

Aurealis

Die Eroberung der Neuen Welt



AUREALIS – Die Eroberung der Neuen Welt

Beitrag von Achim Leidig zum Tanelorn Setting Challenge 2009

Erweiterte Fassung

Aurealis ist ein Setting um Entdeckung und Eroberung einer neuen, anderen Welt. Die Charaktere sind auf sich selbst gestellt, fern von einer schwer erreichbaren Heimat in einer fremdartigen und fantastischen Umgebung. Sie werden Kolonien aufbauen, kriegerische oder diplomatische Erkundung betreiben, Ruhm und Reichtum erlangen. Die Traditionen der Alten Welt haben sie mitgebracht, und es steht an ihnen zu entscheiden, ob sie diese bewahren, entwickeln oder neu definieren, ob sie die Neue Welt für ihre Nation oder für sich selbst entdecken und erobern.

Die **Nationen** der Alten Welt und ihre Beziehungen untereinander werden vorgestellt. Die SpielerInnen können die Details und Ursachen selbst entwickeln.

Der Phasen und die möglichen Probleme der **Kolonien** werden untersucht. Dazu werden beispielhaft einige Siedlungen beschrieben.

Als Ausgangspunkt des Settings wird **Turmalin** auf der Neuen Welt beschrieben. Grobe Karten von Aurealis wurden bereits mit Hilfe von Teleskopen erstellt. Aufgrund ihrer Ausdehnung wurde diese Stadt entdeckt, weshalb viele Expeditionen versuchten, in der Nähe zu landen. Vorbild im Geiste sind die prachtvollen Städte mit ihren Palästen und Basaren aus 1001 Nacht. Turmalin ist ein Schmelztiegel der Kulturen, und Vertreter fast aller Völker Aurealis' können hier angetroffen werden. Dazu gibt es eine Karte, eine kleine erzählerische Tour durch die Stadt und eine Darstellung der verschiedenen Macht- und Interessengruppen.

Die dominierende Kultur auf Aurealis sind die **Maruun**, die den Menschen sehr ähnlich sind. Die Maruun betrachten die Neuankömmlinge gleichzeitig mit Faszination und Ungewissheit, Argwohn und Begeisterung. Viele Fraktionen versuchen, ihre Vorteile aus dem Wissen und den Fähigkeiten der Fremden zu ziehen und ihre eigenen Positionen zu stärken. Es wurden bereits Freundschaften und Feindschaften geschlossen. Die Maruun haben eine Priesterschaft, deren Einfluss und Stärke ebenso ausgeprägt ist, wie die der Kirche in der Alten Welt.

Eine allgemeine Beschreibung der Welt wird durch einen näheren Blick auf ausgewählte Besonderheiten ergänzt. Hier werden neben Schauplätzen eventuelle Bewohner und deren Ziele, Fauna und Flora und Ähnliches vorgestellt und durch Abenteuervorschläge ergänzt.

Dem Setting unterliegt ein **Geheimnis**, das nach Wunsch ins Spiel gebracht werden kann, um Charakteren eine weitere spezifische Zielsetzung zu liefern. Hier finden sich überall auf Aurealis in Schriften, Relikten, Ruinen, aber auch in den Läden von Trödlern oder Archiven von Tempeln verborgene und verschlüsselte Anzeichen auf ein Mysterium, das die Neue mit der Alten Welt verbindet. Es häufen sich die Hinweise, dass wer auch immer die Botschaft zuerst entschlüsselt, für sich oder seine Nation große Macht erlangen kann. Gleichzeitig gibt es geheime Gruppe der Priesterschaft der Maruun, die einen Teil des Geheimnisses kennen und seine Aufdeckung unbedingt vermeiden wollen.

Es wird keine Umsetzung für ein Spielsystem geliefert. Die Punkte, die bei einer Adaption von Interesse sind – Alchemie und Technik – werden jedoch angesprochen.

	Seite
Exposé	2
Inhalt	4
Einführung	5
Nationen der Alten Welt	6
- Fünf Fakten...	7
- Beziehungen	11
- Namenskonventionen	12
Alchemie	13
- Was die Alchemie leistet	14
- Die Arbeit der Alchemisten	16
- Große Alchemie für Spieler	18
- Kleine Alchemie für Spieler	20
Kolonien	22
- Beispielkolonien	23
Turmalin	25
Maruun	26
- Religion	27
- Beziehungen zu den Menschen	27
- Gesetze und Polizei	27
- Persönlichkeiten	28
Luftfahrt	30
Jenseits von Turmalin	32
- Klima	32
- Flora und Fauna	32
- Städte und Kolonien	32
- Abenteuerpunkte	33
Geheimnis	34
Vorgeschichte	35
Kampagnenvorschläge	41
Karte: Aurealis	42
Karte: Turmalin	43
Karte: Umgebung von Turmalin	44
Karte: Kolonie	45
Karte: Globus	46

„Aurealis bedeutet: Der Wohnsitz Gottes. Früher dachte man, da sei ein Loch in der göttlichen Sphäre, durch das man hinauf in den Himmel schauen könne. Heute weiß man: Es ist kein Loch, sondern eine Welt wie die unsere. Wir stehen nicht im Zentrum des Universums, sondern unsere Welt dreht sich um diesen Planeten. Zwischen diesen so unterschiedlichen Gedanken liegen Jahrzehnte voller Verfolgungen, Hetze und Kriege. Doch letztendlich gelang es der Kirche nicht, den Wissensdurst und die Gier der Menschen zu unterdrücken. Heute existieren zahlreiche Weltkanonen und die Eroberung von Aurealis hat längst begonnen.“

(Padrick Fitzzyume: Die Reisetagebücher)

Die **Alte Welt** ist die Heimat der Menschen und der Mond, der **Aurealis** umkreist. Hier sind die Nationen gerade dabei, sich vom erdrückenden Einfluss einer starken Kirche zu lösen. Auslösende Kraft war die Entdeckung der wahren Natur von Aurealis. Diese Erkenntnis spornte die Wissenschaft an, einen Weg zur Eroberung dieser Neuen Welt zu verwirklichen. Alchemistische Methoden ermöglichen jetzt den Bau von gewaltigen Kanonen, die bemannte Kapseln zur Nachbarwelt schießen. Im Streben nach Macht, Reichtum und Expansion ist jede Nation bemüht, im Rennen um die Kolonisierung des Planeten ganz vorne mit dabei zu sein.

Das Setting bietet den Charakteren die Gelegenheit, die Erforschung der Neuen Welt hautnah zu erleben. Zwei Spielstile werden dabei besonders unterstützt. Bei der **Kolonisierung** stehen Gründung, Aufbau und Förderung einer Kolonie im Vordergrund. Eine militärische Eroberung ist kaum durchführbar, deshalb müssen die Siedler umsichtige Diplomatie einsetzen. Bei der **Exploration** steht den Forschern eine ganze Welt offen, die entdeckt und erkundet werden will. Dies ist eine wagemutiges Unternehmen, denn es gibt keine nahe gelegene Heimat, in die man sich zurückziehen kann.

DIE NATIONEN DER ALTEN WELT

„An diesem Abend war beim Essen im Haus des Herzogs auch der Bischof aus Glenburis anwesend. Ich erinnere mich noch an die Herablassung in seiner Stimme, als er mit meinem Vater über das anstehende Projekt sprach. Niemand, so sagte er, würde wohl so dumm sein, Familie, Land und Kirche hinter sich zu lassen, um sich aus freien Stücken von einer großen Kanone auf eine fremde Welt schießen zu lassen! Am anderen Morgen brach ich noch vor dem Frühstück auf, um mich in Saliston im Büro der Alchemisten in die Liste der Freiwilligen einzutragen.“

(Padrick Fitzyme: Die Reisetagebücher)

Die Menschen auf Aurealis stammen aus einer der sieben **Nationen**, die dort bereits Kolonien gegründet haben. Auch wenn sie eine neue und fremde Welt betreten, tragen sie doch die Traditionen und Ansichten ihrer alten Heimat mit sich. Manche bewahren diese als grundlegenden Bestandteil ihrer Persönlichkeit, andere sehen eine Chance, sich neu zu orientieren.

Eine besondere Rolle kommt der Nation **Ostalien** zu. Der von der **Kirche** regierte Staat ging Jahrzehnte mit aller Macht gegen die Erforschung von Aurealis vor. Das Verhältnis zu den anderen Staaten bleibt dadurch belastet. Der Name Gottes ist Almahwe. Er gebietet Demut, Nächstenliebe, Respekt gegenüber Leib und Recht, aber auch Gehorsam und Pflicht.

Der **technische und kulturelle Entwicklungsstand** der Alten Welt entspricht etwa dem europäischen im 18. Jahrhundert. Wichtigste Wissenschaft ist die Alchemie. Es gibt Schusswaffen von hoher Durchschlagskraft, mehrschüssige Varianten sind jedoch kuriose Einzelstücke. Begrenzt steuerbare Heißluftballons sind verbreitet. Das Rennen zur Neuen Welt hat jedoch den Fortschritt angekurbelt. Es gibt erste theoretische Überlegungen zum Bau einer Dampfmaschine.

Im Folgenden werden „**Fünf Fakten**“ über die einzelnen Länder als Inspiration angeboten. Ob es sich dabei wirklich um Tatsachen handelt, kann im Spielverlauf frei entschieden werden. Die SpielerInnen sind eingeladen, nach Wunsch die Details der Nationen und ihrer Beziehungen in Absprache untereinander zu entwickeln.

DIE NATIONEN DER ALTEN WELT

Fünf Fakten über...

Aquolon

- ◆ Aquolon ist eine alte Nation, die stolz auf ihre reiche Geschichte ist.
- ◆ Die Regierung vereint demokratische Tendenzen in Reichsrat und König.
- ◆ Eine traditionelle Adelsschicht versucht, ihre schwindende Bedeutung zu halten.
- ◆ König Edwardon III legt es darauf an, die Kirche durch ständige Verstöße gegen ihre Gesetze zu provozieren.
- ◆ Aquolons Ballonflotte gilt als die beste und schlagkräftigste der Welt.

Illienne

- ◆ Illiennes Reichtum ist außergewöhnlich.
- ◆ Der Sonnenpalast bei Paradas gehört zu den anerkannten Weltwundern.
- ◆ Der Adel ist in seiner unvermindert starken Position sehr selbstsicher.
- ◆ Großkönig Louinard VI überlegt öffentlich, Illienne durch Gründung einer eigenen Staatsreligion ganz von der Kirche zu lösen.
- ◆ Die Scharlachrote Garde genießt in der ganzen Welt einen hervorragenden Ruf.

