalten. Die läuft darauf hinaus, dass man - mit **Amnakon und seinen Waffenplänen** oder leeren Händen - am Ende aus der Stadt flieht. Die befindet sich jedoch, egal wie groß die Weisungsbefugnis eines Zeugen ausgelegt werden kann, fest in der Hand von **Kooron Woolat**, der Wache und private Agenten sowie Unterstützung von der Puppenspieler-Schule ins Feld führen kann. In Aracii zu bleiben und vor Ort gegen ihn vorzugehen ist entweder Selbstmord oder eine sehr lange und komplexe Angelegenheit im Untergrund.

Mit den hier geschilderten Orten und



Szenen in Kombination mit den Personen sollte ein Handlungsnetz entstehen, das den meisten Gruppen Spielraum bietet und sie zu einem zufriedenstellenden Ende führen kann, das in eine weitere Geschichte überleitet. Aber wie immer wird alles anders laufen als geplant, daher: Seid stets bereit zu improvisieren, legt euch eine Liste an Namen für spontan kreierte Personen zurecht und macht Aracii zu eurem Aracii.

Ankunft

Es gibt zwei Hauptwege, auf denen sich die Gruppe Aracii nähern könnte: **aus dem Norden** am Stausee vorbei oder aus dem Süden durch die ausufernden Teile der Stadt. Alternativ kann sich die Gruppe auch erst in Aracii zusammenfinden, jedes Mitglied mit einem eigenen Befehl in der Tasche oder im Hinterkopf, sich am richtigen Ort zum richtigen Zeitpunkt zu treffen.

Der Weg vom Süden her bedeutet, dass Aracii langsam beginnt, die Zeugen zu umarmen. Felder mit Getreide und Hanf wechseln zu Seilereien und den stinkenderen Gewerben, die färben und gerben. Ehemalige Dörfer wachsen zusammen und gehen nahtlos in die eigentliche Stadt über, die im Flusstal unter ihrem eigenen Rauch gefangen in Stufen und Hügeln seitwärts und zum großen Staudamm hin ansteigt.
Von Norden hingegen bietet sich ein ganz anderes Bild: Der Stausee und die Villen mit ihren eleganten Gärten liegen malerisch im Tal. Nur ein grauer Nebel jenseits des Staudammes und das vage Dröhnen des Stadtlärms verrät die Existenz des eigentlichen Aracii. Dafür wirkt die Festung des Verwalters umso imposanter, die auf ihrem Felssockel über dem Abgrund ruht.

Bei sich haben die Zeugen **einen gesiegelten Brief im Purpur des Kaisers und eine goldene Medaille**, die zumindest einen von ihnen offiziell als Zeugen identifizieren, die anderen müssen sich als Gefolgschaft ausgeben. Ihr Auftrag ist offiziell, die **beantragte Namensänderung von Amnakon Woolat in Amnakon Danlith** zu untersuchen.

Die Stadt, speziell die Altstadt, wirkt angespannt. Es hängen gedruckte Plakate an Schmiedewänden, auf denen die **Anerkennung des Nachnamens Danlith** gefordert wird - und damit eine Würdigung der Ingenieure als entscheidende Gilde Araciis. Danlith besteht aus Danmak für Eisen und Uulith für eine Art Assel, die sich instinktiv zu einem Rad mit gleichmäßigen “Ausbeulungen” zusammenrollt, um sich vor Feinden zu schützen. Das Wort - im Grunde Eisenassel - bedeutet Zahnrad und soll die Ingenieure mit einem bedeutungsvolleren Namen ausstatten als die bisherige wilde Sammlung anderer Liniennamen, die von Seilmachern, Schmieden und verschiedenen anderen Handwerkern entlehnt sind.

Gespräche mit Gildenvertretern, die Handzettel verteilen, bringen diese Informationen rasch zutage. Auch dass Amnakon Woolat, Sohn des Verwalters selbst, diese Änderung anstrebt ist für die Gilde von großer Bedeutung. Sie können auch darauf tippen, wo er sich aufhalten könnte - nicht im Gildenhaus, da er zu Verspätungen neigt, sondern vermutlich in seiner privaten Werkstatt oder in der Festung. Bevor die Zeugen sich jedoch dahingehend orientieren können, kommt es zum Sturz.

Sturz

Nur kurz nach der Ankunft der Zeugen am Morgen spielt sich der versuchte Mord an Amnakon ab. Da die Festung, aus deren Fenster er geworfen wird, über der Stadt aufragt, kann man dies fast überall sehen. Eine 1/0-Probe auf Konzentration entscheidet, ob die Zeugen es mit eigenen Augen sehen oder erst auf die Ausrufe der Menschen um sie herum reagieren. Eine Gestalt wird durch eines der hohen Fenster in der Front der Festung gestoßen und fällt dann, noch lebendig und zappelnd, in einem Schauer aus in der Sonne aufblitzenden Glasscherben in die Tiefe. Der Sturz endet im Garten des Tempels der Eneyera.

Alle, die dies in den Straßen mit einer Sichtlinie auf die Festung miterleben, sind zunächst schockiert, dann keimen in Windeseile die ersten Gerüchte auf. Und mit den Gerüchten drängen Neugierige in Richtung des Tempels der Eneyera, um mehr zu erfahren. Was auch immer da geschehen ist, es muss bedeutungsvoll sein, weil es seinen Ausgang in der Festung hatte. Niemand konnte klar erkennen, wer da gestürzt ist, aber alle Personen auf dem Felssporn über der Stadt sind auf ihre eigene Art und Weise wichtig.

Die Zeugen können sich mit der Menge treiben lassen. Wenn sie jedoch schneller am Tempel sein wollen, sollte zumindest ein Zeuge sich mit einer 2/1-Probe auf Stärke einen Weg durchs Gewühl bahnen.

