Spielfertig: Eine Tharunische Runenherrin

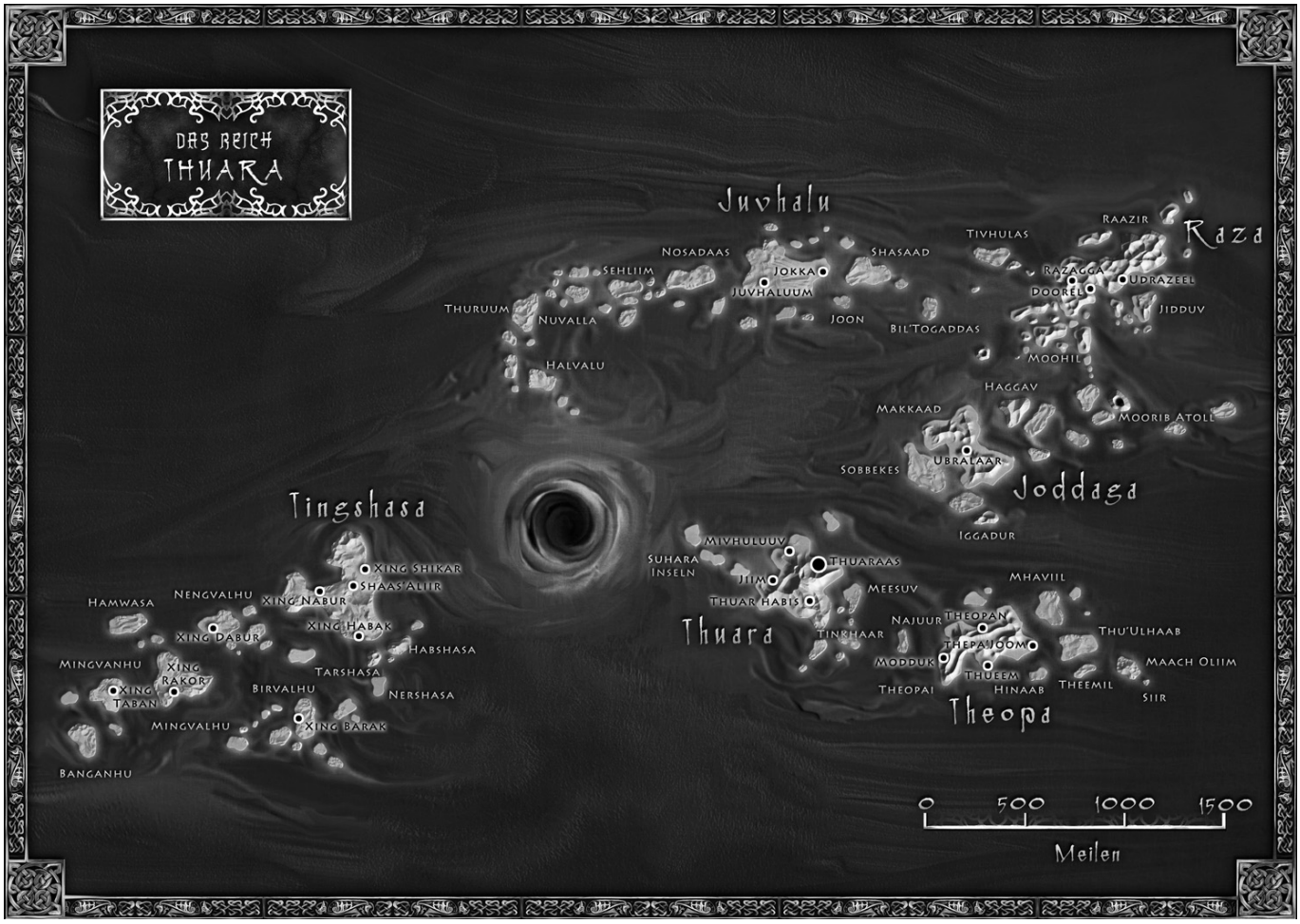
Von Marcus Jürgens, Arne Gniech und Sean David Schöppler
Karten von Markus Holzum
Illustrationen: Jörg Drühl, Layout: Linus Rowedda

Vorbemerkung

Im Regelband **Wege nach Tharun** (im Folgenden abgekürzt WnT) haben wir auf die Veröffentlichung von Archetypen oder Beispielcharakteren verzichtet. Dies geschah nicht nur aus Platzgründen, sondern vor allem deshalb, weil wir das Buch als Handbuch am Spieltisch möglichst nur mit Dingen füllen wollten, die auch eine wiederkehrende praktische Relevanz haben.

Dennoch kann die Darstellung von Archetypen, sei es als spielfertige Helden oder Heldinnen oder auch als einsatzfähige NSCs für den oder die Spieleiter/-in, sehr nützlich sein und veranschaulicht mitunter auch ein paar Aspekte des Regelwerks, die den Rahmen eines Beispiels sprengen und im Zusammenhang zeigen, was die Möglichkeiten und Reize des Spiels ausmacht. Kurz gesagt, bei folgendem Artikel handelt es sich um einen Luxusartikel, der nicht zur Pflichtlektüre gehört, aber das Spiel hoffentlich bereichern, inspirieren, einfacher oder schöner machen kann. Es ist somit, hoffen wir, ein passendes Geschenk für einen nanduriatischen Adventskalender.

Sollte dieses Format auf Gefallen stoßen, sind weitere Artikel dieser Art durchaus vorstellbar ...



Das Reich Thuara bildet die besten Runenkundigen Tharuns aus

© 2015 Uhrwerk Verlag, Köln

Oulikou Saviir

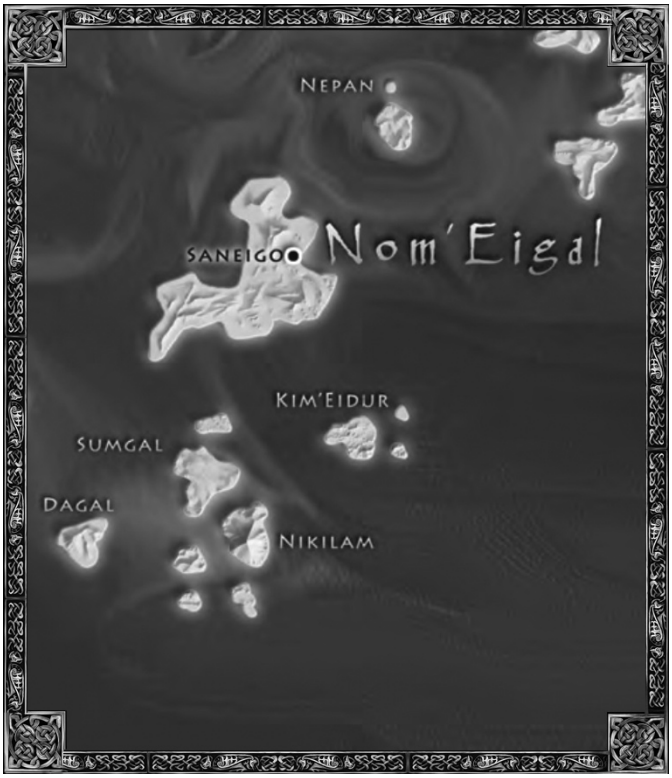
Eine thuarische Nahamkiim aus dem Archipel Tingshasa, Insel Tingshasa, Stadt Shaas'Aliir
Volk: Thuaris
Kultur: Thuara (Höfische Familie)
Profession: Thuarische Nahamkiim
Geschlecht: Weiblich

Geschichte

Oulikou Saviir ist eine junge *Nahamkiim* (vgl. Die **Welt der Schwertmeister** 221) – thuarisch *Bezwingerin der Fremdheit* – aus dem Archipel Tingshasa, im Reich Thuara. Alle *Nahamkiim* gehören dem *Orden der Fremden Wacht* an und sind die einzigen Thuaris, die Runensteine besitzen dürfen.

