



Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2003. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an webmaster@borbarad-projekt.de oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Zeichen & Gezeichnete

[Sebastian Meyer © 2003 | sebastian@borbarad-projekt.de | <http://www.philophobia.net> | 04-08-03]

Einleitung

Obwohl die sieben Zeichen in der Kampagne die zentrale Rolle spielen, werden sie im offiziellen Material doch nur recht wenig behandelt. Es ist also unabdinglich, dass sich der Spielleiter vorab einige Gedanken macht, wie er die sieben Zeichen und ihre Auswirkungen in seiner Spielrunde gestalten möchte. Das beginnt bei der Wahl geeigneter Träger und geht über die Geschichte und Fähigkeiten bis hin zu den individuellen Eigenheiten der Zeichen.

Augenscheinlich besitzen die Zeichen wenig Gemeinsamkeiten, sieht man einmal von ihrem gemeinsamen Ziel ab, Borbarad aufzuhalten. Allein schon an der Frage nach dem Vorgehen werden die sieben Zeichen sich scheiden wie Tag und Nacht.

Es ist die vorrangige Aufgabe des Spielleiters, den Zeichen nicht nur einen individuellen Charakter zu verleihen, sondern sie auch an seine Spieler anzupassen. Dabei sollte er darauf achten, dass jeder Spieler sich gleichermaßen in die Kampagne einbringen kann. Dazu gehört natürlich auch, dass beispielsweise das Erste Zeichen nicht an einen Kampfmagier gehen sollte, wenn es in der Gruppe auch einen Helllicht-Magier oder Magietheoretiker gibt. Die beiden Charaktere würden sonst unwillkürlich in ständige Konkurrenz treten.

Die Zeichen sind jedoch keineswegs nur ein Segen für ihre Träger. So sehr wie sie ein überaus mächtiges Artefakt darstellen, haben sie auch ihren eigenen Willen, der nicht selten dem ihrer Träger zuwider laufen wird. Es ist wichtig, die Zeichen fast wie unabhängige Wesen agieren zu lassen. Dies macht nicht nur ihre Einzigartigkeit und Macht deutlich, es hindert die Spieler auch daran, sie als mächtige Artefakte zu ihren Zwecken zu mißbrauchen. Obendrein ist es für einen Spieler oft leichter, sich beispielsweise gegen Borbarads Versuchungen zu entscheiden, wenn sein Zeichen ihm bereits erlegen ist.

Daher habe ich in dieser Rubrik versucht, die Zeichen mit ihren (positiven) Fähigkeiten und (negativen) Eigenmächtigkeiten darzustellen. Hinzu kommt eine kurze Beschreibung ihrer Geschichte und die Wandlung, die Träger und Zeichen im Laufe der Kampagne durchleben. Im Anschluss sind jedem Zeichen noch einige Charakteristika zugeordnet, die - ähnlich wie bei den Dramatis Personae - einen schnellen Überblick bieten sollen.

Alle Beschreibungen sind Vorschläge meinerseits und können gelegentlich sogar mit offiziellen Quellen im Konflikt stehen. Der geneigte Spielleiter ist also dazu angehalten, sich zwar inspirieren zu lassen, letztendlich aber eine individuelle Gestaltung der Zeichen - entsprechend den Präferenzen seiner Spielrunde - vorzunehmen.

Erstes Zeichen: Das Almadine Auge

Herkunft

Bereits vor 2500 Jahren begründete einer der legendären Magiermogule vom Gadang seine Herrschaft über Zhamorraha auf der Macht eines faustgroßen Rubins. Von den Intrigen und Versprechungen des zaubermächtigen Assarbad geblendet, zog er auf dessen Seite in den Skorpionkrieg gegen die Heerscharen des weißen Sulman al'Nassori. Der Magiermogul ging jedoch mit seiner gewaltigen Metropole im Zorn der Götter unter und wurde vergessen.

Der Rubin jedoch vergaß seinen Hass auf Assarbad nicht und so überdauerte er die Jahrhunderte, bis 1000 Jahre später im Süden das Großsultanat Elem seine Macht entfaltete. Unter anderem verdankten die Beschwörer dieses Reiches ihre ungeheuren Fähigkeiten einem faustgroßen Rubin.

Doch wieder sprachen die Götter ein Urteil und ein gewaltiger Komet stürzte vor Selem ins Meer und vernichtete die Stadt. In den Trümmern blieb einzig ein Rubin zurück.

Der Rubin wurde gefunden und man nannte ihn "Stern von Selem". Ein Juwelier schliff ihn zwölfseitig und band so seine Macht. Obwohl nur noch taubeneigroß, befähigte der Rubin die Dämonenkaiserin Hela-Horas immer noch zur Entfesselung einer niederhöllischen Schlacht.

Ein kleiner Splitter des Rubins jedoch - durch die Katastrophe von Selem oder den Juwelenschleifer abgetrennt - bewahrte den Hass auf Assarbad, den man heute Borbarad nennt. Er wechselte die Besitzer und überdauerte die Jahrhunderte, stets vom Hass und Durst nach Rache getrieben.

Schließlich kam Liscom von Fasar nach Selem und das Almadine Auge schien am Ende seiner Reise angekommen...

Zweifellos existierte der Rubin schon vor der Zeit der Magiermogule, vielleicht begegnete er auch schon zuvor einer Inkarnation Borbarads. Den unsterblichen Hass des Rubins zog der Dämonenmeister jedoch erst durch sein Wirken am Gadang auf sich.

Charakter

Neugier, Paranoia, Hass, Fanatismus

Die wohl vorherrschende Eigenschaft des Almadinen Auges ist der Hass auf Borbarad. Aufgrund seiner Vergangenheit fürchtet es vor allem Intrige und Verrat, weshalb es wohl auch zu einem fast paranoiden Einzelgängertum neigt. Obwohl Bündnisse natürlich stellenweise erstrebenswert sein können (zum Beispiel ein Bündnis mit den anderen Zeichen), wird das Erste Zeichen völliges Vertrauen stets unterbinden.

Der Rubin ist der analytische, planende Geist, der im Laufe der Kampagne möglicherweise sogar soweit geht, auch zu zweifelhaften Mitteln zu greifen, um sein Ziel zu erreichen. Darin ist er seinem verhassten

Feind vermutlich ähnlicher als er zugibt. Moralische Schranken wird der Rubin zwar dulden, sofern sie ihm im Weg stehen, wird er jedoch auch keine Skrupel haben, sie zu überwinden.

Das Almadine Auge wird den Ersten Gezeichneten durch Einflüsterungen zur Vorsicht gemahnen, ihn aber auch immer wieder daran erinnern, den Blick nicht vom Ziel abzuwenden. Es ist schließlich zum einzigen Daseinszweck des Auges geworden, seinem Hass nachzugeben und Borbarad aufzuspüren.

Fähigkeiten

OCULUS ASTRALIS - Das Almadine Auge ist ein magisches Artefakt erster Güte. Da ist es ob seiner Gestalt als Auge auch naheliegend, dass es eine besondere Affinität zur Hellsicht besitzt. So kann es seinem Träger unbegrenzt eine analytisch-magische Sicht auf die Welt geben, wie man sie sonst nur vom OCULUS ASTRALIS kennt. Auf diese Weise wird das Auge den Ersten Gezeichneten auch bisweilen von sich aus auf besondere Begebenheiten hinweisen, etwa indem es sich einfach aktiviert und den Blick seines Trägers auf einen bestimmten Punkt lenkt. Dies ist insbesondere ein schönes Werkzeug für den Spielleiter, wenn die Spieler wieder einmal blind an des Rätsels Lösung vorbei zu rennen drohen.

LC S.127

Kostensparnis - Den Träger kosten alle Zauber mit dem Merkmal *Hellsicht* 1 AsP weniger (mindestens aber noch einen AsP), da sie von der Matrix des Rubins zusätzlich getragen werden. Die rubineigene Fähigkeit zur astralen Sicht kostet den Träger gar keine AsP.

SF Merkmalskenntnis *Hellsicht* - Eventuell könnte der Spielleiter dem Gezeichneten sogar ein intuitives Verständnis für die Hellsichtmagie gestatten, zumindest nachdem der Träger sich bereits einige Zeit mit seinem Zeichen auseinandergesetzt hat. Warum also nicht großzügig eine Merkmalskenntnis *Hellsicht* verschenken?

