



MAGIE IM RIESLAND

ASTRALES CHAOS

In Rakshazar existiert eine Vielzahl uralter, dunkler Geheimnisse bis zum heutigen Tag weiter, die nach wie vor ihre negativen Wirkungen entfalten. Das wohl markanteste Erbe der fernen Vorzeit ist das chaotisch-verzerrte Wesen der hiesigen astralen Felder und Strömungen. Als Folge dieses astralen Chaos manifestieren sich zahlreiche spontane magische Effekte und dunkle Wunder. Man trifft auf verzerrte Wirklichkeiten und unerklärliche magische Absurditäten, seltsame Chimären und halb-dämonische Wesen, die den Kontinent immer wieder heimsuchen. Auch die Magie der rakshazarischen Zauberer wird maßgeblich von der hohen astralen Dichte beeinflusst. Sie führt dazu, dass jeder Ausbruch astraler Kraft, also jeder Zauber, das Risiko mit sich bringt, das empfindliche Gleichgewicht der Umgebung zu stören und so unkontrollierte, chaotische Nebeneffekte zu erzeugen.

Ausführliche Regeln zu den magischen Besonderheiten des Rieslands werden wir in einer folgenden Spielhilfe veröffentlichen. Im Rahmen dieser Spielhilfe empfehlen wir folgende (vereinfachte) Regelung: Nach jeder Zauberprobe werden 1W20 geworfen und die investierten AsP hinzu addiert. Ist der Zauber misslungen, muss ein weiterer W6 addiert werden. Ist der Zauber gepatzt (zwei oder drei Mal 20), sogar 2W6. Ist das Ergebnis 25 oder größer, kommt zu einem der unten aufgeführten chaotischen Effekte (Meisterentscheid).

25+ = LEICHTEREFFEKT

- * Alle losen Gegenstände im Umkreis von 10 Schritt werden aufgewirbelt und in verschiedene Richtungen geschleudert.
- * W6 Stunden Kopfschmerzen für den Zaubernden (KL, IN -3).
- * Spontanteleportationen (3W20 Schritt) die max. W6 Personen betreffen.
- * Der gesprochene Zauber wirkt sich auf das falsche Ziel aus (Zufall).

35+ = MITTLEREREFFEKT

- * Elektrische Entladung treffen 1W6 Personen (1W6 SP; bei Metallrüstungen 3W6 SP)
- * Alle brennbaren Gegenstände der Umgebung fangen Feuer.
- * Der Zaubereffekt hat die fünffache normale Reichweite und betrifft dreimal so viele Ziele (Zufall).
- * Durch eine Matrixexplosion, wirkt sich der Zaubereffekt auf alle anwesenden Personen im Umkreis von 10 Schritt in gleichem Maße aus.

45+ = SCHWEREREFFEKT

- * Eine astrale Explosion trifft alle im Umkreis (4W6 TP).
- * Sphärenriss: Alle Materie (die nicht niet- und nagelfest befestigt ist) wird in den näheren Limbus gezogen.

„ICH BIN DER ÖFFNER DER PFORTEN, DER WEGWEISER IN DER FREUDE. ICH BIN DER ZERTEILER DES SCHLEIERS, DIE STIMME IN DER WÜSTE!“

LITANEI AN AMAZTH, DEN GOTT DER ZELOTEN



SPRACHEN UND SCHRIFTEN

RIESLÄNDISCHE SPRACHEN

ZWERGISCH

ANGRAMM:

Komplexität: 21

Gesprochen von: wenigen faultwergischen und einigen irrogolitischen Gelehrten

Verwendete Schrift: Angramm.

GORAGARI:

Ähneln dem Angramm der aventurischen Zwerge, hat sich seitdem aber weiterentwickelt und wurde vereinfacht. Noch heute hat es den typischen Klang der alten Zwergensprachen, weist in Teilen aber auch gewisse Ähnlichkeiten zum Zhayad auf.

Komplexität: 19

Gesprochen von: allen Faultwergen, bei den Irrogoliten aber nur selten

Verwendete Schrift: Rogari Glyphen.

ROGORAKSHI:

Rogorakshi ist die Sprache der Irrogoliten. Bei der Trennung von Ihren "verdorbenen Vettern" wollten die Irrogoliten sich auch sprachlich abgrenzen und verwendeten zunächst wieder Angramm. Das heutige Rogorakshi entstand aus einer Vermischung mit vielen Bestandteilen diverser anderer Sprachen. Den größten Einfluss hatte dabei das Alt-Ramsharij der Remshen, mit denen die Irrogoliten damals am meisten Kontakt hatten.