Oulikou hat ihre Runensteine von der *Sombrai* Tingshasas erhalten, der Oulikou schon von klein auf als besonders gelehrig aufgefallen war. Ihre Ausbildung mit *Feuer*-Runenstein und *Luft*-Runenstein sollte sie auf den Dienst auf der Kymafestung von Razagga vorbereiten, der die mächtige Drachen-Kymanai Nuuria Shareev vorsteht.

Diese Pläne wurden durch den Angriff einer ilshitischen Expansionsstreitmacht unter der Heerführerin Nagendra Karan jäh durchkreuzt. Den Ilshis gelang es, große Teile Tingshasas zu erobern – seitdem betrachten sie den thuarischen Archipel als ›Provinz‹. Oulikou wurde auf der Insel Hamwasa von ihnen gefangengenommen und ins benachbarte Reich Ilshi Vailen entführt. Runenherrinnen, erst recht solche im Besitz von Runensteinen, stellen eine unschätzbare Kriegsbeute für die revolutionäre Provinzherrscherin Karan dar. Angekommen im Archipel Nom'Eigal soll Oulikou in die *Violette Kaste* Ilshi Vailens aufgenommen werden. Die Angehörigen der *Violetten Kaste* sind für die Bewahrung der Runensteine und die Ausübung und Kontrolle der Runenmagie zuständig. Die Rolle der *Violetten Kaste* ist also durchaus mit der der *Nahamkiim* Thuaras vergleichbar. Allerdings entgeht Oulikou nicht die offenkundige Tatsache, dass in der *Violetten Kaste* sowohl Männer als auch Frauen organisiert sind, und dass beide Geschlechter absolut gleiche Bedeutung zu haben scheinen, während im Reich Thuara als Nahamkiim nur Frauen ausgewählt werden. Wenngleich die thuarischen Nahamkiim wegen ihrer Runenmagie gefürchtet sind, werden sie doch meist als den Männern niederrangig behandelt. Schon nach wenigen Tagen in ilshitischer Gesellschaft ahnt Oulikou deshalb, welche Freiheit sie erlangen könnte, wenn es ihr gelänge, sich in der *Violetten Kaste* Ilshi Vailens zu bewähren.



Nom'Eigal,
Heimat der ›Schmiede des Geistes‹
© 2015 Uhrwerk Verlag, Köln

Der Archipel Nom'Eigal leidet, wie alle Archipele Ilshi Vailens, unter einer elementaren Plage: Dem *Bann des Feuers*. Daher entflammen seine Bewohner immer wieder in heißem Zorn und sind von glühender Rachsucht oder Wut erfüllt – ein unübersehbares Phänomen, das Ouliko einschüchtert, zugleich aber auch herausfordert. Sie wird in Nom'Eigal dem Orden Schmiede des Geistes zugeordnet und weckt in den Augen ihrer neuen Vorsteherin Eigata Nom'Eigal große Hoffnungen, scheint sie doch durch den Besitz von zwei Runensteinen *Luft* und einem *Feuer-Stein* hervorragend geeignet, den elementaren Flüchen Ilshi Vailens begegnen zu können. Eigata fördert ihren neuesten Schützling daher und bemüht sich, eventuelles Misstrauen gegen die thuarische *Nahamkiim* zu zerstreuen.

Äußere Erscheinung und gesellschaftliche Rolle

Oulikou Saviir ist 88 Finger (166 cm) groß, von fülliger und wohlgerundeter Statur und trägt schwarzes, leicht gekräuseltes, hüftlanges Haar.

Sie trägt weiße, wallende Gewänder mit violetten Säumen und Zierborten und eine Halskette mit üppigen roten und violetten Edelsteinen (Granat und Amethyst).

Oulikou ist nicht gerüstet und nicht bewaffnet. Das entspräche auch nicht ihren Privilegien und Pflichten. Es ist Aufgabe der *Guerai*, Leib und Leben der *Nahamkiim* zu schützen. Das gilt in Thuara genauso wie in Ilshi Vailen für die Mitglieder der *Violetten Kaste*. Kaum jemand käme auf die Idee, eine Runenherrin anzugreifen, selbst wenn diese offensichtlich schädliche Magie anwendet. Einerseits ist die Kontrolle und Bekämpfung feindlicher Magie die Aufgabe der eigenen Runenkundigen, andererseits ist Angst vor Magie (Arkanophobie) ein häufiges Phänomen.

Eigenschaften

MU 13 | **KL** 16 | **IN** 14 | **CH** 14 | **FF** 12 | **GE** 10 | **KO** 10 | **KK** 10
SO 8 | **MR** 10 | **GS** 7 | **WS** 5
LeP 23 (11/7/5) | **AuP** 30 | **AsP** 39
AT-Basis 7 | **PA-Basis** 7 | **FK-Basis** 7 | **INI-Basis** 10 | **Ausweichen** 7
AP 600

Vorteile

Astrale Regeneration: 2, Astralmacht: 6, Blendsicht, Herausragende Eigenschaft (Klugheit): 1, Hitzeresistenz, Hohe Magieresistenz: 2, Mitglied einer Herrscherfamilie, Vollzauberer

Nachteile

Arroganz: 5, Autoritätsgläubig: 6, Dunkelangst: 5, Eitelkeit: 5, Kälteempfindlichkeit, Meeresangst: 5, Neugier: 5, Niedrige Lebenskraft: 2, Randgruppe, Unfähigkeit für [Talentgruppe] Nahkampf, Verpflichtungen, Vorurteile gegen Abschaum: 8

WESENSZÜGE

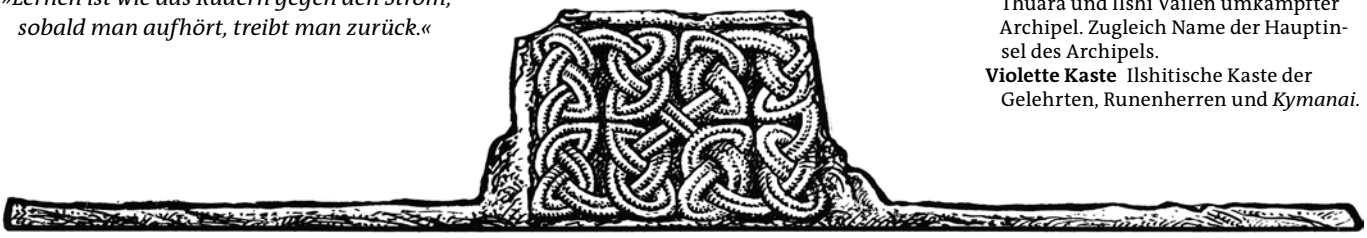
Oulikou ist eine sehr begabte Runenherrin von ausgesprochener Klugheit und Gelehrsamkeit, großer Astralmacht und einem schlummernden Potenzial zu sehr schneller astraler Regeneration. Überdies ist sie mit einer hohen Magieresistenz ausgestattet.

Dunkelangst und Autoritätsgläubigkeit sind regeltechnische Nachteile, die Oulikou quasi mit allen Tharunern und Tharunerinnen teilt. Auch Meeresangst ist eine stark verbreitete Gottesfurcht und Angst vor der unendlichen Tiefe, die zum Phobischen neigt und jede Seereise zu einer Qual macht – nicht, dass diese Angst irrational wäre, denn tharunische Ozeane und auch schon die küstennahen Gewässer sind voller unheimlicher und nicht selten tödlicher Gefahren.

Arroganz und Eitelkeit sind hingegen individuelle Merkmale Oulikous, die weiß, dass sie eine besonders begabte Runenherrin ist, und dies andere *Nahamkiim* – und in ihrer neuen Heimat ebenso ilshitische Runenkundige – auch gerne spüren lässt. Ihre Neugier lässt sie unermüdlich forschen und experimentieren und bringt sie mitunter auch in unnötige Gefahren.