DIE NATIONEN DER ALTEN WELT

Gativa

- ◆ Gativa exportiert die besten Weine und köstlichsten Delikatessen der Welt.
- ◆ Die persönliche Ehre wird sehr hoch geschätzt.
- ◆ Königin Isanelle hat sich seit dem Tod ihres Mannes kaum in der Öffentlichkeit sehen lassen.
- ◆ Die Fürsten von Gativa kümmern sich energischer um ihre Fehden als um die ihnen anvertrauten Ländereien.
- ◆ Das unscheinbare Wappen der Reiter von Marasin erkennt und respektiert man überall.

Ostalien

- ◆ Die Garde der Stimme Gottes besteht aus erfahrenen Elitekämpfern aller Waffengattungen.
- ◆ Es heißt, dass in der Hauptstadt Vatas auf einen gewöhnlichen Bürger zwei Priester kommen.
- ◆ Die Handwerkskünste der Maler und Bildhauer Ostaliens sind berühmt und begehrt.
- ◆ Eine Bitte um Hilfe wird nie abgeschlagen.
- ◆ Ein ostalischer Fürst sollte immer auf sein Auftreten achten, denn er vertritt gleichzeitig auch die Kirche.

DIE NATIONEN DER ALTEN WELT

Ninland

- ◆ Die Grenztruppen sind durch Jahrzehnte lange Kämpfe gegen die Barbaren gestählt.
- ◆ Man sagt, jeden politischen oder religiösen Standpunkt der Welt findet man auch in Ninland wieder.
- ◆ Egal wer du bist oder woher du kommst – hier kannst du dein Glück machen oder auch alles verlieren.
- ◆ An einem klaren Tag gibt es keinen Punkt im Land, vom dem aus man nicht eine der prächtigen Windmühlen sehen kann.
- ◆ Die junge Volksrepublik hat noch erheblich mit organisatorischen Problemen zu kämpfen.

Shatura

- ◆ Die letzten vier Herrscher von Shatura wurden jeweils bei einem Aufstand des Volkes geköpft.
- ◆ Valta ist ein Getränk, das hell auf der Zunge und im Kopf brennt und auch zum Reinigen von Gewehren geeignet ist.
- ◆ König Konradin hat etliche Generäle der Armee zu Provinzfürsten ernannt.
- ◆ Blut ist dicker als Wasser, shaturanisches Blut ist dicker als alles andere.
- ◆ Die Lieder des Landes bringen selbst Steine zum Weinen.

DIE NATIONEN DER ALTEN WELT

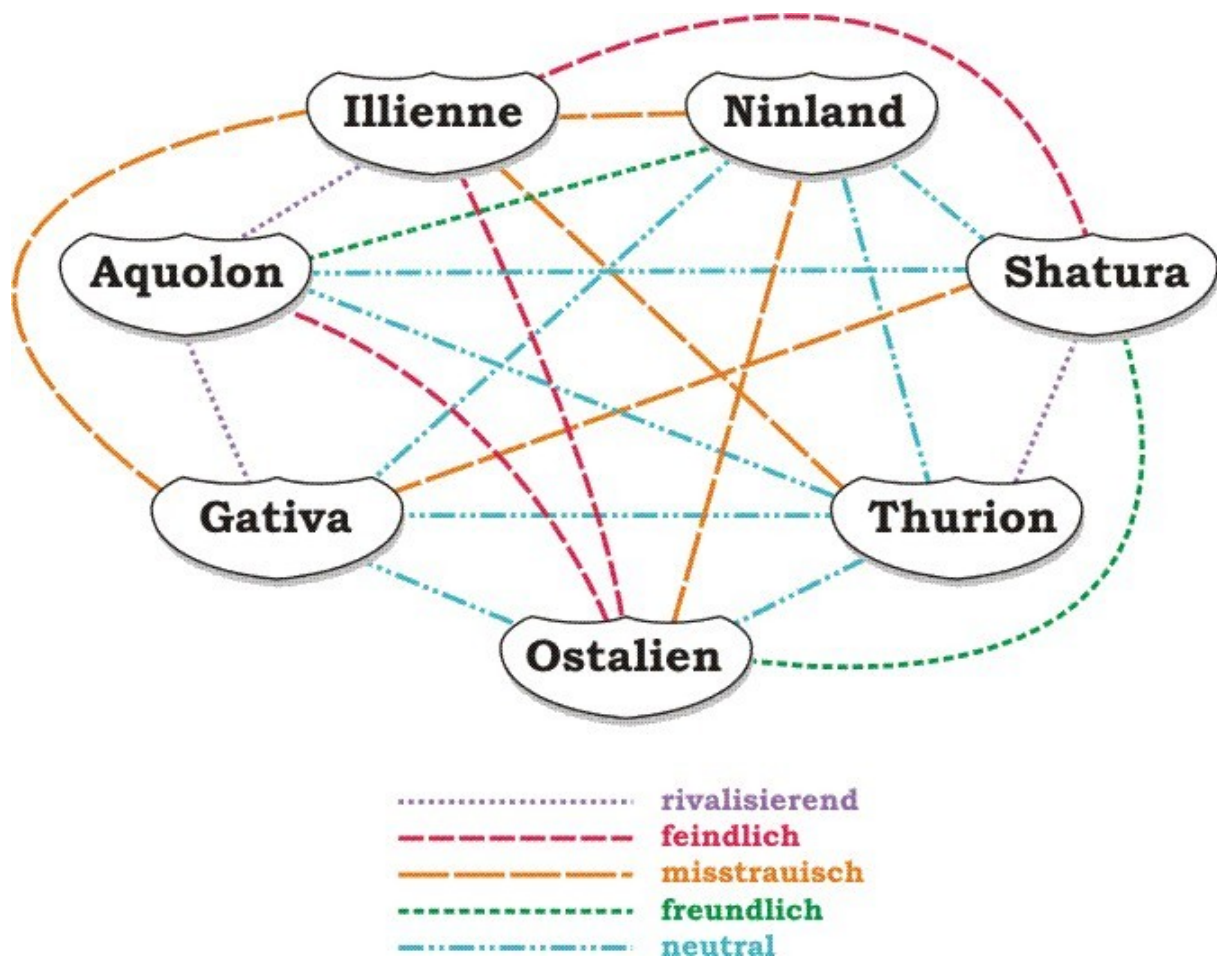
Thurion

- ◆ Aus den Bergen des Landes stammen die besten Jäger, das störrischste Vieh und die pikantesten Käse.
- ◆ Es gibt wenige Dinge, die man nicht auch morgen noch erledigen kann.
- ◆ Es braucht einen Augenblick, um einen Thurionen vor den Kopf zu stoßen, und ein Jahr, um das wieder gerade zu rücken.
- ◆ Thurions Poeten sind ebenso bekannt wie seine Wissenschaftler.
- ◆ Königin Charlotta I hat den Bau eines Theaters in der Hauptstadt Merin angeordnet, das an Größe und Schönheit alles je dagewesene übertreffen soll.

DIE NATIONEN DER ALTEN WELT

Beziehungen zwischen den Nationen

Die schematische Darstellung zeigt die Verhältnisse der Nationen zueinander. SpielerInnen können die Gründe und Details der Beziehungen nach Bedarf und Wunsch gestalten. Somit dürfen sie auch selbst entscheiden, wie die Charaktere auf der Neuen Welt davon beeinflusst werden.



DIE NATIONEN DER ALTEN WELT

Namenskonventionen

Optional: Um einen einheitlichen Klang in der **Namensgebung** (Personen oder Orte) innerhalb der einzelnen Nationen zu erreichen, wählt man einen Namen aus einer bestimmten Sprache und ändert nach Belieben einige Silben ab.

- ◆ **Aquolon:** englisch
- ◆ **Illienne:** französisch
- ◆ **Gativa:** spanisch
- ◆ **Ostalien:** italienisch
- ◆ **Ninland:** niederländisch
- ◆ **Thurion:** deutsch
- ◆ **Shatura :** russisch

„Mein Bruder, seit unserer Kindheit der begeisterte Alchemist in unserer Familie, erklärte mir einmal die Grundlagen des Projektes: Beim Bau der Kanonen und Kapseln werden drei wichtige Gesetze der Alchemie angewandt. Das Gesetz der Assoziation erlaubt es, ein genaues Modell einer Kanone zu fertigen und dann ein damit verbundenes Gegenstück zu bauen, das über 100 Schritt lang ist und ebenso präzise. Das Gesetz der Attraktion ermöglicht es, unbemannte Transportkapseln beim Rückflug ein spezielles Gegenstück auf unserer Alten Welt anpeilen zu lassen. So ähnlich funktionieren die Leitmasten unserer Ballons. Das Gesetz der Isolation schließlich schützt die Mannschaften der Kapseln vor den tödlichen Kräften, denen sie normalerweise auf der Reise ausgesetzt sind. Ich muss gestehen – als ich festgeschnallt in meinem Sitz hing und unsere Kapsel mit einem gewaltigen Donnerschlag in den Weltenraum katapultiert wurde, da war in meinem Kopf nur noch Platz für nackte Angst und pure Euphorie.“

(Padrick Fitzzyume: Die Reisetagebücher)

Die **Alchemie** ist die wichtigste Wissenschaft und hat die Eroberung der Neuen Welt möglich gemacht. Sie besteht aus der Lehre von der **Materie** und der Lehre von den **Symbolen**. Erstere ermöglicht dem Alchemisten, Substanzen zu verbinden und ihre passiven Eigenschaften zu verstärken. Somit kann beispielsweise der Stahl eines Degens härter gemacht werden. Alchemistische Symbole können die aktiven Eigenschaften von Substanzen und ihre Wirkungen verändern. Dadurch kann beispielsweise ein Magnet verstärkt werden. Die Alchemie ist eine sehr komplexe und präzise Wissenschaft. Die Konstruktion der Symbole kann Wochen und Monate in Anspruch nehmen, das Erlernen aller Grundlagen mitunter Jahrzehnte.

Alchemie für Spieler

Im Spieleinsatz sind die folgenden Details ohne Belang. Der Spielercharakter besitzt die entsprechenden Kenntnisse, wenn er die Fertigkeit Alchemie erlernt hat. Die Beschreibungen dienen dazu, den Flair der Alchemie als Wissenschaft zu etablieren. Sie sollen dem Spieler helfen, nach Gutdünken alchemistisch klingende Phrasen zu erfinden und eine Vorstellung für sein Handwerk vor dem Hintergrund des Settings zu entwickeln.

Die Alchemie kann an Wunder grenzende Dinge möglich machen. Mit ihrer Hilfe werden sowohl in der Alten Welt als auch auf Aurealis fantastische Bauwerke errichtet. Waffen und Instrumente, denen durch alchemistische Veränderungen besondere Eigenschaften verliehen werden, sind begehrte Schätze. Die notwendigen Prozeduren sind mitunter langwierig und teuer. Dennoch ist die Alchemie die bedeutendste aller Wissenschaften.