Es steht den Zeugen natürlich auch frei, das Geschehen - am Ort ihres Auftrags obendrein - zunächst zu ignorieren. Wenn sie das für einen Zeitraum von ungefähr einer Stunde (im Spiel) hinziehen, dringen Wache oder Attentäter in den Tempel der Eneyera vor und töten Amnakon. Dies wird als “bedauerlicher Tod” durch den Sturz ausgegeben und nur eine längere Befragung der Priester bringt die Wahrheit ans Licht. Die restlichen Ermittlungen können weiter laufen, aber der Schmied von Aracii und seine Kenntnisse sind für den Kaiser verloren.

Tempel

Der Sturz endete klar ersichtlich im Garten des Tempels der Eneyera. Die Tempelform bedeutet, dass an der Front zweistöckige Holzgebäude das Gelände abriegeln und es nur eine Toröffnung ins Innere, zum eigentlichen Heiligtum des Gartens, gibt. Dieses Tor ist bei Ankunft der Zeugen gesperrt, je nachdem wie schnell sie waren bereits regelrecht belagert. Die Priester und Priesterinnen unter ihrer **Vorsteherin Misyani Alya** halten die Menge auf und bestehen darauf, dass niemand ohne ausdrücklichen Segen der Kirche in den Garten vordringen darf. Das **Vorzeigen des Zeugen-Amuletts** und -Schreibens ermöglicht sofortigen Einlass und ein Gespräch mit Misyani, die nur zu erleichtert ist, jemanden mit verbriefter Entscheidungsgewalt hinzuziehen zu können.

Die Situation, wie sie Misyani rasch auf dem hölzernen inneren Weg entlang der Gebäude schildert, der Wohnbereich von Garten trennt, ist noch unklar: Auch die Priester haben den Sturz gesehen, aber der Ansturm der Neugierigen zieht zu viele Kräfte von der Suche ab und nur eine Handvoll Novizen arbeitet sich behutsam durch das Dickicht. Die Zeugen können sich der Suche anschließen, ansonsten wird ungefähr zehn Minuten später Amnakon von den Novizen gefunden.

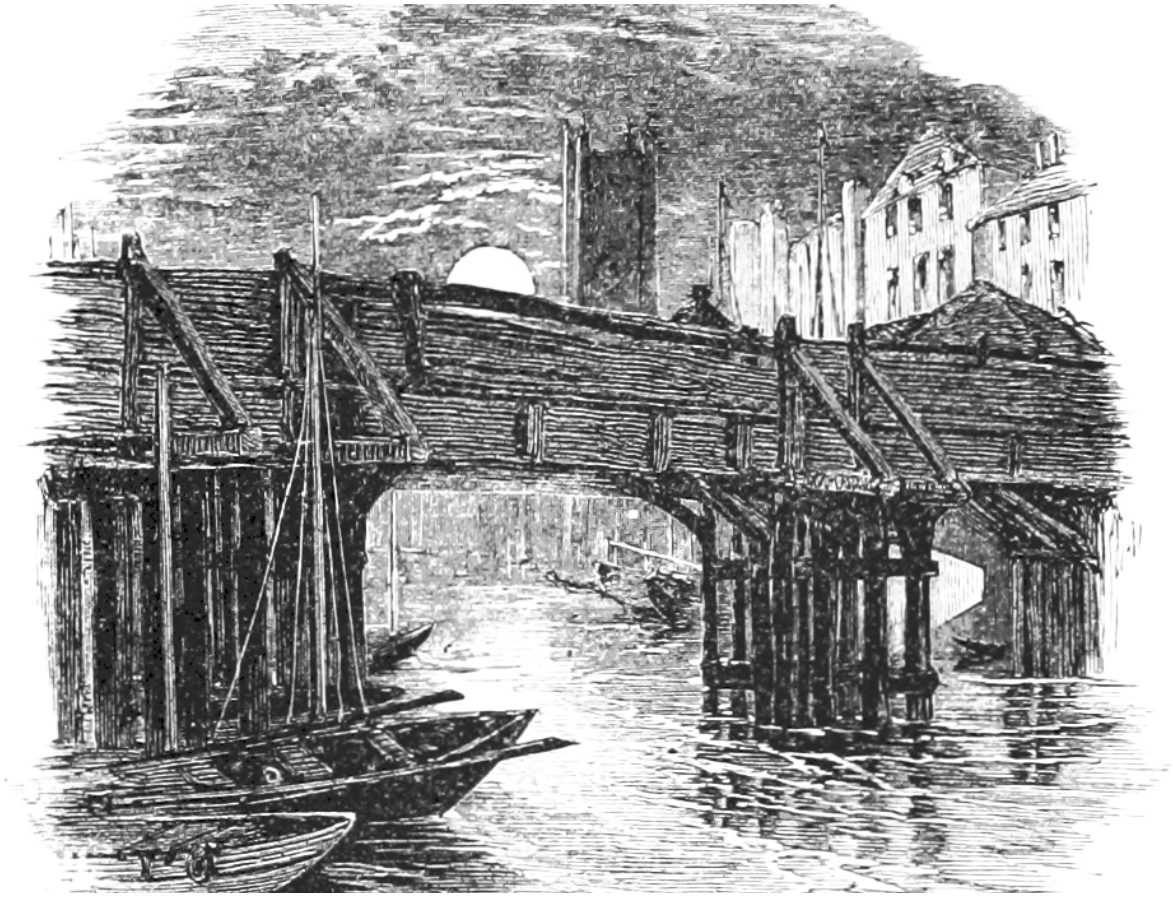
Für die Suche ist eine 2/0-Probe auf Konzentration nötig, um sich an den Fall genauer zu erinnern und im über Jahrhunderte hinweg liebevoll gehegten Urwald im hinteren Teil des Gartens zu orientieren.