TYPISCHE AUSSPRÜCHE

»Wer nichts riskiert, der gewinnt auch nicht.«
»Das Spiel mit dem Feuer ist meine Pflicht als Nahamkiim.«
»Dem Unwissenden werden acht und acht Irrtümer vergeben, dem Gelehrten nicht ein einziger.«
»Der Tag ist zum Sehen, die Nacht zum Hören da.«
»Der Weise lässt sich weisen durch einen Wink, der Tor durch einen Fußtritt.«
»Die Katze miaut nicht auf der Jagd.«
»Die Speise ist nur schmackhaft, wenn der, der sie bereitet, auch davon isst.«
»Lernen ist wie das Rudern gegen den Strom, sobald man aufhört, treibt man zurück.«



GLOSSAR

Azarai Priester, nach Rang in Niedere und Hohe *Azarai* unterteilt.
Azourou *Numinai* aus Tingshasa.
Guerai Kriegerkaste Tharuns, nach Rang in Niedere und Hohe *Guerai* unterteilt. Nur *Guerai* haben das Recht, Waffen zu tragen. Ihre Pflicht ist der Schutz der Bevölkerung und die aufopferungsvolle Loyalität zu ihrem Herrn.
Hamwasa Äußere, nach Ilshi gewandte Insel im Archipel Tingshasa.
Eigata Nom'Eigal *Sombrai*. Vorsteherin des ilshitischen Ordens ›Schmiede des Geistes‹ in Nom'Eigal.
Ilshi Vailen Eines der acht äußeren Reiche Tharuns. Nachbar zu Hashandra und Thuara.
Kyma Bezeichnung sowohl für Stallungen als auch für die Kunst, Reittiere zu zähmen und zu reiten.
Kymanai Tierbändiger und Rittmeister. Sie zähmen mit Hilfe von Runensteinen die Rieseninsekten, -echsen und -spinnen Tharuns. In Ilshi Vailen gehören sie der *Violetten Kaste* an.
Nagendra Karan Erfolgreiche Heerführerin der Expansionsstreitmacht aus dem Archipel Nom'Eigal im Reich Ilshi Vailen.
Nahamkiim Runenherrinnen aus Thuara. Alle *Nahamkiim* gehören dem *Orden der Fremden Wacht* an.
Nom'Eigal Archipel im Reich Ilshi Vailen. Leidet unter dem *Bann des Feuers*, einer der elementaren Plagen die das ganze Reich Ilshi Vailens bedrücken.
Numinai Seefahrer und Navigatoren bzw. Seefahrerinnen und Navigatorinnen, denn in Thuara haben nur Frauen die Aufgabe, Runensteine zu benutzen. Daraus folgend sind alle *Numinai* in Thuara Frauen – auch wenn sie noch keinen Runenstein benutzen. In Ilshi Vailen sind die Numinai in der Blauen Kaste organisiert.
Nuuria Shareev Berühmte thuarische *Kymanai* auf der Drachenfestung Razagga.
Orden der fremden Wacht In diesem Orden sind alle Runenherrinnen Thuaras organisiert, also die *Nahamkiim*. Dem Orden steht der (männliche) *Hohe Azarai* des *Ojo'Sombri Ojombralu* vor. Ihm direkt untergeordnet sind die vier *Sombrai* des Ordens, die *Meisterinnen der Fremdheit*. Aufgaben des Ordens sind die Kontrolle der Runenmagie, die Bewahrung der Runensteine und die Überwachung der *Kymanai* und *Numinai*. Siehe auch **Welt der Schwertmeister** S. 221.
Shaas'Aliir Stadt auf der Insel Tingshasa im Archipel Tingshasa.
Sombrai Runenherrinnen und -herren im Besitz eines Geist-Runensteins. Ihnen kommt oft eine besondere Rolle in der Ausbildung von Runenkundigen zu.
Thuara Eines der acht äußeren Reiche Tharuns. Nachbar zu Ilshi Vailen und Memonhab.
Tingshasa Zwischen den Reichen Thuara und Ilshi Vailen umkämpfter Archipel. Zugleich Name der Hauptinsel des Archipels.
Violette Kaste Ilshitische Kaste der Gelehrten, Runenherren und *Kymanai*.

Profane Fertigkeiten

Kulturkunde Thuara, Ortskenntnis (Shaas'Aliir)

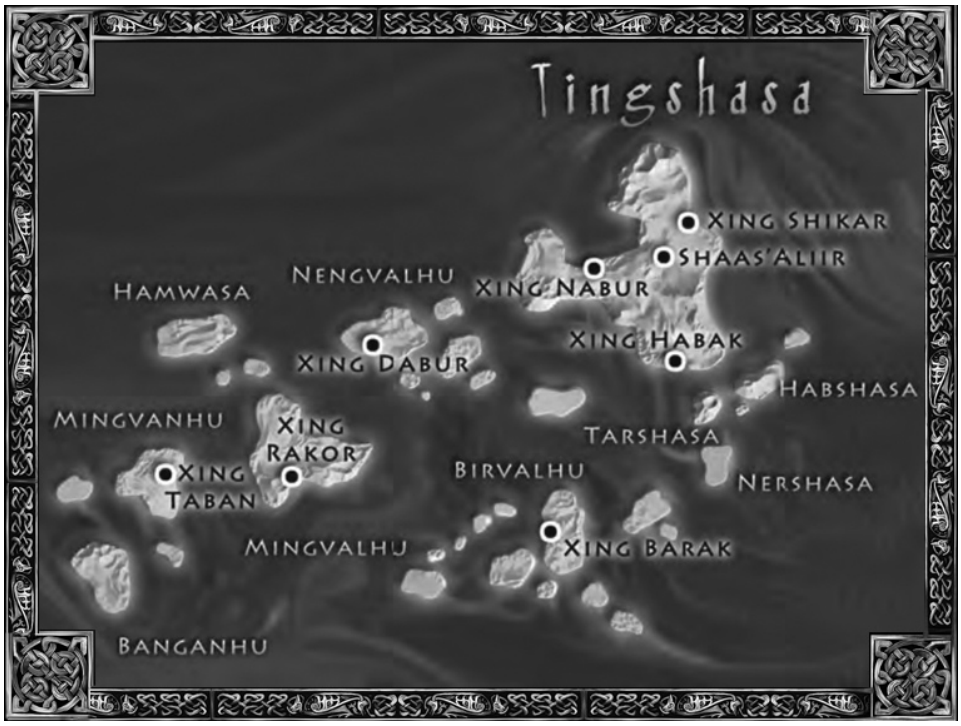
Talente

KAMPFTECHNIKEN
Dolche 5, Hiebwaffen 0, Raufen 2, Ringen 2, Säbel 0,
Wurfmesser 0

KÖRPERLICHE TALENTE
Athletik (GE/KO/KK) 1, Klettern (MU/GE/KK) 0,
Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 2,
Schleichen (MU/IN/GE) 2, Schwimmen (GE/KO/KK) 0,
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) 7, Sich verstecken (MU/IN/GE) 2,
Singen (IN/CH/CH) 0, Sinnenschärfe (KL/IN/IN) 5,
Tanzen (CH/GE/GE) 1, Zechen (IN/KO/KK) 1

GESELLSCHAFT
Etikette (KL/IN/CH) 7, Gassenwissen (KL/IN/CH) 1, Lehren (KL/IN/CH) 7,
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 6, Schriftlicher Ausdruck (KL/IN/IN) 6,
Überreden (MU/IN/CH) 6

NATUR
Fährtensuchen (KL/IN/KO) 0, Orientierung (KL/IN/IN) 1, Wildnisleben (IN/GE/KO) 1



Tingshasa – Heimat von Oulikou – nun umkämpfter und besetzter Archipel.
© 2015 Uhrwerk Verlag, Köln