Komplexität: 18

Gesprochen von: Irrogoliten

Verwendete Schrift: Irrogolosh Glyphen.

TROLLISCH

KAWASH:

Raue, harte Kehlsprache der Trolle, mit (für Menschen) schwer aussprechbaren Lauten. Dominierend sind Silben mit den Lauten "K", "R", "SCH", "CH". Wird in einer leicht abgewandelten Form (Dialekt) auch von Yetis gesprochen.

Komplexität: 15, Für nicht Schratige nur bis TaW 10 steigerbar.

Andere Namen: Trollisch

Gesprochen von: Trollen, Yetis

Verwendete Schrift: Trollische Raumbilderschrift.

Dialekte: Trollisch und Yeti

ALT-BROKTHARISCH:

Sprache der ersten Broktharstämme. Anpassung des Trollisch an menschliche/broktharische Kehlen.

Komplexität: 15

Gesprochen von: Wenige rakshazarische Gelehrte, vor allem unter den Priestern des Feuermeers und Amhas.

Verwendete Schrift: Torruksch Keilschrift.

BROKTHARISCH:

Heutige Sprache der meisten Broktharstämme.

Komplexität: 15

Gesprochen von: freien Broktharstämmen, Ronthar

Verwendete Schrift: Kultiviertere Stämme und die Ronthar verwenden die Torrukush-Keilschrift.

Dialekte: Ronthyr

AMHASA:

Eine Kunstsprache der Amhas, die von diesen aus dem Alt-Broktharischen entwickelt wurde, indem sie es verfeinerten und weiterentwickelten.



Komplexität: 21

Gesprochen von: Amhasim

Schrift: 55 Zeichen von Amhas. Komplexität: 14

CROMWYN:

Eigene Weiterentwicklung des Alt-Broktharischen durch die nördlichen Stämme der Cromor.

Komplexität 15

Gesprochen von: Cromor

Schrift: Die wenigen Cromor, die des Schreibens mächtig sind, verwenden die Cromwyn-Runenschrift.

ALT-RAMSHARIJ

ALT-RAMSHARIJ:

Alte Sprache der Remshen.

Komplexität: 18

Gesprochen von: wenigen Gelehrten

Schrift: Marham

UR-TULAMYDIA:

Sprache der Kunkomer. Eigentlich schon kein reines Ur-Tulamydia mehr, sondern vielmehr ein riesländischer Dialekt eben jener Sprache, der härter (Ein Tulamide würde wohl sagen "barbarischer") als die ursprüngliche Sprache klingt.

Komplexität: 18

Gesprochen von: wenigen Gelehrten

Schrift: Ur-Tulamydia

SANSKITARISCH:

Entstand aus der Vermischung von Alt-Ramsharij und Ur-Tulamydia.

Komplexität: 18

Gesprochen von: Sanskitaren

Schrift: Sanskische Haken.

JKTISCH:

Entstand aus der Vermischung von Alt-Ramsharij und Orkisch.

Komplexität: 16

Gesprochen von: Jikten

Schrift: Keine. Schamanen nutzen gelegentlich Marham oder auch Nedram Runen.

ƝEDERI

ƝEDERI:

Sprache des Urvolks der Nederer.

Komplexität: 19

Gesprochen von: wenigen Gelehrten

Schrift: Nedram Runen

ƝEDERMANƝISCH:

Das ursprüngliche Nederi degenerierte im gleichen Maße wie die Nedermannen.

Komplexität: 10

Gesprochen von: Nedermannen

Schrift: keine

VAESTISCH:

Aus dem Nederi entstanden.

Komplexität: 18

Gesprochen von: Vaesten

Schrift: Vaestische Linienschrift

SLACHKARISCH:

Diese Sprache entstand aus dem Nederi unter Einfluss von Orkisch und Cromwyn.

Komplexität: 17

Gesprochen von: Slachkaren

Schrift: Keine eigene, Schamanen nutzen gelegentlich Nedram Runen.

UTHURIM

UTHURIM:

Sprache des Urvolks der Uthuri.

Komplexität: 15

Gesprochen von: wenigen Gelehrten, alten Parnhai und Priestern der Ipexco

Schrift: Uthurim

IPEXCO:

Entstanden aus dem Uthurim mit Einflüssen unterschiedlicher anderer Sprachen.

