

# Grundregelbuch

## Mythos der Sunna, Teil Eins

Stichwörter: Sunna, Bragh der Schwarze Stier, Warin, Imperium von Sonnstahl, Bestienhorden

*In der Zeit unserer grössten Not kam die Sonnenmaid. Hier sind geschrieben ihre grössten Taten, dass sie niemals in Vergessenheit gerate, sondern für immerfort in Erinnerung bleibe.*

-Das Buch von Askar, Kapitel Eins, aus dem Sunna-Zyklus.

Es war in den kalten Jahren, als die Sonne bleich war und die Winter kurz, als die Göttin zu uns kam. In dieser Zeit der Dunkelheit kamen die Bestien aus den Wäldern, die Barbaren der Einöden und die Wüstlinge aus den Bergen über uns und wir wurden von ihnen weggefegt wie Schilf von einer Flut. Der erste, der aus der Masse der Gegner aufstieg war Bragh der Schwarze Stier, Töter von einhundert Häuptlingen, der mit seinem gewaltigen Streitkolben Rüstungen und Körper zerschmetterte.

Die Menschen von Askar waren auf dem Pfad der Zerstörung, den er westwärts schlug. Ihr König, Warin, sah, dass alle Hoffnung verloren war. Und trotzdem rief er neunzig tapfere Krieger zu sich, um die Fort der Gewach zu halten und seinem Volk Zeit zu verschaffen um vor dem herannahenden Untergang zu fliehen. Den Abend vor der Schlacht verbrachte er im Schrein am Flussufer, tief im Gebet versunken. Er betete zu Ullor, Vater des Winters, dass er im Schneestürme senden möge. Er betete zu Volund, dem Schmied, dass er im Stärke im Arm und Stahl im Rückgrat geben möge. Und schlussendlich betete er zu Sunna, dass seine Leute einen weiteren Morgen sehen würden. Der Alarmruf wurde geblasen, als er über die Stille der Götter wütete und die Bestien griffen an als das Tageslicht verblasste.

Jeder Verteidiger verkaufte sein Leben teuer. Kein Mann viel ohne Blut auf seiner Klinge, ein Dutzend Feinde vielen unter jedem Fuss. Aber auch dass war nicht genug, als Bragh selbst das Feld betrat. Die Askar fielen unter seinem Streitkolben, bis nur noch König Warin zwischen dem Schwarzen Stier und dem Ufer stand. Grosse Hörner durchbohrten das Streitross des tapferen Warin und ein einziger Schlag zerschmetterte Schild und Arm des Königs. Der Stier machte sich zum Todesstoss bereit, als ein einzelner Soldat vorwärts sprang.

Der Helm verrutschte, und goldenes Haar viel bis zur Hüfte des Kriegers. Warin war fassungslos, als eine Frau ihre Stiefel in das blutige Wasser zwischen König und Bestie pflanzte. Überrascht durch den Bullen wie sie war, konnte auch eine tapfere Maid von Askar nicht hoffen, diesen Feind zurückzuhalten. Aber in diesem Moment brach das Morgenlicht über die Hügel, mit einem Feuer wie man es seit Jahrzehnten nicht mehr gesehen hatte. Das Gleissen blendete Bragh und die Frau schlug zu. Mit dem ersten Hieb durchtrennte sie Bragh's Ferse und mit lauten Krachen fiel er auf ein Knie. Der zweite Hieb stiess tief in seine Brust und ein schmerzerfülltes Brüllen erschütterte die Erde. Der dritte und letzte Hieb landete genau zwischen den Kiefern des Monsters und durchbohrte seinen Schädel.

Als der Schwarze Stier fiel, flohen die Bestien. Obwohl nur einer von neun überlebte, rannten die Männer des Königs zu Warin und zogen ihn aus dem Fluss, so dass er sich

seinem Retter stellen konnte. Alle forderten sie, den Namen ihrer Retterin zu erfahren, aber der König brachte sie zum Verstummen, als er auf ein Knie niederging. Er kannte dieses Gesicht, erleuchtet von der Herrlichkeit der Morgenröte, und er wusste, dass seine Gebete erhört worden waren. Er bot ihr sein Schwert dar und sprach: "Dies ist Sunna. Sie ist gekommen."

*"Erschlagt uns, verbrennt uns, brandmarkt uns, all dies macht die Herde stärker."*

- Die letzten Worte von Gnak, dem Propheten der Bestien

Stichwörter: Vetia, Virentia

*Ich habe grössere Armeen gesehen, und wildere. Aber sie kämpften wie ein Schwarm von Insekten, Einig in Geist und Tat.*

- Der destrische Entdecker Kapitän Fernando Cabeza, nach seiner Rückkehr aus den Dschungeln von Virentia.

## Ninth Scroll: 3te Ausgabe

Die Leuchttürme von Arcalea

Stichwörter: Arcalea, Geographie, Dante Malavigna

Das Mittelmeer ist das pulsierende Herz unseres Landes: der Quell unserer Macht und unseres Wohlergehens. Die lange Küste ist die zentrale Ader von Arcalea; die Knochen unseres Landes sind seine turmgekrönten Städte. Die mächtigen Leuchttürme verbinden sie, leiten unsere Verbündeten und enthüllen unsere Feinde. Die Kontrolle über den Seehandel garantiert unsere militärische Sicherheit und politische Unabhängigkeit. Die Leuchttürme sind die Augen der Sunna und bewahren das Gleichgewicht zwischen Sonnstahl und Equitaine, Destria und Volskaya, erkaufen uns den Respekt der Elfen und die Abkommen mit den Zwergen. Keiner der Türme darf je in die Hände des Feindes gelangen, kein einziger, denn sie sind unser Blut.

- Zugeschrieben dem Dante Malavigna, einem Wanderer, Dichter und Urahn der Familie Malavigna

## Fragen und Antworten zum Hintergrund

Stichwörter: der Schwarm, Avras, Geschichte, Nukuja, Krieger der Dunklen Götter, Tsuandan, Halblinge

**Uns wurde gesagt, der Schwarm hätte Avras überrannt. Behaupten sie noch immer, die falschen Kaiser zu sein oder wurde die Stadt seit dem ersten Zeitalter zurückerobert?**

In den ersten Tagen ihres Aufkommens haben die Ratten Avras eingenommen und hielten die Stadt bis zum Ende des achten Zeitalters. Sie wurden nicht mehr in Vetia gesehen seit Sunna den Rattenkönig erschlug, oder zumindest nur ein paar einzelne Ratten. In Sonnstahl wird weithin angenommen, dass damals die Ratten als organisierte Gruppe vernichtet wurden und nur verstreute Überbleibsel zurückbleiben. Aber die Ratten waren seit jeher geübt in Geheimhaltung.