Eneyera als Göttin des Pflanzenwachstums und des Gebens und Nehmens von Mensch und Natur wird verehrt, indem hier Nutzfläche an Wildnis stößt. Gepflegte Gärten mit Blumen, Gemüse und Getreide gehen in einen verfilzten Dschungel über. Zwischen einigen wenigen ehrwürdig alten Bäumen wuchern schmalere Stämme dicht beieinander, dazwischen hängen Ranken und schiebt sich das an den Kanten empfindlich scharfe Messergras ans Licht.

Die dichte Vegetation war sicher auch die **Rettung Amnakons.** Er liegt **nah an der Felswand** in einer Art Nest aus geborstenen Zweigen und zerdrückten Kräutern, die Gliedmaßen gebrochen und mit blutigem Gesicht. Er ist bewusstlos, aber lebendig. Die Novizen und Zeugen können ihn in den Krankenraum des Tempels bringen, wo die heilkundige Misyani sich zusammen mit Helfern um ihn kümmern.

Amnakon ist für alle Einwohner Araciis leicht zu erkennen, außerdem war sein Gesicht auf mehreren der Plakate der Ingenieursgilde abgedruckt. Wenn die Zeugen weder das eine sind noch das andere gesehen haben, wird Misyani den Sohn des Verwalters erkennen und dies nach etwas Zögern mitteilen. Ihre Schwierigkeiten haben sich damit erhöht und ihre Nervosität steigt.

Es gilt nun zwei Entscheidungen zu treffen. Kurz nach Auffinden Amnakons treffen zwei verschiedene Gruppierungen am Tor des Tempels ein: Saibath und Wache.



Die Wache fordert Zugang zum Tempel, um nach dem Gestürzten zu suchen, auch wenn sie nicht von sich aus sagen, wer da gestürzt ist. Der Tempel kann ihnen dies rein theoretisch verweigern, da er heiliger Grund ist und sich Entweihung durch Eindringlinge verwehren darf. Unter den Augen der Menge werden die Wachen auch nicht dagegen verstoßen. Misyani wird dieses Verbot aber nur klar aussprechen, wenn die Zeugen sie dazu anhalten. Ohne deren Rückendeckung gibt sie dem Druck der Obrigkeit nach.

Das würde bedeuten, dass Amnakon rasch aus dem Tempel abtransportiert wird und dann auf der Festung bedauerlicherweise an seinen Verletzungen stirbt.

Die Vertreter des Saibath, gut gekleidete Männer und Frauen in Begleitung von weniger gut gekleideten Bewaffneten, **bieten ihre Hilfe an**. Sie versprechen, das Tempeltor zu bewachen und so Priester und Novizen zu entlasten. Dies soll auch nichts kosten, sondern wird als "Nachbarschaftsdienst" gesehen. Viele Angehörige des Saibath sind zwar eiskalte Verbrecher, aber respektvoll gegenüber den Gottheiten der Stadt.

Wird das Angebot angenommen, entspannt sich die Lage im Tempel etwas, die Wache wird abgeschreckt und Misyani ist beruhigt. Es bedeutet auch einen ersten Kontakt mit der Unterwelt Araciis. Allerdings hat diese nun auch ein Auge auf das Geschehen und der abwägende Blick der Schläger und ihrer Befehlshaber kann immer wieder die Frage aufwerfen, ob sie Geheimnisse verraten oder im weiteren Verlauf die Zeugen hintergehen werden.

Die zweite Entscheidung nach der, wer den Tempel betreten oder schützen darf, ist die zu Amnakons "Tod". Wollen die Zeugen sein Überleben öffentlich machen oder geben sie vor, er sei tatsächlich gestorben? Wenn der Verwalter und die Wache sicher wissen, dass Amnakon noch lebt, werden sie ihre Anstrengungen erhöhen, ihn in ihre Gewalt zu bringen. Kann ihnen jedoch ihr Tod vorgetäuscht werden, lassen sie sich mehr Zeit und respektieren eher die Verbote der Tempel. **Mehr dazu beim Abschnitt Vertuschung.**

Festung

Auf der Festung bricht direkt nach Amnakons Sturz hektische Betriebsamkeit aus. Der versuchte Mord war nicht von langer Hand geplant, dafür muss **auf Befehl des Verwalters Kooron Woolat nun rasch vertuscht werden**, was geschehen ist. Die Fahrstühle zur Festung hinauf werden gesperrt und nur noch Wache und Personen mit spezieller Erlaubnis dürfen sie verlassen oder betreten. **Vayaaru Tesath**, die Züchterin und Ausbilderin der Jagdhyänen des Verwalters, wird verhaftet und mit Drohungen gegen ihre Familie dazu gebracht, sich als Täterin auszugeben.

Tatsächlich hat Kooron Woolat den Hyänen befohlen, Amnakon anzugreifen, und dann selbst noch letzte Hand angelegt, um seinen in Panik verfallenden Sohn durch das Fenster zu stoßen. Dass die Tiere ihm ebenso gut gehorchen wie der Ausbilderin wird er jedoch nicht zugeben.

Kisal Kacsat, der Hauptmann der Wache, ist in die Wahrheit eingeweiht. Die zum Zeitpunkt der Tat anwesende Wache, **Tilam Akath**, kennt natürlich eben-

falls die Wahrheit. Mit ihnen, Kooron und Vayaaru **wissen vier Personen insgesamt, was wirklich geschehen ist.**

Die Zeugen können sich mit ihrem kaiserlichen Dokument Zugang zur Festung verschaffen. Wenn sie das recht früh tun, begegnen sie dabei Kisal Kacsat, der sich zum Tempel der Eneyera aufmacht, um Zugang zum Gelände zu verlangen und Amnakons Leiche zu finden. Dabei können sie einen ersten Eindruck von seiner aalglatten Effizienz bekommen.