AZ S.157/158

SF Kraftlinienmagie I/II - Neben der fast unfehlbaren Möglichkeit des Auges, nahezu jede Kraftlinie zu entdecken, bietet es seinem Träger auch tiefgehende Unterstützung beim Versuch, das Geheimnis dieses ereumspannenden Netzes zu ergründen. So sollte es dem Ersten Gezeichneten nach eingehendem Studium der Kraftlinien (und eventuellem Austausch mit Dschelef ibn Jassafer) den Erwerb der beiden Sonderfertigkeiten gestatten, ohne die angegebenen Lehrmeister zu kennen oder Bücher zu besitzen. Die anderen Anforderungen bleiben natürlich bestehen.

AZ S.156/157

SF Merkmalskenntnis *Beschwörung/Herbeirufung* - Um der Geschichte des Rubins als Teil eines mächtigen Artefakts fähiger Beschwörer und Elementaristen gerecht zu werden, sollte sich das Almadine Auge wenigstens einen Teil seiner Macht bewahrt haben. Ich finde die Kombination von *Beschwörung* und *Herbeirufung* unpassend, da sich meiner Meinung nach beide Zweige gegenseitig ausschließen. Je nach Präferenz des Spielleiters sollte er sich hier also auf eine der beiden Merkmalskenntnisse festlegen.

AZ S.157/158

Vorteil Affinität zu Elementaren/Dämonen - Auch hier sollte der Spielleiter sich auf eine Sparte festlegen, wenn er diesen Vorteil überhaupt zulassen will. Immerhin heißt es in der Geschichte, dass der Stein seine Besitzer zu ungeheuren Beschwörungen befähigte, nicht aber, dass die herbeigerufenen Wesenheiten dem Beschwörer dann auch besonders wohlgesonnen waren.

AZ S.145

BÖSER BLICK (FURCHT) - Gegenüber Borbaradianern wirkt das Rubinauge wie der Druidenzauber BÖSER BLICK. Eine subtile, unerklärliche Furcht vor dem Ersten Gezeichneten befällt das Opfer, wobei

die übliche Reaktion die Flucht sein wird. Sind die Borbaradianer jedoch deutlich überlegen, so mag die Wirkung durchaus in Hass umschlagen, so dass sich der Erste Gezeichnete einem wütenden Mob gegenüber sieht.

LC S.33/34

Eigenheiten

Paranoia - Der größte Segen des Almadinen Auges ist zugleich auch sein größter Fluch. Die ausgesprochene Hellsicht und die Aufmerksamkeit kehren sich besonders gegen Ende des Konflikts mit Borbarad immer mehr zum Negativen. Der Träger fühlt sich beobachtet und verfolgt, beginnt im Augenwinkel unstete Schatten huschen zu sehen und hegt zunehmend Mißtrauen gegenüber anderen, auch seinen bisher engsten Vertrauten. Überall wittert er Fallen, Verrat und Intrigen, bis er kaum noch ruhig schlafen kann. Der Verfolgungswahn kann sich bisweilen gar zu richtiger Panik steigern und den Ersten Gezeichneten zu unvernünftigen Handlungen zwingen.

AH S.112/113 o. S.117/118

Alpträume - Die Geschichte des Rubins ist mit Blut geschrieben. Leichen pflastern seinen Weg. Und die Erinnerung an all das hallt seit Jahrtausenden in dem Stein. Der Gezeichnete könnte durchaus in Traumsequenzen und Erinnerungsfetzen kurze Passagen der Vergangenheit des Almadinen Auges miterleben: der Blick eines Magiermoguls über die prächtige Metropole Zhamorraah, ein düsterer Ritualplatz im Süden und das grotesk-schreckliche Wesen, das dort gerufen wurde, und vielleicht sogar Liscom von Fasars Blick auf seinen Schreibtisch mit den Unterlagen über seine Forschungen zum Thema Borbarad.

AH S.115

Impulsivität - Das Almadine Auge ist derart von flammendem Hass getrieben, dass es manches Mal den einfachen Weg übersehen wird, um den kürzesten Weg zum Ziel einzuschlagen. In Konfliktsituationen entscheidet es sehr spontan, aber mit nachhaltigen Folgen über seine Loyalitäten. So kann es durchaus geschehen, dass das Zeichen sich seinem Träger verweigert, wenn dieser nicht in seinem Sinne handelt. Andererseits kann es ihn aber auch regelrecht mit Einflüsterungen und Kurzvisionen dazu treiben, impulsiv zu handeln.

AH S.115

Zweites Zeichen: Das Wandelnde Bildnis

Herkunft

Weniger noch als über den Hintergrund der Firnglänzenden Finger weiß man über Ursprung und Geschichte des Wandelnden Bildnisses. Die Trolle sagen, es sei traditionell ein elfischer *Rosch Chod Dorr* (= Gezeichneter) gewesen, der dieses Zeichen trug. Doch in unserem Zeitalter wählten die Hexen des Nordens einen Träger.

Möglicherweise sind es die naturverbundenen Hexen der nordischen Wälder, die bereits jetzt das Erbe der Elfenvölker antreten, die sich zum Ende ihres Zeitalters wieder in Träume und Licht zurückziehen. Vielleicht waren es auch nur mangels geeigneter Wesen anderer Rassen in der Vergangenheit immer Elfen gewesen, die das Wandelnde Bildnis trugen. Bedenkt man das charismatische und umsichtige Gemüt des Zeichens, so mag dies auch kaum verwundern. Denn wer wäre mit mehr Rücksicht und Vernunft begabt als ein Vertreter des Alten Volkes?

Sicher scheint jedoch zu sein, dass das Zweite Zeichen niemals selbst einen Krieg führte. Vielmehr ist sein Ziel und Zweck die Wahrung der Harmonie dieser Welt. Im Übrigen ein weiteres Indiz, dass für ein ursprünglich elfisches Zeichen spricht. Borbarad als Sphärenschänder und Dämonenmeister zerstört jedoch das harmonische Gefüge der Welt und muss daher beseitigt werden, so wie ein Dorn aus dem Fuss gezogen werden muss, der beim Wandern die Schönheit der Natur in Schmerzen versinken läßt.

Das Zweite Zeichen ist jedoch nicht geschaffen, um zu kämpfen. Allerdings ist es mit einem unvergleichlichen Charisma und Einfühlungsvermögen gesegnet, dass es ihm erlaubt, selbst schwierigste diplomatische Verhandlungen zu meistern. Und genau das scheint der Zweck zu sein, für den das Zweite Zeichen einst geschaffen wurde. Es soll die Welt in Eintracht und Harmonie vereinen, damit sie aus Frieden und Ruhe die Kraft schöpfen kann, ihrem größten Feind gegenüber treten zu können.

Charakter

Menschenkenntnis, Harmoniebedürfnis, Friedfertigkeit, Charisma

Das Zweite Zeichen wird in erster Linie natürlich bemüht sein, in seiner unmittelbaren Umgebung für Frieden und Harmonie zu sorgen. Streitigkeiten zwischen seinen Gefährten wird das Wandelnde Bildnis unterbinden und durch diplomatische Verhandlungen zu vermitteln versuchen. Dabei versteht es das Seelentier hervorragend, am Ende jedem das Gefühl zu geben, vorteilhaft aus der Situation hervorgegangen zu sein.

Das Wandelnde Bildnis ist zwar mitfühlend und verständnisvoll, aber doch stets von einer gewissen Distanz, die es ihm ermöglicht, die Dinge objektiv zu betrachten und sich selbst von den oft emotionalen Entscheidungen impulsiver Gezeichneter (wie dem Ersten oder Dritten Gezeichneten) auszunehmen. Nichts desto trotz wird es versuchen, die Beweggründe jedes Wesens stets zu begreifen und nachzuvollziehen.

Der oft hoffnungslose Versuch, die Entscheidungen anderer zu verstehen, macht sogar vor Borbarad nicht halt. Mehr als jeder andere Gezeichnete wird sich der Träger des Wandelnden Bildnisses den Kopf darüber zerbrechen, warum Borbarad sich über seine göttlichen Eltern und die Schöpfung stellt.

Schließlich wird auch das Zweite Zeichen begreifen, dass kein Weg mehr an einem Krieg vorbeiführt. Dann wird das Wandelnde Bildnis mit ungebrochenem Eifer versuchen, jeden Aventurier für diesen Kampf zu gewinnen. Selbst Fürsten und Könige, die seit Jahrhunderten Krieg gegeneinander führen, wird der Zweite Gezeichnete an einen Tisch bringen und schlußendlich vielleicht sogar Seite an Seite in die Schlacht wider Borbarad führen...