### **Wie kann ein Krieger der Faulheit effektiv im Kämpfen sein?**

Die Krieger der Faulheit haben die Kraft, länger als alle anderen zu überstehen, die Wahrheiten zu erblicken die Anderen entgehen und die Geheimnisse zu kennen, die hinter der Welt liegen. Sie haben die Gabe der Vorsehung, und die Zähigkeit auszuharren, bis sie eintritt. Dieser Aspekt der der Gefolgsleute von Nukuja wird dargestellt durch ihr Mal.

### **Wird es einen Hintergrund (oder sogar Regeln) geben für den asiatisch aussehenden Kerl in der Weltenhymne?**

Tsuandan ist der Name dieser spezifischen Nation, das Land des Drachenkaisers. Tsuandan wird zukünftig im Hintergrund vorkommen und wer weiss, was in der Zukunft noch mit den Regeln passieren kann. Viele Nationen werden zukünftig noch ihren Platz im Hintergrund finden.

### **Wird die Geschichte von T9A mit der Zeit voranschreiten? Wird es globale Kampagnen geben, die einen Einfluss auf den Hintergrund haben? Oder wird der Hintergrund fix sein?**

Er wird sich definitiv mit der Zeit verändern. Im moment versuchen wir, die Grundlagen abzuschliessen, aber wir haben Pläne für die Weiterentwicklung. Wir hoffen, dass wichtige Momente von globalen Kampagnen gelenkt werden können und wir werden sicher die daraus folgenden Änderungen in die weitere Welt einbinden.

### **Wird es Charaktere mit bestimmten Namen und Geschichten im Hintergrund geben? Etwa den König von Equitain oder die Elfenprinzen?**

Namen und Charaktere und ihre Geschichten sind Teil des Hintergrundes und werden mit der Zeit auch im veröffentlichten Material vorkommen. Ihre Rolle wird relevant sein für ihre entsprechende Kultur, aber wir werden sehen, was für Möglichkeiten namhafte Charaktere noch bringen können.

Was das für das Spiel heisst, werden wir noch sehen. Es kann sein, dass wir Regeln für Charaktere als eigenständiges Buch veröffentlichen, so dass sie die Aufmerksamkeit bekommen, die sie verdienen ohne zu sehr das Kernspiel zu beeinträchtigen.

### **Wo sind die Halblinge hin? Gibt es Halblinge in T9A?**

Nun ja, sie sind halt sehr klein, vielleicht wurden sie verlegt. Ich möchte gerne, dass die Halblinge ihren Platz in T9A finde und wir haben auch schon darüber gesprochen, wie sie in den Hintergrund passen. Ein Platz im Spiel haben wir für sie aber noch nicht gefunden.

## Sigmund Sehlig

Stichworte: Sonnstahl, Sigmund Selig, Avras, Equitaine, Henry der Junge, die Herrin, Bestienhorden, Dämonen

*Hier ist Sigmund Selig,            Ein Höfling König Ludwig's,    Gebeugt von vielen Jahren  
Weise und gewandt,            Ein sternenkund'ger Mann,    noch immer schlau im Geist,  
In vielerlei Gestalten        Der dem wilden Oleg Zar        Der uns für wenig Münzen  
Ganz Vetia bekannt.            Geschichte schreibt sodann.    Den Weg zur Weisheit weist.*

Ich habe Selig den grossen Gelehrten diesen Morgen in Avras eingeholt, als er gerade auf seinem Morgenspaziergang zum Observatorium war und meine Münzen konnten ihn überzeugen, seine Zeit und seinen Spaziergang mit mir zu teilen. Ich bin ein gelehrter Mann, aber ich weiss wenig über die weite Welt und möchte vom grossen Gelehrten lernen. Seinen Fussstapfen folgen. Wenn ich diesem Mann folgen kann wird er vielleicht mehr von seinem Wissen mit mir teilen. Hier ist, was er mir heute gesagt hat:

“Wenn du nicht aufhörst, mich zu plagen, nun denn... Sonnstahl. Sonnstahl ist ein Land in dem Frauen oft eine führende Rolle einnehmen. Anders als in anderen Zivilisationen haben sie die gleichen Erbrechte wie Männer. Zusammen mit der Wichtigkeit ihrer Schutzgöttin stellt dies sicher, dass Frauen in allen Teilen ihrer Nation zu den höchsten Stufen aufsteigen können.”

Der Gelehrte hat mir auch erzählt, dass im Heer Frauen nicht so häufig sind wie ihre männlichen Gegenstücke. Aber dank ihrem hohen Status können sie ihren Talenten entsprechend schneller aufsteigen. Deshalb ist es kein ungewöhnlicher Anblick eine Sonnstahler Armee zu sehen, die von einem weiblichen Marschall angeführt wird, oder eine Untersuchung von einem weiblichen Inquisitor.

“Frag niemals einen Adligen des Königreichs ob Sunna die gleiche “Herrin” ist die das Königreich von Equitaine anbetet! Du wirst deinen Kopf verlieren!”, antwortete der Gelehrte auf eine meiner Fragen.

Equitaine und Sonnstahl sind benachbarte Reiche, aber doch sehr verschieden.

Eines ist ein Königreich, angeführt von Henry dem Jungen. Und während sein Vater eine solche Beleidigung hätte durchgehen lassen ist der Sohn ein ganz anderes Exemplar. Er hat den equitanischen Eifer wieder entfacht, die Welt im Namen der Herrin zu bereisen.

Das andere ist ein Kaiserreich, angeführt von einem Kaiser der momentan aus der Familie Rothmeyer stammt, die sich durch eine expansionistische Agenda auszeichnet und Kolonien jenseits des grossen Ozeans gründet.

Die Herrin wird auf einzigartige Weise verehrt, anders als die organisierte Kirche von Sunna. Manche sagen, dass Sunna eine Verkörperung der Herrin war, andere sagen, dass die Herrin nur der Name ist, unter dem Sunna im Nachbarreich bekannt ist. “Für die strenggläubigen beider Seiten ist eine solche Vermischung aber Blasphemie. Und diese Gläubigen zeigen gerne ihre Unzufriedenheit auf sehr zugespitzte Art.”

Der Ursprung der Bestienhorden liegt tief im Zeitalter des Verderbens, und niemand kann sagen, wo sie herkommen. "Aber ich kann mit einiger Sicherheit sagen, dass sie keine Ausgeburt der Dämonen sind, egal was die Kirche von Sunna sagt." Der Gelehrte glaubt, dass sie Menschen sind die durch ihren eigenen Willen und Magie geformt wurden, genauso sehr wie durch ihre Herkunft.