Kooron Woolat empfängt die Zeugen durchaus sofort - in einem zugigen Gesprächsraum mit einem aus dem Rahmen gebrochenen Fenster. Obwohl nur relativ kurze Zeit zuvor sein Sohn eben durch dieses Fenster gestürzt ist, arbeitet er im Stehen ruhig und konzentriert an Unterlagen und wird sich generell kurz fassen und abweisend reagieren.

Er macht keinen Hehl daraus, dass er und sein Sohn sich nicht sehr nahe standen. Weswegen sein Sohn mit ihm an diesem Morgen sprechen wollte wisse er nicht, sagt er, auch nicht weswegen seine Hyänenzüchterin ihn tot sehen wolle. Aber diese habe einen Angriff der Tiere auf Amnakon befohlen, worauf sie ihn angesprungen und gegen das Fenster gedrückt haben, bis es nachgab und brach. Die verbliebenen Fenster zeigen, dass sie aus vielen kleinen Scheiben in einem feinen Holzrahmen bestehen und durchaus recht leicht brechen könnten. Unmöglich ist diese Darstellung der Dinge also nicht, aber die kalte Haltung des Koorons sollte mehr als verdächtig erscheinen.

Der Verwalter will trotz seiner abweisenden Front auf jeden Fall wissen, wer im Auftrag des Kaisers in der Stadt ist und ist misstrauisch. Sollten die Zeugen bei der Ankunft in der Festung also erst mit Wachen reden und sich für ein Gespräch mit Vayaaru entscheiden, wird er sie rasch zu sich zitieren lassen.

Nach dem Gespräch haben die Zeugen Erlaubnis, sich umzusehen - alles andere widerspräche auch dem Stand ihres Ordens, so altmodisch er sein mag. Die Wachen beobachten sie jedoch bei jedem Schritt in der Festung und werden sich auch auf ausdrücklich Anweisungen hin nur knapp außer Hörweite bewegen.

Die Mörderin

Vayaaru Tesath sitzt in einer der wenigen Zellen, die für spezielle Gefangene auf der Festung selbst eingerichtet sind. Sie liegen in den Fels des Bergsporns selbst und somit unter der eigentlichen Festung.

Hier steht Tilam Akath Wache, der einer der vier Eingeweihten in die Tat ist. Er genießt seine Macht über Vayaaru und die Situation und wird sich auch den Zeugen gegenüber unangenehm, dreist und überheblich geben und sie nur nach klarer Zurückweisung mit Vayaaru alleine lassen.

Mit einer 1/0-Probe auf Konzentration lässt sich leicht erkennen, dass die Zellen Belüftungsschächte haben - die aber genausogut zum Belauschen von Gesprächen geeignet sind.

Die Zeugen können mit Vayaaru reden, sie aber nicht aus ihrer Zelle lassen. Die Frau ist abweisend und sagt nur aus, dass sie Amnakon getötet hat aus Hass auf seine überhebliche Art und seine Wider- spenstigkeit gegen die Regierung

seines Vaters. Sie habe die Hyänen auf ihn gehetzt und diese hätten ihn durch das Fenster gedrängt.

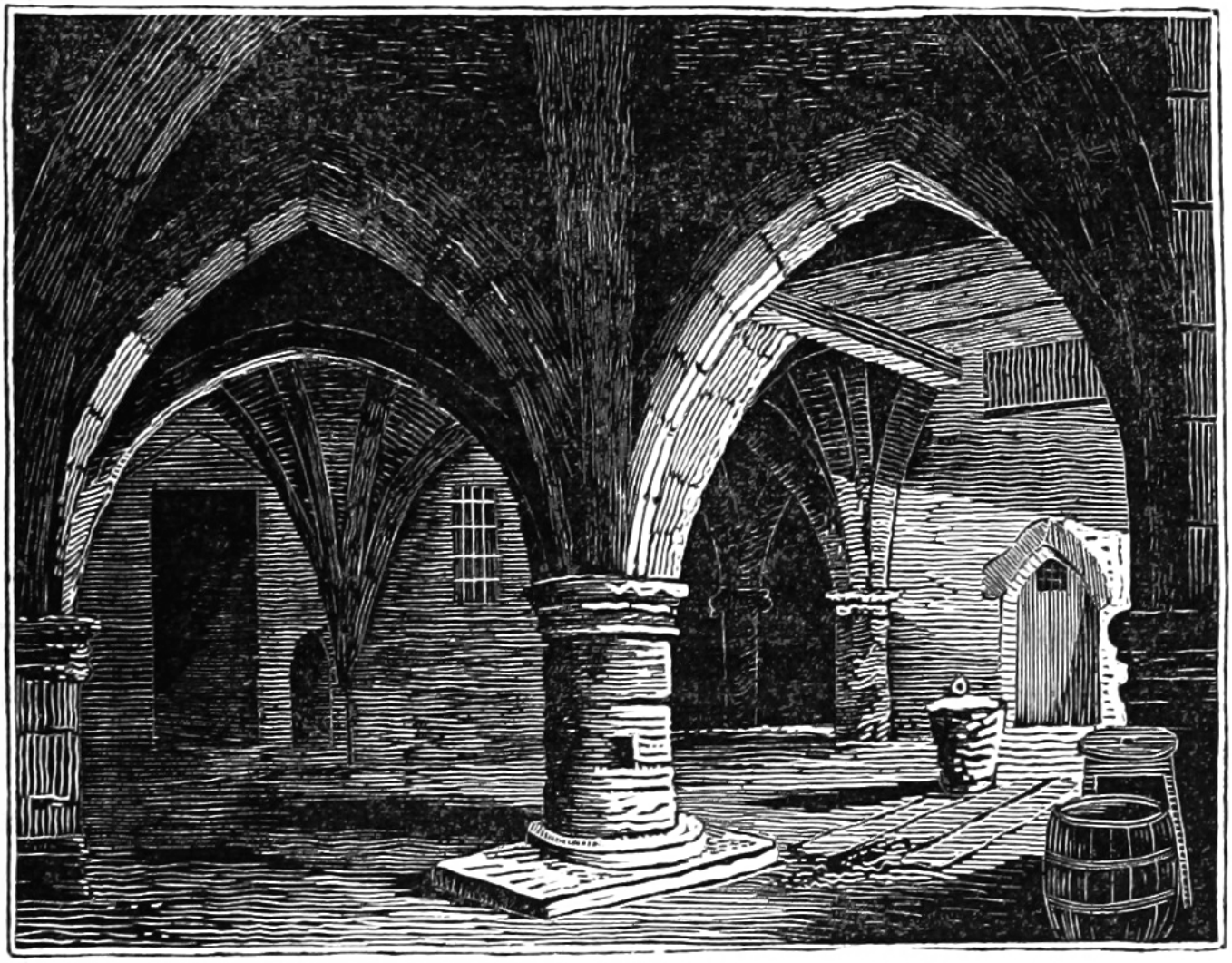
In einem längeren Gespräch kann man über Vayaaru erfahren, dass sie die Tiere in ihrer Pflege liebt und einen Mann und zwei Kinder in der Altstadt hat, die zu einem guten Teil von ihr abhängig sind.