WISSEN
Anatomie (MU/KL/FF) 0, Geschichtswissen (KL/KL/IN) 2, Götter und Kulte (KL/KL/IN) 8,
Heraldik (KL/KL/FF) 4, Kryptographie (KL/KL/IN) 7, Magiekunde (KL/KL/IN) 9,
Mechanik (KL/KL/FF) 0, Pflanzenkunde (KL/IN/FF) 5, Philosophie (KL/KL/IN) 3,
Rechnen (KL/KL/IN) 8, Rechtskunde (KL/KL/IN) 7, Sagen und Legenden (KL/IN/CH) 7,
Sprachenkunde (KL/KL/IN) 6, Staatskunst (KL/IN/CH) 0, Tierkunde (MU/KL/IN) 0

SPRACHEN UND SCHRIFTEN
Heilige Sprache der Azarai (20) 7, Tharunisch (18)
2, Thuarisch (16) 14, Vailisch (17) 8,
Tharunische Zeichen (12) 7

HANDWERK
Alchimie (MU/KL/FF) 5, Hauswirtschaft (IN/CH/FF) 2, Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF) 1, Holzbearbeitung (KL/FF/KK) 0, Kartografie (KL/KL/FF) 0, Kochen (KL/IN/FF) 1, Lederarbeiten (KL/FF/FF) 0, Malen/Zeichnen (KL/IN/FF) 5, Schneidern (KL/FF/FF) 1, Viehzucht (KL/IN/KK) 1

Magische Sonderfertigkeiten

Die magische Ausbildung der thurarischen *Nahamkiim* ist in Tharun ohne Vergleich. Sie konzentriert sich fast ausschließlich auf den Umgang mit den Runensteinen und die Zauberkunst, da Waffenhandwerk und Mashakünste den *Nahamkiim* verwehrt sind.

Folgende Sonderfertigkeiten hat Oulikou bisher erlernt:
Aura verhüllen, Eiserner Wille I, Große Meditation, Ritualkenntnis (Runenmagie), Runenbesitz, Runenmeditation (Feuer), Runenmeditation (Luft), Runenorakel, Runenzauber, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle, Zauberroutine

Ausrüstung

Gute Kleidung, Halskette mit Edelsteinen, Schreib- und Zeichenutensilien, 5 Runensteine *(Feuer, Luft, Luft, Weichheit, Licht)*, Kästchen im Samtbeutel (enthält die Runensteine) und eine lederne Tragetasche.

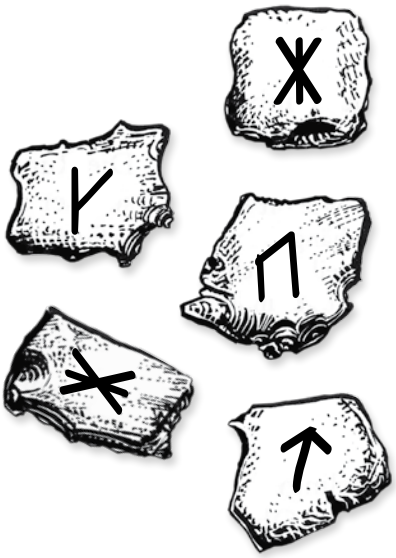
Magie

Oulikou besitzt fünf Runensteine: *Feuer, Luft, Luft, Licht* und *Weichheit*. Ihre Runenfertigkeiten sind in ihrer Ausbildung sehr gleichmäßig gefördert worden. In allen vier für sie relevanten Runenfertigkeiten hat sie einen Wert von 7. Das hat nebenbei zur Folge, dass alle ihre Zauber einen Fertigkeitswert von 7 aufweisen.

Aktuell hat Oulikou 30 Runenzauberkombinationen belegt. Da sie eine Astralmacht von 39 AsP zur Verfügung hat, wäre es ihr aktuell möglich, noch 9 weitere Zauber zu belegen, bis sie diese Beschränkung erreicht (vgl. **WnT** 119). Insgesamt stehen ihr bis zu 60 mögliche Runenzauber zur Verfügung. Mittelfristig muss also die Vergrößerung ihrer Astralmacht eines ihrer Ziele sein. Zur Unterscheidung der beiden Luft-Runensteine setzen wir ein (a) und ein (b) in Klammern.

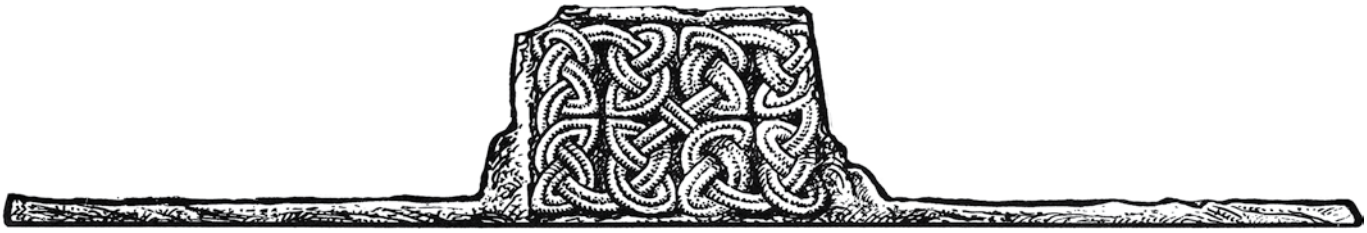
Jede Kombination von drei verschiedenen Runensteinen ermöglicht sechs verschiedene Varianten. Sie hat zehn verschiedene Kombinationen von drei Runensteinen:

Feuer • Luft (a) • Luft (b)	Alle sechs (6) Kombinationen wurden belegt.
Feuer • Luft (a) • Licht	Alle sechs (6) Kombinationen wurden belegt.
Feuer • Luft (a) • Weichheit	Fünf (5) von sechs Kombinationen wurden belegt.
Feuer • Luft (b) • Licht	Eine (1) von sechs Kombinationen wurde belegt.
Feuer • Luft (b) • Weichheit	Vier (4) von sechs Kombinationen wurden belegt.
Feuer • Licht • Weichheit	Eine (1) von sechs Kombinationen wurde belegt.
Luft (a) • Luft (b) • Licht	Eine (1) von sechs Kombinationen wurde belegt.
Luft (a) • Luft (b) • Weichheit	Keine (0) der sechs Kombinationen wurde belegt.
Luft (a) • Licht • Weichheit	Fünf (5) von sechs Kombinationen wurden belegt.
Luft (b) • Licht • Weichheit	Eine (1) von sechs Kombinationen wurde belegt.



Die Zauber, die sie belegt hat, teilen sich in folgende Anwendungsgebiete: Feuerzauber (Schaden und Verteidigung), Erkenntnisse und Geheimnisse, Illusionen, Umweltbeeinflussung.

Sie verfügt auch über zwei Zauber, die sie für die Untersuchung und Bekämpfung des *Banns des Feuers* in Nom'Eigal geeignet erscheinen lassen: *Zornesrausch stoppen* und *Zorn mildern*.



Oulikous Runenzauber

Feuer • Luft (a) • Luft (b) ZfW (FF/FF/MU) 7

ZERSPRENGENDE GLUT
Runen: Luft • Luft • Feuer (18)
Bedeutung: »Die Luft • mit Hilfe der Luft • wird entflammt und explodiert«
Probe: FF/FF/MU, **Reichweite:** 7 Schritt (Zone)
Wirkungsdauer: Augenblicklich (n)
Wirkung: Die Luft in der Zielzone wird von der Runenherrin aufgeheizt und dann zur Explosion gebracht, wobei ZfW einzelne Glutfronten entstehen. Der hierdurch entstandene magische Schaden liegt im Zentrum bei 6w6+ZfP*/2 TP plus Sekundärschaden (Feuer) und nimmt nach außen hin je Schritt um einen Würfel mit der noch vorhandenen kleinsten Augenzahl ab, bis kein Würfel mehr übrig ist. Die Glutfronten fliegen dabei willkürlich, so dass nicht genau gesagt werden kann, wen sie letzten Endes treffen.