"Jeder Narr kann die schwächsten Zauber lernen, aber wahre Meisterschaft ist eine Kombination aus natürlichem Talent und Jahren des Studiums, wie alle Fähigkeiten."... sagt zumindest der Gelehrte. Die meisten Zauberer finden einen Lehrer irgendwelcher Art, doch kann ich mir nicht vorstellen, was ein angemessener Lehrer für einen Ork wäre.

"Was geht jenseits des Schleiers vor sich? Wahrhaftig, die Frage ist, was passiert *nicht* im Unvergänglichen Reich!" Es gibt natürlich keine glaubwürdigen Berichte über diesen Ort, aber die Geschichten, die er gesammelt hat beschreiben alles von goldenen Türmen mit ihren Fundamenten in den Wolken bis zu Schwarzen Abgründen ohne Boden.

"Was? Natürlich überdecke ich nicht nur meine Unwissenheit, wie kannst du es wagen so etwas zu sagen!" Die Heimat der Götter ist ein komplexes und vielschichtiges Konzept. Vielleicht wird er eines Tages eine Abhandlung schreiben, wenn ich ihn das nächste Mal aufsuche. Dann hat er mir gesagt, ich solle verschwinden und ich habe ihn mit seinen Büchern zurückgelassen.

## Die Schlacht von Hannaphuk

Stichworte. Unsterbliche Dynastien, Equitaine, Naptesh, Guillaume der Rachsüchtige, Menuserket

### **Der verlorene Kreuzzug von König Gillaume dem Rachsüchtigen**

Im Jahre 415 AD berief König Guillaume der Rachsüchtige einen zweiten Kreuzzug der Ritter von Equitaine. Als Vergeltungsmassnahme für Angriffe auf Reisende aus Avras planten sie, die Nekropole von Hanaphuk anzugreifen und die Wüste von Untoten zu säubern. Zweitausend Ritter zogen südwärts aus der heiligen Stadt. Nur ein Mann kehrte zurück, irre redend und verdurstend. The Boten des Königs suchten monatelang, aber fanden nie eine Spur der verlorenen Armee - die Dünen von Naptesh haben sie alle ganz verschlungen.

König Guillaume hasste die Wüste beinahe so sehr wie sein treuer Gefährte. Sein normalerweise prächtiger Hippogriff Blaukralle war unruhig. Sie hatte sich nicht an das Wüstenklima gewöhnt. Die Hitze machte sie nervös und der ständig aufgeworfene Sand zwang sie ständig dazu, ihre Federn zu sträuben. Schlimmer noch, das frische Fleisch war am ausgehen. Die Equitanier hatten nicht viele Vorräte erworben auf der langen Landreise von Avras. Wenigstens hatten sie ihre Wasservorräte auffüllen können. Die Maid der Herrin hatte am Ende jedes Tagesmarsches scheinbar eine Oase direkt aus dem Sand beschworen. Guillaume verabscheute die Verwendung von Magie, aber die praktischen Anwendungen waren essentiell für seinen Kreuzzug in die trockenen Wüsten von Aptesh.

Seinen Hippogriff zum Galopp anspornend schwang sich König Guillaume in den Himmel empor. Von seiner Warte über seiner Marschkolonne konnte er sehen, dass sie endlich nahe an ihrem Ziel waren. Die wuchernde Nekropole von Hanaphuk. Sein Eid, die Wüste von Untoten zu läutern würde hier beginnen.

In der Ferne schien die halbversunkene Stadt wie ausgestorben. Sie lag an den Ufern eines ausgetrockneten Flussbetts. Die Spitzen der Pyramiden ragten aus dem Sand wie Berge. Guillaume war widerwillig beeindruckt von den Ausmassen der Architektur. Sogar die grossen Türme von Gasconne wurden von diesen fürchterlichen Monumenten in den Schatten gestellt.

Die Wüstensonne stand hoch im Zenit. Zwischen den verstreuten Ruinen bemerkte er den Lichtblitz von Metall. Ein sicheres Zeichen, dass sie bei der Ankunft auf Widerstand stossen würden. In einer Wolke aus Sand landend, befahl Guillaume die Kreuzfahrer in eine Schlachtlinie. Sie würden noch genug Zeit haben, ihre Gebete zu sprechen bevor sie ihre Feinde trafen.

### **Die Goldene Legion von Hanaphuk**

Die gleissende Sonne brannte auf die zerfallende Nekropole von Hanaphuk nieder als Pharao Mentuserket stolz seine Armee überblickte. Beinahe konnte er sich an andere Anlässe wie diesen erinnern, den Marsch zum Krieg, ein anderes Leben. Dichte Ränge aus bronzefarbenem Fleisch aus den Toren marschierend, Staubwolken in der Luft. Aber die Erinnerungen waren flüchtig, unmöglich zu halten. Die Reihen der Nekropoliswache waren ein Schatten ihrer selbst, schreckliche Boten des Todes die lautlos durch den Sand glitten. Ein skelettierter Diener brachte den Kelch Ritualwein, der vor der Schlacht getrunken wurde, rot wie das Blut das bald im Sand vergossen werden würde.

Mentuserket blickte in die zähe Flüssigkeit, versuchte sich zu erinnern wie sie schmecken sollte. Er setzte den Kelch an seine vertrockneten Lippen und goss sie in seinen Mund. Er fühlte nichts, als er den Kelch leerte und die Flüssigkeit seine Kehle hinunterschwappte, über seine zerstörten Organe und in seine Kleidung sickerte. Er fühlte gar nichts mehr, nichts ausser Hass und Eifersucht. Nun wollte er nur noch kämpfen, seine gestaute Wut an den Lebenden ausbaden. Er wollte den Moment geniessen wenn das Leben in ihren Augen verging, sie zu der Leere verdammen, die sein Schicksal war. Niemand würde überleben, der es gewagt hatte, sein Reich zu betreten. Mentuserket packte seinen leuchtenden Säbel. Der Umriss des Bezwingers glühte einem ätherischen Grün, schwarz gegen die gleissende Wüste. Heute würde die verfluchte Klinge das Menschenfleisch mit ihren Gift tränken.

\*\*\*

Mit dem gesegneten Schwert der Herrin strahlend in seiner Hand parierte König Guillaume den Hieb des leblosen Pharaos. Sein Gegenschlag schnitt sauber durch die Schulter des uralten Kriegers. Sein Arm fiel abgeschlagen zu Boden, noch immer den glühenden Säbel umklammernd. Die Macht des Hiebs warf den Pharao zurück. Den Sieg vor Augen stiess Guillaume seine Fersen in Blaukralles Flanken und mit einem letzten Stoss beendete er

das unnatürliche Dasein. Das Schwert stiess sauber durch die Brustplatte des Pharaos und in einem Blitz von heiligem Licht zerfiel die Mumie zu Staub im Wüstenwind.