Was die Alchemie leistet

Man unterscheidet zwei wissenschaftliche Disziplinen: die *Lehre von den Symbolen* und die *Lehre von der Materie*.

- ◆ Die **Lehre von der Materie** ermöglicht es, die passiven Eigenschaften von Substanzen zu kombinieren und zu verstärken. Der Alchemist weiß, welche Bestandteile er in welchem Verhältnis und nach welchen Regeln mischen muss. Er kennt die komplexen Prozeduren und die kritischen Faktoren der notwendigen Arbeitsgänge. Zu den passiven Eigenschaften gehören zum Beispiel: Härte, Elastizität, Gewicht.
- ◆ Mit der **Lehre von den Symbolen** können die aktiven Eigenschaften von Substanzen verändert werden. Der Alchemist weiß, welche Symbole er mit welchen Mitteln erstellen muss. Er verfügt über die mathematischen und handwerklichen Fertigkeiten, die Symbolnetze mit der erforderlichen Präzision anzubringen. Zu den aktiven Eigenschaften gehören zum Beispiel: Anziehung, Strahlung, Reaktion.

Die Gesetze der Alchemie

Der Alchemist kennt eine Vielzahl von Naturgesetzen, die für seine Arbeit von Bedeutung sind. Ständig wird nach weiteren Regeln und Zusammenhängen und deren praktischem Nutzen geforscht. Durch Symbole können Gesetze - räumlich und zeitlich begrenzt - gebeugt werden. Von großer Bedeutung sind unter anderem *Attraktion*, *Assoziation* und *Isolation*.

Das Gesetz der Attraktion

Ein Objekt, das in seiner Gesamtstruktur nach bestimmten alchemistischen Regeln hergestellt wurde, besitzt eine innere Anziehung, die auch nach Teilung erhalten bleibt. Ein solches Objekt besitzt einen *Wirkungskern*. Der Alchemist nennt dies auch das *Zentrum der alchemistischen Identität*. Wird ein Fragment vom Gegenstand gelöst, so neigt das Bruchstück dazu, sich zum Wirkungskern und damit zu seinem Ursprungsobjekt zu bewegen.

- ◆ **Anwendung:** Die Menschen beobachten die praktische Nutzung nahezu täglich. Überall auf der Alten Welt und nun auch in den Kolonien auf Aurealis findet man die Leitmasten der Ballonflotten. Zu jedem Leitmast gehören Richtstäbe, die aus Fragmenten der Masten bestehen. Die Anziehung der Stäbe zu ihrem Ursprungsobjekt wird durch alchemistische Methoden soweit verstärkt, dass die Kraft ausreicht, um einen in der Luft befindlichen Ballon zu ziehen. Die Richtstäbe sind austauschbar und die Attraktion kann durch Symbole zeitweilig unterdrückt werden. Durch geschicktes Transportieren und Nutzen von aktiven und inaktiven Stäben, kann ein Ballon gezielt zwischen den Leitmasten reisen.

Das Gesetz der Assoziation

Zwei Objekte, die in ihrer Gesamtstruktur nach bestimmten alchemistischen Regeln hergestellt wurden, neigen dazu, Eigenschaften zu imitieren. Man unterscheidet das *bestimmende* und das *folgende* Objekt. Das folgende Objekt neigt in begrenztem Umfang dazu, die physikalischen Eigenschaften des bestimmenden Objektes anzunehmen.

- ◆ **Anwendung:** Die praktische Nutzung dieses Gesetzes findet man häufig in der Architektur und den Ingenieurstechniken. Man konstruiert hierbei ein vergleichsweise kleines, äußerst exaktes Modell des gewünschten Gegenstandes. Anschließend beginnt man mit dem Bau des Zielobjekts. Bereits in dieser Phase werden die alchemistischen Symbole angebracht, die das Modell zum bestimmenden und das Original zum folgenden Objekt designieren. Ungenauigkeiten im Original beheben sich quasi von selbst.

Das Gesetz der Isolation

Ein Symbolnetz kann in einem Objekt eine abschirmende Eigenschaft erzeugen, so dass der physikalischen Körper des Objekts einen Raum umschließt, der gegen bestimmte Kräfte isoliert. Die Symbole wandeln und absorbieren die Kräfte, so dass die Wirkung nur vorübergehend ist. Das Netz „zerreißt“ sozusagen, wenn die Spannung zu lange dauert oder zu groß wird.

- ◆ **Anwendung:** Die Menschen, die mit den Kapseln der Weltkanonen reisen, sind unvorstellbaren Kräften ausgesetzt. Die Ergebnisse der ersten Experimente waren katastrophal. Heute werden die Kapselhüllen mit den entsprechenden Symbolen vorbereitet. Das Netz wird erst kurz vor dem Abschuss aktiviert, um die maximale Wirkungsdauer auszunutzen. Der Reisende hat das Gefühl, die Kapsel würde sich gar nicht bewegen.

Die Arbeit des Alchemisten

Alchemisten führen ihren Beruf in sehr unterschiedlichen Formen aus. Es gibt den reisenden Alchemisten, der sein Handwerk oft für den eigenen Bedarf einsetzt. Es gibt den ortsansässigen Alchemisten mit einer eigenen Werkstatt, einem Lehrjungen und einem Sitz im Dorfrat, und es gibt den alchemistischen Ingenieur, der mit mehreren Dutzend seiner Kollegen in einem großen Labor an der Realisierung einer neuen Weltkanone arbeitet.

Handwerkszeug

Der Alchemist benötigt eine Reihe von unterstützenden Fertigkeiten. Dazu gehört beispielsweise die Mathematik, die Feinschmiedekunst und das Zeichenhandwerk. Für den praktischen Einsatz sind außerdem eine ganze Reihe von Präzisionsinstrumenten notwendig. Dazu gehören Waagen, Messstäbe, Zirkel, Schablonen, Meißel, Pinsel, Lupen, Zangen, Messer, Öfen und andere. Natürlich müssen die jeweiligen Rohstoffe für die alchemistische Mischung beschafft werden. Auch die Anbringung von Symbolen erfordert spezielle Farben oder Füllmaterialien. Diese müssen sogenannte *sympathetische Elemente* enthalten, die durch die Substanz des Objektes bestimmt werden, auf dem die Symbole angebracht werden sollen.

Theorie und Literatur

Das wichtigste Werkzeug für den Alchemisten ist jedoch ein Verzeichnis der alchemistischen Symbole, Substanzen und Gesetze. Ein verbreiteter Katalog ist der bereits vor 250 Jahren erstellte *Praktische Almanach der Alchemie* von Davido Sola, Gativa, oft auch das *Sola-Buch* genannt. Dieses Werk beschreibt derzeit in elf Bänden auf über 4000 Seiten die alchemistischen Substanzen und Regeln sowie die mehr als 350 bekannten Symbole. Die Abbildungen dienen dabei nur zur Orientierung. Die eigentliche Arbeitsgrundlage bilden die sorgfältigen mathematische Beschreibungen. Ein transportfähige Version ist *Frenklins Handbuch für den reisenden Alchemisten*, der eine Sammlung der am häufigsten gebrauchten Symbole sowie eine Reihe von Stofftabellen enthält.

Planung und Herstellung

Beginnt der Alchemist eine neue Arbeit, muss er zunächst genau festlegen, welcher Effekt erzielt werden soll. Auf dieser Basis bestimmt er die erforderlichen Substanzen, außerdem ob und welche Symbole verwendet werden müssen. Falls mehrere Zeichen angebracht werden müssen, was meistens der Fall ist, muss ein *Symbolnetz* ausgearbeitet werden. Diese Berechnung enthält die relativen Positionen, Abstände und Ausrichtungen. Bei der Auftragung ist nicht nur die Form des Zeichens, sondern auch die verwendete Substanz wichtig. Ist nur ein kurzfristiger Effekt notwendig, reicht das Auftragen mit einer speziellen Farbe oder Paste. Für langfristige oder gar permanente Ergebnisse muss eine Gravur oder ähnliches angebracht werden, die mit hochwertiger Substanz gefüllt wird.

Große Alchemie für Spieler

Große alchemistische Schöpfungen durch Spielercharaktere können insbesondere in Kampagnen auftreten, die als zentrales Thema die Kolonisierung behandeln. Bestes Beispiel sind die mächtigen Weltkanonen, deren Bau selbst auf der Alten Welt viele Jahre in Anspruch nehmen.

Die Gründernationen suchen das Personal, das zur Kolonisierung nach Aurealis geschickt wird, sorgfältig aus. Nimmt jemand in seiner Hauptfunktion als Alchemist dieser Expedition teil, dann ist er auf seinem Gebiet ein anerkannter Experte. Der Wissenschaftler bekommt außerdem einige ausgebildete Assistenten zur Verfügung gestellt.

Manche Projekte, wie etwa kleinere Weltkanonen zum Nachrichtentransport oder Ankermasten für Ballonflotten, werden von den Gründernationen angeordnet. Sind die Vorgaben erfüllt, kann sich die Kolonie auf ihren Bedarf konzentrieren oder auch den Alchemisten eigenen Forschungen erlauben.

In der **Planungsphase** wird die Konstruktion und deren gewünschte Eigenschaften beschrieben. Hierfür gibt es keine festen Regeln. Die Spielgruppe sollte darauf achten, dass sich das alchemistische Werk in das Gesamtbild des Settings einfügt, ohne den atmosphärischen Rahmen zu sprengen. Maßgebend sind hierbei die Vorstellungen der Gruppe.

- ◆ **Wichtige Fragestellungen:** Gibt es diese Konstruktion bereits (z.B. Weltkanone)? Falls nicht – warum nicht? Ist bisher niemand auf die Idee gekommen? Warum nicht? Gibt es Gründe, die eine solche Konstruktion bisher unnötig oder unmöglich gemacht haben? Warum ist das jetzt möglich?

Ausrüstung

Der Alchemist sollte eine Werkstatt oder ein Labor sowie die notwendigen Instrumente und Materialien zur Verfügung haben. Muss er improvisieren oder mit minderwertiger Ausrüstung arbeiten, erschwert das die Prozedur.

Zeit

Die alchemistische Prozedur ist automatisch erfolgreich. Fertigkeitswürfe werden monatlich durchgeführt und bestimmen, wie viel Zeit die Konstruktion zur Fertigstellung benötigt. Dies sollte Monate oder Jahre dauern. Der Bau der erste große Weltkanone in der Alten Welt hat 20 Jahre in Anspruch genommen, und auf Aurealis ist bis heute keine fertiggestellt worden.