Eine 3/1-Probe auf Empathie - 2/1 nach dem erwähnten längeren Gespräch - gibt Vayaaru zu, mehr zu wissen, aber Angst um ihre Familie zu haben. Wenn die Zeugen ihre Familie in Sicherheit bringen könnten, würde sie die Wahrheit sagen.

Sie gibt ihnen ein Losungswort mit: Tüpfelchen. Damit wüssten ihre Kinder und ihr Mann, dass eine Nachricht von ihr persönlich käme. Die Zeugen sollen ihr im Gegenzug das Losungswort ihrer Familie sagen, wenn sie sich um sie gekümmert haben.

Vertuschung

Wenn die Zeugen entscheiden, dass Amnakon offiziell besser tot wäre, zieht das weitere Schritte nach sich. Um die Wache zu täuschen, die den Tempel beobachtet, muss Stück für Stück der Schein der normalen Vorgehensweise bei einem Tod im Tempel gewahrt bleiben.
Daher muss der Tempel des Totengottes Adaan, der neben dem der Eneyera liegt, hinzugezogen werden. Der Tempelvorsteher Lamun Kacsat lässt sich leicht von Misyani und den Zeugen dazu bringen, bei dem Schauspiel mitzuma-



chen. Er und einige Novizen bringen gesegnete Hölzer, Rauchwerk und silberne Röhrenglocken aus ihrem Tempel herüber und stimmen Gesänge an, um "Leichnam" und Garten vom gewaltsamen Tod zu reinigen. Dies kann die Wache und damit auch den Verwalter der Stadt einige Stunden davon abhalten, pietätlos doch in den Tempel vorzudringen.

Danach muss irgendwann Zugang gewährt oder eine Leiche übergeben werden, um Ruhe vor den Nachforschungen zu haben. **Wie man in Aracii an eine falsche Leiche kommt, wenn man sie braucht, findet sich im Abschnitt Saibath.**

Familienschutz

Vayaaru Tesaths Familie wohnt in einem kleinen Haus, das zugleich die Töpferwerkstatt ihres Mannes ist, in der Altstadt. Die Familie ist besorgt, weil die Festung abgeriegelt wurde und eine Wache bei ihnen war, die nur vage sagte, Vayaaru wäre wegen eines Vorfalles verhaftet worden.

Mit dem Losungswort von Vayaaru können die Zeugen die Familie dazu bringen, ihnen zu glauben und rasch Unterschlupf außerhalb der Stadt zu suchen. Geschieht dies rasch, können sie der Wache auch entschlüpfen, die noch mit dem Chaos direkt nach der Tat beschäftigt ist und nicht mit einer Flucht rechnet.

Wenn dies erst im späteren Verlauf (mehr als vier bis sechs Stunden nach Amnakons Sturz) geschieht, müssen die Zeugen für ein Ablenkungsmanöver sorgen. Hier können Saibath oder Ikacsinye Caam helfen.

Die Familie ist dankbar wenn auch in großer Sorge um Vayaaru und **gibt den Zeugen ihr Losungswort: Teeschale.**

Hintergründe

Wenn sie um die Sicherheit ihrer Familie weiß, wird Vayaaru das wahre Geschehen schildern: Amnakon kam ins Arbeitszimmer seines Vater gestürmt und klagte ihn an, er habe Waffen und Erfindungen Amnakons an Sezessionisten verkauft oder weitergegeben und sich so gegen seinen Sohn und den Kaiser zugleich gestellt. Er drohte dies öffentlich zu machen und alle seine neueren Pläne direkt dem Kaiserhaus zu vermachen und die Stadt zu verlassen, auch wenn das eine Aufgabe des Kampfes um den Namen Danlith darstelle.

Hier brach die ruhige Fassade des Verwalters und er befahl, vor Wut schreiend, den Hyänen den Angriff. Als die Amnakon gegen das Fenster gedrängt hatten, gab Kooron selbst ihm den letzten Stoß.

Die Zeugen haben damit eine klare Aussage, dass der Verwalter sowohl einen versuchten Mord an seinem eigenen Sohn begangen hat als auch ein Verräter am Kaiserreich ist. In der von Kooron Woolat kontrollierten Stadt können sie mit diesem Wissen jedoch wenig anfangen.

Drei Dinge sollten für sie nun wichtig sein: **Die Information zu ihren Auftraggebern bringen, mögliche weitere Pläne Amnakons sichern und, falls er noch lebt, Amnakon aus der Stadt schmuggeln.** Die Pläne sollten sich am ehesten in Amnakons Werkstatt finden, eine Flucht mit oder ohne den Ingenieur

wird einige Kreativität erfordern.