Ein Seufzen ging durch die Wüste. Guillaume konnte nicht sagen, ob es ein Trick des Winds war, oder etwas finstereres. Als er das Feld überblickte, war klar, dass sie siegen würden. Die Unsterbliche Legion zerfiel zu Staub, genau wie ihr Anführer.

Er wendete Blaukralle und beobachtete, wie die tapferen Ritter der Queste vor dem Ansturm mehrerer Streitwagen flüchteten. Die Reittiere der Ritter waren klar erschöpft und wurden von den unnatürlich schnellen Streitwagen eingeholt. In wenigen Momenten wurden sie unter den Rädern zerschmettert. Ein Stich von Furcht ging durch das Herz des Königs. Unbewusst umklammerte er die Wasserflasche an seiner Seite.

Seine trockenen Lippen formten Stille Worte: "Wo ist die Maid?"

\*\*\*

Es war dunkel. Dies hinderte Nethtep nicht, als er aus seinem Versteck hinter dem Obelisk schlich. Mit seiner Hexensicht konnte er sehen wo der Pharao gefallen war, auch wenn seine Augen längst hinweggefaut waren.

Über die Jahrtausende hatte der Hierophant das Ritual der Wiedergeburt oft ausgeführt. Dieses mal würde es sich als viel schwieriger erweisen. Die Segnungen der menschlichen Göttin hatten Mentuserket's Körper und Seele verbannt. Glücklicherweise war der Arm des Pharaos vorher abgeschlagen worden, so dass er ein Artefakt hatte, um seine Zauber zu wirken. Das Ritual würde lange dauern. Aber Zeit war das einzige, von dem er immer genug haben würde.

Er bückte sich um den mumifizierten Arm aufzuheben und vermied es vorsichtig, den Säbel anzufassen, den die Hand noch immer mit eisernem Griff umklammerte. Dann zog Nethtep sich in die Pyramide zurück, um das Ritual zu beginnen.

\*\*\*

Avras, 147 A.S.

Werter Marschall Frederica,

Ein Mann namens Jasper ist in meine Obhut gekommen. Ich sage "Mann", aber in Wahrheit ist er näher an einem Dämon oder Wildhorn aus der Wüste! Er trug nichts ausser einem alten, zerschlissenen Wappenrock mit den Insignien des verlorenen Königs Guillaume von Equitaine. Ich weiss nicht, welcher Wahnsinn von dem Mann besitz ergriffen hat. Erschöpfung, Hunger und Durst können die Ursachen sein. Es ist offensichtlich, dem Sonnenbrand nach zu urteilen, dass er aus den südlichen Wüsten kommt.

Meine Wachen haben den Irren diesen Morgen auf dem Westmarkt verhaftet. Scheinbar schwang er ein ungewöhnliches Schwert durch die Luft, nannte sich selbst "König Jasper" und verlangte von meinen Kunden, dass sie sich im auf einer heiligen Queste anschliessen, um die Stadt Hanaphuk zu befreien. Dies war natürlich äusserst ungehörig und störend für mein Geschäft. Ich habe das Schwert konfisziert und den Mann in Ketten legen lassen. Sein

ständiges Schreien wird mich noch in den Wahnsinn treiben. Bitte sendet Eure Wachen und bring ihn weg.

Hochachtungsvoll,  
Augustus Händler

P.S. Bitte sendet auch den alten Meister Selig hierher. Das Schwert hat eine equitanische Inschrift die ich nicht lesen kann und einen goldenen Kelch auf dem Griff. Vielleicht ist es etwas wert!

## Ninth Scroll: 4te Ausgabe

### Veränderungen

Stichworte: Uralte Echsen

Paquiliztli bewegte sich schnell den verdunkelten Korridor hinunter. Seine Füße landeten weich auf der steinigen Oberfläche. Er duckte seinen Kopf und streifte den Wänden entlang, als er versuchte, unentdeckt zu bleiben. Seine heutige Mission war verzweifelt und er wusste, dass wenn er entdeckt werden würde, all seine Hoffnungen sich in Luft auflösen würden. Und auch bei einem Erfolg würden sich viele seiner Träume in Rauch auflösen.

Er hielt kurz inne, als er sich einer Kreuzung näherte. Vorsichtig blickte er um die Ecke und sah die zwei grossen Sauruskrieger, die Wache standen. Zu jeder anderen Zeit wäre er einfach an ihnen vorbeigelaufen, und beide hätten die Ankunft des Skinkpriesters wortlos anerkannt.

Aber dies waren neue Wachen - echte Tempelwachen - die einem neuen Meister dienten. Der Cuatlfürst würde erst morgen ankommen und sich im Tempel niederlassen. Paquiliztli hatte wenig Zeit, um seine Spuren zu verwischen und keine Zeit, den fanatischen Kriegern zu erklären, warum das nötig war. Stattdessen rief er vorsichtig eine kleine Menge Magie und hüllte sich in Dunkelheit. So leise wie möglich bewegte er sich durch den Gang und in den nächsten Korridor.

Noch ein weiteres Dutzend Mal musste er den gleichen Aufwand auf sich nehmen, bevor er es in den ältesten Teil des Tempels schaffte, der nun abgeschlossen war und nie mehr gebraucht wurde. Aber mit einem neuen Fürsten in Anwesenheit würden sich die Dinge ändern und dies zwang ihn dazu, zu handeln. Informationen lagen in diesen Kammern die vertuscht und zerstört werden musste, da sie sonst ein Schisma erzeugen würde, wenn er nicht bereit war.

Der Skinkpriester huschte so schnell er konnte, jetzt wo er die Tempelwachen umgangen hatte. Niemand ausser ihm war seit Jahren hier gewesen, und niemand sonst kannte die Gefahr von dem, was dort verborgen lag. Paquiliztli betrat die letzte Tür auf der rechten Seite eines schmalen Gangs, in der Nähe der alten Bibliothek. Hier lagen viele der alten Manuskripte, ungestört seit beinahe 300 Jahren. Und hier lag auch das Geheimnis, dass die Grundfesten der Echsen-gesellschaft erschüttern würde.



So leid es ihm auch tat, Paquiliztli wusste, dass er sie würde zerstören müssen. Die Tür vor ihm war schlicht, unverziert, ohne grosse Symbole oder Embleme. Er nahm den einzigen bekannten Schlüssen und drehte ihn im Schloss. Der alte Mechanismus knarrte, aber funktionierte immer noch gut genug um sich zu drehen. Heute würde dies zum letzten Mal nötig sein.