Komplexität: 15

Gesprochen von: Ipexco

Schrift: Die Priester verwenden die Heiligen Glyphen



von Lamerinaxo. Das einfache Volk darf offiziell nicht lesen und schreiben, häufig wird von Händlern jedoch im Verborgenen die Knotenschrift des Quipu verwendet.

PARŊHAI:

Weiterentwicklung des Uthurim.

Komplexität: 15

Gesprochen von: Parnhai

Schrift: Nuoeakaeshal

ORKISCH

ALT-ORKISCH:

Komplexität: 16

Gesprochen von: einigen wenigen Orkschamanen

Schrift: keine

OLURKHA:

Komplexität: 14

Gesprochen von: Orks, einigen Slachkaren und Nedermannen

Schrift: Keine eigene, Schamanen nutzen gelegentlich Nedram Runen.

DONARI

ASHDARIA:

Komplexität: 21B, setzt zweistimmigen Gesang voraus, sonst nur bis TaW 15 steigerbar.

Gesprochen von: einigen Donari; als Gelehrtensprache und für rituelle Zeremonien

Schrift: Ashdaria.

ISDAR-RAKSHI:

Eine Weiterentwicklung und Vereinfachung des traditionellen Ashdaria. Heute wird diese Sprache hauptsächlich vom einfachen Donari-Volk gesprochen.

Komplexität: 18, setzt zweistimmigen Gesang voraus, sonst nur bis TaW 15 steigerbar.

Gesprochen von: Donari

Schrift: Isdar-Rakshi

MARHYNIANISCH

ALT-MARHYNI:

Alt-Marhyni war zur Zeit des alten Imperiums die Hochsprache der Herrscher und Gelehrten. Sie wird heute von nahezu niemanden mehr gesprochen, aber in ihr sind die Inschriften in und auf den Ruinen und Relikten sowie einige wenige erhaltene Schriften aus der Zeit der Altvorderen verfasst. Die Sprache besitzt eine sehr komplexe Grammatik.

Komplexität: 21 B

Gesprochen von: fast ausgestorben (selten Gelehrte)

Schrift: Alt-Marhyni

MARHAM:

Bei Marham handelt es sich um die, zu Zeiten des alten Imperiums am weitesten verbreitete Hochsprache des Kontinents. Da es sich beim "niedereren Volk" um eine Mischung aus allerlei Rassen und Kulturen handelte, wurden Einflüsse aus unzähligen Sprachen übernommen: Vor allem aus dem Alt-Ramsharij, Nederi, Kawash und dem Alt-Orkischen.

Komplexität: 18

Gesprochen von: Früher interkontinentale Sprache; verbreitet in allen Handelsregionen; heute fast ausgestorben.

Schrift: Marham

GMER:

Gmer entstand aus der ehemals, kontinental verbreiteten Universalsprache Marham. Im Laufe der Jahrhunderte nach dem Kataklysmus wurde Marham zwar weiter als Verkehrssprache gepflegt - ohne ein einigermaßen Imperium und den Austausch der verschiedenen Völker verkam die Sprache jedoch und entwickelte sich in den verschiedenen Teilen des Kontinents unterschiedlich weiter. Daher existieren heute dutzende regionale Dialekte. Die Sprache bedient sich lediglich weniger Hilfsörter, weshalb es nicht möglich ist, komplexe Diskussionen mit ihr zu führen. Diese Hilfsörter stehen vor der eigentlichen Aussage und kündigen beispielsweise Zeiten an, oder ob es sich um eine Frage oder Aussage handelt.

Komplexität: 11



Gesprochen von: einfachem/gemeinem Volk, Sklaven, kontinentweit verbreitet

Schrift: keine

Dialekte: unzählige lokale Dialekte (Rimtheym, Kurotanisch, etc.)

ANGURAK:

Aus der Notwendigkeit geboren, eine gemeinsame Sprache zu haben, mit der sich auch komplexere Sachverhalte als mit dem einfachen Gmer ausdrücken lassen, entstand das Angurak. Es wurde im Laufe der Jahrhunderte aus dem Gmer unter Einbeziehung von Elementen des Amhasa, Sanskitarischen und Orkischen, sowie einem halben dutzend anderer Sprachen entwickelt. Das heutige Angurak hat mit dem einfachen Gmer kaum noch etwas gemein.