Fähigkeiten

BANNBALADIN - Jedes Wesen, das sich nicht gerade den Mächten der Siebten Sphäre verschrieben hat, wird eine subtile Sympathie und Zuneigung zum Träger des Wandelnden Bildnisses empfinden. Prinzipiell ist ihm jeder wohl gesonnen, wobei pure Ignoranz bei Persönlichkeiten wie Reichsgrößenrat Dexter Nemrod wohl schon als Sympathie zu werten ist. Regeltechnisch kann der Spielleiter sich hier an einem permanent wirkenden, schwachen BANNBALADIN orientieren.

LC S.26/27

SEELENTIER ERKENNEN - Der Zweite Gezeichnete hat ein so intuitives Verständnis für sein Gegenüber, das er bereits nach kurzer Zeit des Gesprächs oder anderer sozialer Interaktion bis in dessen Seele blicken kann. Vorwiegend wird er dort das Seelentier erkennen, das dem grundsätzlichen Wesen des Menschen/Elfen/Zwergen/etc. entspricht und außerdem anhand von Körperhaltung und Gebaren etwas

über den momentanen Gemütszustand aussagt. Selbst allzu dreiste Lügen oder Geheimniskrämerei mag der Zweite Gezeichnete dadurch bisweilen durchschauen.

LC S.149

Seelentier ausschicken - Auf Wunsch kann der Träger des Wandelnden Bildnisses eben dieses von seiner Haut lösen und mit einer Botschaft zu einer Person schicken. Sofern der Zweite Gezeichnete diese Person ausreichend beschreiben kann und sie sich in der Dritten Sphäre aufhält, wird sein Seelentier sie auch finden. Ähnlich wie dem Gezeichnete selbst, wird seinem Seelentier ebenfalls instinktiv Glauben geschenkt. Entgegen des offiziellen Vorschlags sollte man diese Möglichkeit jedoch nicht auf 12 Anwendungen beschränken, solange der Gezeichnete sein Seelentier nicht als "Telefon" mißbraucht.

Vorteil Herausragende Eigenschaft CH - Am ehesten läßt sich die überragende Wirkung des Zweiten Gezeichneten auf seine Umwelt wohl durch die Eigenschaft CH ausdrücken. Der Vorteil Herausragende Eigenschaft CH +1 oder +2 sollte der Spielleiter dem Gezeichneten also mindestens zusprechen. Alternativ oder zusätzlich wäre auch eine Steigerung der Fertigkeit Menschenkenntnis denkbar.

AH S.108/109

Vorteil Feenfreund - Naturverbundenheit, Harmoniebedürfnis und vielleicht auch elfisches Erbe des Zeichens könnten die ein oder andere Fee dazu bewegen, dem Zweiten Gezeichneten in manch ausweglos erscheinender Situation beizustehen. Solche Begegnungen sollten jedoch extrem selten sein, um nichts von ihrem mystischen Reiz zu verlieren.

AH S.108

Vorteil Soziale Anpassungsfähigkeit - Obwohl es wohl kaum ausdrücklich erwähnt werden muss, führe ich auch diesen Vorteil hier der Vollständigkeit halber nochmal auf. Er beschreibt eigentlich exakt den Hauptvorteil dieses Zeichens, obwohl der Spielleiter mit den Boni ruhig etwas großzügiger sein kann.

AH S.110/111

Eigenheiten

Harmoniebedürfnis - Wie so oft ist der größte Segen des Zeichens zugleich auch sein größter Nachteil. Gerade das Bestreben des Gezeichneten, immer und überall für Harmonie zu sorgen, muss zum Scheitern verurteilt sein. Es ist einfach zu sehr im Wesen der Menschen verankert, sich gepflegt zu streiten, anzufinden oder gar brutal zu ermorden. Auch ein Zweiter Gezeichneter wird dies nicht gänzlich verhindern können. Insbesondere die beständigen Anfeindungen und Streitereien zwischen dem Dritten und Vierten Gezeichneten dürften dem Träger des Wandelnden Bildnisses beinahe das Herz brechen. Schließlich weiß er besser als jeder andere, dass die Gezeichneten nur einig siegen können.

Nachteil Unfähigkeit für Kampffertigkeiten - Die Friedfertigkeit des Zweiten Zeichens bedingt ebenfalls, dass sich der Gezeichnete nur noch widerwillig und wenn es unbedingt sein muss in den Kampf stürzt. Entsprechend wird er sich im Kampf kaum noch verbessern, da es schlichtweg nicht mehr sein Ziel ist, die Gegner schnellstmöglich zu überwinden. Bei magiebegabten Gezeichneten gilt die Unfähigkeit auch für alle Zauber mit dem Merkmal Schaden.

AH S.117

Einsamkeit - Abgesehen von den zurückgezogen lebenden Elfen ist der Zweite Gezeichnete wohl der einzige, der von einer harmonischen Welt träumt und auch bereit ist, sich dafür einzusetzen. Oft wird ihn daher abends am Lagerfeuer eine eigentümliche Einsamkeit überkommen, wie sie sonst nur Elfen empfinden, die schon lange nicht mehr im Salamandra ihrer Sippen verweilen konnten.

AZ S.105

Drittes Zeichen: Nqisizz Levia'turak

Herkunft

Auch als im zehnten Zeitalter geschuppte Hochkulturen den Kontinent beherrschten, wurden Kriege geführt und große Schlachten gekämpft. Es wurden Götter verehrt und mit Opfern besänftigt. Einer von ihnen war Kr'thon'Chh, der Blutige.

Unter den Priestern Kr'thon'Chhs gab es jene, die sich ganz dem Schutz heiliger Orte verschrieben und dennoch ihr ganzes Leben allein dem Kampf widmeten. Ein strenger Kodex band und unermüdliches Training stahlte sie. Ohne zu zögern waren diese Priester bereit, das Blut ihrer Feinde zu vergießen oder ihr eigenes Blut zu geben, wenn Kr'thon'Chh dies verlangte.

Der Kodex dieser Paladine besagte, dass jeder Kampf unerbittlich und ohne Mitleid zu führen sei. Einzig Gefühle wie Stolz und Mut durften im Krieg Platz haben. Mitleid und Gnade kannten nur die Warmblüter. Nur ein Kampf, der mit dem Tod des Feindes endete, war ein Sieg vor dem blutigen Kr'thon'Chh. Im Kampf jedoch war jedes Mittel recht, das den Sieg bringen konnte, obgleich der Ablauf nach der Krieger-ehre *N'Churr* streng ritualisiert war. Jedes Gefecht wurde einzig zu Ehren Kr'thon'Chhs geführt. Anders als Rondra ist es Kr'thon'Chh keine große Freude, seine Diener in Zweikämpfen streiten zu sehen, vielmehr ist es das Blut, das tausendfach in gewaltigen Schlachten vergossen wird, das von seinem Ruhm und Sieg zeugt.

Ob es am Stolz der Krieger Kr'thon'Chhs oder am generellen Wesen der Echsen liegt, man sagt den Tempelkriegerinnen Unnachgiebigkeit und eine eiskalte Disziplin nach, die sie sogar größte Schmerzen scheinbar ignorieren lässt. Im Kampf beweisen sie ungeheure Stärke und einen ungebrochenen Siegeswillen, verlangen von ihren Gefährten jedoch auch absolute Loyalität und Disziplin. Wie sie auf den großen Schlachtfeldern zu Hause sind, sind sie natürlich Meister der Kriegskunst und verstehen sich hervorragend auf Taktik und Strategie.

Einer der letzten von ihnen bewacht noch heute das alte Heiligtum Akrabaal wie es ihm vor drei Jahrtausenden von den *Uralten* aufgetragen wurde. Erst als ein Warmblüter *N'Churr* beweist und das Szepter der Charyb'Yzz wieder seiner Obhut übergibt, erwählt ihn N'Chriss'zhay zum Nqisizz Levia'turak, einem von ihnen.

Charakter

Stolz, Mut, Kaltblütigkeit, Selbstbeherrschung

Das Dritte Zeichen sieht in Borbarad nicht den finsternen Dämonenmeister und Sphärenschänder, sondern schlichtweg den Heerführer und Eroberer, den es blutig zu schlagen gilt. Für das Dritte Zeichen ist dies keine Schlacht gegen einen übermächtigen Feind, sondern lediglich ein weiterer Krieg gegen einen feindlichen Invasor. Erst die Zwerge, dann die Tulamiden und nun eben Borbarad. Nqisizz Levia'turak empfindet weder offenen Hass noch Verachtung für Borbarad, ganz im Gegenteil, es begegnet ihm mit scheinbar stoischer Gleichmütigkeit. Jedoch wird es ihn deshalb nicht minder kaltblütig und unnachgiebig bezwingen wollen. Borbarad und Nqisizz Levia'turak müssen zwangsläufig aneinander geraten, denn beide wollen erobern und über die ganze Welt triumphieren.