Spätestens bei diesem Stand der Dinge sollte Ikacsinya Caam sich bei den Zeugen melden, die von Pamun Zershal um Unterstützung gebeten wurde. Die exzentrische Sängerin kann ihr Ansehen, ihr Geld und einen kleinen Fuhrpark einsetzen, um den Zeugen zu helfen.

Saibath

Eine Lösung für manches Problem kann der Saibath bieten, das organisierte Verbrechen Araciis. Die Angehörigen des Saibath sind in ihren eigenen Augen ehrenwerte Bürger, die nur dort aushelfen, wo die Gesetze im Weg sind. Der Kontakt zum Saibath ist einfach herzustellen, wenn ihr Angebot einer Wache am **Tempel** angenommen wurde. Die dort postierten Helfer liefern den Standort eines Ladens für Färberbedarf, in dem man auch nach goldenen Knöpfen und somit nach weiteren Waren und Dienstleistungen fragen kann.

Ohne diese Hilfe steht eine lange Suche an, die immer auch Gefahr bedeutet. In Abwesenheit der Zeugen könnten doch noch Wachen in den Tempel der Eneyera eindringen oder nach Vayaarus Aussage erfahren, dass sie den Zeugen die Wahrheit gesagt hat. Nach einigem Herumirren wird sich jemand vom Saibath selbst erneut an die Zeugen wenden und höflich Hilfe anbieten - dann ist aber bereits Zeit verloren gegangen.
Der ältliche Mann im Färberladen in einem Viertel der Neustadt führt die Zeugen auf ihre Fragen hin zu einem Hinterausgang, der wegen der Hanglage in den Untergrund führt. Nach mehreren Tunneln und Wechseln von alten Kellern zu ungenutzten Wasserleitungen geht es zu einer Reihe von Räumen mit unterschiedlichen "Angeboten". Suchen die Zeugen zum Beispiel nach einer Leiche, die sie als Amnakons ausgeben können, gibt es hier eine Art verborgenes Leichenhaus.

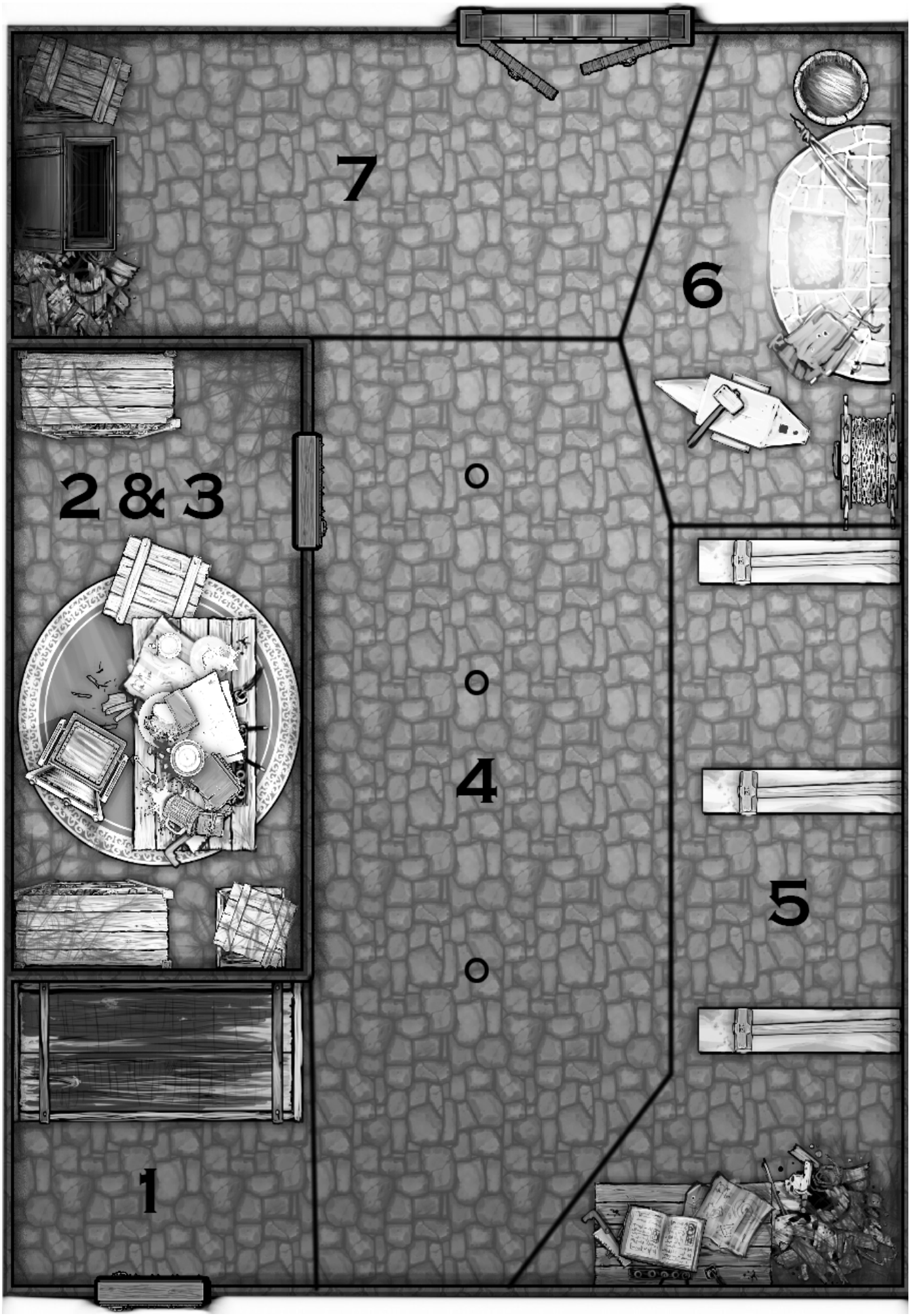
Was auch immer das Ziel ist, Kaliran Saibath wird dabei persönlich Kontakt mit den Zeugen aufnehmen und sich vorstellen. Er ist an den Vorgängen im Tempel der Eneyera interessiert und wird seine Hilfe im Gegenzug zur Wahrheit anbieten.