LUFT MIT FEUER REINIGEN
Runen: Luft • Feuer • Luft (18)
Bedeutung: »Die Luft • durch Feuer • gereinigt wird«
Probe: FF/MU/FF, **Reichweite:** Berührung (Zone, 1 Schritt Radius)
Wirkungsdauer: 1 SR + 50 %
Wirkung: Sobald die Runenherrin neben Feuer steht oder eine brennende Fackel in der Hand hält, wird die Luft um sie herum von sämtlichen Giftstoffen und Qualm bereinigt. Dies funktioniert sogar bei verseuchter Luft. Der verzauberte Bereich wandert dabei stets mit der Runenherrin mit.

FEUERATEM
Runen: Luft • Luft • Feuer (18)
Bedeutung: »Kreatur der Luft • durch meinen Atem • wird entflammt«
Probe: FF/FF/MU, **Reichweite:** 21 Schritt (Einzelwesen)
Wirkungsdauer: Augenblicklich (n)
Wirkung: Die Runenherrin stößt einen drachenartigen, feurigen Atem aus, das beim Opfer 27 TP magischen Feuerschaden plus Sekundärschaden anrichtet. Beim Opfer muss es sich dabei um eine Kreatur der Lüfte handeln, also z. B. um einen Vogel, ein Fluginsekt oder einen Luft-Elementar.

FRISCHE BRISE
Runen: Feuer • Luft • Luft (18)
Bedeutung: »Wärme • durch Luft • wird fortgeweht«
Probe: MU/FF/FF, **Reichweite:** Berührung (Zone, ZfW Schritt Radius, max. 6)
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Wirkung: Um die Runenherrin herum entsteht Zone mit ihr im Zentrum, die sich stets mit ihr bewegt und in der ein Luftzug warme Luft abtransportiert und möglichst kühle Luft nachströmen lässt. Auf diese Weise sinkt die gefühlte Temperatur in diesem Gebiet um eine Stufe auf der Temperatur-Skala bis zu minimal normalen Temperaturen.
Anmerkung: Die doppelte Belegung mit Luft erhöht hier den Radius um 2 Schritt. Alternativ ließe sich natürlich auch die Wirkungsdauer um 50 % verlängern.

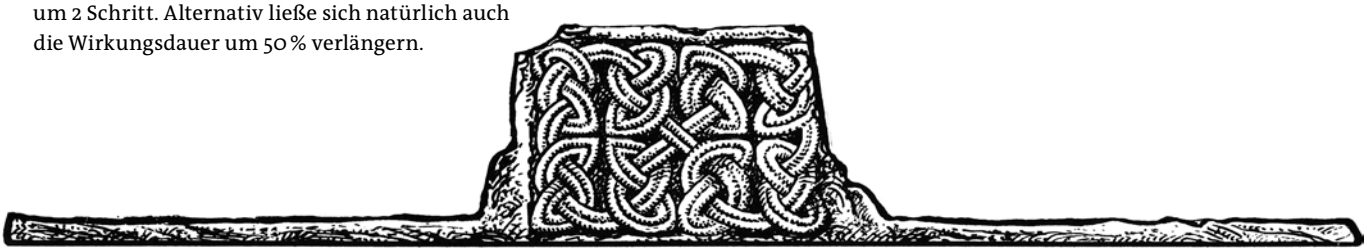
LEICHTES SCHWEBEN LASSEN
Runen: Luft • Feuer • Luft (18)
Bedeutung: »Etwas Leichtes • wird von Wärme • in die Luft erhoben«
Probe: FF/MU/FF, **Reichweite:** 21 Schritt (Einzelobjekt)
Wirkungsdauer: ZfP* SR + 50 %
Wirkung: Ein leichter Gegenstand kann durch Anwesenheit von Feuer oder Hitze durch das Erzeugen und Lenken von Luftströmungen emporgehoben und auf einfachen Bahnen gezielt in unterschiedliche Richtungen gelenkt werden. Ob er getragen werden kann, hängt von Gewicht und Form ab und liegt im Ermessen des Spielleiters oder der Spielleiterin. Feinste Bewegungen sind nicht möglich.

ZORN MILDERN
Runen: Feuer • Luft • Luft (18)
Bedeutung: »Der Zorn • an der Luft • wird zu Unbeschwertheit«
Probe: MU/FF/FF (+MR), **Reichweite:** 21 Schritt (ZfW Wesen, max. 2)
Wirkungsdauer: ZfP* SR + 50 %
Wirkung: Die Runenherrin kann den Zorn von bis zu zwei Personen lindern und so z. B. einen Streit auf eine sachliche Ebene zurückführen. Dies reicht auch für die Linderung intensiver Gefühle, jedoch nicht für extreme Ausformungen.
Anmerkung: Bei mehreren Wesen liegt der Aufschlag bei ›höchste MR + Anzahl Wesen‹.

Feuer • Luft (a) • Licht ZfW (MU/FF/KL) 7

ENTZÜNDETE ILLUSION
Runen: Licht • Luft • Feuer (16)
Bedeutung: »Etwas Sichtbares • von Luft umgeben • scheint in Flammen aufzugehen«
Probe: KL/FF/MU, **Reichweite:** Berührung (Einzelobjekt)
Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage
Wirkung: Ein beliebiges Objekt scheint in Flammen aufzugehen und sich zu verzehren. Dem bezauberten Objekt geschieht aber kein Schaden. Das falsche Feuer ist dabei maximal 5 × ZfW Raumschritt groß und hat eine Realitätsdichte von 3,5 + ZfP*/2.

FACKELSCHEIN WERFEN
Runen: Feuer • Luft • Licht (15)
Bedeutung: »Ein Fackelschein • durch die Luft • erscheint«
Probe: MU/FF/KL, **Reichweite:** Berührung (Zone, ZfW Schritt Radius, max. 8)
Wirkungsdauer: 1 SR
Wirkung: Ein Fackelschein wird durch die Luft an einen Ort transportiert, an dem er die Umgebung erhellt, als sei die Fackel an eben diesem Ort. Die Fackel selbst verbleibt dort, wo sie ist, gibt allerdings kein Licht mehr ab. Der Schein der Fackel leuchtet nun aber den entfernten Ort aus, ohne dass die Quelle des Lichts erkennbar wäre.



IN FLAMMEN HÜLLEN
Runen: Luft • Feuer • Licht (15)
Bedeutung: »Die Luft an meiner Haut • feuerartig • aussieht«
Probe: FF/MU/KL, **Reichweite:** 21 Schritt (Einzelwesen)
Wirkungsdauer: 1 SR
Wirkung: Der Körper der Runenherrin oder eines maximal 5 × ZfW Raumschritt umfassenden Wesens scheint in Flammen gehüllt, wenn es neben einem Feuer steht oder eine brennende Fackel hält. Es handelt sich dabei um eine Illusion mit einer Realitätsdichte von 7 + ZfP*, welche die Sinne Sehen, Hören und Fühlen (aber ohne Verbrennungsschmerzen für den Verzauberten) umfasst.

UNSICHTBARES FEUER
Runen: Feuer • Licht • Luft (17)
Bedeutung: »Ein Feuer • im Lichte • unsichtbar wird«
Probe: MU/KL/FF, **Reichweite:** 21 Schritt (ZfW Objekte, max. 2)
Wirkungsdauer: ZfP* SR
Wirkung: Der Schein und Rauch eines Feuer wird quasi unsichtbar, brennt aber normal weiter und wärmt auch. Alle Proben, das Feuer über den Sehsinn noch wahrzunehmen, sind um ZfP* erschwert.

VERBORGEN IM FACKELSCHEIN
Runen: Licht • Feuer • Luft (16)
Bedeutung: »Mein Antlitz • im Fackelschein • ist unsichtbar«
Probe: KL/MU/FF, **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Wirkung: Die Runenherrin wird, sobald sie vom Lichtschein eines Feuers, einer Fackel oder Lampe oder Ähnlichem (aber nicht Tageslicht) beleuchtet wird, praktisch transparent. Alle Proben, sie auf dem Wege des Sehens wahrzunehmen, sind um ZfP* erschwert.