Richtlinien für den Zeitbedarf

- ◆ Weltkanone: 20 Jahre
- ◆ Nachrichtenkanone: 10 Monate
- ◆ Ankermast: 6 Monate
- ◆ Ballonschiff: 4 Monate
- ◆ Kühlhaus: 3 Monate
- ◆ Verbesserter Degen: 3 Monate

Kosten

Zu den Kosten für die Rohstoffe zum Bau des Objekts kommen die speziellen Substanzen für die alchemistischen Mischungen und Symbole. Um Funktion und Haltbarkeit des Endprodukts zu gewährleisten, sind möglichst hochwertige und damit auch sehr teure Stoffe notwendig. Unter Umständen können diese nicht beliebig erworben, sondern müssen erst beschafft werden.

Auch hier obliegt das Festlegen der Kosten dem Spielleiter, besonders unter Berücksichtigung des verwendeten Spielsystems. Im Vergleich sollte eine Konstruktion immer sehr teuer sind. Die erste Weltkanone kostete letztendlich annähernd so viel wie der Sonnenpalast in Illienne.

Kleine Alchemie für Spieler

Die kleine Alchemie auf Seiten der Spieler dient dazu, den Charakteren einen begrenzten Vorteil zu verschaffen. Sie sollte nicht die einzig mögliche Lösung für ein im Spielverlauf präsentiertes Problem und auch nicht eine beliebige Quelle für besondere Ausrüstung darstellen.

Zunächst wird festgelegt, welcher **Effekt** erzielt werden soll.

Beispiele:

- ◆ Bonus auf eine Fertigkeit
- ◆ Bonus auf ein Attribut
- ◆ Bonus auf die Eigenschaft eines Gegenstandes
- ◆ Heilende Wirkung
- ◆ Schutz

In der Regel sollte nur ein Effekt realisiert werden. Wünscht der Charaktere, mehrere Effekte zu kombinieren, sollten sich das erheblich auf Kosten, Dauer und Schwierigkeit auswirken.

Wenn die körperlichen oder geistigen Eigenschaften eines Wesen unterstützt werden sollen, dann kann der Bonus entweder nur den durchschnittlichen oder auch den maximalen Wert erhöhen. Letztere Variante sollte mit höherem Aufwand an Zeit, Geld oder Fertigkeit verbunden sein.

Erläuterung und Beispiel: Ein hypothetisches Spielsystem verwendet einen gewöhnlichen Würfel, um ein Ergebnis von 1 bis 6 zu generieren. Ein Bonus auf den durchschnittlichen Wert sollte bewirken, dass höhere Ergebnisse häufiger ausfallen. Der maximale Wert soll jedoch nicht verändert werden. Das könnte im Beispiel dadurch realisiert werden, dass man einen weiteren Würfel wirft und die jeweils höhere Augenzahl gelten lässt. Soll auch der maximal mögliche Wert erhöht werden, so genügt ein einfacher Zuschlag auf das Würfelergebnis (+1,+2,...).

Richtlinien: Zeit und Kosten (Dauer einer Szene bestimmt der Spielleiter)

- ◆ **schwacher Bonus/Schutz:** Herstellung 1 Tag, Kosten wie für eine gewöhnliche Waffe, dauert 1 Szene an
- ◆ **mittlerer Bonus/Schutz:** Herstellung 3 Tage, Kosten wie für eine gute Waffe, dauert 1 Szene an
- ◆ **starker Bonus/Schutz:** Herstellung 1-2 Wochen, Kosten wie für speziell angefertigte Waffe, dauert 1 Tag an
- ◆ **schwache Heilung:** Herstellung 6 Stunden, Kosten wie für eine gewöhnliche Waffe, 3 Tage haltbar
- ◆ **starke Heilung:** Herstellung 2 Tage, Kosten wie für eine speziell angefertigte Waffe, 3 Tage haltbar

„Während wir von unserem Landeplatz abgeholt und zur Kolonie gebracht wurden, war mein Geist schon trunken durch die Mischung aus vertrauter und unbekannter Umgebung - Tiere, Pflanzen, die Landschaft, der sonderbare Geruch der Luft. Es gab eine offizielle Begrüßung und danach eine notwendige Erholungspause. Schließlich begann die Arbeit, für die wir uns gemeldet hatten. Erst in diesem Augenblick, als ich am Tor der Palisade stand und nach draußen über das fremdartige Land blickte, das da nur einen Schritt entfernt vor mir lag – erst da wurde mir das ungeheure Ausmaß meines Abenteuers endgültig bewusst.“

(Padrick Fitzjume: Die Reisetagebücher)

In jeder **Phase** ihrer Existenz hat eine Kolonie mit besonderen Herausforderungen zu kämpfen. Nach der Ankunft auf Aurealis muss zunächst ein geeigneter Ort für die Gründung der Kolonie gefunden werden. Da die Kapseln als Baumaterial verwendet werden, darf die Stelle nicht zu weit vom Landpunkt entfernt sein. Oberste Priorität ist danach, das zum Überleben Notwendige zu sichern. Dazu wird die Umgebung auf der Suche nach Nahrungsmittelquellen und Gefahren erkundet. Wenn möglich wird schon Kontakt zu anderen Kolonien hergestellt. Im nächsten Schritt wird aus einem provisorischen ein permanentes Lager, das später zu einer festen Siedlung ausgebaut wird. Nachdem der Grundbedarf an Sicherheit gedeckt ist, wird die Umgebung im weiteren Umkreis erforscht und der Kontakt zur einheimischen Bevölkerung gesucht.

Siedler sind an den Waffen ausgebildet und werden in der Regel zusätzlich von kampferprobten Soldaten begleitet. Deren Anteil an der Einwohnerzahl hängt, ebenso wie die Art der Verwaltung, von der Mentalität der Gründernation ab.

Die Bewohner der Kolonie können zunächst nicht mehr zur Alten Welt zurückkehren. Der Bau einer Weltkanone gehört zwar zu den wichtigsten Aufgaben, ist aber ein langfristiges Ziel und erfordert enorme Ressourcen. Bis heute hat noch keine Kolonie eine solche fertiggestellt. Kurzfristig werden zuerst kleine Kanonen für den Transport von Gütern und Nachrichten errichtet.

Die Auswirkungen dieser Situation auf die Siedler sind im Einzelfall sehr unterschiedlich. Es kommt immer häufiger vor, dass einzelne Personen oder kleine Grup-

pen ihre Kolonie zeitweise oder auch dauerhaft verlassen, um auf der Neuen Welt ihr eigenes Glück zu suchen. Für gewöhnlich lässt die Verwaltung der Kolonie dies zu, in der Hoffnung, dass ein lockerer Kontakt bestehen bleibt und wertvolle Informationen bringt.

Beispielkolonien

Enhaven (ninländisch, 211 Einwohner)

Um nicht ins Hintertreffen zu geraten, hat Ninland im Rennen um die Neue Welt den Bau einer Weltkanone für ausländische Investoren geöffnet. Somit besteht auch die Bevölkerung von Enhaven aus Menschen aller Nationen. Auch Auswanderer anderer Kolonien haben in Enhaven ein Heim gefunden. Verwaltet wird die Kolonie von einem Rat aus drei gewählten Administratoren. Das sind zurzeit die scharfzüngige **Tizona Menidi** (39 Jahre, ostalisch), der bedächtige **Erwis Donke** (52 Jahre, ninländisch) und der Händler **Jesso Alvoran** (32 Jahre, gativisch), ein kühler, berechnender Kopf. Enhaven ist die erste Kolonie, in der eine offizielle Botschaft der Maruun errichtet wurde. Der alternde Botschafter **Jonu Dadiri** lebt immer noch in einer Mischung aus Furcht und Faszination unter den Menschen. Seine Tochter und Assistentin **Anani** ist begierig von den Menschen zu lernen und verbringt mehr Zeit mit ihnen, als ihrem Vater lieb ist.

◆ **Abenteuerepunkt:** Der Rat beschäftigt sich derzeit mit einer Reihe mysteriöser Sabotageakte, die Enhaven in den letzten Monaten heimgesucht haben.

Saliston (auch: Neu-Saliston, aquolonisch, 129 Einwohner)

Wurde vor 16 Jahren gegründet und gehört damit zu den ältesten Kolonien. **Gouverneur Holden Willsborn**, 49 Jahre alt, ist ein ruhiger Mann von drahtiger Statur, streng, fair, kompetent. Seine rechte Hand, **Panelope Quinn** ist jung, eine gute Köchin und ein herausragendes Organisationstalent. Die Kolonie hat sich zu einem kleinen Handelsposten entwickelt.

◆ **Abenteuerepunkt:** Der Nahrungsmittelüberschuss, den die Kolonie in den letzten Jahren erwirtschaften konnte, geht zurzeit etwas zurück. Schuld daran sind Verluste in den Viehbeständen, die einmal im Monat jeweils um den Vollmond herum auftreten. Bei den Koppeln findet man tags darauf große Löcher im Boden, deren Ursprung noch nicht geklärt ist.

Massigny (illiennisch, 103 Einwohner)

Am Fuße des Azat-Gebirges gelegen, reich und produktiv. Gouverneur ist nach dem Tod seines Vorgängers der junge, frisch eingetroffene Major **Romain Corbous**, was in der Hierarchie der Kolonie für Spannungen sorgt. Sein Adjutant **Clemense Le-caunta** ist fast 10 Jahre älter und versieht seinen Dienst mit wenig Enthusiasmus.

◆ **Abenteuerepunkt:** Der schneidige Major steht nun vor der undankbaren Aufgabe, in der für ihn neuen Umgebung einen Streit mit einem primitiven Nomadenstamm zu schlichten. Dessen Ursache konnte aufgrund einer eigentümlichen Sprachverwirrung noch nicht geklärt werden.

Anburg (ohne Nationalität, 91 Einwohner)

Die Kolonie beherbergt wie Enghaven Menschen verschiedener Nationalitäten. Anburg wurde von Flüchtlingen zweier zerstörter Kolonien der ersten Stunde gegründet. Die Siedlung hält sich mehr schlecht als recht über Wasser.

◆ **Für den Spielleiter:** So lautet die offizielle Geschichte. In Wirklichkeit gehört ein Großteil der Bewohner zur Faust, einer Geheimorganisation der Kirche, die im Auftrag der Stimme Gottes die Entwicklungen auf Aurealis beobachten soll. Gouverneur ist **Allaen Cantebry**, richtiger Name **Untonio Portallozzi**, ein hochintelligenter Mann ohne Mitleid. Sein Stellvertreter ist der erfahrene Agent **Amberto Tily**, der in der Zeit auf Aurealis begonnen hat, seinen Glauben und die Motive der Kirche auf dieser Welt zu hinterfragen.