Ähnlich dem Almadinen Auge ist auch Nqisizz Levia'turak planvoll und berechnend in seinem Vorgehen, wenn es auch in der endgültigen Ausführung seiner Pläne ungleich brutaler und gnadenloser vorgeht. Das kühne Tier mit dem Krötensinn ist ein General und Kriegsherr, der von seinen Soldaten (und dazu zählt er auch seine Gefährten) absoluten Gehorsam und eiserne Disziplin verlangt. Niemals wird man das

Dritte Zeichen über etwas klagen hören, niemals wird es sich irgendwem geschlagen geben (oft nicht einmal seinem Träger) und ganz sicher wird es niemals einem Kampf aus dem Weg gehen.

So sehr das Zeichen Gehorsam und Disziplin verlangt, so wenig duldet es Diskussionen, Zaghaftigkeit oder andere verweichlichte Eigenarten der Warmblüter. Nqisizz Levia'turak ist stolz, mutig und stark. Es macht seinen Träger nahezu unbezwingbar und ist sich dieser Überlegenheit sehr wohl bewußt. Beleidigungen und Befehlsverweigerungen ahndet es in aller brutalen Konsequenz, Verrat, Hinterlist und andere feqz'schen Tugenden gar mit Blutvergießen. Dies gilt im Übrigen uneingeschränkt auch gegen seinen eigenen Träger. Der Dritte Gezeichnete wird einen permanenten inneren Kampf austragen müssen, wenn er sich dem Zeichen nicht völlig hingeben will.

Überhaupt ist der alte Tulamidengott Feqz ihm ein Grauen, hat doch der Magiermogul Bastrabun einst sein stolzes, geschupptes Volk in dessen Namen nach Marustan verbannt. So wird das Dritte Zeichen niemals Vertrauen zu den Firnglänzenden Fingern fassen, wenn es dem Träger des Handschuhs nicht sogar mit offener Feindschaft begegnet.

Fähigkeiten

Kriegskunst - Der Dritte Gezeichnete ist ein Feldherr in der Tradition uralter Leviatanim, die im zehnten Zeitalter die Welt unterwarfen und beherrschten. Er ist ein brillianter Stratege und hervorragender Anführer, obgleich er in seinen Gefährten wohl kaum gute Soldaten finden wird. Regeltechnisch könnte sich das in einem gesteigerten TaW Kriegskunst bemerkbar machen. Ein TaW von 10+ wäre sicher angemessen. Außerdem könnte für ihn das Manöver Taktik zu einer freien Aktion werden.

MFF S.29

Vorteil Kampfrausch - Der Dritte Gezeichnete kann sich jederzeit auf *N'Churr*, die echsische Kriegerehre, besinnen und so zu einem Verbündeten seines Zeichens werden. Das bedeutet zweifellos, dass ein schwerer Kampf bevorsteht, denn es gibt keinen anderen Grund, dem Dritten Zeichen im eigenen Körper die Oberhand zu lassen. Dann jedoch wird er zu einem gnadenlosen Kämpfer, der weder Schmerzen noch Tod fürchtet. Regeltechnisch bedeutet das, dass er den Vorteil Kampfrausch erhält.

AH S.109

Magieresistenz - Sobald Nqisizz Levia'turak in den Kampfrausch verfallen ist, ist jeder Gedanke und jede Faser des Körpers nur noch auf ein einziges Ziel hin ausgerichtet, den Sieg! Körper und Geist sind sogar derart fixiert, dass sowohl physisch als auch arkan kaum noch ein Einfluss möglich ist. Regeltechnisch bedeutet dies eine Magieresistenz im zweistelligen Bereich. Prinzipiell sollte der Dritte Gezeichnete unter dem Einfluss Nqisizz Levia'turaks nur noch von den besten Magiern zu verzaubern sein.

Mut - Nichts wird den Dritten Gezeichneten aus der Ruhe bringen können, wenn er sich auf *N'Churr* besinnt. Dies könnte sich durch vorübergehend stark erhöhten Mut und gesenkte Ängste bemerkbar machen. Als Spielleiter kann man hier ruhig großzügig sein. Warum nicht den Mut um 10 Punkte erhöhen (alle relevanten Kampfbasiswerte werden natürlich neu berechnet) und alle Ängste um 10 Punkte senken?

Vorteil Natürlicher Rüstungsschutz - Das sich zunehmend ausbreitende Schuppenkleid wird sich im Laufe der Zeit knöchern verhärten und dem Dritten Gezeichneten somit 1 bis 2 Punkte natürlichen Rüstungsschutz bieten. Die Bewegungsfreiheit wird dadurch nicht eingeschränkt, da die Schuppen gegeneinander verschiebbar bleiben. Die Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen könnten außerdem Erleichterungen auf Schwimmen-Proben geben.

AH S.110

Vorteil Herausragende Eigenschaft KK - Je fortgeschrittener die Verwandlung zum Leviatan ist, desto ausgeprägter ist die Muskulatur des Gezeichneten. Dies äußert sich früher oder später mit Sicherheit auch in einer Zunahme an Kraft. Regeltechnisch kann der Spielleiter dem Gezeichneten also den Vorteil Herausragende Eigenschaft KK +1 oder sogar +2 zugestehen.

AH S.108/109

Eigenheiten

Körperliche Verwandlung - Der wohl größte Nachteil des Dritten Zeichens ist die körperliche Veränderung, die es mit sich bringt. Mit jeder Aktivierung des Zeichens (also jedem Kampf nach den Regeln des *N'Churr*) breitet sich ein Schuppenkleid auf der Haut des Gezeichneten aus. Angefangen bei den Schultern wird es sich über den Oberkörper, Arme und Beine und schließlich gar Hals, Hinterkopf und Gesicht hinziehen.

Zusätzlich wird sich der generelle Körperbau dem eines Leviatan annähern. Anfangs noch unbemerkt, wird diese Veränderung immer deutlicher werden und natürlich auch die entsprechenden Reaktionen der Umwelt hervorrufen.

Spätestens mit dreieinhalb Schritt Körpergröße, einem flächendeckenden Schuppenkleid, Schwimmhäuten zwischen Fingern und Zehen, einem kräftigen Schwanz, hervortretenden Chamäleonsaugen, einem breiten Maul und einem imposanten Rückenkamm wird der Dritte Gezeichnete überwiegend auf Vorurteile, Ablehnung, Hass und die kleinen Alltagsprobleme stossen. Es ist nämlich garnicht so einfach, im Gasthaus eines feqz-gläubigen Tulamiden ein Bett für eine dreieinhalb Schritt große Kriegsechse zu bekommen.

Eine gute Orientierung für die Veränderungen bietet hier die Rasse der Achaz, wenn sie auch nur bedingt Ähnlichkeit mit den Leviatanim haben.

AH S.30

Kältestarre - Hier ist die Kaltblütigkeit im wahrsten Sinne des Wortes gemeint. Als Echse wird der Dritte Gezeichnete mit zunehmender Verwandlung auch wechselwarm werden. Sein Körper ist dann nicht mehr in der Lage, selbst die nötige Körperwärme zu erzeugen. Der Gezeichnete muss viel Zeit in der wärmenden Sonne verbringen und Ausflüge ins Hochgebirge zu den Trollen oder nach Drakonia sind für ihn glatter Selbstmord. Nachts und in kühler Umgebung reagiert und handelt er nur verlangsamt, bei zu großer Kälte fällt er gar völlig in eine Starre.

AH S.114

Gefühlskälte - Ein männlicher Gezeichneter wird zwar trotz seiner Verwandlung ein Mann bleiben (und eine weibliche Gezeichnete natürlich eine Frau), doch empfindet er Sexualität nur noch als reinen Akt der Fortpflanzung und alle eventuell damit verbundenen Emotionen wie Liebe und Zuneigung werden ihm zunehmend fremder. Zuneigung kennt er nur noch als eine Art Verpflichtung zur Brutpflege seinem Nachwuchs gegenüber. Auch Freundschaft wird in seinen Augen eher eine Art gegenseitiges Vertrauensverhältnis oder Kameradschaft darstellen, wie sie beispielsweise zwischen Soldaten üblich ist.