FLAMMENSTRAHL
Runen: Luft • Licht • Feuer (17)
Bedeutung: »Die Luft • im Lichte • entflammt«
Probe: KL/FF/MU, **Reichweite:** 7 Schritt (Zone, 1 Schritt Radius)
Wirkungsdauer: Augenblicklich (n)
Wirkung: Aus der Hand der Runenherrin schießt ein Flammenstrahl, der an Zielort mit einem Knall verpufft und um Umkreis von 1 Schritt bei jedem 5W6 + ZfP*/2 TP Feuerschaden plus Sekundäreffekte verursacht. Hierfür muss genügend Licht vorhanden sein.

Feuer • Luft (a) • Weichheit ZfW (MU/FF/IN) 7

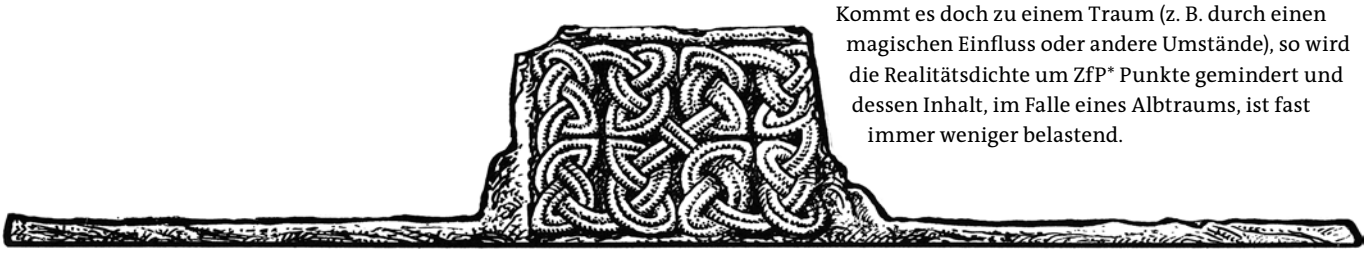
FEUER KÜHLEN
Runen: Feuer • Luft • Weichheit (15)
Bedeutung: »Das Feuer • wird durch die Luft • aufgelöst«
Probe: MU/FF/CH, **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: ZfP* SR
Wirkung: Feuer und Hitze in unmittelbarer Nähe zur Runenherrin werden aufgelöst. Die Runenherrin erhält damit das Attribut Resistenz gegen profanes Feuer. In diesem Zustand werden sämtliche Schäden durch gewöhnliches Feuer oder Hitze halbiert.

MAGISCHER BLICK
Runen: Weichheit • Luft • Feuer (16)
Bedeutung: »Magisches • von Luft umgeben • erleuchtet«
Probe: CH/FF/MU, **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Wirkung: Vor dem geistigen Auge der Runenherrin beginnt alles in ihrer Umgebung, das magischer Natur ist, rot zu glühen. Dieser Blick reicht ZfP* Schritt weit. Je nach Gelingen der Probe können ggf. auch weitere Details erkannt werden. Eine ausführliche magische Analyse ist damit jedoch nicht möglich.

FEUER LÖSCHEN
Runen: Feuer • Weichheit • Luft (17)
Bedeutung: »Ein Feuer • durch Auflösung • wird zu Luft«
Probe: MU/CH/FF, **Reichweite:** 3 Schritt (Zone mit ZfW Schritt Radius, max. 3)
Wirkungsdauer: 1 SR
Wirkung: Sämtliches brennendes Feuer in der Zielzone wird in warme Luft verwandelt, womit es in Folge erlischt, solange der Zauber wirkt. Alternativ kann ein dem Feuer zuzuordnendes Objekt (z. B. Lava) mit max. 125 Stein Gewicht verwandelt werden. Die warme Luft verharrt stets vor Ort und steigt nicht von selbst auf.

WAND AUS FEUER
Runen: Luft • Weichheit • Feuer (17)
Bedeutung: »Die mich umgebende Luft • wird auf magischem Wege • zu Feuer«
Probe: FF/CH/MU, **Reichweite:** Berührung (Zone, ZfW Schritt Radius, max. 21)
Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage
Wirkung: Die Runenherrin erzeugt im Abstand von 3 Schritt um sich herum eine geschlossene Wand aus Feuer, die etwa 2 Schritt hoch und einen halben Schritt dick ist. Jeder erhält, solange er die Wand berührt, 2W6 TP (A) Hitzeschaden pro KR und fängt evtl. selbst an, zu brennen (weitere 1W3 SP pro KR). Die Runenherrin kann auch eine offene Wand erzeugen, die dann auch weiter entfernt sein darf.
Anmerkung: Die grobe Form und Position der Wand wird bei Zauberauslösung mit einer Geste bestimmt.

TRÄUME VERTREIBEN
Runen: Weichheit • Feuer • Luft (16)
Bedeutung: »Träume • werden im Feuerschein • leichter/verweht«
Probe: CH/MU/FF, **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Wirkung: Wenn ein Feuer brennt, eine Kerze oder Öllampe, kann die Runenherrin einen meist traumlosen Schlaf genießen. Kommt es doch zu einem Traum (z. B. durch einen magischen Einfluss oder andere Umstände), so wird die Realitätsdichte um ZfP* Punkte gemindert und dessen Inhalt, im Falle eines Albtraums, ist fast immer weniger belastend.



Feuer • Luft (b) • Licht ZfW (MU/FF/KL) 7

HELLSICHT DURCH FEUER

Runen: Feuer • Licht • Luft (17)
Bedeutung: »Feuer und Feuerwesen • im Lichte • werden transparent«
Probe: MU/KL/FF, **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage
Wirkung: Die Runenherrin ist in der Lage, durch Feuer und Feuer-Kreaturen wie z. B. Drachen zu blicken und damit zu erkennen, was sich darin und dahinter befindet. Die ZfP* beschränken dabei die maximale Reichweite der Durchdringung in Schritt sowie den TaW des Talents Sinnenschärfe.

Feuer • Luft (b) • Weichheit ZfW (MU/FF/IN) 7

ZORNESRAUSCH STOPPEN

Runen: Feuer • Luft • Weichheit (15)
Bedeutung: »Der Zorn meines Gegners • durch Luft • verschwindet«
Probe: MU/FF/CH (+MR), **Reichweite:** 21 Schritt (Einzelwesen)
Wirkungsdauer: ZfP* SR
Wirkung: Ein Wesen, das in offensichtlicher Raserei agiert, kann hierdurch gestoppt werden. Dies reicht sogar für extrem starke Gefühle, wie Jähzorn oder Berserkerwut. In einer Kampfsituation verliert der oder die Bezauberte nicht seine rational begründete kämpferische Intention, erlangt aber wieder die Kontrolle und leidet nicht mehr unter den Auswirkungen eines Kampfrausches oder Blutrausches.

FEUER FLIEGEN LASSEN

Runen: Feuer • Weichheit • Luft (17)
Bedeutung: »Ein Feuer • wird auf magische Weise • durch die Luft gesendet«
Probe: MU/CH/FF, **Reichweite:** 21 Schritt (Einzelobjekt)
Wirkungsdauer: 1 SR
Wirkung: Mit diesem Zauber kann die Runenherrin Luftströme so erzeugen und steuern, dass sie eine Flamme gezielt durch die Luft wandern lassen, um am Zielort eine Zündung von brennbarem Material zu bewerkstelligen. Es sind dabei äußerst feine Bewegungen in alle Richtungen möglich. Die Flamme wird dadurch nicht gelöscht.

SCHWARZER ATEM

Runen: Luft • Feuer • Weichheit (15)
Bedeutung: »Die Reinheit der Luft • wird durch Feuer • verdorben«
Probe: FF/MU/CH, **Reichweite:** 3 Schritt (Zone mit ZfW Schritt Radius, max. 2)
Wirkungsdauer: 1 SR
Wirkung: Die Reinheit der Luft wird durch Einfluss von Feuer derart reduziert, dass nichts weiter als stickiger, stinkender Dunst übrig bleibt. Dieser ist zwar nicht direkt giftig, jedoch kann man sich nicht längere Zeit unbeschadet darin aufhalten.