Schon bevor die erste Kapsel auf Aurealis niederging, wurde der Planet mit Hilfe von Teleskopen kartografiert. Ein Punkt besonderen Interesses war eine Küstenstadt von enormen Ausmaßen. Viele Expeditionen richteten ihr Augenmerk auf die Umgebung dieses Zieles.

„Wo sich die Wasser des funkelnden Oron in das Juwelenmeer ergießen, liegt Turmalin, die atemberaubendste Stadt, die ich je gesehen habe. Zwischen Spiraltürmen mit goldenen Spitzen und steilen Tempelpyramiden erstreckt sich ein Mosaik aus bunten Dächern. Durch kühn geschwungene Torbögen schlängeln sich rege genutzte Straßen in einem verwirrenden Muster. Bauwerke, die unterschiedlicher nicht sein könnten, stützen sich gegenseitig über schattigen Gassen. An ihren Mauern tummeln sich die schimmernden Leiber winziger Zilpa-Echsen in der Hitze der Sonne. Der Geruch der Stadt ist allgegenwärtig: Die Ausdünstungen unzähliger Lebewesen, exotisch gewürzte Speisen, Krankheiten, duftende Ritualöle, brennender Dung, betörende Gärten, Exkrememente, seltene Weine und so viel mehr. Darüber liegt der Lärm der Stadt wie das Rauschen eines fernen Meeres. Gelegentlich lässt es nach, doch schwindet es nie zur Gänze. Unten am Hafen spiegelt sich das Häusermeer im Flickenteppich dicht an dicht liegender Boote. Dazwischen treiben wie riesige Smaragde die schwimmenden Inseln des Seevolks, schlafend und träumend darauf wartend, dass ihre Besatzungen sie wieder hinaus auf das offene Meer steuern. Am Rande des geschäftigen Viertels der Händler wird der blaue Himmel über der Stadt von der gewaltigen, büschelartigen Silhouette des Ankerturms dominiert. Um dessen Spitzen driften Hunderte Ballonschiffe von Vogelschwärmen gezogen träge umher und warten auf eine freie Anlegestelle. Im Zentrum der Stadt thront auf 49 immensen Säulen mehr als hundert Mannhöhen über dem Grund der Schwebende Palast des Amundara, des Herrschers von Turmalin.“

(Padrick Fitzyme: Die Reisetagebücher)

Die teils Schwindel erregende Architektur von Turmalin wird durch ein einzigartiges Baumaterial, das **Talzum**, ermöglicht. Durch alchemistische Methoden ist dieses Gestein leicht formbar und härtet extrem stabil, aber dennoch elastisch aus. Die Substanz ist bei den Menschennationen heiß begehrt, was den Maruun durchaus bewusst ist.

DIE MARUUN

Die dominierende Kultur und die Herren von Turmalin sind die Maruun. Äußerlich ähneln sie den Menschen sehr. Ihre Finger- und Zehennägel sind von schwach violetter Farbe, ihre Haut dunkler und sie haben keine Augenbrauen. Ihre körperliche Gestalt ist fast immer sehr ausgeprägt, sie sind also beispielsweise besonders schlank oder besonders kräftig.

Die Maruun werden von einem blinden Herrscher regiert, dem **Amundara**. Sein Titel ist auch sein Name. Er delegiert viele Aufgaben und Privilegien an eine Hundertschaft seiner Regentenberater, die **Elidara**. Diese sind leicht zu erkennen an ihren golddurchwirkten Gewändern und den mit Edelsteinen verzierten Regentenstäben. Sie nehmen in Turmalin Fürstenstatus ein, treten als Richter auf und können solche ernennen. Es gibt zudem eine starke Priesterschaft, die **Audara**, in der Bevölkerung Gottsprecher genannt. Sie erkennt man an der strahlend weißen Amtskleidung und den prunkvollen Kopfschmucken. Eine Gruppe innerhalb der Audara sind die **Aulari**, auch Schriftkundige genannt. Ihre Aufgabe ist das Lesen und Deuten der uralten Göttlichen Schriften.

Die Maruun tendieren zu einer ungewöhnlichen, stark zentralisierten Siedlungsform mit autonomen Städten. Es gibt offiziell kein Reich der Maruun, obwohl der Amundara von Turmalin die Hoheit über Vertreter seines Volkes beansprucht. Die Herrscher anderer Städte erheben mitunter ähnliche Ansprüche. Es kann zu militärischen Aktionen kommen, jedoch greift man genauso gern zu subtileren Methoden, von politischen Manövern über Spionage und Intrigen bis hin zu Attentaten.

Die technische Entwicklung ihrer Kultur liegt einige Jahrzehnte hinter dem Stand der Alten Welt.

Religion

Im Zentrum der Religion steht **Aurun**, der Gott, der einst aus dem Himmel zu ihnen kam und sie aus der Knechtschaft der Alten Dämonen befreite. Diese erschufen einst die Welt für sich. Sie raubten die Maruun aus dem Reich Auruns, damit sie ihnen als Sklaven dienen sollten. Aurun bringt jedes Mal eine neue Seele nach Auresalis, wenn ein Maruun geboren wird, und geleitet diese nach dem Tode zurück in das Gottesreich. Er verlangt eine gute Lebensführung und das Bewusstsein um den eigenen Stand. Was das bedeutet, ist Grundlage vieler religiöser Auseinandersetzungen.

Gesetze und Polizei

In vielen Bereichen geht das Gesetz der Maruun vom Prinzip „Auge um Auge“ aus. Sind offizielle Richter erreichbar, wird ein Urteil oft flexibler ausfallen, aber nicht unbedingt gnädiger. Neben dem eigentlichen Vorfall spielen inoffiziell der Stand der Beteiligten, ihre Beziehungen und auch Reichtum eine Rolle. Die Funktion einer Polizei wird dabei von der Stadtwache übernommen, den **Etar**. Im Volk nennt man sie wegen ihrer gebogenen Schwerter auch die Silbersicheln.

Für den Spielleiter

- ◆ Fremde Bräuche und Gesetze können interessante Spielsituationen ergeben. Improvisiere frei und erfinde neue Gesetze. Eine Probe oder Spielleiterentscheidung, die sich zum Beispiel auf *Wahrnehmung*, *Wissen* oder *gesunden Menschenverstand* bezieht, schützt vor unnötigen Konflikten.

Beziehungen zu den Menschen

Die Ankunft der Menschen auf ihrer Welt hat bei den Maruun für sehr unterschiedliche Reaktionen gesorgt. Die Zahl der Kolonisten ist noch verschwindend gering, deshalb haben die meisten Einheimischen noch nie einen solchen gesehen. Ein Teil der Maruun sieht auch noch keine Bedrohung und steht den Besuchern mit Neugier oder auch Gleichgültigkeit gegenüber. Manche reagieren sogar belustigt angesichts der Behauptung der Neuankömmlinge, sie würden vom Mond stammen. Unterschwellige Furcht gibt es jedoch, denn die „Ausländer“ verfügen über geheimes

Wissen und beanspruchen Land für sich. Und es gibt auch solche Maruun, welche die Ankunft der Menschen als Gelegenheit betrachten, eigene Ziele zu erreichen.

Manche Maruun hassen und bekämpfen die Menschen. Es kommt zu Anschlägen in den Städten oder gegen Kolonien. Die Regierung von Turmalin weiß davon, jedoch geht man nach Ansicht einiger Kolonisten nicht konsequent genug dagegen vor. Die Aktionen werden in letzter Zeit immer besser organisiert. Möglicherweise hat sich eine Führungspersönlichkeit hervorgetan und Gleichgesinnte um sich sammelt.

Die **Zamundiri**, die „Befreier des Volkes“, bilden eine Bewegung innerhalb der Maruun, die gegen den Status und die Herrschaft des Amundara und seiner Regentenberater aufbegehrt. Die Führungsspitze der Zamundiri überlegt, wie die Ankunft der Menschen für die Verwirklichung ihrer Pläne von nutzen sein kann.

Persönlichkeiten

Der Amundara

Ein gewöhnlicher Sterblicher bekommt ihn nie zu Gesicht. Man fragt nicht nach Audienzen, sondern wird zu ihnen gerufen. Sein Wort ist Gesetz. Er lässt es durch die Elidara verkünden. Der amtierende Amundara ist bereits über 900 Jahre alt.

- ◆ Es heißt, dass die Herrscher von Turmalin Zugang zu einer Quelle des ewigen Lebens haben und nie auf natürliche Weise sterben. In der Alten Welt hat diese Nachricht besonders in den Fürstenhäusern erhebliches Aufsehen erregt. Nicht wenige Agenten suchen bereits nach Informationen über die Quelle.

Ezendru Tali, Hohepriester

Der alte Maruun misstraut den Menschen der Alten Welt bis auf die Knochen. Sie bringen jedoch Wissen und Fähigkeiten mit und haben sich bereits viele Freunde geschaffen. Er wird deshalb jeden Fehler der Fremden ausnutzen, um sie in Ungnade fallen zu lassen.

Undi Aserun, Priester

Der Neffe Ezendru Talis' agiert den Menschen gegenüber aufgeschlossen und neugierig. Er ist gebildet und scheut keine theologische oder auch wissenschaftliche Diskussion.

Leralera Tur, Elidara

Der jüngste aller Elidara buhlt um die Gunst der Priesterschaft und steht den Menschen sehr kritisch gegenüber. Er reagiert leicht aufbrausend und erhebt schnell die Stimme. Sollte er etwas Kompromittierendes über die Menschen erfahren, wird er sein Wissen nutzen, um sich bei Ezendru Tali einzuschmeicheln.

Doru Drenan, Elidara

Die grauhaarige Elidara gehört zu den engsten Vertrauten des Amundara. Sie redet wenig, doch wenn, dann eilen die Maruun in ihrer Nähe ihr zu gehorchen. Ihre Einstellung zu den Menschen ist nicht bekannt und gibt Anlass zur Spekulation.

Ildu Ebinan

Sprecher der Händler. Ein Maruun mittleren Alters, jovial, gerissen, gefährlich. Sein Hauptinteresse gilt den Waren und dem Wissen der Menschen. Er sucht nach Möglichkeiten, wie er diese einsetzen kann, um seine Position zu halten oder gar zu verbessern. Insgeheim plant er, seinen Sohn Nudor durch genügend Reichtum in die Reihen der Elidara einzukaufen.

Ria Deldaruna

Die einäugige Maruun ist Händlerin spezieller Waren. Für den richtigen Preis besorgt sie Gebäudepläne, gefälschte Papiere, unerlaubte seltene Substanzen und Ähnliches. Sie ist ein zäher Geschäftspartner und ziemlich nachtragend. Außerdem ist sie Mitglied der Zamundiri.