Viertes Zeichen: Die Firnglänzenden Finger

Herkunft

Über die genaue Herkunft des Handschuhs kann man nur Vermutungen anstellen. Das ist allerdings auch nicht weiter verwunderlich, bedenkt man den feqz'schen Ursprung des Zeichens.

Einst zog der junge Zwerg Calaman aus, um einen Gegenstand aus dem Hort des Gottdrachen Pyrdacor zu entwenden, weil er mit dieser Heldentat die Liebe einer Zwergin gewinnen wollte. Dies trug sich drei Jahrtausende vor dem Fall des vieltürmigen Bosparan zu.

Tatsächlich erreichte Calaman den Raschtulswall, der das Reich des Drachen vom Norden trennte. Und dort stieß er auf eine noch junge Rasse, der man noch nicht ansah, dass auch sie eines Tages ein Zeitalter beherrschen würde - die tulamidischen Vorfahren der Menschen. Sie beteten nicht zu Angrosch, sondern einem raubtierhaften Feqz.

Einer unter den Menschen, Assaf, Sohn des Kasim, wurde zu einem besonderen Freund Calamans und so beschlossen sie, gemeinsam das Meisterstück zu vollbringen. Assaf, der sich der Verschlagenheit und List des Gottes Feqz verschrieben hatte, und Calaman, Sohn des Curthag, überwand zahlreiche Gefahren, bis sie schließlich den gewaltigen Hort des schlafenden Drachen erreichten. Und tatsächlich gelang es Calaman, unbemerkt einen Kronreif zu entwenden, bevor er mit Assaf eine halsbrecherische Flucht antrat. Doch er wußte nicht, dass dies die Krone des unseligen Zwergen Ordamon war...

Zurück in den heiligen Hallen Xorloschs übergab er das Diadem seiner Geliebten, worauf eine Hochzeit angesetzt wurde. Doch seine Heldentat spaltete die Zwerge bald schon in zwei Lager, die einen, die ihn ob seines Heldenmuts und seiner Kühnheit schätzten, und die anderen, die nur einen Bruch des alten Friedens mit dem Gottdrachen sahen und kriegerische Vergeltung befürchteten. So nannte ein Hohepriester Calaman am Tage seiner Hochzeit unwürdig und verwies ihn der heiligen Hallen. Entrüstung ging durch die Reihen jener, die Calaman als einen Helden verehrten.

So kam, was kommen mußte. Über dieses Zerwürfnis zogen zahlreiche Zwerge aus, ihr Glück an anderem Ort zu suchen. Auch die Söhne Curobans gingen in den Osten, bis sie auf die Trolle stießen. Und noch heute leben die Brilliantzwerge im Lorgolosch nördlich der Trollzacken.

Calaman aber ging erneut in die Länder der Söhne Tulams, um seinen Freund Assaf zu besuchen. Doch er traf einen schlohweißen, alten Mann an, der in seinen Armen starb. Calaman war bestürzt über die Kurzlebigkeit der Menschen und den Kummer, den Assafs früher Tod (mit immerhin über 90 Jahren) ihm brachte. Er bestattete Assaf nach Zwergenart und schenkte eine Fibel dem jüngeren Assaf, die immer ein Zeichen der Freundschaft zwischen Calaman und Assaf gewesen war.

Viele Jahre später starb Calaman unvermählt und in Einsamkeit. Doch die kunstvolle und reich verzierte Rüstung, die ihn auf all seinen Heldentaten begleitet und geschützt hatte, blieb der Nachwelt erhalten. Auf verschlungenen Wegen, die wohl nur Assafs listreichem Gott Feqz bekannt sind, fand der linke Handschuh der einstigen Vollrüstung zu den Söhnen Tulams, wo sie viele Jahrhunderte später auch der einhändige Magier Abu Terfas als Prothese trug, bis ein Pakt mit der erzdämonischen Asfaloth eine Prothese überflüssig machte.

Der Handschuh jedoch harrte weitere Jahre aus, wie er es schon so oft getan hatte, bis ein Held ihn fand, dessen Taten sich womöglich eines Tages mit denen des großen Calaman messen können. Außerdem war dies eine Zeit, in der es einen abtrünniger Sohn Feqz' mit List und Tücke zu besiegen galt...

Charakter

List, Verschlagenheit, Fingerfertigkeit, Verspieltheit

Das Vierte Zeichen ist vor allem eins: unauffällig. Im Vergleich zu den anderen Zeichen scheint es wenig spektakulär und doch ist es gerade ob seiner Subtilität oft der entscheidende Schlüssel zum Erfolg.

Die Firnglänzenden Finger verstehen sich ausgezeichnet darauf, unbemerkt Einfluss zu nehmen. Sei es nun auf die (vermeintlich freien) Entscheidungen seines Trägers, den Geldbeutel dessen Gesprächpart-

ners oder auch den Ring am Finger Kronprinzessin Aldares, während der Vierte Gezeichnete ihr seine Aufwartung macht.

Vielleicht ist es der innere Zwang, Waffen gegen den Phexsohn Borbarad zu horten, der den Handschuh alles einstecken läßt, was nicht niet- und nagelfest ist.

Vielleicht ist es auch einfach seine grenzenlose Neugier, die Calamans Handschuh immer wieder an verborgene Orte und in alte Bibliotheken zieht, wo er in staubigen Büchern blättert oder stundenlang historische Kunstwerke befühlte. Niemand weiß jedoch genau, was das Vierte Zeichen überhaupt sucht, scheint seine Neugier doch niemals befriedigt zu sein.

In Gegenwart des verhassten Dritten Zeichens wird die Frechheit der Firnglänzenden Finger zuweilen intriganter Verschlagenheit oder gar verräterischer Hinterlist weichen. Interessanterweise übrigens dieselbe Reaktion, die der Handschuh Faldegorn, Shafir und auch Borbarad gegenüber zeigt. Einzig mit dem Ersten Gezeichneten verbindet die Firnglänzenden Finger ein engeres Band, obgleich das vielleicht auch nur die Gier nach dem kirschgroßen (und sicher wertvollen) Rubin ist.

Lügen, Betrug und Täuschung sind die vorwiegenden Werkzeuge des Vierten Zeichens, obwohl es manches Mal auch einem ehrlichen Handel nicht abgeneigt ist, wenn er ihm zum Vorteil gereicht. Dabei läßt es sich insbesondere gerne von seinem eigenen Träger bestechen...

Fähigkeiten

FORAMEN FORAMINOR - Besser als jeder Meisterdieb mit Dietrichen versteht sich der Handschuh darauf, selbst komplizierteste Schlösser zu öffnen. Einfaches Anklopfen genügt in der Regel, um jede beliebige Tür geräuschlos und einladend aufschwingen zu lassen. Regeltechnisch handelt es sich dabei um einen immer gelingenden FORAMEN FORAMINOR, den der Handschuh mit seinen eigenen 21 ASP speist, die sich pro Nacht wieder um 1W6 regenerieren.

LC S.59

Vorteil Gefahreninstinkt - Einige der größeren Edelsteine in den kunstvollen Fassungen auf dem Handrücken haben die Eigenschaft, sich bei drohender Gefahr mit nebeligen Schlieren zu durchziehen. Solcherart getrübbte Steine sind zwar ein sicheres Indiz für erhöhte Aufmerksamkeit, können aber keine Aussage über Art und Richtung der Gefahrenquelle machen. Regeltechnisch haben die Firnglänzenden Finger einen Gefahreninstinkt von 10, den der Spielleiter bei Bedarf verdeckt würfeln sollte. Zu diesem Zweck besitzt die Hand KL 15 und IN 15.

AH S.108

Vorteil Herausragende Eigenschaft FF - Sobald der Vierte Gezeichnete den Handschuh übergestreift hat, wird er eine außergewöhnliche Beweglichkeit seiner Finger feststellen. Noch erstaunlicher, wenn man bedenkt, dass der Handschuh zwar fein gearbeitete Scharniere und Gelenke besitzt, aber dennoch als Panzerhandschuh nicht gerade den Eindruck von besonderer Fingerfertigkeit macht. Regeltechnisch kann der Spielleiter dem Gezeichneten also den Vorteil Herausragende Eigenschaft FF +1 oder sogar +2 zugestehen.