Nahezu alle illegalen Waren und Dienstleistungen sind hier erhältlich. Bei mehr als Knochenbruch und einfachem Diebstahl muss jedoch ordentliche Überzeugungsleistung in Form einer 3/1-Empathie-Probe abgelegt werden.

Werkstatt

Auf der Suche nach Hinweisen zu Amnakons Tätigkeiten - oder gezielt seinen Plänen für neue Waffen - werden die Zeugen vermutlich **Amnakons Werkstatt** aufsuchen. Das schmale, zweistöckige Gebäude liegt in der Altstadt nahe des Großen Damms und wird von anderen Schmieden und Werkstätten eingerahmt.

Es gibt zwei Zugänge von außen. An der Front befindet sich ein großes Tor, durch das auch schwerere Arbeitsstücke transportiert werden könnten. Es ist von innen mit einem schweren Balken gesichert. In das Tor ist eine kleinere Zugangstür eingearbeitet, aber diese wiederum mit einem komplexen mechanischen Schloss versehen. Auf der Rückseite des Gebäudes findet sich eine zweite Tür, die allerdings nur von innen mit einem einfachen Riegel verschlossen ist.



Karte: dungeonfog.com

Das Schloss kann mit Werkzeug und einer 3/0-Probe auf Geschick geöffnet werden, der Riegel mit einer Messerklinge oder Ähnlichem und einer 2/0-Probe auf Geschick. Alternativ kann ein Architekt Kontakt mit dem Gebäude aufnehmen und Riegel oder Balken bewegen lassen, das Schloss jedoch nicht öffnen. Ein Eindringen von der Front wird Fragen nach sich ziehen und bald die Wache auf den Plan rufen, die abgewimmelt oder gemieden werden muss. Am Hintereingang bleiben die Zeugen jedoch ungesehen.

Im Inneren findet sich ein einstöckiges Büro, das eine Art kleinen Raum im Raum bildet. Ansonsten sind die zwei Stockwerke eine offene Halle, in der Regale, Werkbänke, eine Esse und mehrere schwere Hammerwerke stehen.

Wenn die Zeugen hier nicht innerhalb kürzester Zeit nach dem Vorfall erscheinen, werden sie bei ihrem Besuch von den **Agenten der Puppenspielerschule** überrascht, die auf Weisung Kooron Woolats hin nach neuen Plänen Amnakons suchen. Es bleibt gerade genug Zeit, sich zu orientieren, dann öffnet sich die Tür zur Nachbarschmiede, die auf das "Dach" des Büros führt (**Zone 2 & 3**) und zwei Söldner sowie der Puppenspieler Ulaidin Zershal treten ein. Sind die Zeugen recht spät dran, ist diese Gruppe sogar schon dabei, alle Möbel und Winkel zu durchsuchen.

Im Kampf sind **Zone 1 und 7** ohne Besonderheiten, jedoch voneinander jeweils nicht einsehbar. **Zone 2** ist innerhalb des Büros und von allen anderen Zonen getrennt. **Zone 3** ist auf dem Büro und hat Sicht auf alle Zonen außer 2. **Zone 6 und 7** enthalten die Esse und die Hammerwerke und behindern bei einem Kampf durch die schweren Geräte: Jede Bewegung darin, dorthin oder aus ihnen hinaus kann nur mit einer erfolgreichen 1/1-Probe auf Geschick absolviert werden.

In **Zone 4** hängen Flaschenzüge und Seile von der Decke. Ulaidin wird als erste Handlung seine Kräfte nutzen, um diesen Leben einzuhauchen. Sie greifen um sich und versuchen, Zeugen zu packen. Wem keine 2/1-Probe auf Geschick gelingt, wird so an Ort und Stelle festgehalten und kann sich nicht fortbewegen.

Die Söldner verfügen über die Werte Fernkampf 6 und Nahkampf 5, werden aber nach ersten Wunden die Flucht in die Nachbarwerkstatt antreten. **Ulaidin weist Fernkampf 2 und Nahkampf 1** auf und wird ebenfalls flüchten, wenn ihn seine Unterstützung verlässt.

Eine Söldnerin (der andere Schläger ist ein Mann) greift sich eine **testbereite Druckluftwaffe** vom Dach des Büros und kann diese offenbar einsetzen. Ab der zweiten Runde feuert sie damit - die Waffe erzeugt automatisch 2 Wunden pro Treffer. Die ganze Konstruktion ist ein schwerer Lauf mit Schlauchanschlüssen. Die Druckluft befindet sich in einem massiven Behälter, zu dem die Schläuche führen.

Die Söldner können im Fall einer Gefangennahme nur sagen, dass sie von Ulaidin angeheuert worden. Ulaidin hingegen verweist auf die Schule der Puppenspieler außerhalb von Aracii und dass er nach Plänen suchen sollte.

Es kann aber auch leicht sein, dass alle drei flüchten. In der Nachbarwerkstatt ist man darüber irritiert, dort haben die Eindringlinge einen der Arbeiter besto-

chen, um Zugang zum ersten Stock zu bekommen und so die Verbindungstür aufbrechen zu können.

Die Pläne selbst sind in Amnakons chaotischem Schreibtisch im Büro versteckt. Eine 2/0-Probe auf Konzentration ist nötig, um sie zu finden, und eine 2/1-Probe auf Geschickt, um die Kombination an Druck- und Schiebepunkten zu ertasten, die sie öffnet. Es handelt sich um detaillierte und saubere Konstruktionszeichnungen einer Druckluftwaffe, die klein und leicht genug ist, um mit einem kleinen Druckluftbehälter von einer Person in den Kampf geführt und beweglich eingesetzt zu werden.