Sowohl auf Aurealis als auch auf der Alten Welt herrscht ein reger Luftfahrtverkehr. Ballons oder Ballonschiffe werden zu privaten, kommerziellen und militärischen Zwecken eingesetzt. Die Schiffe bestehen dabei aus mehreren Ballons, die mit Hilfe von Netzen und speziellen Geschirren zu einem Bündel zusammengefasst werden.

Herstellung

Auf Riolis verwendet man die Fasern einer Wasserpflanze, die nach Bearbeitung zu dem Ballontuch mit der markanten jadegrünen Farbe verarbeitet wird. Seit einigen Jahren arbeitet man auch an einem synthetischen Material, das geringeres Gewicht und höhere Belastbarkeit verspricht. Zur Zeit ist die für die Herstellung nötige alchemistische Prozedur jedoch noch nicht wirtschaftlich.

Auf Aurealis verwenden die Maruun die Seide der Regenbogenspinne. Die Tiere werden in Zuchtgebieten zu vielen Tausenden gehalten. Die im Sonnenlicht in allen Farben schimmernden Spinnenseidenfelder sind ein fantastischer Anblick. Die Aufzucht und die Ernte ist nicht ganz ungefährlich, das Material ist dem Pendant der Alten Welt jedoch deutlich überlegen. Die Menschen haben bereits versucht, die Spinne zur Alten Welt zu exportieren, jedoch ist das Tier auf Riolis offenbar nicht lebensfähig. Hinter vorgehaltener Hand wird erzählt, dass die Maruun das erforderliche Wissen den Menschen vorenthalten würden.

Beschädigungen in Ballontuch, egal aus welcher Herstellung, lassen sich durch Nähte oder alchemistischen Klebstoff reparieren.

Auftrieb

Auf beiden Welten erfolgt der Auftrieb der Ballons durch Heißluft. Sowohl die Menschen als auch die Maruun verwenden dabei alchemistische Apparate von einfacher Konstruktion. Für einen einzelnen Ballon reicht ein Gerät von der Größe eines normalen Reisekoffers, größere Ballons und Ballonschiffe verwenden mehrere gleichartige Apparate. Einige Grundkenntnisse der Alchemie sind für die Auffüllung bestimmter Substanzen sowie die Aktivierung und Wartung des „Treibers“ notwendig. Durch die Anwendung der *Isolationsgesetzes* (→ Alchemie) kann die Tragleistung eines Ballons stark erhöht werden, jedoch ist diese Technik vergleichsweise teuer und lohnt den Aufwand in wirtschaftlicher Hinsicht selten. Staatsoberhäupter und an-

dere reiche Persönlichkeiten leisten sich solche Konstruktionen aus Prestige-Gründen.

Steuerung

Neben der gewöhnlichen, von den Naturgewalten abhängigen Reisemethode verfügen die beiden Kulturen jeweils über eine eigene Steuerungstechnik.

Die Menschen verwenden ein ausgeklügeltes System von Leitmasten und Richtstäben. Die Leitmasten stehen an fixen Positionen überall auf Riolis und in zunehmenden Maße auch in den Kolonien auf Aurealis. Bei der Konstruktion eines Masts werden gleichzeitig ein Anzahl von etwa zwei bis vier Fuß langen Richtstäben hergestellt. Diese können aktiviert und auch wieder deaktiviert werden. Durch das *Gesetz der Attraktion* (→ Alchemie) neigt ein aktivierter Richtstab dazu, sich zum dazugehörigen Leitmast hin zu bewegen. Die Kraft eines einzelnen Stabes reicht dabei aus, einen gewöhnlichen Ballon zu ziehen. Auf der Alten Welt existiert ein komplexes Netz aus Leitmaststationen, die einen gezielten und sehr emsigen Luftverkehr ermöglichen. Natürlich ist diese Technik stark von Wind und Wetter abhängig, somit sind Geschwindigkeiten und Reisezeiten kaum berechenbar.

Auf Aurealis ist diese Technik bis zur Ankunft der Menschen nicht bekannt gewesen. Die Maruun kennen eine Alternative, deren Nutzung den Neuankömmlingen bisher verwehrt blieb. Bestimmte Maruun verfügen über das Talent, eine Art empathische Verbindung zu Tieren zu knüpfen. Ballonführer mit diesem Talent „besitzen“ einen Schwarm von Zugvögeln, nicht zu verwechseln mit den je nach Jahreszeit reisenden Tieren. Die Maruun verwenden in der Regel die Große Felsmöwe oder die Sturmkrähe. Beide Spezies zeichnen sich dadurch aus, dass ein Schwarm ein Leittier besitzt und die Vögel untereinander selbst in einer Art mentaler Verbindung stehen. Dies erleichtert dem Ballonführer die Kontrolle. Auf Befehl ergreifen die Vögel nun spezielle Zugleinen am Ballon und ziehen das Gefährt bei Bedarf in die gewünschte Richtung. Der Nachteil dieser Technik ist der relativ hohe Aufwand, der für die Pflege und Fütterung der Tiere betrieben werden muss, sowie die Notwendigkeit von regelmäßigen Pausen. Ein Schwarm besteht in der Regel aus 15 bis 25 Tieren, große Ballonschiffe benötigen unter Umständen einige Dutzend einzeln kontrollierte Schwärme. Auch diese Technik ist stark von Wind und Wetter abhängig.

Klima

In Turmalin herrscht eine tropische, feucht heiße Wetterlage, geprägt vom Einfluss des nahen Meeres. Darüber hinaus findet man auf Aurealis alle Arten von Klimazonen.

Flora und Fauna

Die Tier- und Pflanzenwelt von Aurealis entspricht weitgehend denen der Alten Welt. Daneben gibt es jedoch viele für die Menschen völlig neue Spezies – schöne, nützliche und gefährliche.

Für die Kolonien sind Nutztiere von Bedeutung. Die **Ekiri** sind bewegliche, sehr kräftige Reit- und Zugtiere mit kurzem, gelblichem Fell. Sie sind etwas größer als Pferde, in Haltung und Umgang jedoch vergleichbar. Die **Munkus** nehmen einen ähnlichen Status wie die Rinder der Alten Welt ein. Sie sind sehr groß, haben einen kastanienbraunen dichten Pelz und einen gemütlichen Charakter. Eine Reihe von Hornbuckeln läuft über ihren Rücken.

Für den Spielleiter

- ◆ Bei der Gestaltung der Kreaturen und der Vegetation von Aurealis sind keine Grenzen gesetzt. Man behalte jedoch im Hinterkopf, dass es keine Monster im klassischen Sinne gibt. Auch ein riesiges Insekt oder fliegender Hai sind für die Bewohner von Aurealis wilde Tiere. In der Regel kennt man sie und weiß, wie man sich ihnen gegenüber verhalten sollte.

Städte und Kolonien

Obwohl Turmalin die größte Stadt der Maruun ist, gibt es viele weitere Städte auf den Kontinenten von Aurealis, hauptsächlich in den Küstengebieten und an großen Flüssen.

Die ersten Kolonien wurden bevorzugt in der Nähe von Turmalin eingerichtet. Besonders in jüngerer Zeit geht man jedoch dazu über, auch das Potenzial anderer Regionen der Neuen Welt zu erforschen.

◆ Abenteuerpunkt: Die Affen von Azat

„In den östlichen Ausläufern des Azat-Gebirges machten wir die Bekanntschaft eines Volkes weißhaariger Affen. Einige von ihnen beherrschten unsere Sprache und erwiesen sich als zivilisiert und verblüffend gebildet. Sie zeigten uns ihre Stadt, deren primitiv wirkende Architektur bei näherer Betrachtung große Handwerkskunst verriet. Während einer Feierlichkeit wurden wir dann unvermittelt Zeuge eines grausamen Opferrituals. Das Affenvolk schien unser Entsetzen nicht zu verstehen, vielleicht nicht mal zu erkennen. Wir brachen bald danach überhastet auf und waren froh, als wir die mächtigen Steinbauten unter uns verschwinden sahen.“

(Padrick Fitzyme: Die Reisetagebücher)

◆ Abenteuerpunkt: Das Seevolk

Auf dem Juwelenmeer trifft man einen außergewöhnlichen Stamm der Maruun, das Seevolk. Äußerlich unterscheiden sie sich von ihren Brüdern zu Lande durch ihre blass grüne Haut. Sie geben sich sehr geheimnisvoll und verschwiegen. Es gibt Gerüchte von alten Ruinen unter dem Meer, deren Position nur das Seevolk kennt. Die Familien leben auf schwimmenden, dicht bewachsenen Inseln. Diese sind tatsächlich denkende Wesen, die mit dem Seevolk in Symbiose leben. Die Kleineren findet man gelegentlich im Hafen von Turmalin, wo ihre Bewohner Handel treiben.

◆ Abenteuerpunkt: Die Sil

Im Dschungel von Balu lebt ein Volk von humanoiden Spinnenabkömmlingen. Die Sil sind Philosophen und Künstler von hohem Rang. Einst befand sich ihre Heimat unter der Oberfläche der Welt, doch wurden sie von Feinden vertrieben, die aus dem Tiefen von Aurealis kamen. Diese augenlosen Ghule scheinen etwas zu suchen, doch ihre Feindseligkeit hat bisher jede Verhandlung unmöglich gemacht.

Optional

Die Menschen stammen ursprünglich nicht von der Alten Welt. Ihre Vorfahren waren Flüchtlinge von Aurealis. Zum Zeitpunkt ihrer Flucht waren nur noch wenige übrig, und sie verbargen ihr Erbe in einer gewaltigen unterirdischen Anlage in der Nähe der Gleißenden Wüste. Gleichzeitig hinterließen sie Hinweise, die ihre Nachkommen dereinst entschlüsseln sollten. So hofften sie. Jedoch fielen die Überlebenden auf dem Mond in die Barbarei zurück. Erst viele Jahrtausende später nun wird das Geheimnis möglicherweise aufgedeckt. Doch auch die Maruun auf Aurealis haben ein Geheimnis in ihrer Vergangenheit. Sie waren einst die Sklaven der Menschen, geschaffen um zu dienen. In den alten, verborgenen Schriften der Priesterschaft steht geschrieben:

„Wir erhoben uns gegen unsere Herren und warfen die Fesseln der Knechtschaft ab. Und die Herren flohen zu den Sternen.“

→ *Siehe auch Kapitel: Vorgeschichte*

Dieses Kapitel beschreibt die Geschichte, die als Grundlage für den Abschnitt „Das Geheimnis“ dient.

Vor Jahrtausenden...

Die menschliche Zivilisation hatte sich über die ganze Welt ausgebreitet. Es gab zahlreiche Nationen, die sich über die Zeitalter hinweg auf unterschiedlichen Stufen entwickelt hatten. Manche Völker waren sehr reich, viele andere wiederum sehr arm. Spannungen in den Beziehungen zwischen den Ländern wuchsen und die Wohlhabenden wachten eifersüchtig darüber, dass ihre Überlegenheit erhalten blieb. Man betrachtete die Menschheit jedoch als die Krone der Schöpfung und den Höhepunkt der Evolution.