AH S.108/109

Parierwaffe - Der Handschuh ist nahezu unzerstörbar, warum ihn also nicht als Parierwaffe oder Schild einsetzen? Es dürfte sicher sogar möglich sein, mit den Firnglänzenden Fingern eine feindliche Klinge aus der Luft zu fangen, ohne sich dabei zu verletzen. Regeltechnisch würde ich den Handschuh wie einen Panzerarm handhaben, wobei er weniger behindern sollte. Daher also WM 0/+1.

MBK S.96

XENOGRAPHUS SCHRIFTENKUNDE - Fährt der Vierte Gezeichnete mit dem Handschuh Calamans über eine unbekannte Schrift, so erscheint ihr Wortlaut in seiner Muttersprache auf den Handrücken projiziert. Jedoch gibt es auch Schriften, die selbst den Firnglänzenden Fingern unbekannt sind, speziell alle drachischen Schriftformen, wie man sie beispielsweise in Drakonia finden kann. Auch von den echsischen Hochsprachen wird er nur die gängigsten kennen (also keine Yash'Hualay-Glyphen).

LC S.186

VERSCHWINDIBUS - Sobald der Gezeichnete seine linke Hand um einen Gegenstand vollständig schließt, verschwindet dieser durch einen VERSCHWINDIBUS-ähnlichen Effekt im Limbus. Erneutes Schließen und Öffnen der Hand zaubert ihn unverändert wieder herbei. Diese Fähigkeit eignet sich besonders, um verräterisches Diebesgut möglichst schnell und unauffällig verschwinden zu lassen (und wird in dieser Form auch am häufigsten von Calamans Handschuh eingesetzt).

LC S.171/172

Vorteil Glück - Um dem phexischen Ursprung des Zeichens noch mehr Ausdruck zu verleihen, könnte der Spielleiter dem Gezeichneten auch diesen Vorteil zugestehen. Wobei er dann jedoch nach Spielleiterentscheidung gehandhabt werden sollte. Glück ist schließlich nicht berechenbar, schon garnicht wenn Phex seine Finger im Spiel hat.

AH S.108

Eigenheiten

Goldgier - Die ausgeprägte Goldgier und Vorliebe seines Handschuhs für alles funkelnde kann den Vierten Gezeichneten häufig in Schwierigkeiten bringen. Vielleicht überträgt sich die Kleptomanie sogar auf ihn selbst. Es wird nicht selten vorkommen, dass einer hochgestellten Meisterperson nach dem Treffen mit dem Vierten Gezeichneten der Siegelring, ein wichtiger Orden oder andere Insignien fehlen. Vielleicht auch nur der Geldbeutel.

Anfangs wird sich der Vierte Gezeichnete vielleicht noch über den unverhofften Reichtum freuen, doch spätestens wenn er ein wirklich dreistes Diebeswerk rückgängig machen möchte, um schwerwiegende Folgen zu vermeiden, wird er sich Gedanken darüber machen müssen, wie er dies anstellt, ohne sein Gesicht dabei zu verlieren.

Man bedenke nur, Prinzessin Aldare würde auf dem Weg von Shafirs Höhle nach Oberfels ihr Siegelring abhanden kommen. Ohne ihn wäre der lang ersehnte Frieden zwischen den Reichen wieder in weite Ferne gerückt. Wenn Aldare nicht sogar einen anwesenden Mittelreicher des Diebstahls beschuldigen würde...

Oder man stelle sich vor, wie das Nachtlager der Helden angegriffen wird und der geistesgegenwärtig aufgesprungene Krieger erst einmal sein Schwert suchen muss, da die Firnglänzenden Finger während der Wache des Vierten Gezeichneten Gefallen daran gefunden haben...

AH S.113

Zeitdruck - Je länger sich der Kampf gegen Borbarad scheinbar hoffnungslos hinzieht, desto unruhiger wird der Vierte Gezeichnete werden. Ständig wird er Angst haben, es könne zur endgültigen Konfrontation kommen, bevor er sich hinreichend vorbereitet hat. Das wird sich so weit steigern, dass der Gezeichnete eine solche Panik vor Borbarad entwickelt, dass er sich schon beim bloßen Gedanken an ihn in eine Ecke kauert und das Gesicht in den Händen vergräbt.

Nachteil Unstet - Neugier und Verspieltheit des Handschuhs mögen dem Gezeichneten noch zum Vorteil gereichen, doch spätestens, wenn er sich auf eine längere Arbeit konzentrieren will, wird ihm die Sprunghaftigkeit seines Zeichens zum Verhängnis werden. Nie kann er sich lange auf diesselbe Sache konzentrieren und selbst wenn er bislang gerne die halbe Nachtwache sein Schwert poliert hat, wird ihm

dies jetzt schon bald langweilig werden.
AH S.117

Fünftes Zeichen: Die Stählerne Stirn

Herkunft

Über die Geschichte der Rohalskappe gibt es wenig zu berichten, scheint sie doch nicht sonderlich außergewöhnlich zu sein. Rohal der Weise, einst Kaiser des Neuen Reichs, trug sie von seinem ersten öffentlichen Auftreten bis zu seiner Entrückung im Krieg der Magier. Keine andere Insignie ist so sehr mit seiner Weisheit und Macht verknüpft wie diese Kappe aus zwölfjährigem Wehrheimer Samt.

Auch als der Stein der Weisen ihn im Jahre 27 Hal wieder an Rohals Zinne ruft, wird sein Haupt von diesem Schmuckstück geziert. Doch dieses Mal nahm er sie nicht wieder mit sich dorthin, wohin auch immer er ging. Diesmal überreichte er sie zuvor einem Vertrauten, auf dass dieser die Kappe einem Kind gebe. Nur Rohals selbst mochte zu diesem Zeitpunkt erahnen, welche gewaltige Rolle die Stählerne Stirn im Kampf gegen seinen Bruder noch spielen würde.

In all den Jahrhunderten wurde die Rohalskappe zu einem Symbol der Weisheit ihres Trägers - und sogar mehr als das. Sie wurde ein Teil seiner Weisheit, seines Weitsicht und Güte, aber auch seiner magischen Fähigkeiten. Und so vermochte es die Kappe nicht nur, dem Kind die Fähigkeit zu geben, den rechten Zeitpunkt zur Konfrontation Borbarads zu erkennen, sondern es auch lange genug vor seinem Blick zu verbergen.

Erst im Heerlager an der Trollpforte mag es geschehen, dass das Kind sich erkennt und der Welt offenbart. Dann kann es sein, dass es die Stählerne Stirn ablegt, die sein tatsächliches Wesen so lange (vielleicht auch vor sich selbst) verborgen hat. Dies ist der Zeitpunkt, an dem der tatsächliche Fünfte Gezeichnete sein Schicksal antritt.

Charakter

Güte, Würde, Weisheit, Prophezeiung

In ihrem Charakter ist die Stählerne Stirn dem Wandelnden Bildnis recht ähnlich. Beide wollen Borbarad in seinem Streben, die Welt zu unterwerfen, aufhalten, ohne ihn jedoch für das zu hassen, was er getan hat. Die Stählerne Stirn empfindet brüderliche Liebe für Borbarad und wird ihn niemals aufgeben, so wie Rohal bis zuletzt daran glaubt, Borbarad auf den rechten Weg zurückführen zu können. Im Gegensatz zum Zweiten Zeichen agiert die Rohalskappe dabei jedoch längerfristiger. Ihr Bestreben ist auf eine unbestimmte Zukunft ausgerichtet und nicht auf das Hier und Jetzt, wie das des Wandelnden Bildnisses.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Zeichen wird die Rohalskappe jedoch stets passiv seinen Träger unterstützen. Sie wird ihm keine Traumgesichte schicken, nicht im Geist mit ihm sprechen und auch sonst keine Beeinflussungen vornehmen. Die Stählerne Stirn ist ihrem Träger derart treu und bedingungslos ergeben, dass sie ihm in allem vertraut, was er tut. Daher wird der Fünfte Gezeichnete von Rohal oder dem Kind auch mit sehr viel Bedacht gewählt werden. Denn nur wer von sich aus weise und umsichtig handelt, wird der Rohalskappe gerecht werden. Schließlich bedeutet das Tragen der Stählernen Stirn nichts weiter, als das Erbe Rohals anzutreten.

Die Güte der Stählerne Stirn kennt besonders Borbarad gegenüber fast keine Grenzen. Außenstehenden wird es naiv erscheinen, aber der Fünfte Gezeichnete wird bis zum Ende versuchen, das Gute in Borbarad zu sehen, und ihn dafür bemitleiden, dass sein Schicksal ihm diesen Weg vorschreibt. Zudem wird niemand Borbarad so gut verstehen wie die Rohalskappe. Der Fünfte Gezeichnete wird ein unterbewußtes Empfinden dafür entwickeln, wie Borbarad denkt. Er wird instinktiv vorausahnen, was sein nächster Schritt sein wird.