Komplexität: 18

Gesprochen von: Angurianern

Schrift: Für profane Zwecke werden meist die sehr stark abgewandelten 55 Zeichen von Amhas verwendet. Die Drachenpriester haben zusätzlich die 88 Zeichen des Sahihlam sowie die Mahanesh-Glyphen entwickelt. Es ist nicht ungewöhnlich, dass in ihren Schriftstücken alle drei Schriftarten verwendet werden.

ECHSEN SPRACHEN

DAKRAC:

Bei Dakrac handelt es sich um die exotische Sprache der Sirdak, die neben Zischlauten auch viele, Klick-, Schnalz-, und Brummlaute verwendet. Sie wird vor allem von den wilden und autonomen Sirdakgruppen gesprochen.

Komplexität: 16, für Nicht-Echsen nur bis TaW 10 steigerbar.

Andere Namen: Thhhc'rhas

Gesprochen von: Sirdak

Schrift: Dakrac

SYCC:

Sycc ist die urtümliche Zischsprache der Nagah, die sich seit Jahrhunderten kaum verändert hat. Auch manchen Sirdak ist diese Sprache zugänglich.

Komplexität: 18, für Nicht-Echsen nur bis TaW 10 stei-

gerbar.

Gesprochen von: Nagah, einigen Sirdak

Schrift: Xah'Stsiva

TCHIF:

Bei Tchif handelt es sich um die Einheitssprache der Tharai-Echsen. Die aus unzähligen Brumm-, Zisch- und Summlauten bestehende Sprache, besitzt eine hochkomplexe Struktur die 14 verschiedenen Zeitformen, 11 verschiedene Geschlechter und 15 verschiedene Numeri kennt. So kommt es vor, dass ein einzelnes Wort in Tchif so viel ausdrücken kann, wie in anderen Sprachen ein ganzer Satz, wodurch die Tharai für Unwissende oft so wirken, als seien sie etwas einsilbig.

Komplexität: 22 C, für Nicht-Echsen nur bis TaW 10 steigerbar.

Andere Namen: Thhchiff

Gesprochen von: Tharai

Schrift: keine

Besonderheit: Als Basiseigenschaft wird IN statt KL verwendet. Dies gilt auch für die Berechnung des Muttersprachen-Talentwertes zu Spielbeginn.

XAH'HOMBRI:

Xah'hombri ist eine in Rakshazar (und wahrscheinlich sogar auf ganz Dere) einzigartige "Sprache", da sie nicht auf Lauten, sondern auf der Kombination verschiedener Duftstoffe beruht. Nagah und Sirdak benutzen Xah'hombri gleichermaßen; vor allem um "Schilder" anzubringen, die nur von anderen Echsen "lesbar" sind, aber auch für die stille, unauffällige Kommunikation in der Gegenwart von Schuppenlosen.

Komplexität: 10 C, für Nicht-Echsen nicht erlernbar.

Gesprochen von: Nagah, Sirdak

Besonderheit: Als Basiseigenschaft wird IN statt KL verwendet.

XHALORI

ALT-XHALORI:

Diese Sprache stellt die Urform der Sprache der Xhalori dar. Sie ist heute nahezu ausgestorben. Allenfalls eine Handvoll alter Xhul mag sie noch sprechen können.

Komplexität: 21



Gesprochen von: wenigen alten Xhul

Schrift: keine

UZUJUMA:

Diese Sprache wird heute nur noch von den traditionell lebenden Xhul gesprochen. Sie unterscheidet sich deutlich von den anderen menschlichen Sprachen des Rieslandes. Nicht einmal die Sprachen des alten Imperiums konnten darauf Einfluss nehmen. Typisch für diese Sprache sind Namen wie *Mwabutike*, *Bunyup*, *Matapwe*, *Enabe* und *Inudrooroo*.

Komplexität: 18

Gesprochen von: Xhul

Schrift: keine

TROGGLINGE

TRUAG:

Bei Truag handelt es sich um eine tierähnliche, tonale Pfeifsprache - ein Zwischending zwischen Vogelgesang und Hasenwarnrufen -, die zwar nur einen stark begrenzten Wortschatz von ca. 300 Wörtern umfasst, aber technisch sehr schwer zu erlernen ist.

Komplexität: 9C, für Nicht-Troglinge nur bis TaW 5 steigerbar.