Die Ruinen und Relikte der Vorfahren aus alter Zeit sah man nur als Spuren auf dem stetigen, immer aufwärts führenden Weg zur geistigen und kulturellen Vollkommenheit.

Das Geheimnis der Vorfahren

Die bedeutendste Wissenschaft war die Alchemie. Neue Methoden und Erkenntnisse auf diesem Gebiet waren kostbare Handelsgüter und oft streng gehütete Geheimnisse. Es war für die führenden Nationen zunächst ein Schock, als Archäologen heraus fanden, dass die Vorfahren nicht nur die Alchemie beherrschten, sondern dass deren Wissen auf diesem Gebiet das der modernen Menschen weit übertraf. Alte Schriften, die man für primitive Überlieferungen gehalten hatte, entpuppten sich als komplexe Informationsmuster. Mahnende Stimmen unter den Forschern wurden laut; man riet, zunächst das Bild des Menschen von seiner eigenen Vergangenheit neu zu bewerten. Doch als Altertumsexperten die ersten verblüffenden Ideen aus dem Studium der Überlieferungen gewannen, ließ die Euphorie schnell alle Vorsicht verblassen.

Die Offenbarung der Wissenschaften

Die Wissenschaft machte nun sprunghafte Fortschritte. Fast täglich verkündete man die Erschließung neuer spektakulärer Methoden der Alchemie. Architektur, Medizin, Technik – es gab kein Gebiet, dass nicht von den entschlüsselten Geheim-

nissen der Vorzeit profitierte. Ein Höhepunkt erreichte diese Entwicklung, als die Forscher schließlich auf einen Text stießen, der Zugang zu einem der größten Mysterien gewährte – dem Geheimnis des Lebens.

Zunächst brach ein Streit an vielen Fronten aus. Es wurde international diskutiert, wer Zugang zu diesen Informationen haben sollte. Religiöse, philosophische und auch politische Gruppen warnten, die ethischen Grundsätze nicht aus den Augen zu verlieren. Doch es war bereits zu spät. Viele Unternehmen und Regierungen sahen das Potential der neuen Technologie, gelobten öffentlich und untereinander Vorsicht und moralische Bedachtsamkeit und arbeiteten im Geheimen daran, möglichst schnell die eigenen Vorteile zu sichern. Tiere und Pflanzen ließen sich durch die neuen alchemistischen Prozeduren nach Belieben verändern. Krankheiten, deren Auswirkungen man seit Jahrhunderten hinnehmen musste, konnten plötzlich besiegt werden. Die Menschen konnten sich selbst nach dem eigenen Ideal formen.

Die Herren des Lebens

Im Freudentaumel der neuen Möglichkeiten wurde der Aufschrei des Entsetzens aus den Entwicklungsländern der Welt kaum beachtet. Skrupellose Unternehmen veränderten durch Alchemie einheimische Arbeiter und schufen so hochspezialisierte Arbeitskräfte aus menschlichem Rohmaterial. Diese waren extrem stark oder geschickt oder ausdauernd – ganz nach Bedarf. Seemenschen wurden gezüchtet und sollten die Meere ausbeuten. Krieger mit hoch entwickelten Sinnen wurden in die Höhlensysteme der Welt geschickt, um deren tierische Bewohner zu vertreiben und die Schätze der Welt zu bergen. Es dauerte nicht lange, bis Lustsklaven ganz nach Wunsch des Kunden gezüchtet wurden.

Man dachte zwar öffentlich über die menschlichen Bedenken nach, aber angesichts der in den Himmel schießenden Profite war man sehr erfinderisch im Bestreben, sich gegenseitig zu beruhigen. Kriminelle Vorgehensweisen wurden nur halbherzig bekämpft. Selbst als man begann, durch die körperliche Veränderungen Einfluss auf die Psyche zu nehmen, gab man der Welt und sich selbst gegenüber vor, im Interesse eines internationalen Friedens zu handeln. Und tatsächlich ließen die Unruhen nach – die veränderten Menschen wurden weniger aggressiv und fügten sich demütig in ihren gegebenen Status. Aber sie taten es nicht aus freien Stücken.

Die Niederen

Das Wissen über die Manipulationen blieb durchaus nicht im Verborgenen. Doch vor die Wahl gestellt, auf den schnell wachsenden Reichtum oder die unmenschliche Behandlung der Unterdrückten zu verzichten, entschied man sich für den Profit. Die breiten Massen der Industrienationen fanden ihren eigenen Weg, um ihr Gewissen zu entlasten. Sie gaben den veränderten Menschen einen neuen Namen: „Maruun“, was in der Hauptsprache soviel wie „nieder“ oder „unterhalb“ bedeutete, in der Umgangssprache auch „Niedermensch“. Die Unterdrückten waren keine Menschen mehr.

Die führenden Nationen wähten sich sicher. Dennoch entsprang der Untergang schließlich dem Quell ihrer neuen Überlegenheit – denn Leben ist Chaos.

Der Hungrige Wind

Der erste Zwischenfall wurde nicht mit den alchemistischen Experimenten in Verbindung gebracht, sondern zunächst als schreckliche, aber unvermeidliche Naturkatastrophe unbekanntem Ursprungs abgetan. In den Nachrichten bekam das Phänomen schnell einen Namen – der Hungrige Wind. Ein karmesinroter Lufthauch, lokal begrenzt und in Form eines über die Landschaft gleitenden Bandes, senkte sich vom Himmel herab und verwüstete eine etwa 3 Meilen lange und 250 Schritt breite Fläche im Wald und am Rande einer kleinen Stadt an der Nordküste von Agisos. Nur Minuten später erhob er sich wieder in die Atmosphäre und verschwand. Es war nur ein schwacher Wind und kein Gebäude wurde zerstört, doch alles Lebende in diesem Bereich war praktisch spurlos verschwunden. Nur eine feine rötliche Staubschicht blieb zurück. Das Gebiet gehörte damals zu den Entwicklungsländern, und so verlor man an diesem Kuriosum der Natur schnell das Interesse. Es dauerte fast ein Jahr, bis das Phänomen erneut auftrat.

Der Hungrige Wind kehrte zurück und schlug nun überall auf der Welt immer häufiger zu. Die Menschen gerieten in Panik; der einzig wirksame Schutz waren luftdichte Räume oder Anzüge. Doch die gab es nur in vergleichbar winziger Zahl, und da sich das Phänomen schnell und ohne Vorwarnung manifestierte, musste man sich permanent schützen. Wieder waren es nur die Reichen der Reichen, die dieses Privileg genießen konnten. Doch ihr scheinbarer Vorteil währte nicht lange.

Der Verheerende Wind

Noch im gleichen Jahr erschien der letztendlich weitaus gefährlichere Bruder dieser Gefahr – der Verheerende Wind. Das Band aus Luft, das sich auf eine große Hafenstadt in Mekaskos nieder senkte, glitzerte in der Sonne wie eine silberner Schleier. Jedes Bauwerk, jedes Gerät, jedes durch alchemistische Prozeduren gestärkte Konstrukt zerfiel zu schimmerndem Staub. In den Industrienationen war quasi jedes Objekt davon betroffen. Wolkenkratzer, Türme, Brücken, Straßen lösten sich einfach auf. Verschont blieben nur historische Gebäude, die primitiven, alchemistisch unveränderten Häuser und Werkzeuge der Entwicklungsländer – und die Ruinen der Vorfahren.

Der Untergang

Die unmittelbaren Auswirkungen des Zerfalls forderten Millionen Opfer, doch für die mächtigen Länder der Welt waren die langfristigen Effekte noch gravierender. Die überlebenden Menschen waren plötzlich der Natur und der Umwelt hilflos ausgesetzt. Gegen die ausbrechenden Krankheiten gab es keinen Schutz, die Lebensmittel gingen schnell zur Neige. Die Nationen versanken in Chaos und Gewalt. Seuchen, Krieg und eine plötzlich verrückt spielende Natur ließen die Welt in Dunkelheit zurück.

Die Flucht

Ungefähr zeitgleich mit dem ersten Auftreten des Verheerenden Windes war in der Steppe von Kardaneos ein multinationales Projekt fertiggestellt worden. Ein gewaltige Kanone, vollständig in den Erdboden eingelassen, sollte dazu dienen, eine bemannte Kapsel zur Erforschung von Riolis zu starten, dem einzigen Trabanten der Welt. Als nun die Zeichen des nahenden Untergangs sichtbar wurden, fasste die Führungsriege des Projekts einen verzweifelten Plan. Eine Auswahl von Wissenschaftlern und Experten der verschiedenen Nationen wurde zusammengestellt. In aller Eile fertigte man sieben Kapseln an, die jeweils dreißig Mann Besatzung transportieren konnten. Dann wurde die Anlage hermetisch abgeriegelt. Doch das Geheimnis war durchgesickert.

Die Menschen in der Umgebung hatten eine vage Ahnung, dass in der mysteriösen unterirdischen Anlage ein Weg zur Rettung gefunden worden war. Hunderte stürmten das Gelände und lieferten sich blutige Gefechte mit den hoffnungslos unterlegenen Wachen. Doch plötzlich erbebte der Boden und ein gewaltiges Donnern erschütterte die Nacht, als eine mächtige Feuersäule in den Sternenhimmel emporstieg. Die Menschen flohen in Panik. Noch fünf Mal spuckte die flammende Kanone ein Projektil in den Weltraum. Dann war das alchemistische Konstrukt der dauernden Belastung nicht mehr gewachsen – die Kanone und die siebte Kapsel explodierten in einem Ball gleißenden Lichts von immenser Hitze und hinterließen in einem Umkreis von vielen Meilen nur eine Glaswüste.

Kampf ums Überleben

Eine Kapsel zerbrach während der Reise, eine weitere blieb verschollen. Nur vier Raumfahrzeuge erreichten den Trabanten; 120 Siedler waren auf einer fremdartigen Welt auf sich allein gestellt. Über viele Jahrzehnte hinweg schien es immer wieder, als würden die Kolonien auf Riolis nicht überleben. Auch hier waren Krankheiten, Hunger und eine unbekannte Umgebung die Gegner der Menschen. Und auch hier kam es zu bewaffneten Auseinandersetzungen. Die Überlebenden versanken in Barbarei, einige wenige rissen die Führung mit harter Hand an sich. Eine Religion entstand, die Regeln aufstellte, mit denen das Überleben der Menschen gesichert und die Fehler der Vergangenheit vermieden werden sollten. Über Jahrhunderte hinweg schien der Fortbestand der neuen Menschheit fraglich, dann schaffte man es langsam und unter großen Opfern, Fuß zu fassen und einen Platz auf Riolis zu finden. Stämme wurden gegründet, entwickelten sich zu Völkern und Nationen. Der Ursprung geriet in Vergessenheit. Die Kirche blieb wachsam.