Fähigkeiten

Vorteil Prophezeien - Die Weitsicht Rohals hat sich nicht nur auf die Stählerne Stirn übertragen, sondern geht von dort auch auf den Fünften Gezeichneten über. Jedoch wird er keine klaren Bilder der Zukunft sehen oder gar konkrete Aussagen über zukünftige Ereignisse machen können. Vielmehr vermag er es im Besonderen, die Tragweite und Konsequenzen bestimmter Handlungen abzuschätzen. Er besitzt gewissermaßen die Auffassungsgabe und das Weltverständnis eines Halbgotts.

AH S.110

BLICK IN DIE GEDANKEN - Sobald der Träger der Stählerne Stirn Borbarad gegenüber steht, wird eine Flut fremder Gedankenbilder und Emotionen über ihn hereinbrechen. Die Fähigkeit bezieht sich nur auf Borbarad, dessen Gedanken offenbart sie jedoch vollständig. Allerdings wird der Fünfte Gezeichnete eher verwirrt sein, als dass er irgendetwas verstehen wird. Borbarad denkt in halbgöttlichen Maßstäben und diese sollten von Sterblichen nur in den profansten Ansätzen nachvollziehbar sein.

LC S.32

GEFUNDEN! - Dieser Effekt, ähnlich dem Schelmenzauber, ermöglicht es dem Fünften Gezeichneten, zu jeder Zeit mit Gewissheit sagen zu können, wo Borbarad sich gerade befindet. Dabei wird er natürlich nur Richtung und Entfernung angeben können, nicht aber den tatsächlichen Ort, sofern er nicht zufällig weiß, was sich dort befindet.

LC S.63/64

IGNORATIA UNGESEHN - Auch diese Fähigkeit der Rohalskappe bezieht sich nur auf Borbarad. Und sie ist der Grund, weshalb Rohal die Stählerne Stirn anfangs in den Händen des Kindes wissen will. Solange das Kind die Kappe trägt, wird Borbarad nicht darauf aufmerksam. So kann es sich in Ruhe und Abgeschlossenheit auf die finale Konfrontation vorbereiten und Borbarad sogar überraschen. Der Fünfte Gezeichnete kann diese Fähigkeit im Finale beispielsweise dazu nutzen, unbemerkt die Ritualopfer zu befreien.

LC S.82/83

SF Merkmalskenntnis Antimagie/Metamagie - Rohal war nicht nur als Staatsmann brilliant, er war vor allem ein unerreicht genialer Magier. Wie seine *Systeme der Magie* und andere hochwissenschaftliche Traktate beweisen, beschäftigte er sich dabei besonders mit dem generellen Wesen der Magie. So ist auch zu erklären, dass er sich im Besonderen auf Meta- und Antimagie verstand. Dieses Verständnis kann nun auch dem Fünften Gezeichneten zu Gute kommen.

AZ S.157/158

Eigenheiten

Entrückung - Der Fünfte Gezeichnete wird derart vom halbgöttlichen Geist Rohals inspiriert sein, dass er die Welt und das Geschehen in ihr mit weit größerem Abstand betrachtet. Er erkennt und begreift Zusammenhänge, die einfachen Sterblichen niemals offenbar werden. Und er besitzt einen Weitblick und eine Zeitlosigkeit, die ihn in Gedanken mehr in der Zukunft und an fernen Orten weilen lassen, als bei

seinen Gefährten am Lagerfeuer. Häufig wird der Fünfte Gezeichnete geistesabwesend wirken oder gar völlig entrückt und in Gedanken versunken unverständliche Dinge vor sich hin brabbeln.

Minderwertigkeit - Angesichts der mythischen Geheimnisse und sphärischen Kräfte, von deren Wirken die Gezeichneten Zeugen werden, wird den Fünften Gezeichneten ab und an das Gefühl von Minderwertigkeit befallen. Er allein begreift die kosmische Tragweite der Ereignisse und erkennt, dass die Gezeichneten ein sterblicher Spielball der Götter und Urmächte sind. Welche mickrige Rolle spielt er als individuelles Wesen da schon? Könnte nicht jeder andere ebenso gut diese Kappe tragen und es würde dennoch nichts ändern?

Mitleid - Das Mitleid, dass der Fünfte Gezeichnete für Borbarad empfindet, wird ihm den Kampf nicht leicht machen. Natürlich möchte auch die Stählerne Stirn Borbarad aufhalten, aber sie will ihn nicht töten, dazu ist sie zu gütig. Umso schmerzlicher wird es für den Gezeichneten sein, die Pläne seiner Kameraden tragen zu müssen, die deutlich auf Borbarads Tod und seine endgültige Vernichtung hinauslaufen.

Sechstes Zeichen: Das Geflügelte Geschoss

Herkunft

Als dereinst die Sumukinder gegen die Loskinder darum kämpften, wer in Alveran Einzug halten möge und in Zukunft über die Dritte Sphäre wachen und gebieten würde, da wurde Raschtul erschlagen. Er war ein Gigant und Kind Sumus. Darüber war sein Bruder Ingerimm sehr erzürnt.

So schmiedete Ingerimm aus dem Leib seines gefallenen Bruder eine Waffe, mächtiger als alle Waffen, die die Welt jemals gesehen hatte. Diese Waffe sollte Phex, ein Kind Los' jagen und vernichten. Lange und mit viel Sorgfalt schmiedete Ingerimm und schließlich war es vollbracht. Graufang, der Himmelswolf und die Gigantenwaffe, war geboren.

Doch ein Pakt wurde geschlossen zwischen den Kindern Sumus und den Kindern Los'. Der Pakt wurde im Mysterium von Kha festgelegt und so zogen Giganten und Götter geeint in Alveran ein, wo sie noch heute sitzen. Graufang jedoch hatte bereits die Fährte Phex' aufgenommen und entbrannte in Jagdlust und Gier darauf, Phex zu vernichten. Seine Zeit sollte jedoch noch nicht gekommen sein und so hielten die Götter Graufang zurück.

In einem Zeitalter jedoch bedrohte der Dreizehnte Gott, der mächtigste unter ihnen, die Schöpfung und das Mysterium von Kha. Da ließen die Götter Graufang los, auf dass dieser den Dreizehnten jage. Und Graufang jagte. Sechs elementare Verwüstungen gingen über die Welt und die Jagd war blutig und dauerte ein Äon. Doch Graufang bezwang den Dreizehnten, den mächtigsten Gott, und hielt ihn, so dass die anderen Götter ihm Macht und Namen nehmen konnten.

Seither schläft der Himmelswolf und die Gigantenwaffe wieder und träumt von der Jagd auf Phex. Eines Tages wird er jedoch wieder geweckt werden, um seine Jagd endlich anzutreten. Doch er wird nicht Phex jagen, sondern Borbarad, der von Phexens Blute ist.

Charakter

Raubtier, Rudelsführer, Jagdlust, Blutgier

Das Wesen des Sechsten Gezeichneten ist deutlich wölfisch. Und seine Gefährten sind sein Rudel. Er ist das Alpha-Tier, daran hat er keine Zweifel und das werden die anderen akzeptieren. Notfalls wird er es ihnen eben mit Gewalt beibringen. Schließlich ist er als Alpha-Tier das stärkste im Rudel und es ist sein gutes Recht, von jeder Beute die besten Stücke zu bekommen, die besten Weibchen zu kriegen und von den anderen Rudeltieren stets bevorzugt behandelt zu werden. Er ist stolz und herrisch. Und er läßt es die anderen spüren!

In jeder Handlung wird das wölfische Wesen offenbar werden. Abends am Nachtlager wird er mit bloßen Händen ein Kaninchen reißen, das sich zu dicht an ihn heran gewagt hat. Sein Fleisch schlingt er dann roh herunter, statt es zuerst über dem Feuer zu braten.

Der Sechste Gezeichnete haßt den Mond! Er ist das Zeichen Phex' und Graufang wurde einst geschaffen, um Phex zu vernichten. Er wird ihn nachts anheulen und anknurren, seine Nackenhaare aufstellen und sein Rudel zu einer Hatz gegen Phex rufen.