Flucht

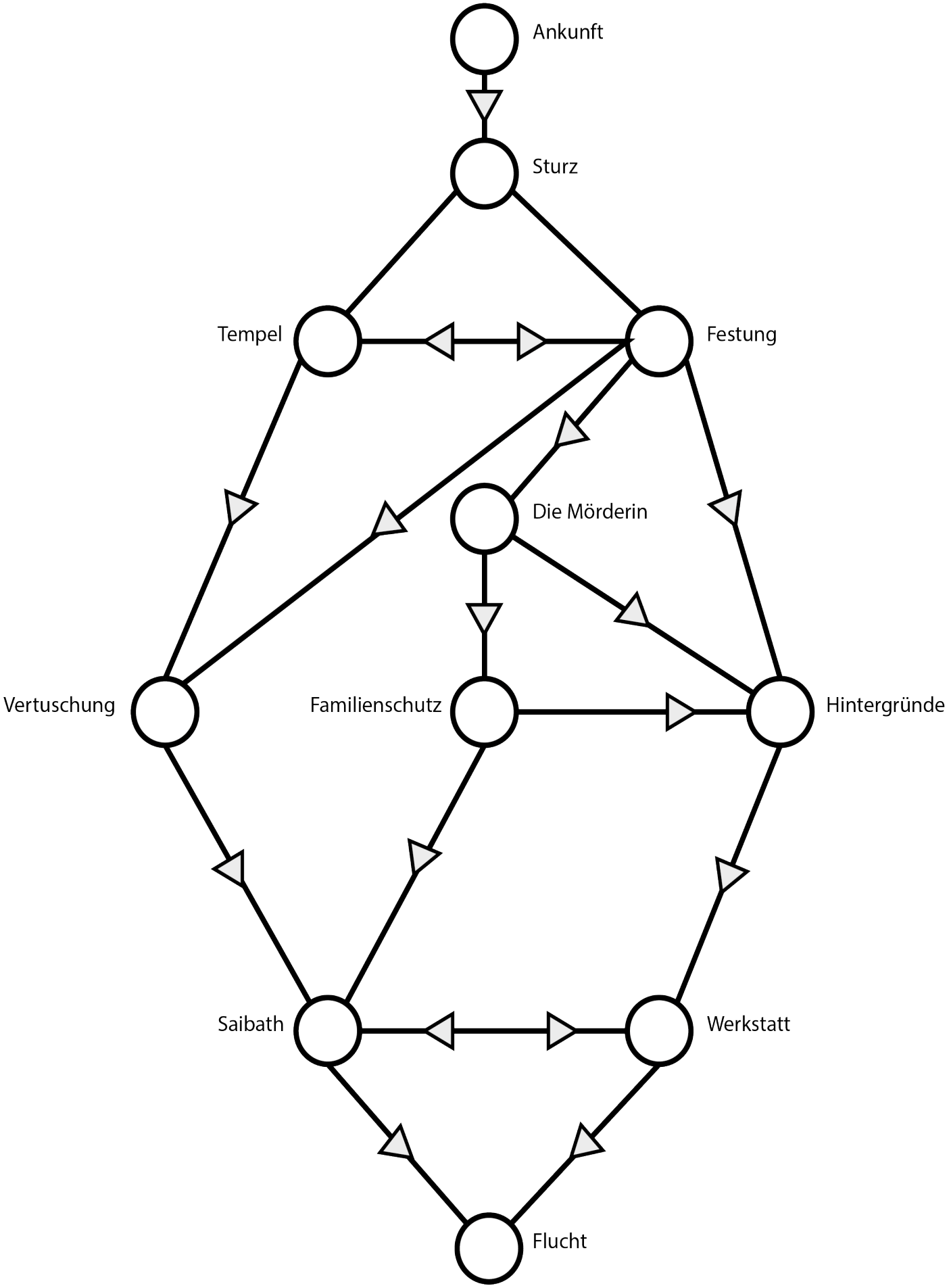
Wenn die Hintergründe aufgeklärt sind ist klar: Amnakons Waffen und sein Geschick dürfen nicht in falsche Hände fallen und der Verwalter der Stadt ist ein Verräter. Mit diesem Wissen (und idealerweise Amnakon und den Plänen) müssen die Zeugen nun entkommen, denn sich Kooron Woolat in seiner Stadt entgegenzustellen ist sinnlos.

Der beste Weg führt über den Flusshafen südlich der Stadt und auf ein Boot. Hier können entweder der Saibath oder Ikacsinye Caam helfen.

Unter Beobachtung der Wachen muss also möglichst heimlich Amnakon, der immer noch bewusstlos ist, in ein Fahrzeug verbracht und aus der Stadt geschafft werden. Dazu kann die Menge gegen die Wache aufgewiegelt werden (Proben auf Empathie), eine listige Route ausgeheckt (Konzentration) oder Schläger und Ikacsinyes Reichtum in die Waage geworfen werden. Letzte Verfolger wie Kisal Kacsat können dann die Zeugen bei Verladen auf das vom Saibath oder Ikacsinye gestellte Boot aufzuhalten versuchen. Normale Wachen verfügen über Nahkampf 5, Kisal über 7.

Mit Ablegen des Bootes endet das Abenteuer, aber es sind nun genug Fäden und Anklagen offen, um nach Wunsch eine Kampagne aufzubauen. Idealerweise konnten Amnakon gerettet und seine Pläne gesichert werden. Es kann aber auch zu Ausgängen kommen, bei denen beides in die Hände des Verwalters oder der Puppenspieler gefallen ist - umso dringender sollten die Zeugen dann mit kaiserlicher Unterstützung zurückkehren.

Als Belohnung erhalten alle gespielten Figuren einen Würfel, den sie beliebig auf ein Attribut aufschlagen dürfen.


Ankunft
Sturz
Tempel
Festung
Die Mörderin
Vertuschung
Familienschutz
Hintergründe
Saibath
Werkstatt
Flucht