VERBLASSTES ERLEUCHTEN

Runen: Weichheit • Luft • Feuer (16)
Bedeutung: »Etwas nicht Sichtbares • von Luft umgeben • erleuchten«
Probe: CH/FF/MU, **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Wirkung: Dieser Zauber ermöglicht es, bereits weitgehend verblasste und damit kaum mehr erkennbare Spuren, seien es Fußspuren oder Spuren eines Ereignisses, vor dem geistigen Auge der Runenherrin sichtbar zu machen. Sie fangen in diesem Fall an, glimmend zu leuchten.

Feuer • Licht • Weichheit ZfW (MU/KL/IN) 7

KONZENTRATION STÄRKEN

Runen: Weichheit • Feuer • Licht (13)
Bedeutung: »Gedanken • im Fackelschein • erhalten Geistesblitz«
Probe: CH/MU/KL, **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Wirkung: Die Runenherrin kann sich besser konzentrieren und erhält einen Bonus auf ihre KL in Höhe von ZfP*/2 Punkten.

Luft (a) • Luft (b) • Licht ZfW (FF/FF/CH) 7

DOPPELGÄNGERIN

Runen: Luft • Luft • Licht (15)
Bedeutung: »Die Luft • mit der Luft • erschafft Illusion«
Probe: FF/FF/KL, **Reichweite:** Berührung (Zone mit ZfW Schritt Radius, max. 21)
Wirkungsdauer: 1 SR + 50 %
Wirkung: Die Runenherrin erschafft am gewünschten Zielort eine Doppelgängerin, die man sehen und hören kann, und die ihre Bewegungen und Handlungen nachahmt. Die Illusion besitzt eine Realitätsdichte von 7 + ZfP*.

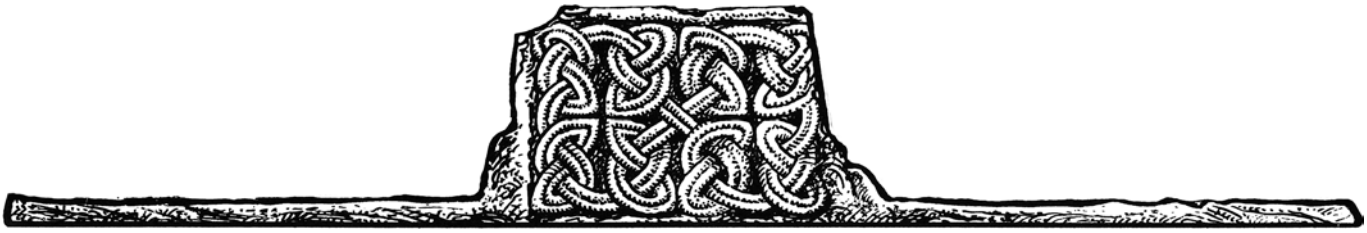
Luft (a) • Licht • Weichheit ZfW (MU/KL/IN) 7

ERSTICKEN!

Runen: Luft • Licht • Weichheit (14)
Bedeutung: »Die Luft • wird im Lichte • erstickt«
Probe: FF/KL/CH, **Reichweite:** 3 Schritt (Zone mit ZfW Schritt Radius, max. 2)
Wirkungsdauer: 50 KR
Wirkung: Die Luft in einer Zone wird bei Lichteinfluss aufgelöst, sodass jeglicher Atem erstickt. Auch Fackeln und vergleichbare Feuer werden damit gelöscht. Wer sich in der Zeit in diesem Gebiet aufhält, erhält entsprechend Erstickungsschaden (siehe Wege des Schwerts 146).

KONZENTRATION STÖREN

Runen: Licht • Luft • Weichheit (13)
Bedeutung: »Die Erkenntnis meines Gegners • an der Luft • wird geschwächt«
Probe: KL/FF/CH (+MR), **Reichweite:** Berührung
Wirkungsdauer: ZfP* SR
Wirkung: Ein Gegner oder eine Gegnerin wird derart verwirrt, dass die KL für die Dauer des Zaubers um ZfP*/2 Punkte sinkt.



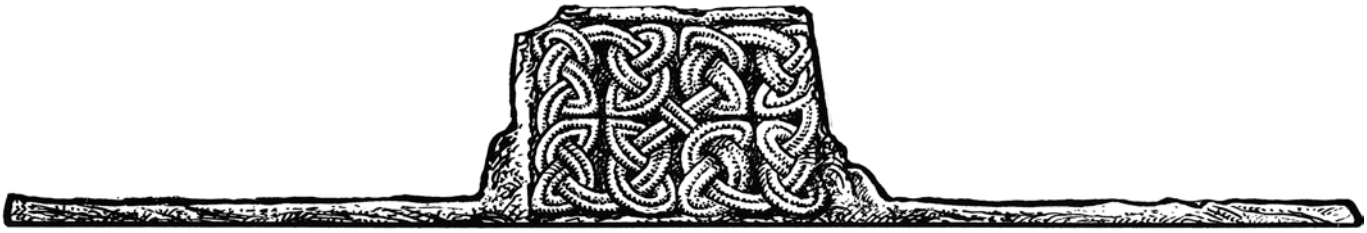
UNSICHTBARKEIT
Runen: Licht • Weichheit • Luft (15)
Bedeutung: »Meine Sichtbarkeit • wird zersetzend • nicht sichtbar«
Probe: KL/CH/FF, **Reichweite:** Selbst
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Wirkung: Die Runenherrin wird für die Dauer des Zaubers nicht sichtbar, inklusive aller getragenen Kleidung, Rüstung und Gegenstände. Sie ist allerdings nicht völlig transparent. Proben auf Sinnenschärfe (Sehen), um sie wahrzunehmen, sind um 7 + ZfP* erschwert, bei Bewegungen um die Hälfte. Andere Sinne sind nicht davon betroffen.

ERINNERUNG VERBLASST
Runen: Weichheit • Licht • Luft (15)
Bedeutung: »Die Erinnerung • durch Licht • wird verweht«
Probe: CH/KL/FF (+MR), **Reichweite:** Berührung
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Wirkung: Die Runenherrin blendet jemand mit einer Kerze, einem Spiegel oder ähnlicher Lichtquelle und kann somit dessen Erinnerung an das Gesehene der vergangenen ZfP* Tage zerstreuen. Nach Ablauf der Wirkungsdauer kehren die Erinnerungen allerdings allmählich wieder zurück.
Anmerkung: Mit der Wirkung ist es also z. B. nicht möglich, jemandem die Erinnerung an einen Schmerz auszulöschen, aber sehr wohl die Erinnerung an das Gesicht desjenigen, der oder die ihn verursacht hat.

TRAUMBEOBACHTUNG
Runen: Weichheit • Luft • Licht (13)
Bedeutung: »Träume • an der Luft • werden offenbart«
Probe: CH/FF/KL (+MR), **Reichweite:** 1 Schritt (Einzelwesen)
Wirkungsdauer: 1 SR
Wirkung: Die Runenherrin kann, wenn sie die Augen schließt, den Traum eines schlafenden Wesens so wahrnehmen, als wäre sie selbst zugegen. Sie kann jedoch nicht in den Ablauf des Traums eingreifen oder mit dem Schlafenden kommunizieren.