Auch das Vierte Zeichen trägt Phexens Blut in sich. Also haßt Graufang auch das Vierte Zeichen. Der-einst durfte er seine Jagd nicht beenden, da die Götter und Giganten einig nach Alveran marschierten, bevor er Phex fangen konnte. Nur ein einziges Mal durfte Graufang jagen. Damals brachte er den Ersten der Dreizehn Götter zu Fall, so dass die anderen ihm Namen und Macht nehmen konnten. Er war es, der den Namenlosen besiegte!

Das Geflügelte Geschoss fürchtet sich vor dem Schlaf. Ingerimm hat ihn aus Raschtuls Leib geschaffen, den Boron zum ewigen Schlaf verdammt hat. Er fürchtet sich davor, ein ähnliches Schicksal zu teilen, wo er doch gerade erst wieder erwacht ist. Deshalb wird er nicht mehr schlafen, aber das stört ihn auch nicht.

Hier tritt permanent der innere Kampf zutage, den der Sechste Gezeichnete mit Graufang führen muss. Immer wieder droht der Wolf die Oberhand zu gewinnen und der Gezeichnete muss alle Kraft aufbieten, ihn im Zaum zu halten. Er spürt, dass Graufang jagen möchte. Und er weiß instintiv, dass diese Jagd die ganze Welt verwüsten würde. Er muss einen Kampf austragen, wie ihn noch kein Sterblicher zuvor gekämpft hat.

Der Sechste Gezeichnete weiß, dass er Graufang nur ein einziges Mal rufen kann. Allerdings ist nicht das Rufen seine Bestimmung, denn Graufang brennt darauf, endlich wieder jagen zu dürfen. Vielmehr ist es seine Aufgabe, Graufang zurückzuhalten, bis der richtige Zeitpunkt gekommen ist. Würde er Graufang zu früh entfesseln, würde er die ganze Welt verwüsten. Und auch wenn Graufang Borbarads Fährte aufgenommen hat, wird der Gezeichnete ihn zu seinem Ziel leiten müssen. Das ist seine Aufgabe und er weiß, dass dies nahezu unmöglich ist. Wie soll ein Sterblicher einen Himmelswolf lenken, der die Macht hat, selbst den Göttern zu trotzen?

Fähigkeiten

Vorteil Dämmerungssicht - Der Sechste Gezeichnete trägt die Herzsplitter des Himmelswolfs in sich und ist damit selbst zum Wolf geworden. Dies bringt einige körperliche Veränderungen mit sich, unter anderem auch die wölfische Fähigkeit, in der Dunkelheit sehen zu können.

AH S.108

Vorteil Gefahreninstinkt - Ebenso entwickelt der Sechste Gezeichnete eine tierischen sechsten Sinn für Gefahr und Bedrohung. Obgleich der Maßstab hier ein anderer ist. Immerhin gibt es wenig, was für einen Himmelswolf eine Gefahr darstellt. Es sollte sich also schon um unmittelbare Lebensgefahr für den

Gezeichneten handeln, damit der Instinkt darauf anspringt.

AH S.108

Vorteil Herausragender Sinn Geruch - Wie bei Wölfen typisch, wird der Geruchsinn des Gezeichneten ungeheuer scharf werden, so dass er bereits die geringsten Nuancen unterscheiden kann. Er wird feststellen können, ob in den letzten Stunden ein Mensch in einem geschlossenen Raum war und ob dieser besonders geschwitzt hat. Er wird womöglich sogar kleinste Giftbeimengungen im Essen bereits bemerken.

AH S.109

Tierfreund (Wölfe) - Dieser Vorteil bezieht sich nicht auf Tiere allgemein, sondern nur auf Wölfe und Hunde, wobei gegenüber Wölfen ruhig der doppelte Bonus angerechnet werden darf. Jeder Wolf wird den Sechsten Gezeichneten sofort als Alpha-Tier akzeptieren und seinem Vorbild folgen.

AH S.111

Vorteil Herausragende Eigenschaft MU - Graufang besiegte einst den Namenlosen, was soll ihn da also noch erschüttern? Diese Zuversicht wird auch den Sechsten Gezeichneten befallen, der von ungeheurer Siegesicherheit ergriffen wird, die sich in gänzlicher Furchtlosigkeit jedem Feind gegenüber zeigt. Ein Bonus von MU+1 oder MU+2 wäre da sicher angemessen.

AH S.108/109

Eigenheiten

Verwandlung - Die gesamte Haut des Sechsten Gezeichneten ist von den Graurm stark vernarbt und spannt sich an verschiedenen Stellen deutlich über die hervorstehenden Herzsplitter. Ähnlich wie Knochenverwüchse nach einem unsauber geheilten Bruch. Seltsamerweise hat er jedoch selbst dadurch keine Schmerzen und ist auch kaum in seinen Bewegungen eingeschränkt. Die auffälligste Änderung ist sein Gesicht. Die Augenbrauen sind wesentlich dichter geworden und über der Nase zusammen gewachsen. Seine Nase und sein Mund sind leicht vorstehend und mit deutlich wölfischen Zügen. Außerdem hat er scharfe Eckzähne, die den Reißzähnen eines Wolfs verdammt ähnlich sehen. Insgesamt ist sein Gesicht etwas schmaler und dafür länger geworden. Die Haare sind unbändig zerzaust und lassen sich auch kaum wieder kämmen. Sein stets grimmiger Blick wird noch von den bernsteingelben Wolfsaugen unterstrichen, die unter seinen Augenbrauen hervorblitzen.

Nachteil Raubtiergeruch - Pferde werden scheuen und Katzen davonlaufen, wenn der Sechste Gezeichnete sich ihnen nähert. Zu sehr ist das wölfische Wesen Graufangs in ihn übergegangen, so dass andere Tier ihn instinktiv für ein Raubtier halten.

AH S.115

Nachteil Jähzorn - Der Sechste Gezeichnete ist herrisch und stolz. Er hält sich für das stärkste Tier des Rudels und wird diesen Anspruch auch jederzeit geltend machen. Er wird keine Geringschätzung oder Nichtbeachtung seiner Person dulden und andere Meinungen als die eigene kaum tolerieren.

AH S.114

Siebtes Zeichen: Die Schärfe aus Sieben Schalen

Herkunft

Einst von Praios selbst befohlen, von Ingerimm geschmiedet und von Rondra den Menschen überreicht, ist Siebenstreich eine wahre Klinge der Götter. Sie wurde geschaffen, um von den größten Helden unter dem Angesicht der Götter getragen zu werden.

Und so gab es viele Helden, die Siebenstreich trugen und mit dem Götterschwert ihre Heldentaten vollbrachten. Es heißt, es gäbe kein Wesen, das sieben Streichen dieses Schwertes widerstehen könne.

Zuletzt trug der Heilige Hlûthar das Schwert Siebenstreich und fiel mit ihm in der Zweiten Dämonenschlacht. Da es keinen würdigen Träger mehr gab, wurde Siebenstreich mit Hesindes Hilfe zu sieben Kelchen eingeschmolzen, die an sieben verschiedenen Orten verborgen wurden.

Erst mit Borbarads Rückkehr gibt es wieder einen würdigen Helden und so werden die Kelche zusammengetragen. Vor dem Angesicht der Götter entsteht Siebenstreich schließlich neu, um dem göttlichen Willen Genüge zu tun und Borbarad zu schlagen.

Als Träger erwählen die Götter Raidri Conchobair, den Schwertkönig und Markgrafen Winhalls.

Charakter

Heldenmut, Tapferkeit, Ehrhaftigkeit, Göttergläubigkeit

Siebenstreich verkörpert die klassischen Heldentugenden. Daher ist es auch für Spielercharaktere ungeeignet, da eigentlich keine Spielerheldenkarriere ohne zwielichtige Verstrickungen, voreiligen Totschlag und andere Verfehlungen verläuft. Siebenstreich verlangt jedoch nach einem Träger, der wenn überhaupt, dann nur äußerst kurz den Weg der Rechtschaffenheit verläßt.

Siebenstreich sollte in jedem Fall an Raidri Conchobair gehen, da diese Figur gewissermaßen nur existiert, um Rondra als Finte zu dienen. Im Übrigen wäre es für einen Spieler wohl auch unbefriedigend, am Ende feststellen zu müssen, dass sein ganzes Leben nur eine Finte Rondras war. Die tragische Heldengestalt Raidri Conchobairs dagegen erfüllt alle Voraussetzungen perfekt und selbst die Überraschung im Moment seines Ablebens fügt sich sehr schön in die Tragik seines bisherigen Lebens und Wirkens.