Die Maruun

Die Entwicklung auf Aurealis zeigte eigentümliche Parallelen. Über einen langen Zeitraum war das Weiterbestehen oft nur eine Frage der Stärke im Konflikt mit anderen Überlebenden. Überlieferungen und Wissen gingen im täglichen Kampf um das eigene Leben verloren. Es dauerte noch viel länger, bis die Menschen wieder Fuß fassen konnte, denn die Natur veränderte sich immer noch auf unvorhersehbare Weise. Die modifizierten Menschen waren dabei weit in der Überzahl. Selbst nach

Jahrtausenden beeinflussten die alchemistischen Veränderungen, die damals an den Menschen vorgenommen werden, noch das Erbgut der Maruun.

Ein kleine Gruppe der Überlebenden bildete einen Bund, die Zeugnis von dem Geschehnissen mündlich überlieferten. Viele Jahrhunderte später wurde dieses Wissen so gut wie möglich schriftlich niedergelegt, aber weiterhin verborgen gehalten. Die Gefahren sollten nicht neu heraufbeschworen werden, und doch war man sich nicht sicher, ob die Schriften nicht irgendwann einmal zum Vorteil gereichen würden. Aus dieser Gruppe entwickelte sich die Religion des Aurun.

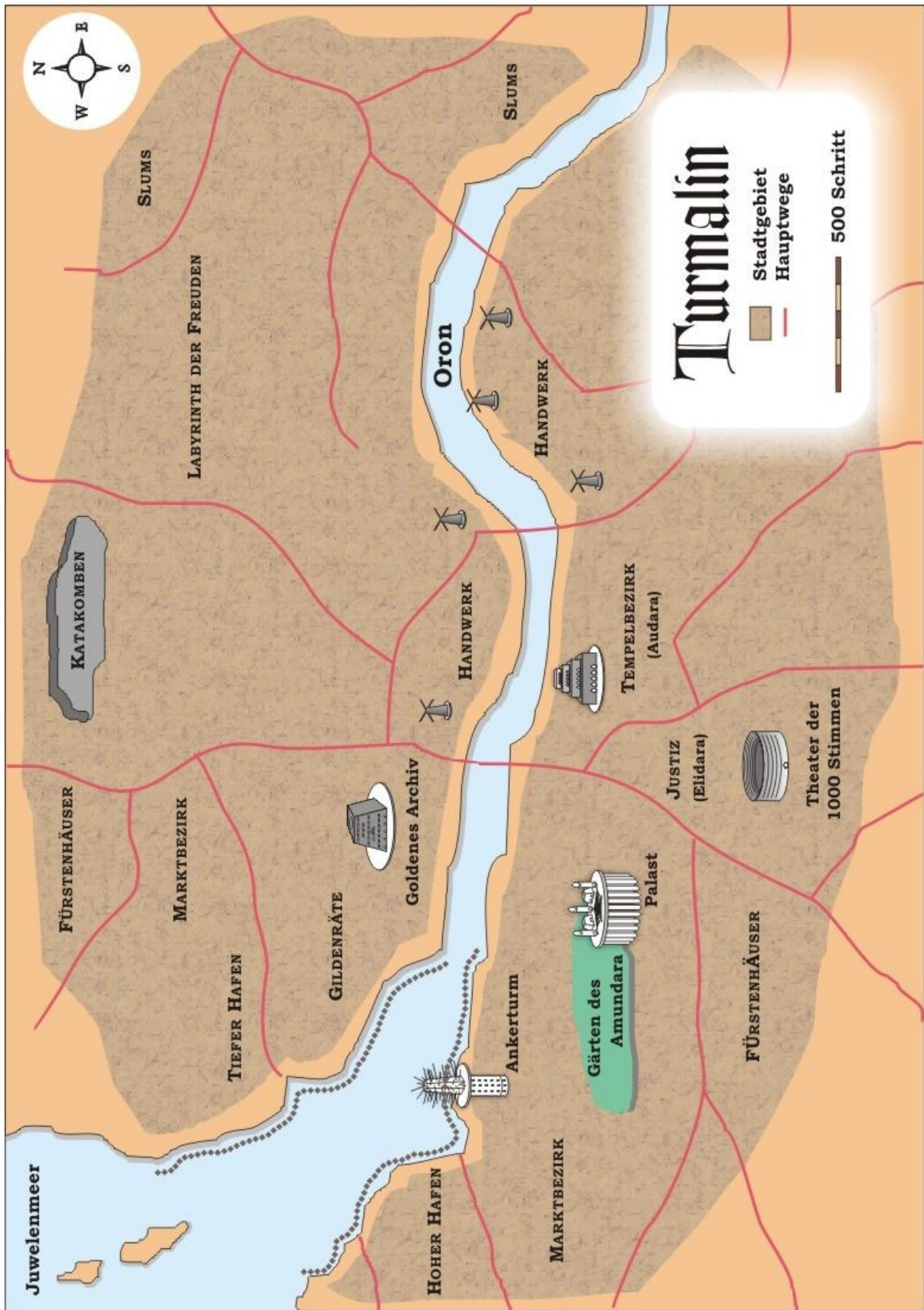
Neue Alte Welt

Es sind Jahrtausende vergangen. Auf beiden Welten sind Reiche und Völker entstanden und wieder vergangen. Sie tragen die Geheimnisse der Vergangenheit in sich, doch sie haben auch ihre eigenen Historien, Mysterien und Legenden erschaffen.

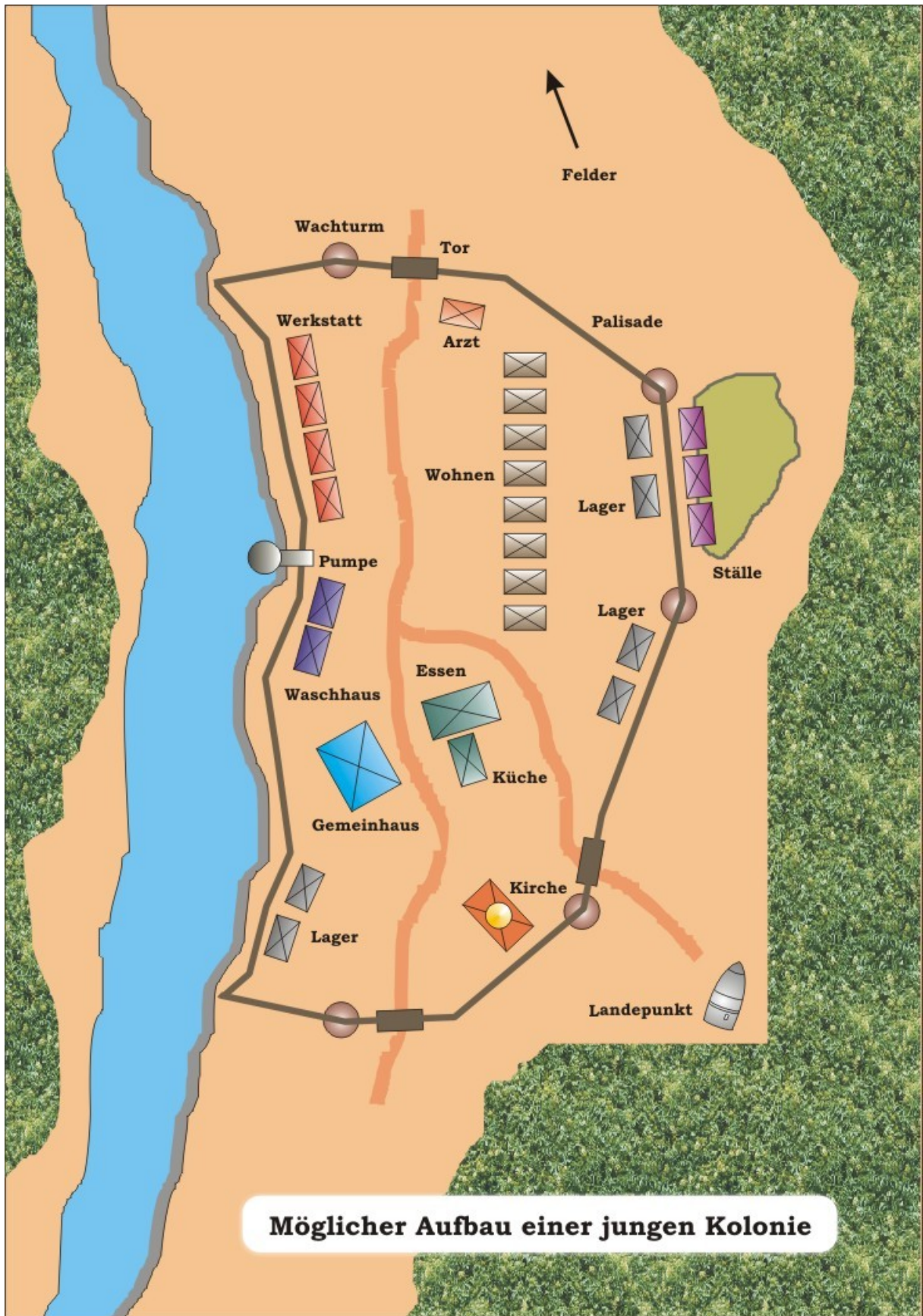
KAMPAGNENVORSCHLÄGE

- ◆ Durch einen Zwischenfall kommt eine Kapsel vom Kurs ab und landet in einem unerforschten Gebiet von Aurealis. Die Kolonisten müssen sich zu ihrem Bestimmungsort durchschlagen oder vor Ort eine neue Heimat gründen.
- ◆ Turmalin bietet endlich eine Lizenz für den Abbau von Talzum an. Geschickte Diplomatie ist erforderlich, um den Zuschlag für die eigene Kolonie zu sichern. Doch nicht jeder spielt fair, und auch unter den Maruun gibt es Kräfte, die dem Vertrag entgegen wirken.
- ◆ Die Charaktere kommen in Turmalin in Besitz eines Dokuments, das Hinweise auf ein uraltes Geheimnis enthält. Eine Jagd beginnt, die durch den Dschungel von Balu in das Azatgebirge über das Reich der weißen Affen und fremde Städte bis in andere Kontinente und schließlich an den Rand der Gleißenden Wüste führt. Andere Parteien haben ebenfalls davon Wind bekommen und die Priester der Maruun versuchen, das Geheimnis um jeden Preis zu schützen.









Möglicher Aufbau einer jungen Kolonie