Er trat ein und bewunderte den Anblick ein letztes Mal. Hunderte Schriftrollen und Dutzende grosse Lederbücher waren im ganzen Raum verteilt. Und in jedem davon Wissen, dass Paquiliztli erst seit kurzem würdigen konnte. Es war Travestie, dass es nie bekannt werden würde, aber die Gefahren in den Weissagungen von Teopixqui Chan war zu gross. Nicht zum ersten Mal verfluchte Paquiliztli die unveränderliche Natur der Echsengesellschaft. Die stagnierende, geordnete Kultur hatte schon immer zu grossen Fehlern und Probleme geführt.

Und in diesem Raum war das Heilmittel. Aber es war ein Heilmittel, dass noch niemand würde anwenden wollen. Er war ausführlich bekannt mit dem Wissen von Teopixqui Chan, einem einfachen Skinkpriester der seinen Gefährten viele Ereignisse vorausgesagt und sie vor vielen Katastrophen gewarnt hatte. Aber Chan's Werk war von den Cuatlfürsten verboten worden. Und Paquiliztli kannte auch die geflüsterten Geschichten von Skinkpirestern die die Befehle ihrer Vorgesetzten missachtet hatten und versuchten, ihre Rolle in der Welt zu ändern. Und er wusste auch, dass sie alle versagt hatten.

Das Problem war nicht das Wissen über die alten Methoden, die Herrschaft der Echsen über die ganze Welt, die Versklavung anderer Wesen zum Zweck der alten Sache. Nur wenige Echsen fühlten irgendetwas ausser Antipathie oder sogar Hass gegenüber den anderen Völkern. Aber niemand wusste, dass der Fehler für den Fall ihres einst mächtigen Reichs auf den Schultern der alten Cuatl lastete. Ungerührt, steif und unbeweglich hatten sie sich geweigert zu handeln, sie hatten die Worte des Propheten missachtet, und die ganze Welt hatte leiden müssen. Sie waren damals Narren gewesen und sie waren noch immer Narren.

Solches Wissen und solche Antworten waren verboten und jede Spur von Teopixqui Chan war aus der Geschichte verbannt worden. Soweit Paquiliztli wusste, war dieser Raum das einzige, was vom Werk des Grossen Priesters übrigblieb. Was er heute tat, fiel ihm schwer, aber es musste getan werden. Die Autorität der Cuatlfürsten herauszufordern war derzeit unmöglich. Widerstand würde nur zum Versagen führen und er und alle Gefolgsleute würden kurzerhand ausgelöscht werden. Nein, falls er je handeln würde, würde er mit Präzision planen müssen. Es würde nur eine Gelegenheit geben, die Grundlagen der Echsengesellschaft umzustürzen und die Zeit war noch nicht gekommen.

Mit grosser Trauer entzündete er eine Laterne und warf sie in einen Stapel alter Worte. Wissen, dass die Welt vor Krieg und Ruin hätte retten können wurden bald von den Flammen verschlungen. Paquiliztli hielt nur kurz inne, um ein kleines ledergebundenes Buch in seinen Beutel zu schieben, dann flüchtete er. Eines Tages würde er ein anderes Feuer entzünden, dass alles verändern würde.

## Hintergrund und Kunst

Stichworte: Hochgeborene Elfen, Uralte Echsen, Imperium von Sonnstahl, Ryman, Aldan, Sylexia

Fabian,

Ich habe von dem Unglück gehört, dass Botschafter Rennstein zugestossen ist. Der arme Narr war vor seiner Reise hier, auf der Suche nach Weisheit, aber es scheint, als habe er keine mitgenommen. Ich glaube immer noch, dass es ein Fehler war, ihn zu den Elfen der weissen Inseln zu schicken. Aber er war überzeugt, dass er so Antworten für die Probleme der Einwohner von Fredericksberg finden könnte. Diese armen Seelen leben nun schon seit Jahren mit den Echsen zusammen, aber diese geschuppten Wesen bleiben so undurchschaubar wie die Krokodile in der kaiserlichen Menagerie. Ich wage es nicht, zu raten, was diese geheimnisvollen Wesen antreibt, aber sie greifen genauso häufig an wie sie jene verteidigen mit denen sie in Kontakt gekommen sind. Alles was wir wissen, kommt von den alkoholgetränkten Geschichten von Vagabunden und Abenteurern, die lange genug überlebt haben, um uns ihre Geschichte zu erzählen: "Verneig dich tief, geh ihnen aus dem Weg und hoffe, dass sie niemals vor deiner Tür stehen." Falls du Glück und Geld genug hast um die Zunge eines Zwergs im Roten Eber zu lockern kannst du vielleicht eine ihrer Hymnen hören. Sie sind so voller Bösartigkeit und Schrecken, dass man sich wundern muss, was für ein schreckliches Zeitalter beginnen würde, falls die Echsenherrscher der alten Mythen je wieder aufsteigen.

Es scheint aber, dass meine Anweisungen über die Sitten der Elfen auf taube Ohren gestossen sind. Die Höflinge und Prinzen von Aldan sind zivilisiert jenseits der Vorstellungskraft der weniger glücklichen Völker dieser Welt. Diejenigen von ihnen, die im Hohen Rat sitzen, sind genauso listig und rücksichtslos wie die drei scharlachroten Potentaten ihrer Verwandten in Silexia. Entweder die lange Reise oder das berühmte Angesicht der Elfenkönigin haben Rennstein's Hirn zu Brei verwandelt. Was auch immer es war, er hat für seine Fehler in Blut und Perlen bezahlt. Man könnte fast sagen, dass er Glück hatte, dass der Prinzgemahl der Königin ein rymanischer Adliger ist. Gekleidet von Kopf bis Fuss in Abbilder von Drachen und mit passendem Reittier konnte er nichts anderes sein. Die Ehre der Königin musste gegen seinen Verstoss gegen Anstand und guten Ton verteidigt werden und Rennstein, der selbst als Ritter aufgewachsen ist, wählte die Lanze.

Du hast den Sturmangriff der equitanischen Ritter während der siebten Schlacht an der Gewach gesehen. Ich erinnere mich, dass du gesagt hast, das dies die weltweit grösste Errungenschaft des Reitertums sei. Nun muss ich aber sagen, dass dieser Titel nicht ganz ohne Konkurrenz ist. Die drachengekleideten Ritter der weissen Inseln sind schneller und weit geschickter als irgendein Krieger, der je von einer Frau geboren wurde. Schlussendlich war es nur sein armseliger Auftritt, der Rennstein's Leben rettete. Es scheint, dass der Elf so enttäuscht war, dass er vor dem Todesstoss innehielt und angewidert wegtrat, so dass Vogt den zerschrammten und blutenden Botschafter auf das Schiff zurückschleifen konnte. Aber sein Missgeschick könnte uns alle treffen. Der Kaiserhof ist gespalten. Manche wünschen,

dass wir Geschenke und Entschuldigungen senden, andere verlangen Krieg. Reichsmarschall Haas wird uns in zwei Tagen aufsuchen, um die Angelegenheit zu besprechen.

Bis wir uns wiedersehen,  
Sigmund

## Fragen und Antworten

Stichworte: Sigmund Selig, Untote, Bund der Vampire, Unsterbliche Dynastien, Drachen. Sunna, Stahlstrasse, Infernalische Zwerge, Ogerkhane, Augea, Tsuandan

In den letzten Tagen war Herr Selig viel mehr zum Reden aufgelegt. Meine ständigen Anfragen, obwohl sie viel kosteten, haben mich viel über die Welt gelehrt. Sein Wissen ist weit jenseits von allem was ich je von einer Person für möglich gehalten hätte. Er ist ein Experte in vielen Dingen. Aber, weil meine persönlichen Anfragen vor allem mit Kultur, Orten und Personen zu tun haben, möchte ich mit dir einige der interessanteren Elemente unserer Unterhaltung teilen.

### **Was ist das Wesen der Untoten? Gibt es einen Unterschied zwischen denjenigen, die von Vampiren erweckt werden und jenen, die von den Unsterblichen Pharaonen von Aptesh erschaffen wurden?**

Ich bin kein Theologe, der über die Feinheiten der Seele debattieren kann, aber ich kann sagen, dass ich einen Unterschied zwischen verschiedenen Aspekten der lebenden Toten festgestellt habe. Die Fusssoldaten der Dynastien bewegen sich mit unheimlicher Zweckbestimmung und stiller Disziplin. Ihre Schädel zeigen ein unbewegliches Grinsen, aber ich könnte schwören, dass ich einen Schimmer Intelligenz in ihren Augen gesehen habe.

Nur einmal habe ich einen auferstandenen Kadaver gesehen - den Diener eines Vampirs. Im Unterschied zu den Dynastien zeigen sie ein weit primitiveres Verhalten. Nicht weniger verstörend, eher noch schlimmer. Aber keine Spur von sauber gebleichtem Knochen und uralter, aber gut gepflegter Ausrüstung. Stattdessen sehen sie wie das aus, was sie auch sind: Leichen, aus dem Boden gezerrt um makabre Dienste zu leisten, bevor sie zu ihrem ruhelosen Schlaf zurückkehren können.

### **Wo leben Drachen? Wo kommen sie her? Sind sie intelligent?**

Es gibt wenige, die je das Nest eines Drachen gesehen haben. Noch weniger haben die Erfahrung überlebt. Für viele Zeitalter war das Ei eines Drachen wertvoll genug, um Expeditionen zu fürchterlichen Risiken zu verführen. Deshalb scheint es, dass Drachen in den den unzugänglichsten Regionen beheimatet sind - felsige Grate, abgelegene Berge, entfernte Inseln, manche sogar in den Ödlanden und anderen Gebieten wo die Magie mächtig und der Schleier dünn sind.

Niemand, der heute noch lebt, weiss wo Drachen herkamen. So lange wie andere Völker ihre Geschichte aufzeichnen, gibt es Beschreibungen von Drachen. Die ältesten Artefakte aus Höhlen und Echsenaufzeichnungen zeigen sie, manchmal kämpfend, manchmal als Götter verehrt.

Was Intelligenz betrifft, nun, ich habe einmal mit einem Drachen gesprochen. Es war ein kurzer Moment, während ich über einen fernen Bergpass reiste. Ich habe nach der Art von geheimen Wissen gesucht, von dem die Jugend glaubt, dass man es nur in fernen Orten findet. Die Weisheit, die ich errungen habe, war nicht die, die ich mir ausgemalt habe, aber ich schätze sie trotzdem. Das grollen der Worte war wie Donner, aus einer Kehle, die nie für unsere Sprache gedacht war, die sich aber über die Grenzen der Biologie hinwegsetzte. Ich werde die Konversation für mich behalten und schätzen, aber ich kann klar sagen, dass es die schrecklichste, anregendste und demütigendste war, die ich in all meinen langen Jahren erlebt habe. "Intelligent" kann nicht einmal entfernt den Intellekt beschreiben, den ich an jenem Tag erlebt habe.

### **Gibt es im Imperium von Sonnstahl verschiedene Nationen, Kulturen, Sprachen? Was sind sie?**

Das Imperium von Sonnstahl ist eine einzige Nation, die im letzten Zeitalter, dem neunten, gegründet wurde. Sie entstand aus der Erinnerung an Sunna und ihrer Rolle in der Befreiung der Völker von Vetia. In den letzten Jahren hat sich Sonnstahl mit den benachbarten Reichen von Destria durch Heirat verbündet, aber das Herz der Nation schlägt mit jenen Stämmen, die sich Sunna angeschlossen haben - die Askar, die Breidar, die Gjothar und ein Dutzend kleinere Gruppen. Ihre Sprachen haben sich über die Jahrhunderte vermischt, aber es gibt immer noch Spuren von ihnen in den verbleibenden Gebräuchen und Dialekten.

### **Was ist der Zweck der Stahlstrasse?**

Ich bin auf der Stahlstrasse gereist, und sie ist ein Wunder. Maschinen, die hunderte von Meilen reisen können, schneller als eine Pferdekutsche, und fast vollständig unter dem Boden. Das gesamte Projekt ist geheim und die Reise ist äusserst teuer für alle, die nicht zu den zwergischen Völkern gehören. Aber ich habe mit Edelsteinhändlern und anderen gesprochen, die auf die Geschwindigkeit und Sicherheit der Strasse schwören - solange man den Zoll bezahlen kann und die zwergischen Gesetze befolgt.

Die Stahlstrasse ist ein Unternehmen wahrhaft titanischen Ausmasses, und es ist anzunehmen, dass sie aus den Jahrhunderten von bitteren Zusammenstössen Ogerkaravanen und den infernalischen Legionen, die versuchen, ihre Handelsrouten zu sichern. Aber die Zwerge jener Gegenden waren schon immer geheimnisvoll und wer kann sagen, was ihre wirklichen Absichten sind. Die Ambitionen der Infernalischen haben schon einmal die ganze Welt verändert.

### **Wo sind die Reiche der Ogerkhane? Können sie auch an anderen Orten gefunden werden?**

Die Ogerkhane kontrollieren grosse Abschnitte von Augea, vor allem rund um die Himmelsberge. Die Seidenstrasse geht durch ihr Territorium und erlaubt Handel zwischen Tsuandan und den vetischen Ländern. Aber, wie alle Völker, können die Oger an mehr als einem Ort angetroffen werden. Sie verdingen sich häufig als Söldner. Verbände von ihnen kämpfen für allerlei Arbeitgeber, wenn die Bezahlung stimmt. Sie halten auch Aussenposten an der See der Götter, um die Reise der Karavane über die lange Seidenstrasse nach Avras oder den anderen vetischen Städten zu erleichtern.

## Okkultismus

Verlasset nicht die Schatten, ihr die ihr Dilettanten der geheimen Kunst seid. An den Galgen gehöret ihr, wo Diebe und Mörder ihr Leben aushauchen. Suchet ihr nicht die offenen Strassen, wo der rechtschaffene Mann seinen Weg sucht. Denn die Macht unserer alten Gesetze kann nicht dem hellen Licht des Tages widerstehen.

So steht es geschrieben in den ersten Zeilen des berühmten Okkulten Codex. Dieses Gedicht unbekannter Herkunft ist einer der Hauptgründe für den schrecklichen Ruf des geheimnisvollen Pfades des Okkultismus.

\*\*\*

Als unsere Königin ihren Schildwall durchbrach, erhob es seine Arme und Ihre Majestät begann plötzlich zu schreiben und... löste sich auf. Alles was von ihr übrigblieb war eine Pfütze schwarzen Schleims. Was für eine schreckliche Macht kann einer Person so etwas antun?

\*\*\*

Und wenn du die Anwendung von Tränen, Gift und Grabeserde meisterst und doch dem Strick entgehst, wird all die Macht der Dunkelheit dein Sklave sein. Aber nur du wirst ihre Anwendung finden.

\*\*\*

Es dehnt sich mit fürchterlicher Geschwindigkeit aus, eine Plage jenseits aller Beschreibung. Möge Sunna dich vor den Meistern der Versteckten Kunst beschützen. Dieses Schicksal würde ich nicht einmal den dunkelsten Seelen der Hölle wünschen.

# Ninth Scroll 5te Ausgabe

Die Völker und ihre Magie

**Die Bestienhorden**

Die Bestien glauben an die Stärke jeder einzelnen Horde, die auf ihr Totem fokussiert ist. Der Glaube der Mitglieder der Horde gibt dem Totem macht, die ein Augur nutzen und an eine Gruppe binden kann. Aber egal ob die Stärke der Horden von ihren Totems oder ihren Auguren stammt, sie ist immer darauf fokussiert, Vorteile bei der Jagd zu geben - schnell vorrücken, den Gegner überraschen und die Beute bei der Kehle packen.

### **Die Düsterelfen**

Die Düsterelfen haben eine Affinität zur Magie die beinahe so stark ist, wie die ihrer noblen Verwandten. Aber während die Hochgeborenen vor allem eine Verbindung zu ihrer Umwelt haben, liegt die wahre Stärke der Magie der silexischen Elfen im Geist. Auch ohne Magie sind sie Meister darin, Gefühle zu manipulieren, vor allem Furcht. Und verstärkt durch die Macht des Unvergänglichen Reichs sind sie in der Lage, auch den entschlossensten Feind vor Furcht erzittern zu lassen. Diese Kraft unterliegt auch ihrem Ruf, aus Nacht und Nebel zuzuschlagen und spurlos zu verschwinden. Mehr als alle anderen ihrer Art sehen sie die Magie als eine militärische Disziplin, eine Hilfe in der Schlacht.

### **Die Zwergenfesten**

Die Festungszwerge hatten nie die Verbindung mit Magie, die ihre östlichen Brüder auszeichnet. Im Gegenteil, direkt Magie auf sie anzuwenden war schon immer schwierig. Aber sie machen ihre Mängel im momentanen Formen von Magie durch ihr Talent im Verzaubern von Gegenständen wieder wett. Alle Kulturen haben ihre eigene Weise, Magie an Gegenstände zu binden, die dann von denen ohne eigenes magisches Talent genutzt werden können. Die Zwerge haben dieses Handwerk über Jahrhundert zu einer Kunst verfeinert und erreichen präzisere Ergebnisse als alle anderen. Wer denkt, dass es den Festen an Magie fehlt, weil sie keine Feuerbälle werfen, begeht einen tödlichen Fehler.

### **Die Dämonischen Legionen**

Die dämonischen Legionen der Dunklen Götter verwenden nicht einfach Magie. Für sie ist die Magie Luft, Wasser und Nahrung, essentiell für ihr Überleben und das Medium, durch das sie sich bewegen. Wenn sie sich in der sterblichen Welt manifestieren, sind sie Fische an Land und benötigen die Magie ihrer Umgebung oder was auch immer sie durch den Schleier ziehen können um fortzubestehen. Aber auch ausserhalb ihrer körperlichen Form kann sich die Welt um sie herum auf unerwartete und unnatürliche Art und Weise verändern. Jeder Dämon trägt in sich die Saat ihrer unsterblichen Herkunft und hat die Fähigkeit, die Welt an ihre eigene Wesensart anzupassen.

### **Das Imperium von Sonnstahl**

Obwohl Sunna und die anderen Götter die in Sonnstahl verehrt werden ihren Dienern Kraft verleihen können liegt die wahre Stärke dieser Menschen in dem, was an ihren Akademien und Universitäten gelehrt wird. Sie haben niemals die Meisterschaft der Untoten oder der Cuatl, die ihr Handwerk über Jahrhunderte entwickeln, aber ihr Talent, sich zu spezialisieren und detaillierte Lehren über die Generationen weiterzugeben erlaubt es ihnen doch, es mit vielen alten Zivilisationen aufzunehmen. Die Zauberer sind hauptsächlich Akademiker, aber in der Lage ihre geübten Talente mit zerstörerischer Wirkung auf dem Schlachtfeld anzuwenden.

### **Die Hochgeborenen Elfen**

Die Elfen von Celeda Ablan sind Meister der Magie und nur vergleichbar mit den Cuatl, von denen sie einst verklavt wurden. (Vielleicht werden sie von ihnen auch übertroffen, aber die Elfen würden das nie zugeben.) Sie haben unermüdlich daran gearbeitet, ihre Kenntnisse der Magie voranzutreiben. Obwohl ihnen die Magie nicht angeboren ist wie den Echsen können sie mit genug Vorbereitung doch eine eindruckliche Kontrolle über ihre Umwelt, die Elemente und sogar die Magie selbst ausüben.

### **Die infernalischen Zwerge**

Mehr als alles andere streben die infernalischen Zwerge nach Macht, und vor allem Macht, die andere nicht haben. Auf ihrer Suche nach einem Weg, den Erdkern anzuzapfen haben sie eine Katastrophe ausgelöst, die weite Teile der Welt unbewohnbar machte. Ihre natürliche Verbindung zu Feuer und geschmolzenem Gestein hat schon immer eine Rolle in solchen Bestrebungen gespielt. Eine Kombination aus Ingenieurskunst und Magie führt zu riskanten Unternehmen mit grossen potenziellen Gewinnen.

### **Das Königreich Equitaine**

Die Ländereien von Equitaine sind reich an Magie. Heilige Orte, mystische Stätten - jedes Schloss, jede Steinbrücke, jeder alte Baum und Hügel sind mit Legenden und Geschichten verbunden. Diese Verbindung mit dem Land und der Herrin, die es symbolisiert durchdringt jeden Aspekt der equitanischen Kultur und so auch ihre Magie. Sie kann nur von denen reinen Herzens gewirkt werden und es gibt hunderte Fabeln über den Missbrauch von Magie und die katastrophalen Konsequenzen. Magie beruht auf der Reinheit anderer und, basierend auf ihren noblen Absichten, formt die Welt in eine edlere Version ihrer selbst.

### **Die Ogerkhane**

Die Ogerkhane erstrecken ihren magischen Einfluss über die Ebenen von Augea und die Höhen der Himmelsberge, und dies ganz und gar nicht auf subtile Weise. Die Khane sind nicht bekannt für die Heimlichkeit von Hexen, die Wahrsagung von Seern oder die Ausgeglichenheit von Kosmologen. Ihre Magie beruht auf Feuer, Stärke und Göttlicher Intervention. Sie brüllen in den Himmel, rufen den Zorn ihrer Götter hernieder und verwandeln Ogerhaut zu Stein und setzen die Gipfel in Brand. Auch die Kräfte der Magie beugen sich vor der brutalen Stärke der Oger und ihrer Schamanen.

### **Die Orks und Goblins**

Für einen Ork ist die Welt eine grosse Arena, in der sie sich als die besten Kämpfer beweisen müssen. Während sie sich nie vor einem fairen Kampf scheuen, schämen sie sich auch nicht für die Vorteile, die Magie bieten kann. Orkschamanen beziehen ihre Macht aus roher Lebenskraft und Kampfesmut um ihre Krieger in vieler Weise zu verstärken. Goblins haben einen Teil des gleichen Temperaments, aber sie suchen jeden möglichen Vorteil, bevor sie den Kampf suchen. Ihre hinterlistige Natur wird auch durch ihre Magie ausgedrückt, die solche Vorteile erschafft, in dem sie Gegner schwächt und verwirrt.

### **Die Uralten Echsen**

Es wird allgemein angenommen, dass die Uralten Echsen Magie schon länger beherrschen als alle anderen Völker. Für die Cuatl ist Magie wie Atemluft und ihre verweichlichten Körper

zeigen, wie sehr ihr Geist auf die Zauberkunst ausgerichtet ist. Sie wirken ihre Zauber ohne Worte oder Gesten und kommunizieren und handeln telepathisch durch den Geist anderer. Interessanterweise praktizieren sie aber nie die wilderen Pfade der Magie, denn sie legen soviel Wert auf Ordnung und Struktur, dass diese philosophisch für sie nicht akzeptabel oder sogar jenseits ihrer Vorstellungskraft sind. Aber die Pfade, die sie nutzen können benutzen sie mit aussergewöhnlichem Talent, während ihnen die Skinkmagiere als Werkzeuge dienen, um mit ihrer Umwelt und den vielen Bestien in Verbindung zu bleiben, die ihre Zivilisation ausmachen.

### **Die Waldelfen**

Wie ihre Verwandten haben auch die Waldelfen eine natürliche Neigung zur Magie. Ihre Magiere spüren den Einfluss der Magie auf ihre Umgebung und verstehen es, ihre lebende Umwelt zu formen. Das Land spricht mit den Waldelfen, wo andere Völker nur ein Flüstern hören, durch die Hügel, Seen und Flüsse, aber vor allem durch die Bäume. Da viele Bäume von übernatürlichen Geistern bewohnt sind oder neben solchen stehen, haben die Waldelfen instinktiv gelernt, mit der Natur harmonisch zusammenzuleben und sie nur in die Richtige Richtung zu weisen, statt ihre Gesetze zu brechen.

### **Die Unsterblichen Dynastien**

Durch ihren Schlaf unter dem Sand, versiegelt in ihren Gräben für Jahrhunderte, kennen sich die Unsterblichen Dynastien bestens mit den Eigenschaften der Zeit aus. Sie geben sich ganz der Erhaltung und Wiederherstellung ihrer goldenen Zivilisationen hin. Nur durch die Magie entgehen sie dem Zerfall der Zeitalter und bringen ihre Legionen immer und immer wieder zurück zum Unleben. Und während sie sich ewig in ihren Sarkophagen wälzen sehnen sich die Pharaonen nach einem Zeitalter, in der ihre Kultur nie mehr untergehen wird.

### **Der Bund der Vampire**

Verteilt über die ganze Welt, versteckt unter der Maske der Zivilisation arbeiten die Vampire im Schatten daran, den Tod von einem Elend zu einer Waffe zu machen. Sie kehren nicht nur zu ihrem alten Leben zurück, sondern bestehen unverändert fort während sie die Körper ihrer Feinde zu schrecklichen Vernichtungswaffen formen. Ihre Magie ist ein Auswuchs ihres unsterblichen Fluchs und bindet die begrabenen Toten an diese Welt, zwingt sie dem Ruf des Vampirs oder des Totenbeschwörers zu folgen, jenen Sterblichen, die ihre Hand nach dem Tod ausstreckten und seinen eisigen Griff spürten.

### **Der Schwarm**

Der Aufstieg der Ratten war das Ergebnis eines magischen Rituals und so sind sie in vielerlei Weise die Kinder der Magie. Alle Bemühungen der Ratten sind nur auf das Fortbestehen und Gedeihen des Schwarms ausgelegt, doch unterliegen auch ständig ihrem Durst nach persönlichem Ruhm. Die Magister und Auguren die unter den Ratten diese Macht beherrschen sind davon getrieben, die richtige Zukunft für den Schwarm zu enthüllen, während die Rattendämonen, die zeitweise zur Herrschaft aufsteigen Magie benutzen um ihre eigene Dominanz sicherzustellen.

### **Die Krieger der Dunklen Götter**



Unter den Kriegern der Dunklen Götter wird die Magie von Hexern benutzt, deren Name ein Synonym für düstere Magie geworden ist. Viele Hexer werden von Geburt an von Dämonen erzogen, während andere von Dämonen, die ihnen als Schirmherren dienen in die Geheimnisse des Schleiers eingeweiht werden. Auf jeden Fall dehnt und beugt sich ihr Verstand, um mit den Wahrheiten klarzukommen, die ihnen enthüllt werden. Was ihnen an Feinfühligkeit oder angeborenem Verständnis fehlt, machen sie durch die rohe Kraft des Schleiers wieder wett. Doch solche Macht hat ihren Preis und die Hexer kämpfen ständig darum an, ihren Verstand und die Moralität ihrer Mitkrieger zu bewahren.