Gesprochen von: Troglingen

Schrift: keine

RIESLÄNDISCHE SCHRIFTEN

ANGRAMM:

Alte Zwergenschrift, Komplexität 21

ROGARI GLYPHEN:

Schrift der Faultzerge. Weist Ähnlichkeiten zu Angramm, aber auch zu Zhayad-Glyphen auf. Komplexität 18

IRROGOLOSH GLYPHEN:

Von Irrogolosh entwickelte einfache Glyphenschrift. Komplexität 12

TROLLISCHE RAUMBILDERSCHRIFT

Komplexe dreidimensionale Raumbilderschrift. Komplexität 24C

TORRUKSCH KEILSCHRIFT:

Benannt nach dem Brokthar-Gelehrten Torruk, handelt es sich bei dieser Schrift um den Versuch einer zweidimensionalen "Übersetzung" der trollischen Raum-

bilderschrift. Diese umfasst 82 Laut-Runen.

Komplexität 15

55 ZEICHEN VON AMHAS:

Wie der Name schon sagt. Komplexität: 14

CROMWYN-RUNENSCHRIFT:

Eine aus der Torruksch Keilschrift weiterentwickelte, vereinfachte Schrift, die überraschende Ähnlichkeit zu Kusliker Zeichen besitzt. Komplexität 12

UR-TULAMYDIA:

Schrift der Kunkomer mit knapp 300 Zeichen. Komplexität 16

SANSKISCHE HAKEN:

Hakenschrift mit 58 Silbenzeichen, Komplexität 14

NEDRAM RUNEN:

Schrift mit rund 200 Runen, Symbolen und Bildern mit teils sehr unterschiedlicher (regionaler) Verwendung/Bedeutung. Komplexität 16



VAESTISCHE LINIENSCHRIFT:

Komplizierte, ornamental anmutende Linienschrift. Komplexität 15

UTHURIM:

Hochkomplizierte Bilderschrift mit über 5000 Bildern und unzähligen Kombinationsmöglichkeiten. Komplexität 20

HEILIGE GLYPHEN VON LAMERINAXO:

Komplexe Glyphenschrift mit einem Umfang von mehreren hundert Bild- und Silbenzeichen. Komplexität 17

QUIPU:

Komplizierte Knotenschrift. Komplexität 21

NUOEKAESHAL:

Eine vereinfachte Form (nur noch knapp 100 Zeichen, diese jedoch häufig mit mehrfacher Bedeutung belegt) der Schrift des Uthurim, die außer von den Hexen-doktoren, von kaum jemandem beherrscht und nur noch selten für das schriftliche Fixieren von Texten verwendet wird. Sie dient vielmehr rituellen und künstlerischen Zwecken. So wird sie etwa für Orakelsymbole und das Deuten des Geisterwillens, aber auch für künstlerische Darstellungen, wie z.B. das Anfertigen von Hautbildern herangezogen. Komplexität 15

ASHDARIA:

Alt-elfische Schrift. Komplexität 18

ISDAR-RAKSHI:

Stark vereinfachte Form der Schrift des Ashdaria mit 28 Lautzeichen, sowie weiteren Deutzeichen. Komplexität 14

ALT-MARHYNI:

Komplexe Bilderschrift mit mehreren 10.000 Zeichen. Komplexität 24B

Besonderheit: Einige Bildzeichen der Schrift sind mit der aventurischen Schrift "Mahrtsche Glyphen" identisch. Verwendung selbiger zum Entziffern von Alt-Marhyni Schriften ist um +6 erschwert.

MARHAM:

"Vereinfachte" Form der Schrift des Alt-Marhyni mit wenigen hundert Zeichen. Komplexität 16

88 ZEICHEN DES SAHHLAM:

Von den Drachenpriestern der Angurianer entwickelte verschlungene Silbenschrift. 88 Zeichen. Komplexität 14.

MAHANESH-GLYPHEN:

Von den Drachenpriestern der Angurianer entwickelte Glyphenschrift mit etwa 800 Bildzeichen. Komplexität 16

DAKRAC:

Die Schrift besteht aus abstrakten, farbigen Piktogrammen, bei denen unter anderem Farbgebung und Geruch der Farbe zusätzliche Informationen beinhalten. Komplexität 18, für Nicht-Echsen nur bis TaW 10 steigerbar.

XAH'STSIVA:

Hochkomplexe "Musterschrift" mit über 500 Wort-, Laut-, Silben- und Deutzeichen. Komplexität: 19B