Luft (b) • Licht • Weichheit ZfW (FF/KL/CH) 7

FLUGFÄHIGKEIT RAUBEN
Runen: Luft • Licht • Weichheit (14)
Bedeutung: »Die Luft die du zum Fliegen brauchst • wird im Lichte • nutzlos«
Probe: FF/KL/CH, **Reichweite:** 7 Schritt (Zone um Einzelwesen)
Wirkungsdauer: ZfP* Stunden
Wirkung: Im Lichte der Sonne kann ein Tier, das die Runenherrin sehen kann, für die Dauer des Zaubers nicht mehr fliegen und sich also nicht mehr in der Luft halten oder in die Luft aufsteigen. Der etwaige Abstieg geschieht allerdings nicht völlig abrupt, sodass eine Notlandung ohne größere Schwierigkeiten möglich ist. Verzaubert wird die Luft selbst, sodass der Zauber nicht gegen die MR des Wesens gewirkt werden muss.
Anmerkung: Die Zone wandert mit dem Opfer stets mit. Der Zauber büßt bei besonders großen Wesen und bei magischem Fliegen seine Wirkung ein. Die Folgen liegen im Ermessen des Spielleiters.



Abenteuer mit Oulikou Saviir

Vier ihrer Runensteine sind ihr von den *Nahamkiim* zur Verfügung gestellt worden. Den zweiten *Luft*-Runenstein hat sie der hoch angesehenen thuarischen *Numinai* Azourou, die den *Luft*-Stein zur Steuerung ihres Tuchseglers verwandte, gestohlen. Diese Gelegenheit ergab sich, als der Segler Azourous von den Ilshis aufgebracht wurde. Den Tumult während der Kämpfe an Bord nutzte Oulikou, um sich unerkannt (mit ihrem Zauber *Unsichtbarkeit*) ins Gemach der *Numinai* zu begeben und dort den Runenstein *Luft* mit Hilfe ihres Zaubers *Magischer Blick* aufzuspüren. Azourou ist allerdings nicht getötet worden, sondern befindet sich nun ebenfalls in Diensten der ilshitischen Besatzungsmacht. Zu diesem Zweck verbleibt sie in der ilshitischen Tingshasa-Flotte, während Oulikou weiter nach Ilshi Vailen gereist ist. Noch trennt die beiden Runenkundigen die gefährliche See zwischen Ilshi Vailen und Thuara. Früher oder später könnte es aber ein Zusammentreffen der beiden Runenherrinnen im Dienste ihrer neuen Herrin geben. Ob Oulikou dann ihr Gewissen plagt? Ob Azourou weiß, wer ihr den Stein nahm und wer ihn nun besitzt? Werden die beiden sich als Freundinnen begegnen oder als Rivalinnen bekämpfen?

Liegt in Ilshi Vailen eine große Zukunft für Oulikou? *© 2015 Uhrwerk Verlag, Köln«*

Oulikou ist zwar eine Anfängerin, aber einerseits sind die *Nahamkiim* zumeist besser ausgebildet als die Angehörigen der Violetten Kaste in Ilshi Vailen und andererseits hat sie mit Feuer und Luft schon früh die Erforschung zweier Elemente begonnen. Zum bedeutsamen Element der Luft, das zwei ilshitische Archipele heimsucht (*Fluch der Luft* in Vailen, *Bann der Luft* in Lib'Ervat), besitzt sie sogar zwei *Luft*-Runensteine – und damit insgesamt fünf. Es könnte ihrer neuen Vorsteherin Eigata Nom'Eigal bald in den Sinn kommen, Oulikou ausgiebig zu prüfen, um ihr dann bei entsprechend bewiesener Eignung frühzeitig das Geheimnis der Pentagrammmagie, der mächtigen Zauberei mit fünf Steinen, anzuvertrauen. Denn Nom'Eigal ist vom *Bann des Feuers* betroffen – einer Plage, deren Enträtselung die ilshitischen Runenkundigen mit den Kenntnissen einer thuarischen Nahamkiim vielleicht den entscheidenden Schritt näher kommen.

Oulikou kann einer nomischen (d. h. aus Nom'Eigal stammenden) Gruppe an die Seite gestellt werden, um mit ihrer Runenmagie unterstützend zu wirken oder Eigenheiten und Besonderheiten Thuaras zu vermitteln. Denn der Machthunger der ilshitischen Heerführerin Nagendra Karan ist noch längst nicht gestillt, und neben ihr schicken sich andere an, ihren Erfolg zu wiederholen oder sogar zu übertrumpfen. Das Wissen der jungen *Nahamkiim* ist daher wertvoll für weitere Eroberungsfeldzüge. So könnte es einem besonders wagemutigen Schwertmeister in den Sinn kommen, mit Oulikous Hilfe einen thuarischen *Kymanai* zu entführen, um die Geheimkunst der Drachenreiterei für Ilshi Vailen zu erobern. Wird Oulikou dabei

mitwirken, weil ihre neue Freiheit über ihre Herkunft triumphiert, oder wird sie Wege suchen, diese Versuche elegant scheitern zu lassen?

Der Verlust einer *Nahamkiim* an sich ist vielleicht verschmerzbar. Der Verlust von vier Runensteinen (bzw. fünf, wenn man Azourous Stein mitzählt) hingegen nicht. Es ist durchaus denkbar, dass ein kleines Geheimkommando aus Thuara nach Oulikous Verbleib und ihren Runensteinen fahndet ...

Eine Gelehrte aus einem anderen Reich zieht unter den Gelehrten Ilshi Vailens große Aufmerksamkeit auf sich, vor allem, wenn sie von sich reden macht und Begehrlichkeiten weckt. So könnte es sein, dass sich auch der im Zentralarchipel Ilshi residierende Hirao Sendo, seines Zeichens *Sombrai* und Gesandter des Tharun, für Oulikou interessiert. Vielleicht wird er ihr, seinem Wesen entsprechend, unvermutet einen Überraschungsbesuch abstatten, um sie zu prüfen und ihre wahren Absichten zu ergründen. Ein solcher dramaturgisch besonderer Auftritt wird viel Aufmerksamkeit erregen und die *Nahamkiim* nur noch mehr dem Interesse (und neuem Misstrauen) aussetzen (zur Person Hirao Sendos siehe **Welt der Schwertmeister** 238). Gewiss will nicht nur ihre Ordensvorsteherin Eigata Nom'Eigal genau wissen, was der mysteriöse *Sombrai* von Oulikou zu erfahren glaubte.

Sie kann auch von der Vorsteherin ihres Ordens auf eine (Prüfungs-)Mission ausgesandt werden:

- Die Überbringung einer Botschaft innerhalb des Ordens oder vom Orden an eines der Herrscherhäuser Nom'Eigals.
- Ein Auftrag, anderswo ein bestimmtes Schriftstück einzusehen oder allgemein Wissen zu einem bestimmten Themenkomplex zu sammeln.

Als Mitglied der Violetten Kaste muss sie keinerlei körperliche Arbeit verrichten oder kämpfen. Sie bekommt auf Reisen stets Geleitschutz aus der Orangen Kaste (die anderen Helden/Heldinnen?), und oberflächlich betrachtet ist ihr Verhältnis zu den anderen Kasten außer der *Roten* (Herrscher/-innen) oder *Weißen* (*Azarai*) und natürlich der *Schwarzen* (Richter) von quasi herrschaftlicher Qualität. So mag eine Erkundungsreise durch den Archipel Nom'Eigal eine erste Aufgabe für Oulikou sein, um sich zurechtzufinden und zu beweisen. Später können ihre Reisen sie sogar in die anderen Archipele Ilshi Vailens führen oder als ratgebende Runenherrin an der Seite Nagendra Karans zurück nach Tingshasa. Eines ist sicher, sie wird oft das Privileg (zu Privilegien siehe **Welt der Schwertmeister** 234) erhalten, zu reisen, um einen wichtigen Dienst im Auftrag ihres Ordens zu erfüllen. Und eines Tages wird sie vielleicht selbst eine große Rolle im Schicksal des Reiches Ilshi Vailen (und Thuara?) spielen.

Wir danken dem Uhrwerk Verlag für die Erlaubnis zur Veröffentlichung der verwendeten Karten.
Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket sowie des offiziellen Zierrahmens mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet. Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch des Uhrwerk Verlags, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen