



# **BORRACCAI**

## **DAS REICH DER TAUSEND INSELN**

### **RULE-MASTER**

Version 6.0

Von

AvZ, Astor van Zoff, alias  
(Bernd Grudzinski)

### **LARP- Reich**

„Das Reich der tausend Inseln“  
„Ein Land der Elfen“  
„Magie gehört zum Leben“  
„Kinder zaubern schon mit jungen Jahren“  
„Die fliegende Stadt Chagos mit ihren Magiern.“  
„Das Sanftmütige Lankan mit der Blume der Sonne“  
„Das friedliche Boddoccai in dem Türen oft unverschlossen sind.“  
„Das karge Adimana am Rande der Süste“  
„Das reiche Assalite mit seinem Blutfürst.“

### **Landesbeschreibung**

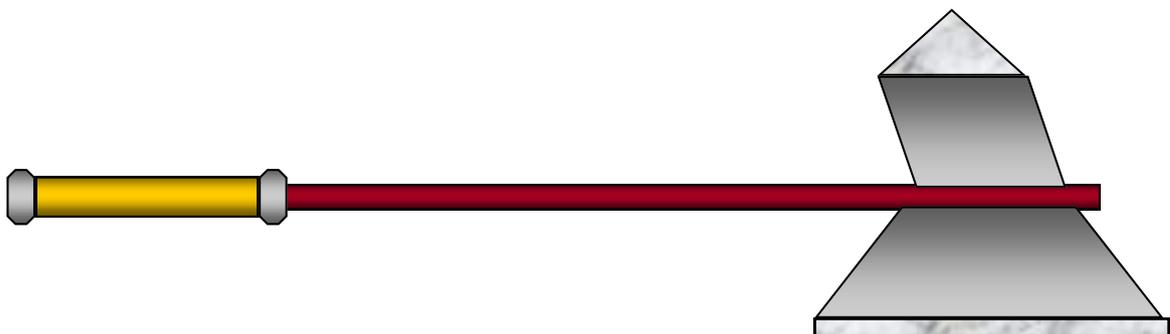
Fürstentümer, Inseln

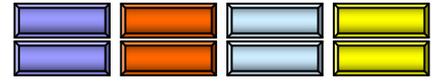
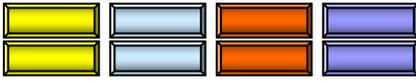
### **Das Leben in Borraccai**

Das Götter Pantheon, See-Drachen

### **Die Magie**

Fliegende Schiffe





## Willkommen in einer Beschreibung Borraccais.

In diesem kleinen Buch will ich euch durch das führen, was über Borraccai bekannt ist. Es gibt viel mehr, denn es ist ein Hintergrund-Land, welches grundsätzlich erst einmal jedem erlaubt dort geboren zu sein. Dies beinhaltet eine kleine Nische für sich zu finden und so etwas wie eine Insel selbst zu beschreiben.

Nur größere Eingriffe in Borraccai sind mit mir ab zu sprechen.

Schon bespielte bekannte Gruppen sind.

Die Königs-Familie in Lankan. „van Azul“

Die neue Fürsten-Familie in Assalite. „van Azul“

Eine alte Grafen-Familie in Assalite „van Karaschem“

Der Luna-Tempel

Ein Luftschiff

Es gibt weitere vereinzelte Spieler, welche es nur als Hintergrund nutzen. Diese sind natürlich willkommen. Grundsätzlich ist Borraccai inzwischen stabil, aber zu groß, als dass die Soldaten des Königs oder des Fürsten immer überall präsent sein können. Somit liegt die Verwaltung und der Schutz in den Händen der Adligen, welche auch Recht sprechen können.

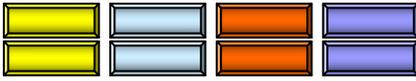
Die Gerichtsbarkeit ist hart, schnell und fußt auf dem Gerechtigkeitsgefühl. Ein verzeihendes Opfer kann die recht harten Strafen abmildern oder aussetzen.

Es gibt an den Nördlichen Toren und auch in vereinzelten Dörfern Steine auf denen die Gesetze Borraccais eingemeißelt sind. Sie sind nicht sehr groß.

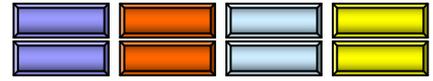
Eine der Grundlagen des Reiches ist eine gewisse elfische Lebenseinstellung, welche als „sanftmütig wenn möglich und schnell und hart zupackend wenn nötig“ beschrieben werden kann. Der König ist ein Ziel von Verehrung und nur wenige werden Freude daran haben über ihn zu spotten oder zu lästern. Den amtierenden Kanzler, der für die Ausführung der Befehle Sorge trägt, über den gibt es eine Menge Spott und Hähme. Trotzdem ist der König sanftmütig mit ihm. Egal wie viele Fehler er wohl tut.

Auch Kindern wird oft viel nachgesehen, solange sie keinen echten Schaden anrichten. Sie benutzen halt Magie oder spielen mit Illusionen, denn kann nicht fast jedes Kind sie benutzen und hat von seinen Eltern gelernt?

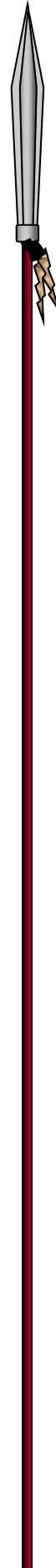
Es gibt immer wieder kleine Kriege mit festen Regeln der Ehre, in denen ein adeliger einem anderen das Recht über eine Insel zu herrschen streitig macht. Die Kriege werden angekündigt und geben dem Verteidiger Zeit sich vor zu bereiten. Dann werden im Gefecht keine Todesstöße gesetzt, sondern verletzte Feinde verbunden und dürfen gehen. Auch werden Dörfer nicht geschliffen und Schatzkammern nicht geplündert.

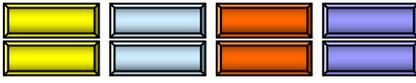


# Inhaltsverzeichnis

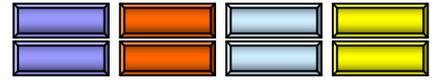


<b>Landesbeschreibungen</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Seite</b>
		4
Karte	B	5
Adimana	B1	7
Assalite	B2	8
Boddoccai	B3	10
Chagos	B4	11
Lankan	B5	12
Werum	B6	14
<b>Das Leben in Borraccai</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Seite</b>
		15
Normales Leben	DL1	16
Luftschiffe	DL2	21
Seedrachen	DL3	24
Geld-System	DL4	25
Götter	DL5	32
Nahrung & Magie	DL6	34
<b>Die Magie</b>	<b>Kürzel</b>	<b>Seite</b>
Anti-Magie	Ma1	

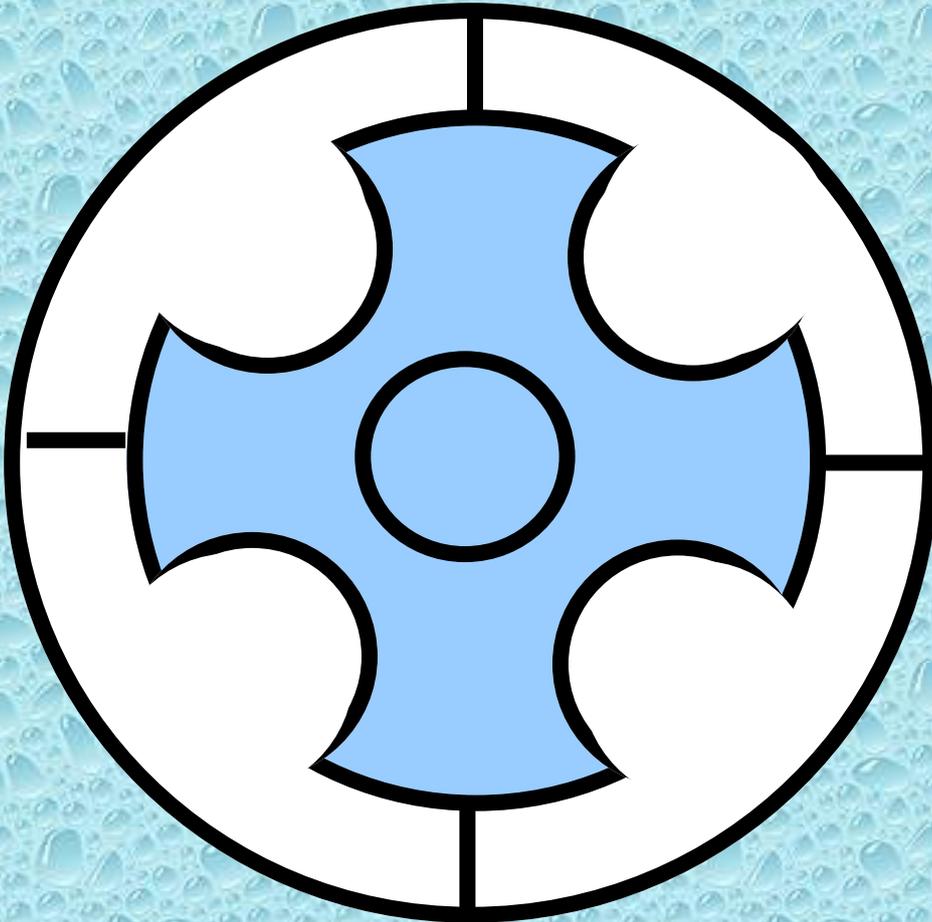




B Landes-Beschr.

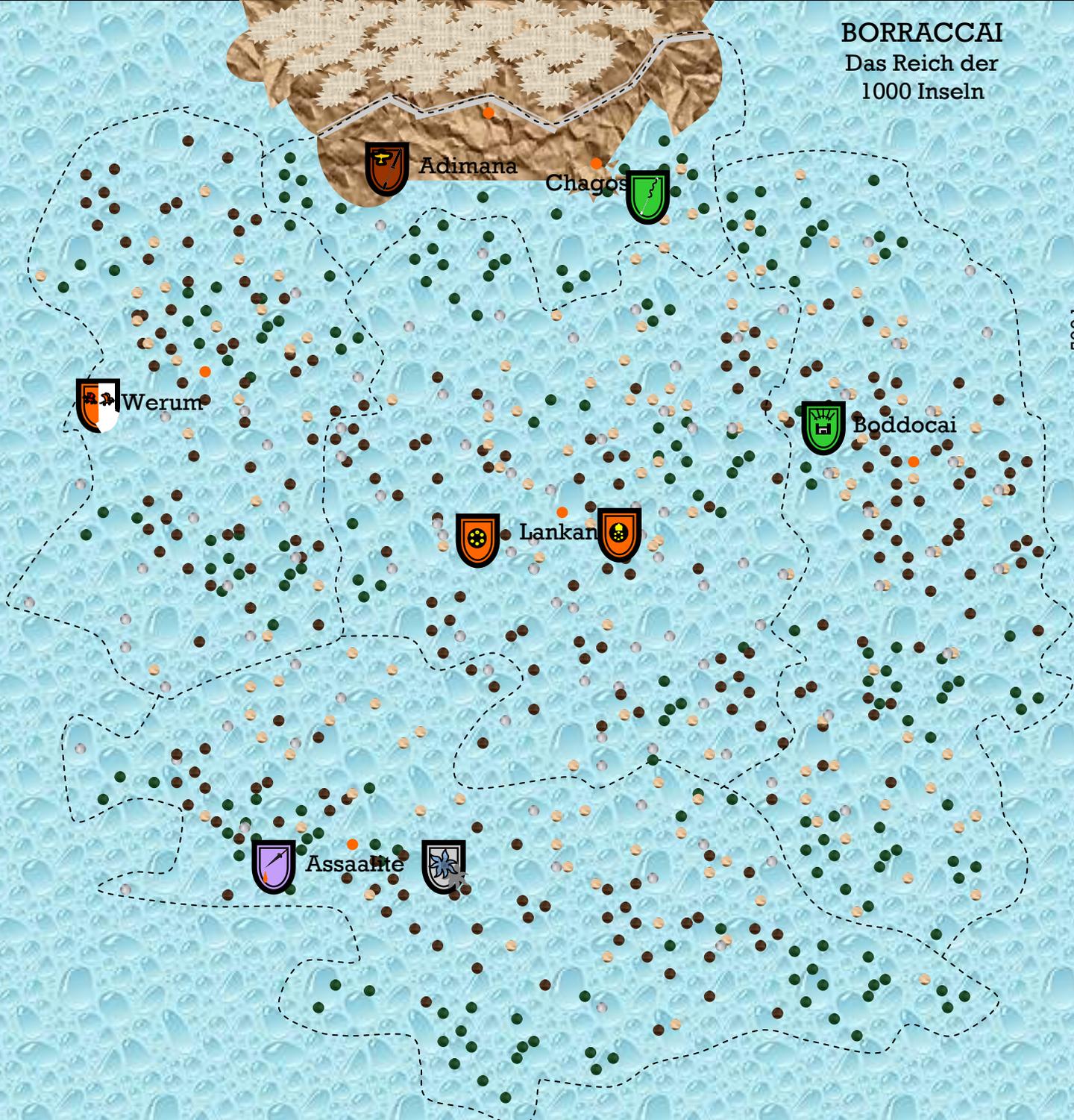


# Landes Beschreibungen



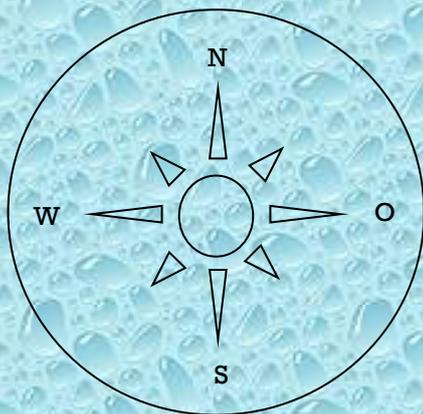
# BORRACCAI

Das Reich der  
1000 Inseln

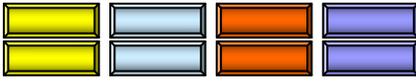


500 km

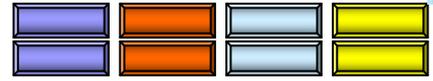
Schwarzer Ozean der Ewigkeit



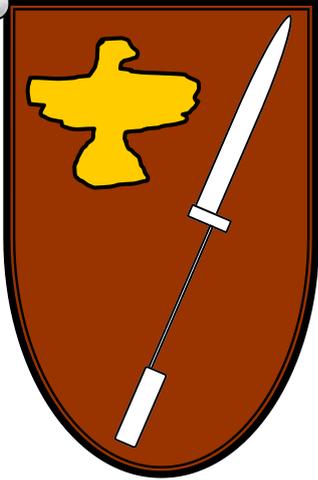
- Legende.:
- Haupt-Insel
  - Flache Insel groß
  - Wald-Insel groß
  - Sand-Insel groß
  - Stein Insel groß
  - Flache Insel klein
  - Wald-Insel klein
  - Sand-Insel klein
  - Stein Insel klein
  - Wüste
  - Schroffes Land



B1 Wappen

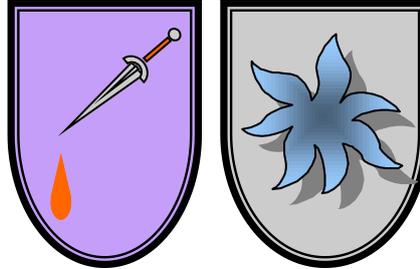


**ADIMANA**  
Das Grenzland im Norden



Beiger Falke und weißes Lanzenschwert auf braunem Grund

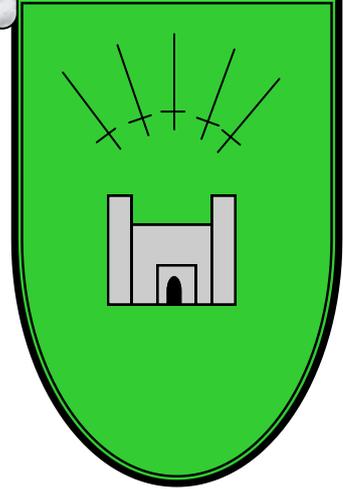
**ASSALITE**  
Die westlichen Inseln



Dolch und Blutstropfen auf violetten Grund

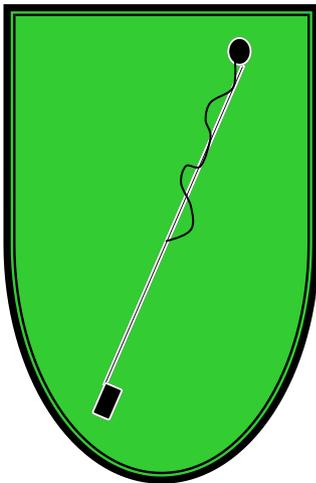
Saphierblaue Blume von Assalite auf silbernem Grund

**BODOCCAI**  
Die östlichen Inseln



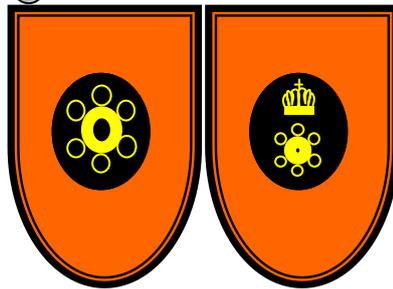
Graue Brug und schwarzer Schwertkranz auf grünem Grund

**CHAGOS**  
Die fliegende Stadt



Der schwarze Stab des Rates auf grünem Grund

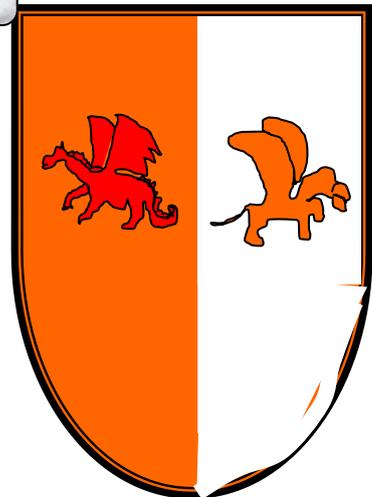
**LANKAN**  
Das Königliche Fürstentum



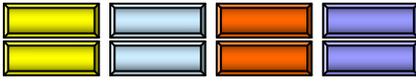
Die goldene Blume von Lankan auf schwarze-rottem Grund

Die goldene Blume von Lankan und die Krone auf Schwarz-rottem Grund

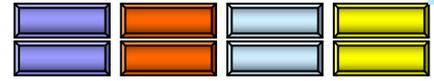
**WERUM**  
Die westlichen Inseln



Roter Drache auf braunem Grund und breuner Greif auf weißem Grund



B1 Adimana



## ADIMANA

Das Grenzland im Norden

Es ist ein **karges Fürstentum** und hat nur wenig Reichtum. Die Wüste im nördlichen Teil und nur wenig Süßwasser werden nicht bewohnt. Erst südlich der **großen Mauer** gibt es vereinzelt Dörfer, welche durch Viehzucht und Magie welche Pflanzen wachsen läßt überleben. Ohne die Handelsflotte und die Lieferungen aus den anderen Fürstentümern gäbe es dort kaum ein Überleben. Es gehören nur etwa 25 Inseln dazu.

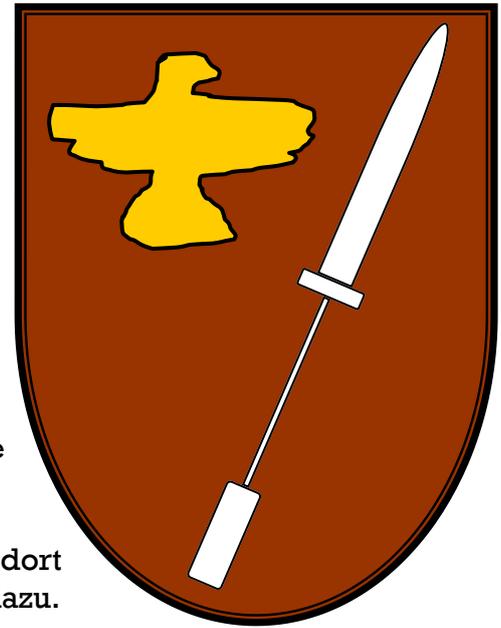
Selbst die Perlenfischerei am Meer ist nicht ergiebig. So sind die meisten Elfen dort auf die eine oder andere Art in Diensten des Fürsten oder des Königs. Sie bewachen die Mauer oder lernen die Magie. Einige verdingen sich als Seefahrer und senden einen guten Teil ihrer Heuer nach Hause zu ihrer Familie.

Nördlich der Mauer und auf einigen westlichen Inseln gibt es **Zugänge in die Tiefen**. Dort sind Wer-Festungen gebaut um ein mögliches Vordringen von **schwarzhäutigen Elfen, Orks, Zwergen** und dergleichen zu verhindern. Manchmal geht auch ein Trupp Veteranen nach unten um dort klar zu machen, dass die Schwarzhäutigen in Borraccai vogelfrei sind.

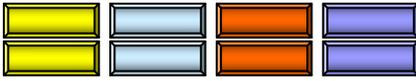
Die **Stadt am mittleren Tor** in der Mauer wird oftmals nur „**Adimanas Tor**“ genannt, obwohl sie in früher Vergangenheit durchaus schon andere Namen hatte. Von dort aus wird Adimana regiert. Sie ist stark von Notwendigkeit und Nützlichkeit geprägt und läßt die kunstvolle Verspieltheit vieler Elfenvölker vermissen. Andere Elfen empfinden diese Stadt mit ihrer Kanalisation, den vergitterten Fenstern und den aus dicken Steinen gebauten Wer-Häusern oftmals als häßlich. Doch jene dort gebohrene wissen die schlichte Nützlichkeit zu schätzen und zu ehren.

Elfen, welche aus diesem Fürstentum stammen haben gelernt mit Mangel, Hunger und in einem rauen Klima, in dem glühende Hitze von eisiger Kälte abgelöst wird, zurecht zu kommen.

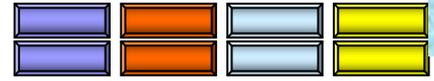
An den Plätzen hinter den Toren stehen oftmals **Magier, welche durch Illusionen blicken können** um herein schleichende Feinde besser erkennen zu können. Teilweise sind es wohl auch die Wächtersteine, welchen den warnenden Hinweis geben. Auch stehen auf diesen Plätzen die **Gesetzes-Steine**, damit jeder Fremde sie lesen kann und sich zum Umkehren entscheiden mag.



Beiger Falke und  
weißes Lanzenschwert auf  
braunem Grund



B2 Assalite



## ASSALITE

Die westlichen Inseln

Noch vor hundertzwanzig Jahren galt es als **das zerfallene Fürstentum**. Die Adeligen hatten bei dem Versuch den verweisten Tron des Fürsten zu besteigen Mörder angeheuert und so viel Blut vergossen. Inseln wurden nicht mehr beliefert und in manchen Inseln hielt sogar der Untot einzug.

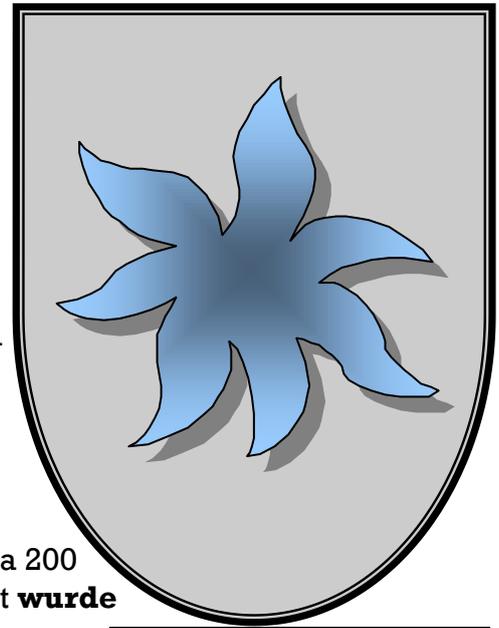
Aus dem **reichsten der Fürstentümer** mit seinen etwa 200 Inseln, was Edelmetalle, Perlen und Edelsteine angeht **wurde ein Schandfleck**.

Erst als der totgesagte Kronprinz Alibastor zurrück kehrte und König Krischnur ihn zum Fürsten von Assalite machte, änderte sich etwas daran. Der „**Blut-Fürst**“ war ein sehr gefährliches Wesen. Viele Meucher scheiterten und ihr Blut solle einen See füllen können. So hieß es.

Über anscheinend unendliche Geld-Resourcen verfügend konnte er nicht nur für die untertanen sorgen, sondern auch eine **Luftschiff-Flotte** bauen, welche der Königlichen überlegen war. Doch statt sie ein zu setzen um selbst König zu werden wie viele dachten, schenkte er seine Flotte dem König und erbat dessen alte Flotte als Gegengeschenk. Mit diesen Schiffen und vielen anfangs unerfahrenen See-Leuten jagte er Piraten, Seedrachen und fing an den korrupten Sumpf des Adels aus zu heben.

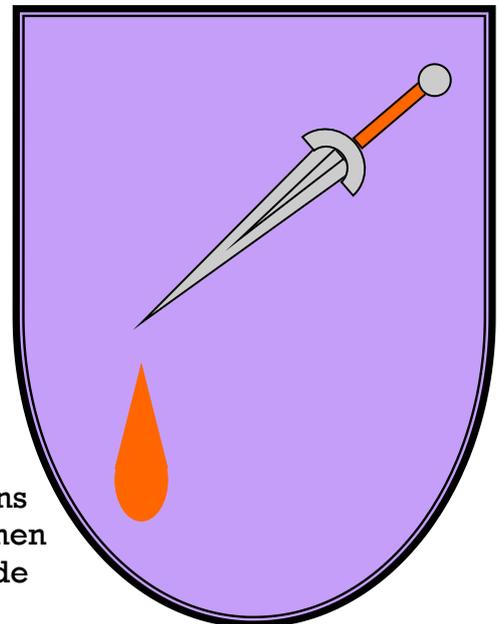
Viele **Adelige** welche sich schuldig gemacht hatten **flohen mit ihren Familien**, bevor der Blutfürst ihre Tür erreicht hatte. Sie zogen in ein fernes Reich namens Mittellande. Als plötzlich die Route dorthin unterbrochen wurde, schrieb man es ihnen zu. Erst vor kurzem wurde diese Route wieder möglich. Doch **statt 100 Jahren vergingen dort nur 10** und somit ist die alte Gefahr zurrück gekehrt.

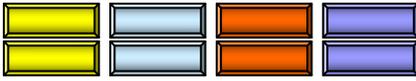
Heute will eigentlich keine der Einwohner der wieder lebenswert gewordenen Inseln die alten Zustände zurrück haben. Trotzdem waren sie froh, als der Blutfürst, inzwischen alt geworden den Tron an seinen **Sohn Melofilan van Azul** abgab und sich selbst mit nur einem Schiff seiner Luftflotte auf Reisen begab.



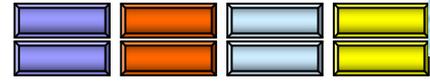
Saphierblaue Blume von Assalite auf silbernem Grund

Dolch und Blutstropfen auf violettem Grund





B2 Assalite



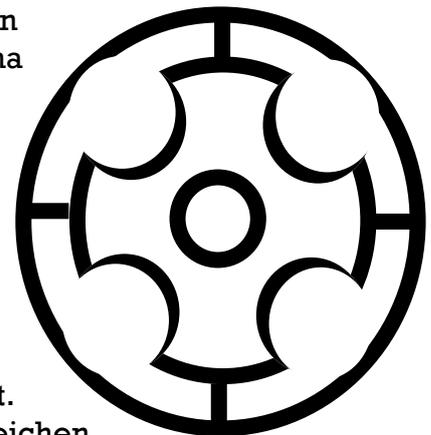
Die **alte Fahne** derer **von Karaschem**, die **saphierblaue Blume auf silbernem Grund** weht noch immer über der einen oder anderen Insel. Meist aber unter der **violetten Fahne des Blutfürsten**.

Inzwischen haben sich viele der gut **200 Inseln** erhohlt. Es gibt nur noch wenige unbewohnte und die meisten der verfallenen finsternen Orte des Untodes sind gefunden und bereinigt worden. Trotzdem wird jede als unbewohnt gekennzeichnete Insel erst einmal mit großer Vorsicht betreten.

Es gibt immer noch viele **Seedrachen**, welche den auf dem Wasser fahrenden Schiffen und ihren Seeleuten das Leben schwer machen. Deswegen sind diese Schiffe meist mit geringem Tiefgang und von einem erfahrenen Navigator geleitet. Es ist sehr viel günstiger See-Schiffe zu bauen als Luft-Schiffe und auch leichter an eine komplette Mannschaft zu kommen. Luft-Schiffer müssen gut ausgebildet sein, und es werden sogar erfahrene Magier benötigt.

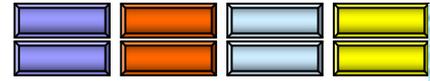
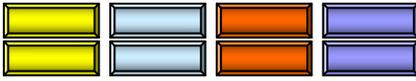
Es gibt einige kleine **Edelstein-Mienen**, welche von getreuen Anhängern des Blutfürsten geführt werden. Sogar vereinzelt **Silber und Gold-Mienen**, sowie gut zwei dutzend Inseln mit Korallen-Riffen an denen es sich lohnt nach **Perlen** zu tauchen, wenn gerade mal keine Seedrachen in Reichweite sind.

Auch die berühmte **Söldnergilde der Satai** hat hier ihren neuen Hauptsitz gefunden. Früher waren dieser in Adimana gewesen, wo sie immer noch stetigen Zulauf haben, denn sie bilden Kinder aus, deren Eltern es sich nicht leisten können. Aber sie verabscheuen das Magie-Handwerk wohl etwas, denn man bekommt nur eine Ausbildung ohne Magie bei ihnen. Viele lernen nur den normalen Kriegsdienst, aber einige wenige werden zu Meuchlern ausgebildet. Die Tatsache, dass sie als Fürstentreu gelten hat ihren früheren Ruf zwar deutlich gebessert, aber trotzdem begegnet man einem Stai mit deutlicher Vorsicht. Sie benutzen das alte Zeichen Borraccas als Erkennungszeichen



Das einstmal verächtliche „Lanzen-Kurz-Schwert“ ist nun eine Standard-Waffe der Fürstlichen Luft-Flotte. Es ist zwar kürzer als das normale Lanzenschwert, dafür aber besser für Infanterie Kämpfe geeignet.

Die **Piraterie** hat sich stark zurück gezogen und jene finsternen Gesellen zieht es lieber zu einfacheren Stränden. Doch sei zu erwähnen, dass es unter Piraten genug Elfen gibt, welche aus Assalite stammen und denen das sanfte Lied des Schicksales zu fern ist um gehört zu werden und welche sich den Menschlichen Lastern der Goldgier und dem Machthunger ergeben haben.



## Bodoccai

Die östlichen Inseln

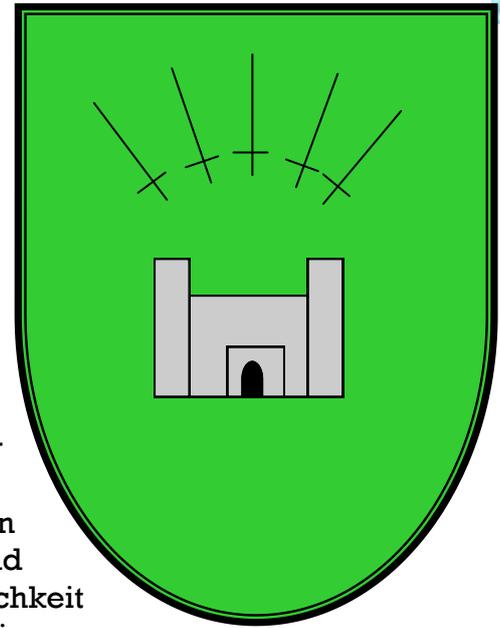
Diese etwa 300 Inseln sind an warmes See-Wetter gewöhnt. Die unruhige See, viele Klippen und Riffe, sowie einige Seedrachten sind eine gewohnte Gefahr. Dafür gibt es dort viel Fischerei, denn die Gewässer dort sind Reich an Algen, Fischen, Krebsen und voller schöner Korallen. Somit ist es auch bekannt für Perlentaucher und Hochsee-Fische. Gerade auf diesen Inseln werden Seedrachten durch Hohe Wellen an Land geworfen, wo sie meist sterben, bevor sie eine Möglichkeit finden ihre hunderte Tonnen Lebendgewicht zurrück ins Wasser zu schieben.

Die große Menge an Seedrachenfleisch (Fleisch des armen Mannes) und somit auch Seedrachten-Leder gibt es dort die größten und besten Leder-Handwerker. Sie kaufen alchemistische Salben in dem Seedrachten-Leder den Gestank zu nehmen, oder geben ihren Lehrlingen die unbehandelten Lederstücke zum Üben. Da dieses Leder dick und stark ist bedarf es einiges an Übung und geschick es zu verarbeiten.

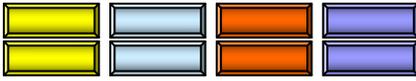
Die nächste große Resource sind die großen bewaldeten Inseln und die Druiden-Zirkel, welche bestimmen welches Holz geerntet werden darf und wo Naturmagie zum beschleunigen des Wachstumes angewendet wird und wo nicht. Somit kommen mehr als die Hälfte aller großen Schiffe welche in Borraccai gebaut werden, aus Boddoccai. Die gut zehn Hafenstädte mit ihren großen Werften sind befestigt und verfügen sogar über magische Kuppeln, welche durch die Tore betreten werden müssen. Die Transport-Kreise vor der Stadt werden viel genutzt und so gibt es meist ein Karren-Taxi für jene, welche gerade neu ankommen, denn die Kreise sollen möglichst schnell geräumt werden um weitere Transporte zu ermöglichen.

Wer also nach einem Transport-Magier sucht, der wird wohl die besten Chancen in Boddoccai haben. Trotz aller Magie ist der Handel mittels Schiff zu den einzelnen kleinen Inseln immer noch der Größte Teil des Handels.

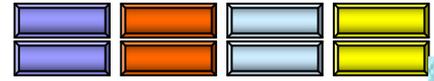
Wenn es um das Feiern geht wird hier wohl am ausgiebigsten und am lautesten Gefeiert. Leider ist der Elfenwein hier nur in geringen Mengen her zu stellen und wird importiert. Die Berufung zum Klingentänzer ist in Bodoccai durchaus weiter verbreitet als in anderen Fürstentümern. Auch Barden, Gaukler und Geldverleiher sind weitaus üblicher hier.



Graue Burg und schwarzer Schwertkranz auf grünem Grund



B4 Chagos



B4



Chagos ist nur eine Stadt, welche einmal auf dem Kontinent gestanden hat, bevor sie sich mittels Magie in die Lüfte erhob. Sie kann langsam über das Land schweben, bleibt aber meist aus traditionellen Gründen in der Nähe der nördlichen Mauer.

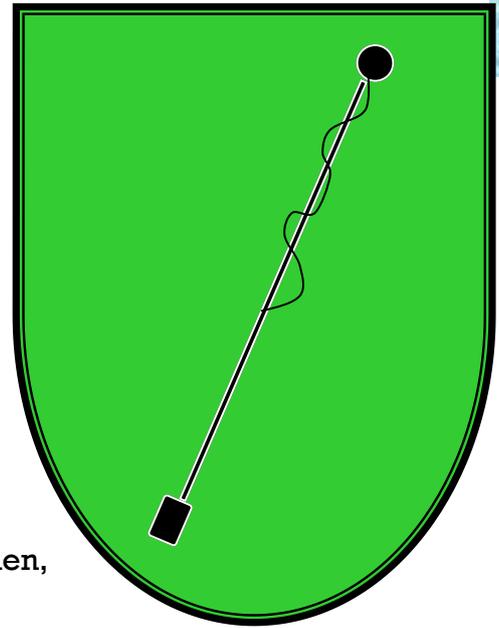
Es ist das Magische Zentrum des Reiches der tausend Inseln und somit ein eigenes Fürstentum. Magier-Gilden, Tempel, Navigatoren und viele andere wichtigen Organisationen haben ihren Hauptsitz in der Stadt der Magie.

Hier werden die fliegenden Schiffe hergestellt. Es gibt Alchemie beim Händler und beschworene Wesen. Offiziell hat diese Stadt nur um die tausend Einwohner, aber jene welche nur kurz oder nur wenige Jahre bleiben verzwanzigfachen die Zahl regelmäßig. Magische Studien, wo, wenn nicht in Chagos. Thaumaturgen, Alchemisten, Beschwörer und Söldner. Hier gibt es sie. Hier werden sie gefunden.

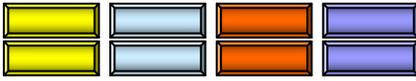
Viele Türme zieren das Stadtbild. Wer es sich leisten kann kauft einen Turm, dessen Spitze eine Permanent magisch Verzauberte Ritual-Städte ist. Nur wer sich seinen Lebens-Standard nicht leisten kann wird freiwillig in die Katakomben unter der Stadt ziehen.

Da diese Stadt selbst keinen Ackerbau oder Viehzucht betreibt, wird sie tagtäglich von Handelsschiffen angefliegen über über eine der beiden Transportkreise beliefert. Trotz all der Magie ziehen es viele Organisationen vor nur eine kleine aber exclusive Niederlassung hier hin zu bauen und die Großen Gebäude an anderen günstigeren und deutlich weniger gefährdeten Orten auf zu bauen. Magische Unfälle sind hier an der Tagesordnung und viele beschworene Wesen entkommen ihren Beschwörern um sich unter der Stadt zu verstecken.

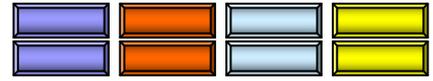
Die Kunst Räume und Gebäude zu schützen und zu sichern ist hier vervollkommen worden. Genauso das wissen darum welche Waffen gegen welche Wesen helfen und welche nicht verwendbar sind. Die Stadtwache besteht gut zur Hälfte aus Elementar-Wesen oder Golems. Es gibt sogar Hospitäler mit rein magischen Heilern. Trotzdem lehren die Universitäten weiterhin die normale Heilkunde, wenn gleich diese auch etwas weniger Stellenwert hat.



Der schwarze Stab des Rates auf grünem Grund



B5 Lankan



B5

Dieses Fürstentum mit seinen etwa 300 Inseln ist wohl das friedlichste und schönste unter allen. Die Sonne spendet Wärme und Licht, während das Wetter meist mild und warm ist. Es gibt viele Obst-Bäume und vorsichtige Viehzucht ohne Zäune.

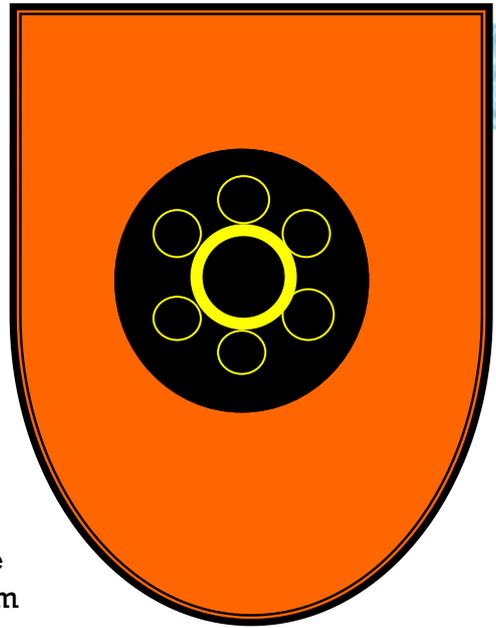
Bauerntum wie es nur Elfen Vermögen. Wälder mit einzelnen Lichtungen, Höhlen in denen eine magische Sonne strahlt, Kristallklares Wasser, welches aus einem magischen Stein kommt und vieles mehr.

Türen werden nur selten abgeschlossen, denn Diebstähle sind selten und meist das Werk von Fremden. Gastfreundschaft wird groß geschrieben und Sanftmut und Ehre gilt als große Errungenschaft.

Es gibt viele schöne Dinge und viele praktische nicht ganz so schöne Dinge. Beides wird als gleichwertig angesehen. Eigentlich finden sich hier aus jedem Fürstentum Dinge welche hier ihren Platz haben und an Besucher an Zuhause erinnern.

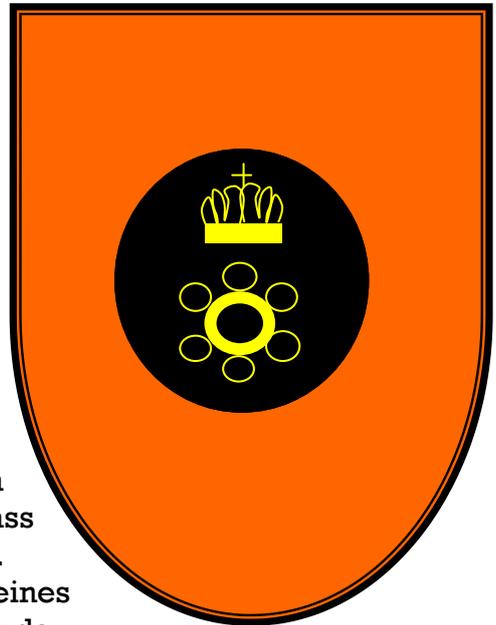
König Krischnur van Azul, selbst von eher zierlicher Gestalt, wird aufgrund seiner freundlichen, aber nicht schwachen Art geliebt. Seine Tochter Astelana van Azul wurde zur Kronprinzessin ausgerufen, nachdem ihr Halb-Bruder Alibastor von diesem Titel zurück trat. Krischnurs erste Frau starb durch einen Mörderischen Dämonenbeschwörer, welcher damals den Kronprinz als Baby entführte. Es war dem gütigen Herr von Liselle seiner jetzigen Frau zu verdanken, dass sie seine verletzte und sterbende Seele heilen konnte. Der Kanzler Karawen, dem man nachsagt ein Bastard eines von Karaschem zu sein, führt viele Geschäfte und auch das Spionage-Netz des Königreiches. Obwohl er wie ein Mensch aussieht, war er alt als Krischnur jung war und diente dessen Vater. Und jetzt sieht er immer noch alt aus, obwohl Krischnur bald seinen dreihundertfünfzigsten Geburtstag feiert.

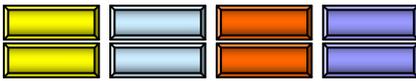
Die Blume von Lankan ist die Sonnenblume, welche für viele Lebensmittel als Öl eingesetzt wird. Die Fahne mit der Krone ist reserviert für jene welche direkt mit der Königsfamilie verbunden sind.



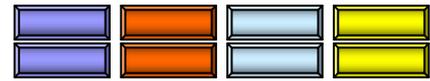
Die goldene Blume von Lankan auf schwarz-rottem Grund

Die goldene Blume von Lankan und die Krone auf Schwarz-rottem Grund





## B5 Lankan



B5

Die Vermischung zwischen elfischen und menschlichem Blut ist hier etwas stärker als in den anderen Fürstentümern. Es gilt als Witz für Gaukeleien genau heraus zu finden wer welchen Blutanteil habe und so gibt es die Geschichten der 9/16-tel Elfen und dergleichen.

Trotz aller Friedfertigkeit hat jeder Elf seine Klinge, eine Rüstung und seinen Bogen im Hause. Es wird tatsächlich einmal pro Woche damit geübt und die Arbeit liegen gelassen. Dies hat nicht nur sportliche Gründe, sondern liegt an dem Untoten Heer welches vor gut 500 Jahren Borraccai zu überrennen drohte. Es wurde in Lankan von dem damaligen König in einer verzweifelten Schacht aufgehalten.

Es gibt sogar Waffenkammern für den Notfall unter jenen hübschen schönen nahezu harmlosen Häusern in denen Adelige wohnen, denn sie sind verpflichtet ihr Volk im Notfall zu bewaffnen. Diese Waffenkammern werden bei einer Übernahme der Insel nicht geündert, sondern weiterhin vom neuen Besitzer gepflegt, bis er sie dann wiederum weiter gibt.

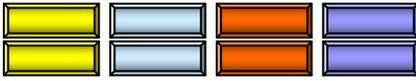
Was es deutlich mehr gibt als anderswo sind spielende Kinder, welche mit Illusionen herumalbern der sich als gefährliche Räuber mit Vollplattenrüstung und Biehänder ausgeben und dann Süßigkeiten verlangen. Es ist nur ein Spiel und nur wirklich selten passiert etwas dabei.

Neben den Tempeln der Götter finden sich hier auch oftmals Druidenhaine und Kräutergärten. Da diese hier besser wachsen als in anderen Fürstentümern wird hier nur wenig mit Magie nachgeholfen. Trotzdem kommen ein Großer Teil der Lebensmittel und Gewürz-Lieferungen Borraccais aus Lankan.

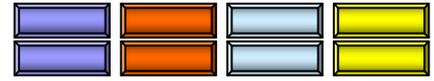
Das Leben ansich geht friedlich von statten und bedarf nur wenig harter Arbeit. Für manche aus den umliegenden Fürstentümern gilt es wohl als langweilig und etwas farblos. Aber wenn man Frieden sucht, so kann man ihn genau hier finden.

Die königliche Luft-Schiff-Flotte beträgt etwa zwanzig große Schiffe, welche als Kriegsschiffe gelten und so bewaffnet sind, aber oftmals Handelreisen unternehmen. Natürlich sind sie dafür schlechter geeignet als die Handelschiff emit wenige rbesatzung und weniger Waffen und dadurch mehr Platz für Passagiere und Fracht, aber es macht einfach keinen Sinn sie ankern zu lassen um sie dann im Notfall alle zu den Waffen zu rufen. So erfüllen sie ihre Patroulien und versorgen sich quasi selbst.

Natürlich gehören zu der flotte nicht nur Schffe, sondern auch Greifen-Reiter aus Werum, welche oftmals als Kurier oder bogen Kavalarie eingesetzt wird und auch Reit-drachen aus Werum, welche mit ihrem Odem ein Fürchterlicher Feind für alle Schiffe sind. Diese kleinen Drachen von nur etwa 10m Flügelspannweite sind mttelmäßig intelligent und können nur selten Zaubern, sondern verwenden ihre Magie lieber zumFliegen. Sie sind den Großen Seedrachen mit ihren hundert bis hunderfünfzig Metern Länge jedoch weit unterlegen. Dort werden dann Kriegsschiffe eingesetzt. Es gibt einen Befehl des Königs niemals alle Seedrachen zu töten. Auch wen nvieler seeleute das lieber anders hätten, wird diesem Befehl gehorcht.



B6 Werum



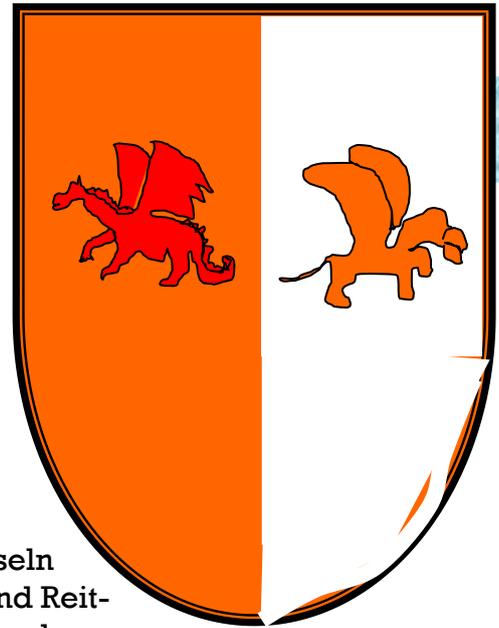
Dieses Fürstentum mit seinen etwa 200 Inseln verfügt über mehr zerklüftete und bergige Inseln als seine östlichen Nachbarn. Zwar reicht der Ackerbau und die Obstplantagen um sich selbst zu versorgen, jedoch ist der Export, ausser von Elfenwein sehr gering. Was es hingegen sehr viel gibt sind Tiere.

Sowohl Nutztiere, also auch Pferde, wobei es kaum Inseln gibt auf denen sie benutzt werden, als auch Greifen und Reit-Drachen. Da aber auf jeden Greifen und Reitdrachen mehr als 10 willige Reiter kommen, werden Pferde zur Ausbildung genutzt und es ist eine besondere Auszeichnung zu den Luft-Reitern zu kommen und dieses Wesen in die Familie auf zu nehmen. Greifen und Flugdrachen werden von Ei an aufgezogen von seinem zukünftigen Reiter und dessen Geschwistern. Sie sind an die elfische Sprache gewöhnt und verstehen sie sogar, obwohl Greifen manchmal starke Schwierigkeiten haben sie selbst zu sprechen.

Da Flug-Drachen ihre Magie zum Fliegen und Odem-Speien benötigen, ist es meist der reiter, welche die arkane Ausbildung durchläuft. Somit kann er seinen Gefährten schützen, heilen und in der Not mit Magie versorgen. Natürlich lernen diese Drachen arkane Magie, aber sie wenden sie äußerst selten an, so dass das Gerücht aufgekommen ist, sie könnten es nicht. Und ja, diese Drachen lieben es dem Gesang von Gold zu lauschen. Gut die Hälfte des Soldes fließt somit in einen Drachenhort ein, der von dem Drachen nur widerwillig ausgegeben wird. Wenn dan meist, um seiner Familie zu helfen, oder sie zu beschenken.

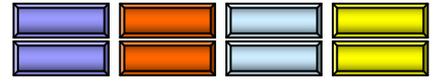
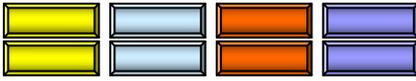
Da Drachen recht terretorial sind, wird vermieden, mehr als einen davon auf einer kleinen Insel leben zu lassen und bei Großen Inseln sind es auch nicht mehr als 2 oder 3. Es gibt wilde Flugdrachen. Sie leben als kleine Gruppen von 3 oder 5 auf den Inseln wo eine Viehzucht nicht sinnvoll ist und leben vom Fischen. Das bedeutet sie tauchen ins Wasser und kommen mit einem Maul voller Fische wieder hoch, oder wirken einen „Heransaugen“ Zauber auf einen Großen Fisch.

Greifen sind da nicht ganz so eigensinnig. Sie sind stolze Wesen, aber sie lieben es in Dörfern mit mindestens 5 anderen Greifen zu leben. Auch horten sie kein Gold, sondern wollen lieber ein gutes gepflegtes Geschirr und Silber verzierte Sättel. Im Gegensatz zu Drachen können sie nicht besser Zaubern als Menschen und kommen mit Militärischen-Regeln auch deutlich besser zurecht.

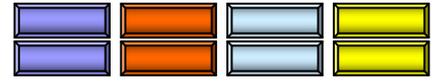
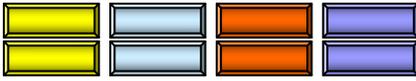


B6

Roter Drache auf braunem Grund und breuner Greif auf weißem Grund



# Das Leben In Borracciai



## Normales Leben

Das gemeine Volk

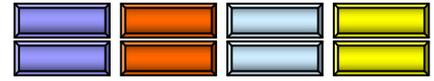
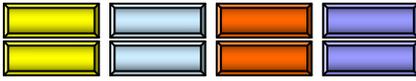
Zu wissen was die Stärken der einzelnen Fürstentümer sind und wo sie Schwächen haben ist gut für Politiker und Spione. Aber für jene, welche dort leben ist es nicht ganz so wichtig. Da macht es einen Unterschied wie das Leben an sich vor sich geht.

Das Volk lebt im großen Teil als eine Art Mittelschicht auf den Inseln, oder in kleinen Dörfern. Dort gibt es viel Handwerk, und auch Sammeln von Obs und Pflanzen, sowie die Jagd auf eher kleine Tiere. Es gibt kein Gesetz welches einem Elfen verbietet Wild zu jagen, aber es gibt Waldläufer, welche einen Blick darauf halten, dass Gebiete nicht leer gejagt werden und was noch schlimmer wäre, Luxus Jagden werden persönlich verboten von ihnen. Es gilt als angemessen, wenn das gejagte Tier auch verwendet wird. Also Fell für Leder, Fleisch zum Essen, Innereien als Tierfutter, Knochen als Baumaterial oder Schnitzerei. Da sind die Boraccaier nunmal Elfen.

Das normale Bauerntum mit den großen Feldern, Fuhrwerken und Zäunen wie es in anderen Ländern durchaus üblich ist, ist hier deutlich seltener. Es sind eher kleine Felder zwischen Bäumen, welche auch jährlich ihre Saat wechseln. Dann Weiden mit Hecken statt Zäunen auf denen Tiere grasen können, auf denen durchaus auch Bäume stehen. Bäume werden viel gepflanzt und dann teilweise umgesiedelt in Gebiete, wo sie nur schwerlich wachsen.

Familien leben gerne in Häusern aus Holz und sind nicht selten zusammen mit Stein und verleimten Holzwänden verstärkt. Etwa ein Viertel der Häuser sind sogar Häuser welche aus gewachsenen Bäumen bestehen. Natürlich werden sie hauptsächlich dort genutzt, wo es schwierig ist an Steine und Knochenleim zu kommen.

Eine Ausbildung kostet Geld. Normalerweise bezahlt es die Familie. Hierbei sind die Kosten relativ gering, das es ausgemachter Wunsch des Volkes und des Königs ist, das ein jeder sich seinen Lebensunterhalt selbst verdienen kann. Somit gilt es als dienst am Volke einen Lehrling aus zu bilden. Eine Schulpflicht gibt es nicht, aber da elfen langlebig sind und sie vieles langsamer angehen gibt es in jedem Dorf jemanden, der seinen Lebensunterhalt damit verdient dass er etwas lehrt. Manche Gilden bieten deswegen tatsächlich Schulen an, in denen man für kleines geld Lesen und schreiben lernen kann. Auf diese Weise sind die Jungen Elfen dann der Gilde natürlich auch positiv gegenüber eingestellt. Dies ist eine Form der positiven Öffentlichkeitsarbeit. Hierzu gehören auch solche Gilden wie zum Beispiel die Söldner und Assasinen Gilde der Satai. Womit also gut 80% derjenigen die dort lernen weder Söldner werden und 95% niemals zu Meuchlern oder Assasinen werden.

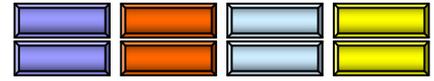
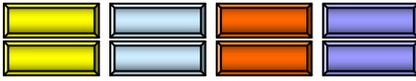


Anders als in vielen anderen Ländern gibt es sehr wenig Unterschicht und Bettler. Dies liegt weniger daran, dass weniger Unfälle passieren, welche Jemanden in Verschuldung werfen können, oder ihn seiner Arbeitskraft berauben, als dass es effektive Hilfe gibt. Eine Borraccäische elfe wäre entsetzt wenn sie durch eine Mittelländische Stadt geht in der Bettler am Boden sitzen weil sie ein Bein verloren hätten und jetzt Hungern und Betteln müssten. Um so mehr wäre sie entsetzt wenn sie erführe, dass vereinzelte Verbrecher Kindern die Knochen brechen und falsch zusammen wachsen lassen damit diese besser betteln können.

Sie würde fragen „Warum heilt sie denn niemand?“ und würde die Antwort „Weil sie die Heilung nicht bezahlen können.“ als Absurd ansehen. Wie läuft es also in Borraccai? Zum einen gibt es den örtlichen Adeligen, welcher eine Verantwortung hat, dass es seinen Untertanen gut geht und dafür mit seinem eigenen Vermögen einsteht. Wenn er klug ist, hat er ein paar Heiler in seinen Diensten, welche entweder findbar sind in dem sie an einem Hospital arbeiten, oder dass sie durch die Gegend ziehen um vor Ort zu helfen. Sie heilen dann jene welche es nicht bezahlen können, aber diese haben dann keine Schuld, welche sie dann in ein oder zwei Jahren abtragen. Die Fälle in denen das ausgenutzt wird um den Heiler um seinen Lohn zu betrügen sind sehr selten. Elfen denken einfach weiter in die Zukunft als viele dieser habgierigen anderen Völker.

Zusätzlich gibt es auch in Dörfern diese Gemeinschaftsküchen. Sie bekommen als Bezahlung Kupfer und oftmals auch Nahrungsmittel und werden von dem örtlichen Adeligen mit finanziert. Dafür kommen jene, welche kein eigenes Haus und Herd besitzen, oder manchmal auch das ganze Dorf dort zum Essen. Wenn ein Borraccäer hungert, dann entweder weil er zu stolz ist, oder weil er in einem kargen Landtrich lebt und das Versorgungsschiff sich verspätet. Es gehört also zum Lebensstiel, ein Waches Auge für die Not der anderen zu haben.

Der Adel unterscheidet sich vom Normalen Volk in manchen Dingen. Zum einen gibt es dort schon so etwas wie eine Pflicht zur Ausbildung. Dies ist ein ungeschriebenes Gesetz, welches nur sehr selten gebrochen wird. Auf jeden Adeligen kommen zusätzlich zu der Notwendigkeit das eigene Leben einigermaßen im Griff zu haben und sich zu überlegen wie er es finanziert die Pflicht zu, über das Volk zu wachen und Verantwortung zu übernehmen. Somit sind sie oftmals sowohl Kaufmännisch, als auch Rechtlich gebildet und können kämpfen. In fast allen Fällen übernehmen sie das Amt des richters, wenn einer benötigt wird und die borraccäische Rechtsprechung gilt als fürchterlich schnell. Reiche Adelsfamilien haben natürlich ihre Bediensteten und Gefolgsleute. Sie besitzen Land und lassen dieses von Tagelöhnern bewirtschaften, oder von Angestellten, welche sich um diese Orte kümmern. Das Prinzip der Leibeigenschaft hingegen ist deutlich seltener und immer zeitlich begrenzt. Es wird angewendet, wenn derjenige eine Schuld zu begleichen hat. Das kann die Rückzahlung eines Kredites sein, oder das abarbeiten einer Rechtlichen Strafe. In dieser Zeit sind ihre Leibherren aber für sie verantwortlich und müssen sie Verpflegen, mit Kleidung ausstatten und eine Lagerstatt bereit stellen.



Sind Borraccaier jetzt die weltoffenen, alle liebenden und absolut toleranten Lebewesen, welche andere in ihnen sehen? Nein!

Zum Beispiel wird vermutlich jeder von ihnen einem Ork das Recht absprechen einen Elfen als Leibeigenen zu halten. Egal für wie adelig sich dieser hält. Gesetze werden mit dem Herzen gelebt und nicht mit dem kriminellen Verstand von Dämonen wortwörtlich ausgelegt.

Gerade in den Randgebieten gibt es dunkelhäutige Wesen. (Dunkelelfen, Finster-Gnome, Dunkel-Zwerge, Schwarz-Orks,...) Welche in tödlicher Feindschaft zu den Elfen meist tief unter der Erde leben und deren Pfade sogar unter dem Meer hindurch führen. Bei diesen werden aus den freundlichen und friedliebenden Elfen dann auch harte und gefährliche Barbaren. Sie ergreifen Bogen und Schwert und jagen und töten sie. Gefangene erwartet eine der harten und als Grausam anzusehenden Todesstrafen.

Wie sieht es nun mit anderen Völkern aus? Menschen, Zwerge, Gnome, Halblinge werden toleriert und anerkannt. Sie stehen zwar nicht so sehr unter dem Schutz wie Elfen oder Halbelfen, aber meist ist die angebliche Geringschätzung nur eingebildet. Churr werden weniger ernst genommen aber mehr gemocht. Orks, Oger Trolle, Dämnions, Menschen-Barbaren oder ähnliches werden mit Misstrauen und Geringschätzung behandelt und nur selten wirklich freundlich aufgenommen. Trotzdem würde man sie vermutlich nicht durch Untätigkeit sterben lassen.

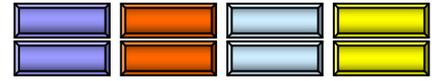
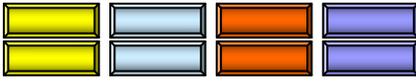
Eine Sache ist aber gänzlich anders als in vielen anderen Ländern. Magie gehört zum Alltag und mehr als 80 % aller Einwohner können damit umgehen. Das beinhaltet auch Halbelfen, Menschen, Zwerge, Gnome, Halblinge und Churr. Kleinkinder erlernen schon den Umgang mit Borraccascher Haushaltsmagie. Kleine Illusionszauber, welche ein gemaltes Bild zu einer beweglichen Szene machen kann man in vielen Gemeindehäusern finden. Geisterhafte Elementardiener, welche ein Feld umgraben sind genauso vertreten wie ein Zauber zum Wasserkochen.

Obwohl weniger als die Hälfte eine ernsthafte Ausbildung in Magie haben und weniger als ein Zehntel den Status eines Meisters der Magie erreicht haben ist dies trotzdem immer noch gut das Zehnfache dessen was in vielen anderen Ländern üblich ist. Es wird nur deutlich weniger Aufhebens darum gemacht.

Zu erwähnen sei auch der Brauch, bei einem Feste die Mittellande-Adelstreifen derartig nach zu machen, dass Gaukler mit vielen hochtrabenden Titeln angekündigt werden, während ernst zu nehmende Personen nur mit ihrem wichtigsten benannt werden. Ein Mittelländischer Adeligler mit 7 Titeln würde vermutlich also für sehr viel Erheiterung sorgen und dadurch unabsichtlich beleidigt werden.

Durch die hohe Affinität zur Magie sind natürlich magische Orte und magische Wesen etwas recht normales. Auf der einen Seite neigen die Bewohner dazu nicht alles zu glauben, nur weil sie es sehen, auf der anderen aber auch mit einem Schmunzeln so zu tun, als würden sie es glauben, obwohl sie es erkannt haben.





Auf den ersten Blick sieht Borraccai also nach heiler Welt aus und wird auch so empfunden. Doch dies stimmt nicht ganz. Das erste und ernsteste Problem sind die See-Drachen. Fürchterlich Große Viecher, welche ein eigenes Kapitel erhalten, die auf dem Wasser fahrend eSchiffe in tiefen Gewässern angreifen und Zerstören um die Besatzung zu fressen.

Zum Glück gibt es fliegende Schiffe. Diese sind zwar wirklich Teuer, benötigen Gildenmagier der Navigatoren Gilden und werden nicht an jedermann abgegeben, aber sie sind wirklich sicher vor den Seedrachen.

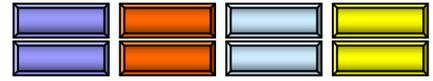
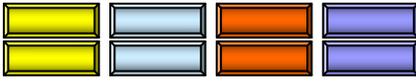
Das zweite Problem ist die Größe von Borraccai und dass es immer noch vereinzelte Inseln gibt, in denen es Überreste aus der Zeit gibt in der assalite zerfallen war. Dabei geht es sowohl um Finstere Machenschaften von Machthungrigen Adeligen, welche später ins Exil gingen, als auch Untote, welche auf einer Insel eingesperrt sind. Ganz schlimm steht es dort, wo das Unterreich einen Ausgang hat, der nicht mehr von einer Garnison bewacht wird. Selbst wenn die Armee von Borraccai so um die Zehntausend Soldaten fasst. Bei Tausend Inseln und einem Teil eines Kontinentes macht dies eine Stehende Truppe von einer Handvoll Soldaten auf einzelnen Inseln.

Als drittes Problem ist die See an sich zu sehen. Strömungen, Riffe und Tsunamies nach Seebeben. Natürlich hilft Magie mit Schutzkuppeln um das Schlimmste bei Tsunamies zu verhindern und ein angespülter Seedrache der an Land stirbt weil er mehr Fisch als Echse ist, gibt Fleisch und See-Drachenleder, aber oftmals sind kleine ungeschützte Felder oder Fischzuchtbecken zerstört. Für die Strömungen und Riffe gibt es die wertgeschätzten Navigatoren. Sie kennen auch die Routen um Schiffe durch Flache Gewässer von Insel zu Insel zu geleiten.

Es Sei erwähnt, dass Seedrachenfleisch in etwa so schmeckt wie Sauerbraten. Für Elfen ist das ein eher ungewollter Geschmack. Somit ist Seedrachenfleisch wirklich billiges Fleisch. Während billiges Fleisch immer noch 1 Gold für 10 kg kostet, liegt seedrachenfleisch teilweise sogar noch bei 1 Gold pro 100 kg. Diese Viecher wiegen nunmal ein paar Tonnen.

Auch ihr Leder ist nicht so begehrt wie man meinen könnte, denn es stinkt. Somit wird Seedrachen-Leder erst einmal teuer alchemistisch behandelt, bevor daraus richtige Rüstungen gemacht werden. Lehrlingen hingegen gibt man unbehandeltes Seedrachen Leder, damit sie lernen daraus Rüstungen zu machen. Diese werden dann als „Armer Elf Rüstung“ denjenigen gegeben, welche sich im Notfall keine eigene leisten können. Trotzdem ziehen es dann viele vor ohne Rüstung in ein Gefecht zu gehen. Seltsamerweise gehen Gerüchte um, dass das Königshaus einige dieser Rüstungen zu etwa einem Zehntel dessen aufkauft was behandelte Rüstungen an Wert haben und so die Ausbildung zum Lederhandwerker lukrativer machen.

Die wohl berühmtesten Waffen Borraccais sind Lanzenschwerter. Sie wurden entwickelt um Gegen Seedrachen zu kämpfen. Sie sind biehänderklingen mit verlängertem Griff und einem schweren Streitkolben am anderen Ende als Gegeengewicht. Normalerweise ca 3m Lang gibt es noch das Lanzen-Langschwert mit etwa 3,5m und das Lanzen-Kurzschwert mit ca 2,5m.



Bögen und Armbrüste aus Holz sind bekannt und werden meist zur Jagt benutzt. Die in anderen Elfenreichen als Hauptwaffe geltenden Langbögen sind jedoch etwas seltener und werden auch seltener eingesetzt.

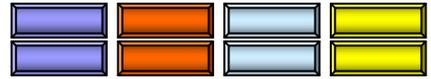
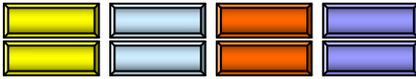
Pferde gibt es. Ja, aber sie werden eher selten zum Reiten benutzt und eine Kavalerie nach Mittelländischem Standard ist hier nur ein Grund für Gelächter. Wälder, zerklüftete Berge und Inseln sowie ein Transportproblem machen sie sehr ineffektiv. Natürlich kann man sie nutzen um durch die Gegend zu reiten und eine Insel zu umrunden, aber der Stellenwert ist deutlich niedriger.

Mehr geschätzt aber nur selten vorhanden sind Greifenreiter, oder noch seltener Drachenreiter von den kleinen nur 15m Spannweite besitzenden Flugdrachen. Wer auch immer sich diesem widmet, der hat eine Aufgabe gefunden, welche sein ganzes Leben beeinflusst, denn sie sind intelligent und auch etwas eigensinnig. Es gibt auch zwei Züchter für Reit-Tieger und Reitpanter. Dies ist erst vor wenigen Jahrzehnten aufgekommen und es sind eigentlich Churr (Katzenwesen), welche sich dafür so richtig begeistern können.

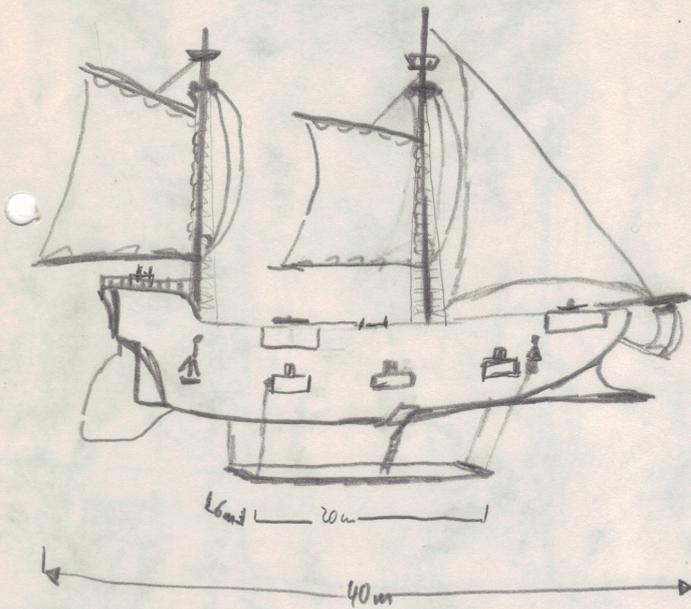
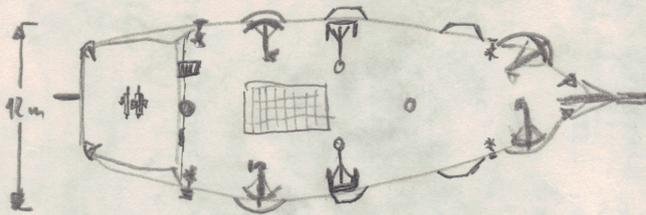
Eine Omnibus-ähnliche Rundreise mit Greifen o.ä. gibt es jedoch nicht. Selbst Flugschiffe landen zu selten an vielen Inseln um so etwas zu ermöglichen. Für so etwas muss man also sein Leben beim Benutzen eines kleinen schnellen Schiffes riskieren, welches über das Wasser segelt.

Es gibt eine Prophezeiung, dass Borraccai nicht untergehen wird, solange das Volk seinen König verehrt. Vor hundert Jahren, als der angeblich tote Sohn des Königs wieder auftauchte und sich als mächtiger Magier und Gestaltwandler Löwe herausstellte, war dies wohl der Grund warum der Kronprinz sich weit vom Thron fern hielt und statt dessen den Fürstenthron des zerfallenen Fürstentums assalite übernahm. Er wurde als „Blutfürst“ bekannt und gefürchtet und hat niemals versucht seine Hand nach dem Königsthron aus zu strecken. Im Gegenteil. Er baute eine Flotte von Luftschiffen, welche der königlichen überlegen war und tauschte dann seine neue Flotte gegen die alte des Königs aus.

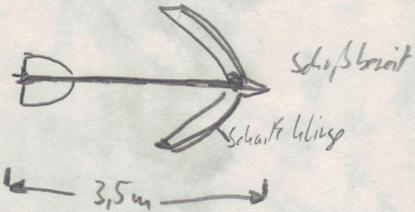
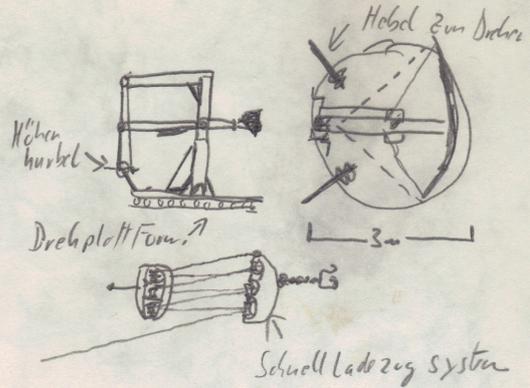
Kanzler Karawen, ein Mensch der alt ist soll damals schon direkt mit ihm darüber geredet haben und ihn davon überzeugt haben, dass das Volk Angst vor ihm als König habe. Viele Missgeschicke unterliefen ihm im Laufe seiner Amtszeit, aber dieser Erfolg wird ihm hoch angerechnet. Und so ist es gut, dass er sich auch heute noch um die monetären Belange des Reiches kümmert. König Krischnur vertraut ihm und geht gnädig mit seinen Fehlern um.



„Kriegs“-Karavelle



div. schwere Armbrüste  
4 Drehbare Ballistas



2 starke kleine Kanonkugeln  
Für alchemisches Feuer.

6 Balkone Für Armbrust schützen  
oder zum abwerfen von Kieselsteinen

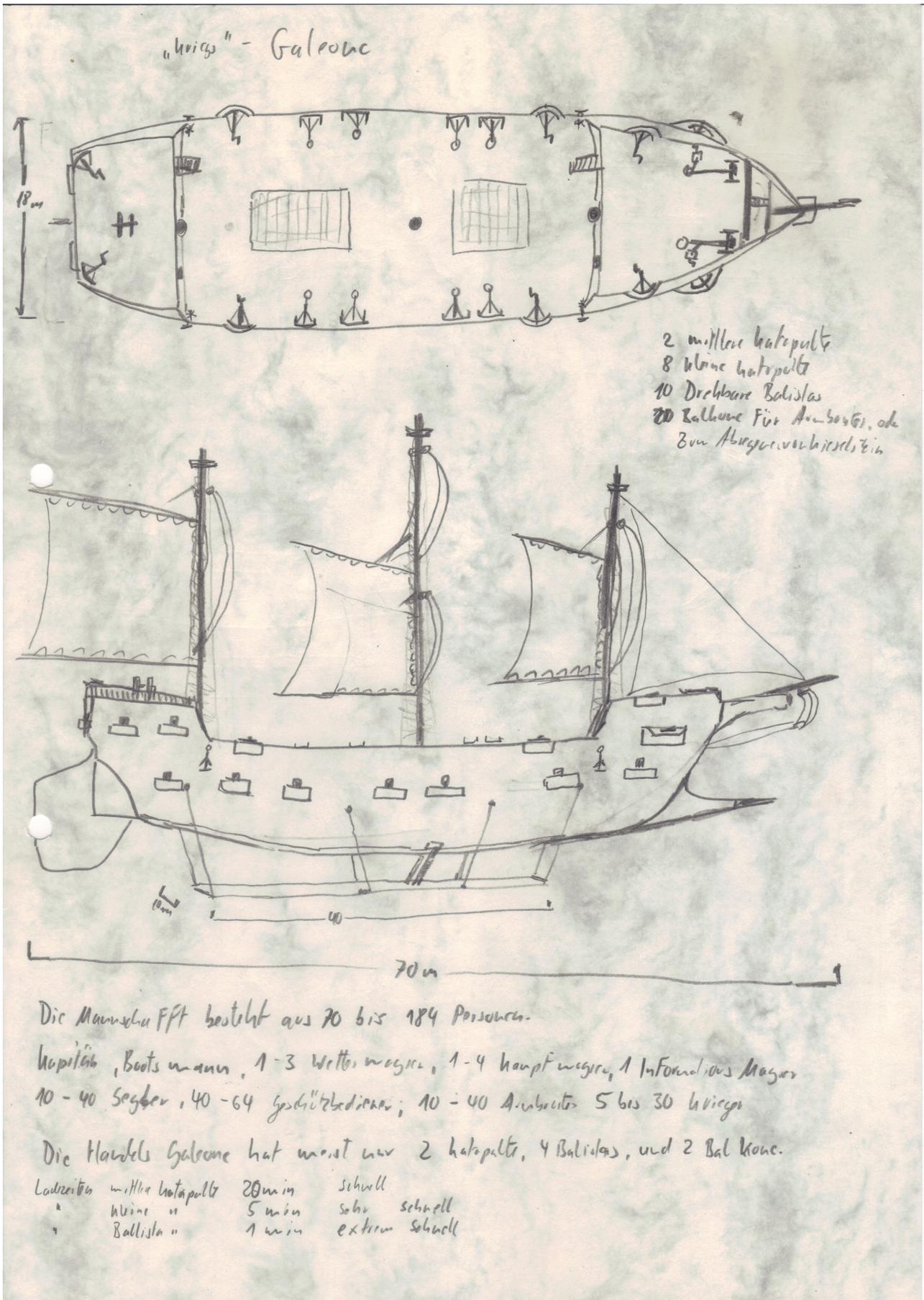
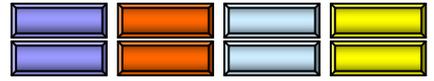
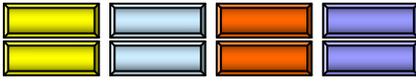
Das Schiff scheint von Außen mit mehreren hundert silbernen Symbolen bemalt zu sein. Dabei hält es anscheinend seine Höhe problemlos. Das Fliegen vor dem Wind scheint problemlos. Das Kreuzen mit dem Wind läßt das Schiff stark abtauchen. Kreuzen gegen den Wind gilt als unmöglich.

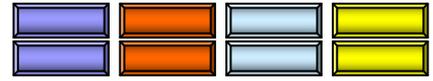
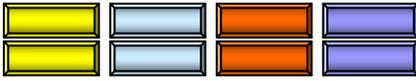
Die Mannschafft besteht aus 37 bis 64 Personen.

Kapitän, Bootsmann, 1-2 Wollbrumme.

15-20 Seegler, 12-18 Geschützbediener, 6-12 Armbruster, 5-10 Krieger

Es wurde schon gesehen, daß zum Manövrieren seitliche Segel ausgenutzt wurden.





Die Luftschiffe Borraccais werden erst einmal wie normale große Schiffe gebaut. Dabei handelt es sich um Segelschiffe aus Holz. Karavelle, Fregatten, Galeonen u.ä.. Dann wird solch ein Schiff nach Chagos gebracht und in der Werft unter der fliegenden Stadt angelandet und ins Trockendock gebracht. Während der boden Geöffnet wird und ein Greifen Deck darunter angebracht wird, beginnen Handwerkliche Thaumaturgen die magischen Artefakt-Runen auf den Rumpf zu nageln. Dabei überprüfen sie die Artefakt-Runen und verbinden sie mittels normaler Nägel mit dem Schiff. Zuletzt wird noch eine Art Kontroll-fokus auf dem Heck neben dem Steuerruder angebracht. Ist dies fertig kommen noch zusätzliche Seiten-Segel hinzu. Ist diese arbeit fertig, so kommt ein Magier der Navigatoren Gilde und justiert den Steuer-Fokus in Tagelanger Kleinarbeit mit Hilfe der Thaumaturgen.

Während der Umbau an sich nur ein oder zwei Wochen dauert, ist die wirkliche arbeit das erstellen der Artefakt-Runen. Dafür wird folgender Großmeister Zauber als Ritual benutzt. Wichtig er muss gelernt werden um ihn ritualisieren zu dürfen.

### **Rune des Flugschiffes (Z4 Bewegungs-Magie & Z19 Thaumaturgie)**

MP-Bewertung 300 Zaubermacht-Einschätzung GROßMEISTER

Reichweite Berührung [eine Gruppe Runen aus Edelmetall (1 kg) . Ritual]

Regeltechnische Wirkung.: Es werden Runen aus Edelmetall verzaubert um zusammen ein Schiff zu einem Flugschiff zu machen. Je edler dass Metall, je öfter das Ritual gewirkt wurde und je kleiner das Schiff ist, desto manövrierfähiger ist es später. Die Runen werden auf einen bestehenden Schiffsrumpf genagelt.

Allgemeine Beschreibung.: Das große Geheimniss der Baumeister der borraccaischen Flugschiffe. Runen aus Kupfer, Bronze, Gold, Elektrum, Silber, Platin oder Mithrill bedecken die Schiffsrümpfe und lassen diese fliegen. Dutzende von Elfenmagiern arbeiten an der Erstellung dieser Runen und sind nicht frei verkäuflich.

Je größer ein Schiff, desto mehr Runensätze werden normalerweise angefertigt.

Pinasse (1 -3), Brig (2-6), Karavelle (3-9), Fregatte (4-12), Galeone (5-15) .....

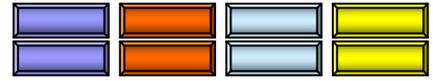
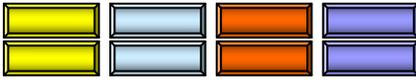
Schwache Materialien sind Kupfer und Bronze.

Normale Materialien sind Gold, Electrum oder Silber.

Gute Materialien sind reines Silber oder Platin.

Exzelentes Material ist Mithrill

Je nach Qualität und Menge dauert es also eher ein bis drei Monate um Die Runen für auch nur ein Schiff her zu stellen. Silberrunen sind schwer zu bekommen, weil dafür Silbermünzen eingeschmolzen werden. Dies muss von Kanzler Karawen selbst genemigt werden.



## Seedrachen

Und warum sie schwimmen

Kleine Jungseedrachen mit ihren vielleicht 15 bis 30m Länge haben 6 Flossen, einen Schwanz, einen Lanen Hals mit einem Drachenkopf und schon eine ziemlich dicke Lederhaut mit Schuppen wie eine Echse. Sie gelten als gefährlich aber dumm. So klein wie sie sind können sie sogar in seichtes Wasser und über den Schlick rutschen. Das macht sie aber schon recht unbeweglich. Durch Schmerz lernen sie dann flache Gewässer zu vermeiden, Denn man kann sie noch mit Bögen verletzen.

Ausgewachsene Seedrachen liegen so eger bei 60 bis 120m und machen Jagt auf alles was ihnen Fressbar erscheint. Normale Fische, Haie, Delphine, Wale, Seekraken und ganz beliebt hölzerne Schiffe, weil die kann man so gut knuspern. Pfeile bleiben in ihren dicken Hautplatten einfach stecken und verursachen nicht einmal mehr Schaden. Auch Einhandschwerter und Äxte sind wirkungslos. Erst Zweihandwaffen sind in der Lage sie überhaupt zu verletzen.

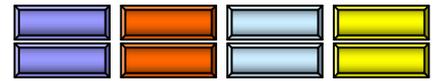
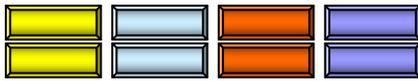
Uralte Seedrachen von 120 bis 180m bleiben angeblich immer in der Tiefe und sind der Grund für die Drachenwellen (Tsunamies). Es gibt einige welche behaupten ihnen schon einmal begegnet zu sein, aber nur wenige Geschichten davon sind glaubhaft. Gerüchten zu folge sollen sogar normale Zweihandwaffen an ihrer Hautrüstung abprallen. Angeblich benötigt es mit Ogerstärke geschwundene Lanzenlangschwerter oder Artefakt Waffen wie Schemenklingen.

Da genug Seedrachen schon getötet und geschlachtet wurden und ihr Fleisch gegessen ist bekannt, dass sie unter ihrem Panzer mehr Fisch als Echse sind. Sie besitzen also eine Schwimmblase und Gräten statt Knochen.

Es ist noch niemanden gelungen mit einem Seedrachen ein normales Gespräch zu führen. Angeblich sind sie Strunz dumm und sehr gefräßig. Sogar Flugdrachen und vereinzelt Drachen anderer Länder sehen sie nicht als Drachen an, sondern eher als See-Schlangen und somit dumme Tiere.

Das Seedrachen-Fleisch gilt als Fleisch des armen Mannes. Es schmeckt stark säuerlich (Sauerbraten) und es bedarf einiges an Kochkunst um es so zu zubereiten, dass Elfen den Geschmack mögen.

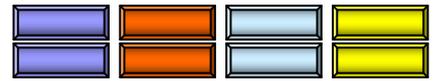
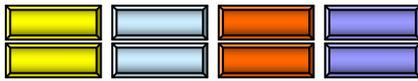
Seedrachenleder sind ein dickes Leder, welches eigentlich gut für Leder-Rüstungen und Harnische benutzt werden kann, Währe da nicht der penetrante See-Drachengestank. Ihn zu neutralisieren ist aufwendig und benötigt Alchemie, welche schon an und für sich nicht günstig ist. Somit werden die nicht Geruchsneutralisierten Leder-Stücke Lehrlingen gegeben, damit sie damit lernen und diese dann nie benutzt.



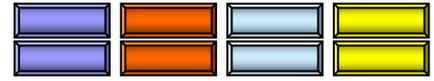
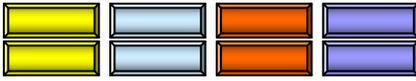
**BORRACAI, das Reich der Tausend Inseln**

Münze	Kürzel	Gewicht	Simuliert durch	Wert/Münze
Kupfer	KM	x3/4	Pfennig, Cent o.ä.	1 KM
Doppelkupfer	2KM	x3/4	2 Pfennig, Cent o.ä.	2 KM
Dreikupfer	3KM	x3/4	5-Pfennig, Cent o.ä.	5 KM
Groß-Kupfer	5KM	x3/4	geprägte Spielmünze	10 KM
Bronce	BM	x1	10 Pfennig / Groschen	10 KM
Loch-Silber	OSM	x1	Unterlegscheibe U6	20 KM
Silber	SM	x1	geprägte Spielmünze	50 KM
Elektrum	EM	x1	leichte Gold-Münze (Plastik)	50 KM
Gold	GM	x2	geprägte Spielmünze	100 KM
Platin	PM	x2	geprägte große Spielmünze	200 KM
Mithrill	MM	x1/4	Spiegelnde Kugel	500 KM

Material	Gewicht	Simuliert durch	Preisfaktor	Wert/kg
Holz	x1	braunes Holz	x1	1/10 KM
Eichenholz	x3/2	dunkel braunes Holz	x3	1/2 KM
Eisenholz	x2	schwarzes Holz	x10	5 KM
Eisen	x1	dunkles graues Metall	x1	5 KM
Schwarzeisen	x3/2	schwarzes Metall	x2	8 KM
Stahl	x3/4	helles graues Metall	x1,5	10 KM
Zwergenstahl	x2	gold-graues Metalle	x5	15 KM
Elfenstahl	x1/2	helles graues Metall	x5	50 KM
Adamantium (a)	x1	grünschwaches Kristall	x6	30 KM
Kupfer	x3/4	braunes Metall.	x7	1/2 GM
Bronce	x1	goldbraunes Metall	x80	4 GM
Adamantium (b)	x1	grünschwaches Kristall	x200	10 GM
Silber	x1	silbernes Metall	x400	20 GM
Elektrum	x1	blässgoldenes Metall	x300	10 GM
Gold	x2	Goldenes Metall	x800	20 GM
Platin	x2	weiß-silbernes Metall	x1200	30 GM
Mithrill	x1/4	Silbernes Metall	x1000	200 GM

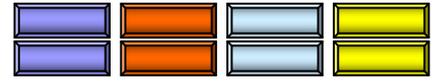
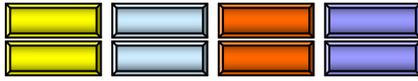
**Übliche Preise im Gasthaus.:**

<u>Käufliches</u>	<u>KM</u>
Tagelöhner Malzeit (Suppe, altes Brot, Brunnen-Wasser)	1
1/2 L Dünn-Bier (verwässert)	1
1/4 L Tee	1
Brotbelag (Käse, Marmelade, Butter, Schmalz)	1
1 Ei	1
1/2 L Milch	1
Besserer Brotbelag (Rührei mit Speck, Salami, Wurst, Honig)	2
1/2 L Bier	2
1/2 L Tafelwein (verwässert)	2
1/4 L Brühe (Kaffee, Kraft-Brühe, Kakao.)	2
Handwerker Malzeit (Suppe, Brot, Gemüse, Tee)	3
Tänzer-Malzeit (Obst, Müsli, Milch)	3
1/2 L Starkbier	3
1/2 L Landwein	3
1/2 L Met	3
Leib Brot (frisch)	3
Stück billiges Fleisch	5
Bauern-Malzeit (Kartoffel, Gemüse, Wurst, Milch, Eier)	5
1/2 L guter Wein	5
1/4 L Likör	5
1/8 L Brandwein	5
1/8 L Bärenfang	5
Fleisch	10
Händler-Mal (Suppe, Nudeln, Fleisch, Sauce, Brühe, Landwein)	20
Adels-Mal (mehrere Gänge, Vor-, Haupt-, Nach-Gang, Wein)	50
Persöhnlicher Mundschenk pro h	2
Stall-Bursche pro Tag	5
Musiker „Lehrling“ pro h	1
Sänger / Tänzerin „Geselle“ pro h	3
Barde „Meister“ pro h	10
Musik-Gruppe oder „Großmeister“ pro h	20
Billige häßliche Dirne pro h	5
Ländliche Dirne pro h	10
Städtische Dirne pro h	15
Gepflegte Dirne pro h	20
Schönheit pro h	30
Berühmte Dirne pro h	40
Exotische Schönheit pro h	50



**Übliche Preise im Handelshaus.:**

<u>Käufliches</u>	<u>KM</u>
1/2 Dutzend Eier	3
5 L Milch	5
5 L Bier	5
5 L Starkbier	7
5 L Land-Wein	8
5 L Met	9
Korb Brot	10
Korb Obst	15
Salami-Ring	25
Wurst-Ring	30
Billiges Fleisch ca 10 kg	100
Normales Fleisch ca 10 kg	200
Besonderes Fleisch ca 10 kg	300
1 L guter Wein	5
1 L Likör	10
1 L Brandwein	20
1 L Bärenfang	21
1 Pfund Tee-Kräuter	10
1 Pfund Kaffee-Bohnen	15
1 Pfund Kakao-Bohnen	16
1 Pfund Candis-Zucker	17
1 Pfund Zucker	20
1 Pfund Salz	25
1 Pfund Pfeffer	30
Kleidungs-Set Lumpen	5
Kleidungs-Set billiger Knecht	15
Kleidungs-Set Handwerker	20
Kleidungs-Set Barbar	20
Kleidungs-Set Magd	40
Kleidungs-Set Bauer	50
Kleidungs-Set Reisender	75
Kleidungs-Set Bürgerin	80
Kleidungs-Set Gelehrter	100
Kleidungs-Set Magier-Robe	100
Kleidungs-Set Wappen-Kleidung	150
Kleidungs-Set Händler	200
Kleidungs-Set Adelliger	500
Holz-Schmuck (2 Ringe, Halskette, Gürtel-Schnalle, Brosche)	10
Bronce-Schmuck	100
Silber-Schmuck	500
Gold-Schmuck	1000
Edelstein-Schmuck	2000

**Übliche Preise beim Handwerker.:**

<u>Käufliches</u>		<u>KM</u>
Wattierter Waffenrock (Stoff)	1 TP Torso	20
Weiche Leder-Kleidung	1 TP komplett	50
Leder-Harnisch	2 TP Torso	50
Leder- Schiene (für Arm / Bein)	2 TP	13
Leder-Helm	+1 TP Torso	25
Fell-Rüstung	2 TP Torso	60
Fell-Schienen (für Arm / Bein)	2 TP	15
Fell & Knochen-Helm	+1 TP Torso	30
Beschlagener Leder-Harnisch	3 TP Torso	100
Beschlagene Leder-Schiene (für Arm / Bein)	3 TP	25
Beschlagener Leder-Helm	+1 TP Torso	50

(bei Metall kann der Preisfaktor für Metall angewendet werden)

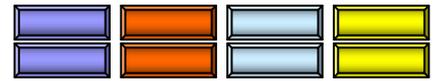
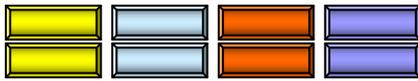
Ketten-Shirt	Eisen 3 TP Torso	200
Ketten-Hemd	„ 3 TP T & A	300
Ketten-Hose	„ 3 TP B	100
Ketten-Haube	„ +1 TP Torso	100
Platten-Harnisch	„ 4 TP Torso	300
Platten-Schiene (für Arm / Bein)	„ 4 TP	75
Voll-Helm	„ +2 TP Torso	150

Dolch, Jagd-Messer	Eisen	7
Hand-Axt, Streitkolben, kleiner Hammer	„	10
Streitaxt, Kriegshammer	„	20
Schachtbeil, Stielhammer	„	30
Kurz-Schwert	„	15
Langschwert, Anderthalbhänder	„	25
Biehänder, Gassenhauer	„	40
Lanzenschwert	„	50

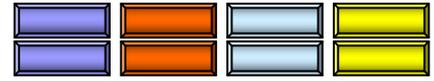
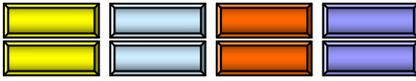
Dolch, Jagd-Messer	Elfenstahl	35
Kurz-Schwert	Elfenstahl	75
Langschwert, Anderthalbhänder	Elfenstahl	125
Biehänder, Gassenhauer	Elfenstahl	200
Lanzenschwert	Elfenstahl	250

(Bei Holz kann der Preisfaktor für Holz angewendet werden)

Knüppel	Holz	1/2
Kampfstab	„	2
Kurz-Bogen	„	6
Lang-Bogen	„	12
Komposit-Bogen	„	30
Leichte Armbrust	„	8
Armbrust	Eisen	15
Schwere Armbrust	Eisen	20

**Übliche Preise für Dienste.:**

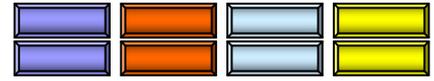
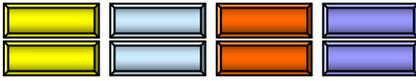
<u>Käufliches</u>		<u>KM</u>
Stunden-Löhner	(Hilfsarbeiten / Feldarbeit / ohne Ausbildung)	1
Tagelöhner	Tagelohn	10
Diener	Tagelohn	15
Knecht	Tagelohn	15
Magd	Tagelohn	12
Koch	Tagelohn	20
Handwerker-Lehrling	Stundenlohn	1
Handwerker-Lehrling	Tagelohn	10
Handwerker-Geselle	Stundenlohn	3
Handwerker-Geselle	Tagelohn	20
Handwerker-Meister	Stundenlohn	10
Handwerker-Meister	Tagelohn	50
Handwerker-Groß-M.	Stundenlohn	20
Handwerker-Groß-M.	Tagelohn	100
Söldner- Knappe	Tagelohn	10
Söldner- Krieger	Tagelohn	20
Söldner-Feldscher	Tagelohn	20
Söldner- Unteroffizier	Tagelohn	30
Söldner-Meuchler	Opfer-Lohn	50
Söldner-Arzt	Tagelohn	50
Söldner- Offizier	Tagelohn	50
Söldner-Assasine	Opfer-Lohn	100
Söldner- General	Tagelohn	100
Magier / Heiler-Lehrling	Stundenlohn	2
Magier / Heiler-Lehrling	Tagelohn	20
Magier / Heiler-Geselle	Stundenlohn	6
Magier / Heiler-Geselle	Tagelohn	40
Magier / Heiler-Meister	Stundenlohn	20
Magier / Heiler-Meister	Tagelohn	100
Magier / Heiler-Groß-M.	Stundenlohn	40
Magier / Heiler-Groß-M.	Tagelohn	200
(Gelehrter / Alchemist / Astrologe o.ä. Entspricht Magier)		
Lehrgeld Handwerk	Monat	100
Lehrgeld Heilkundiger	Monat	100
Lehrgeld Bauer	Monat	100
Lehrgeld Söldner	Monat	200
Lehrgeld Waldläufer	Monat	200
Lehrgeld Schreiber	Monat	200
Lehrgeld Söldner	Monat	200
Lehrgeld Magier	Monat	300
Lehrgeld Gelehrter	Monat	300
Üblicherweise würde das Lehrgeld wohl das Fünffache betragen		

**Übliche Preise beim Alchemisten.:**

<u>Käufliches</u>	<u>KM</u>		<u>KM</u>
Wundsalbe	3	Juckpulver	3
Heilsalbe	10	Magenverstimmung	3
Heiltrank	30	Schlaftrunkt	3
<i>Trank der Regeneration</i>	<i>(100)</i>	Krämpfe	10
<i>Schluck des Lebens</i>	<i>(600)</i>	blutende Haut	30
		Athemnot	30
Hausmittelchen	3	<i>Klingengift-Verletzung</i>	<i>(100)</i>
Einfaches Gegengift	10	<i>Klingengift- Lähmung</i>	<i>(100)</i>
Normales Gegengift	30	<i>Klingengift-Schmerzen</i>	<i>(100)</i>
<i>Komplexes Gegengift</i>	<i>(100)</i>	<i>Klingengift-Tod</i>	<i>(100)</i>
<i>Mächtiges Gegengift</i>	<i>(300)</i>	<i>Zombination</i>	<i>(300)</i>
		<i>„Als Kontaktgift“</i>	<i>(300)</i>
Seifenschaum	3		
Heutfarben-Salbe	3	Massage Öle	3
Lederhaut-Trank	10	Parfüm	10
Schuppenhaut-Trank	30	Aphrotisiaka	30
Steinhaut-Trank	30	Freundschafts-Trank	30
Versteinerungs-Trank	30	<i>Liebes-Trank</i>	<i>(100)</i>
Verwandlungs-Trank	30	<i>Gehorsams-Trank</i>	<i>(100)</i>
Rückverwandlungs-Salbe	30	<i>Fremde Seele</i>	<i>(300)</i>
<i>Kristallhaut-Trank</i>	<i>(100)</i>		
<i>Versteinerungs-Wurf-Ph</i>	<i>(100)</i>	Geringer Zaubertrank	10
<i>Verwandlungs-Wurf-Ph</i>	<i>(100)</i>	Normaler Zaubertrank	30
		<i>Starker Zaubertrank</i>	<i>(100)</i>
Brand-Paste	3	<i>Mächtiger Zaubertrank</i>	<i>(300)</i>
Stinkende Phiolen	3		
Pyromanen-Schlauch	3	Brand-Fisch-Öl 1/4 L	3
Säure-Phiolen	10	Zündhölzer (5 Stk)	10
Feuerball-Phiolen	30	Lampen-Öl 1 L	10
Eis-Phiolen	30	Drachensabber 1 L	30
Explosions-Pfeil	30		
Feuer-Pfeil	30		
<i>Bombe</i>	<i>(100)</i>		
<i>Flammen-Phiolen</i>	<i>(100)</i>		
<i>Blitz-Phiolen</i>	<i>(100)</i>		
<i>Starke Säure Phiolen</i>	<i>(100)</i>		
<i>Odem-Schlauch</i>	<i>(100)</i>		
<i>Brennende Klinge</i>	<i>(100)</i>		
<i>Drachen-Odem-Schlauch</i>	<i>(300)</i>		
<i>Terror-Kugeln</i>	<i>(300)</i>		

DL4

( ) Alchemistische Tränke der Meisterlichen und Großmeisterlichen Wirkung stehen normalerweise nicht auf einer Preisliste. Diejenigen, welche diese Tränke brauen haben einfach sehr viel Aufwand die Komponenten zusammen zu bekommen.



**Übliche Preise beim Gilden-Magier.:**

			<u>KM</u>
<b>Käufliches</b>			
<b>Spruch-Zauberei.:</b>			
Spruch-Zauberei	Lehrlings-Magie	5 bis 10 MP	2
Spruch-Zauberei	Gesellen-Magie	15 bis 30 MP	10
Spruch-Zauberei	Meister-Magie	35 bis 50 MP	50
Spruch-Zauberei	Meister-Magie	55 bis 70 MP	70
Spruch-Zauberei	Meister-Magie	75 bis 100 MP	100
<i>Spruch-Zauberei</i>	<i>Groß-Meister-Magie</i>	<i>105 bis 150 MP</i>	<i>(150)</i>
<i>Spruch-Zauberei</i>	<i>Groß-Meister-Magie</i>	<i>155 bis 200 MP</i>	<i>(200)</i>
<i>Spruch-Zauberei</i>	<i>Groß-Meister-Magie</i>	<i>205 bis 300 MP</i>	<i>(300)</i>



**Ritual-Zauberei.:**

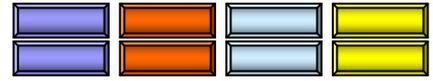
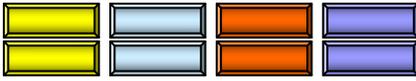
[besondere Gefahren bei dem Ritual erhöhen die Preise stark.]

Ritual-Zauberei	Lehrlings-Magie	5 bis 10 MP	5
Ritual-Zauberei	Gesellen-Magie	15 bis 30 MP	20
Ritual-Zauberei	Meister-Magie	35 bis 50 MP	100
Ritual-Zauberei	Meister-Magie	55 bis 70 MP	150
Ritual-Zauberei	Meister-Magie	75 bis 100 MP	200
<i>Ritual-Zauberei</i>	<i>Groß-Meister-Magie</i>	<i>105 bis 150 MP</i>	<i>(500)</i>
<i>Ritual-Zauberei</i>	<i>Groß-Meister-Magie</i>	<i>155 bis 200 MP</i>	<i>(600)</i>
<i>Ritual-Zauberei</i>	<i>Groß-Meister-Magie</i>	<i>205 bis 300 MP</i>	<i>(700)</i>

**Zauber-Rollen.:**

Zauber-Rollen	Lehrlings-Magie	5 bis 10 MP	4
Zauber-Rollen	Gesellen-Magie	15 bis 30 MP	20
Zauber-Rollen	Meister-Magie	35 bis 50 MP	100
Zauber-Rollen	Meister-Magie	55 bis 70 MP	120
Zauber-Rollen	Meister-Magie	75 bis 100 MP	150
<i>Zauber-Rollen</i>	<i>Groß-Meister-Magie</i>	<i>105 bis 150 MP</i>	<i>(300)</i>
<i>Zauber-Rollen</i>	<i>Groß-Meister-Magie</i>	<i>155 bis 200 MP</i>	<i>(350)</i>
<i>Zauber-Rollen</i>	<i>Groß-Meister-Magie</i>	<i>205 bis 300 MP</i>	<i>(450)</i>

(?) Mächtige Zauberei eines Großmeisters wird nur wenigen gewährt. Sie steht üblicherweise nicht auf einer Preisliste. Auch gibt es Zauber bei denen die Großmeister auf einem Ritual bestehen, welches dann natürlich erheblich teurer ist.



## Götter

Das Pantheon der 9 Götter

Das Pantheon besteht aus 9 Göttern und Begründer dieser Familie sind wohl Borrak und Gaia. Doch bei Göttern ist es anders als bei Sterblichen. Jeder muss sein eigenes Schicksal finden und ein Sinbild für seine Göttlichkeit werden. Somit war es der Lauf der Dinge, welche die Kinder zu etwas werden ließen, das auch als Böse angesehen werden kann.

Im allgemeinen werden drei der Götter als gut angesehen, drei als böse und drei als Neutral. Dies ist natürlich zu stark eingegrenzt um den Göttern gerecht zu werden, aber wer will schon einen Gott verstehen. Die Götter würden sich wohl eher als mit Vorlieben ausgestattet sehen. Somit kann auch ein böser Gott gutes tun und gnädig sein und auch ein guter Gott hart bestrafen.

### **Borrak, Gott der Gerechtigkeit, Ordnung und Güte**

Ein weiser alter Richter mit Robe und Stab. Ihm wird oftmals die Arkane Magie zugeschrieben, welche auf die uralte Essenze Magie zurück geht. Also jene Magie welche verwendet wurde bevor die starken Elemente in Mode kamen.

### **Eshkar, Gott der Künste, Poesie und Musik**

Ein Schönling, welcher die Leichtigkeit des Seins liebt und es liebt wenn gelacht gesungen und gefeiert wird, selbst wenn es eigentlich keinen direkten Grund dafür gibt. Manche würden ihm auch die Liebelei und das Liebesspiel zuordnen.

### **Ashandriel Göttin der Schwächen**

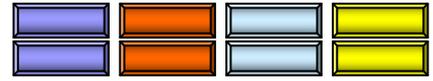
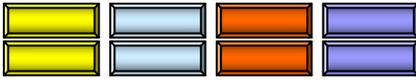
Eine schöne sanfte Frau, welche jeden Nicht-Asketen mit einer sanften Leichtigkeit besiegt, welche sogar ihre Familie immer wieder überrascht. Wann immer man etwas zu viel genossen oder eine Pflicht vernachlässigt hat, wurde man von ihr besiegt. Natürlich tröstet sie auch jene die versagt haben und sorgt für die Sicherheit jener die dadurch in Gefahr schweben, aber ihr Schutz ist sehr zerbrechlich.

### **Guyon, Gott der Diebe und Betrüger**

Er verkleidet sich gerne und legt viel Wert auf sein Äußeres. Wenn er ein Bettler ist, so ist er ein gutaussehender Bettler. Wenn er ein Händler ist, so trägt er Schmuck u.v.m. Er liebt es zu lügen, ausser bei einem Handel. Dann lügt er nicht, liebt es aber durchaus wortwörtlich aus zu legen.

### **Ssit Ra, Göttin der Kälte, Schmerz und Tod**

Diese Weißhäutige Schönheit wird auch „Die TOD“ genannt. Sie läßt verzweifeln und holt jeden nach seinem Tode zu sich, bevor sie einen Teil einbehält und ihn dann zu seinem Gott schickt. Auch schreitet sie über Schlachtfelder und neutralisiert Heilungen und läßt unglückliche an Hunger und Kälte sterben nur wenige Meter von einem warmen Gasthaus entfernt.

**Ragor, Gott des zerstörenden Chaos**

Er liebt Narben und sieht nicht mehr schön aus. Sein Gesicht ist eine hassverzerrte Fratze in der man durchaus Wahnsinn erblicken mag. Nur selten kann er sich so weit zusammen nehmen, dass man ihn mit einem freundlichen Gott verwechselt. Seinen Plänen fehlt es nicht an Kreativität, sondern an Schläue, da er sie eigentlich niemals zu Ende denkt.

**Sol, Gott des Feuers, der Männer und des Krieges**

Der Sonnengott ist ein stolzer Krieger, welcher ein Duell zu schätzen weiß. Er sieht Mut und Ehre und belohnt sie. Er sieht Feigheit und Hinterlist und läßt sie versagen. Wie jeder Gott des Krieges kann er mit vielen Waffen umgehen, doch in den letzten Jahrzehnten wird ihm nachgesagt, dass er an Lanzenkurzschwertern Gefallen gefunden habe.

**Gaia, Göttin der Frauen, Fruchtbarkeit, sowie Erde, Wasser und Luft**

Sie ist nicht schön, sondern eher die weise aber harte Mutter, welche über ihre Familie wacht. Sie beschützt weniger und läßt ihre Kinder eigene Erfahrungen machen und durch Sieg und Niederlage wachsen. Der Pfad der Druiden, welche um den Ausgleich von Leben und Tod wissen stammt aus ihrer Hand.

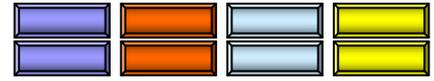
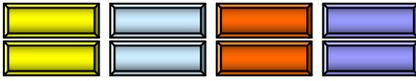
**Luna, Göttin des Mondes, der Weisheit und der Nacht.**

Sie ist die Beschützerin der Schwachen, sowie der Tiere der Nacht. Sowohl Gestaltwandler, als auch Werwesen gehören zu ihrem Kreise. Ihre Gestalt und ihr Aussehen ändert sich mit dem Stand des Mondes und so kann sie einmal eine dürre alte kränkliche Frau mit Krückstock sein, und andermal eine große dralle jugendliche Tänzerin.

Es gibt keinen Gott, welcher den Untoten zur Seite steht. Selbst Ssit´Ra hätte diese lieber tot als untot. Eine Wiederbelebung heißt sich mit Ssit´Ra an zu legen. Trotzdem nimmt sie es nicht wirklich übel, denn am Ende werden doch alle zu ihr kommen.

Das gesamte Pantheon ist territorial. Das bedeutet, dass sie in Borraccai verbleiben und von keinem ihrer Priester verlangen in der Fremde Tempel zu erbauen. Fremde Götter, welche in ihr Borraccai eindringen wollen werden hart angegangen. Gerade Priestern, welche einfach einreisen und versuchen Tempel zu weihen wird durchaus mit direktem Göttlichen Eindringen begegnet. Ein umgelenkter Pfeil, ein kleines Kinde welches plötzlich mit der Kraft eines Ogers zuschlägt und vieles mehr ist da möglich.

Fremden Priestern sei gesagt, dass sie das Wirken von klerikaler Zauberei fremder Götter deutlich als schwieriger empfinden werden (doppelte MP-kosten dreifache Formel) Es ist jedoch vorgekommen, dass wenn sie einer Gottheit angehören welche einem der borrhaccaischen Götter gleicht, dieser bereit ist zu vermitteln und ihnen das Zaubern zu erleichtern. Dafür muss aber der andere Gott seine Abwesenheit in Borraccai akzeptiert haben, oder einfach nur ein anderer Name für den gleichen Gott gewesen sein.



## Nahrung & Magie

Es ist nicht alles Echt

Nicht alles was in Borracc'ai gegessen wird ist wirklich normal gewachsen oder hat gelebt. Natürlich ist gewachsene Nahrung besser, schmackhafter und eine bessere Ernährung, aber von dem „anderen“ kann man auch leben.

Auf vielen Inseln, aber kaum auf dem Kontinent gibt es **Früchte, welche an Bäumen wachsen**. Dies unterscheidet sich von Insel zu Insel und deren normalen Wetterlage. **Citrusfrüchte** sind zum Beispiel mehr in der Mitte, also in Lankan zu finden, **Beeren** mehr in Assalite.

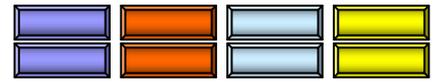
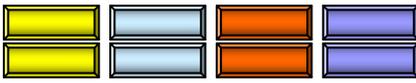
Werum hat mehr **Feldfrüchte, wie Kartoffeln und Weizen**, stellt aber zu wenig her für Exporte. In Boddoccai gibt es dafür mehr **Waldfrüchte und Wurzeln**, sowie auch **Gewürze**. Adimana hingegen muss meist **Steine in Nahrung umwandeln**, denn davon hat es genug.

Die größte Plage Borracc'ai sind die **Seedrachen**. Sollte jedoch einer davon durch eine Drachenwelle (Tsunami) an den Strand geworfen werden, so sterben diese dort meist, weil sie zu schwer für ein Leben an Land sind und ihre Flossen ihnen kaum weiter helfen. Zu versuchen ihnen zurrück ins Wasser zu helfen gilt als größte Narretai, denn vermutlich würden die Hälfte der Helfer gefressen werden dabei.

Dieses **Seedrachenfleisch** (Sauerbraten) ist wohl mehr Fisch als Echsenfleisch und hat einen sehr säuerlichen Geschmack. Somit mag kaum ein elf es wirklich. Dafür gibt es dieses dann aber etliche Tonnen davon, so dass es tonnenweise verschenkt wird und eher der Transport bezahlt wird. Gute Köche, sind in der Lage es so zu verarbeiten, dass es einen besseren Geschmack bekommt. Dies macht es dann aber schon wieder deutlich teurer. Ob dieses Fleisch langsamer verrottet als anderes, oder ob man einfach den Unterschied nicht schmecken könne ist immer wieder die Grundlage von Diskussionen zwischen Köchen und deren Gästen.

Das Verzehren von **Fleisch, welches von Intelligenten Wesen stammt** wie Elfen, Menschen, Churr, Halblingen, Greifen oder Flugdrachen wird als für intelligenzwesen nicht angemessen betrachtet. Bei Tieren des Waldes wird dies hingegen teilweise soweit akzeptiert, dass eine bestattungsrite ist, die Seele zu verabschieden und den Körper im Wald als Futter für die Waldtiere zu lassen.

Haustiere wie Kühe, Schweine, Pferde, Hühner, Gänse u.v.m. Werden durchaus geschlachtet und gegessen. Aber es wird sehr darauf geachtet, dass sie ein Leben hatten und auch möglichst schmerzfrei sterben. Auch die Jagt auf Tiere des Waldes wie Rehe, Wölfe, Dachse, Wildschweine, Hasen u.v.m. Ist bekannt und wird genutzt.



**Fischerei und Meeresfrüchte** wie Austern-Fleisch und Kraken-Fleisch sind eigentlich in ganz Borraccai zu bekommen. Es hat auch einen Vorteil ein Insel-Reich zu sein. Somit ist dieses Reich obwohl es seine kargen Bereiche hat und diese durch Transporte versorgen muss recht reich an Nahrung und kann es sich erlauben eine Zukunftsorientierte Landwirtschaft zu betreiben.

Wie sieht es mit der **Vorsorge für schlechte Zeiten** aus?

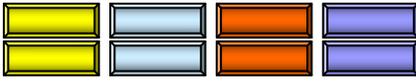
Es gibt natürlich die Haltbarmachung für Zeiten wie Winter und Samen in Säcken oder Kisten, welche eingelagert werden, aber Rattenfraß, Verderben durch Witterung, Zerstörung durch Seedrachen, oder einer drachen-Welle machen das ganze schwer planbar. Auch ein plötzlicher Winter mit Eis und Schnee kann die Planung stark aus dem Tritt bringen. Da greift dann die magisch erschaffene Nahrung stärker ein.

**Magisch erschaffene Nahrung** wird auf mehrere verschiedene Weisen erzeugt.

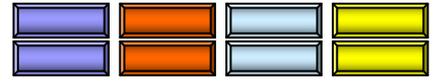
Die einfachste Form ist das **verbesserte Wachstum durch Druiden**. Sie bewirken in einem begrenzten Bereich des Waldes, dass dieser mit zehnfacher oder in extremen Fällen sogar mit hundertfacher Geschwindigkeit wächst. Damit wachsen nicht nur die Bäume, sondern alle Pflanzen dort schneller. Darunter fallen auch essbare Wurzeln, Pilze, Knollen und Rinden. Diese müssen natürlich unterschiedlich abgebaut werden. Pilze mehrmals, Knollen und Wurzeln hin und wieder und das Holz der Bäume einmal. Dies laugt den Boden aus, so werden die abgeschlagenen Äste des Holzes dort wieder auf den Boden gebracht, es wird gedüngt und neu gepflanzt und dann mindestens zehn Jahre normale Wachstums-Zeit gegönnt.

Die zweite Form ist schon etwas seltsamer und auch ethisch bedenklich. Von arkanen Magiern werden **Tiere und Pflanzenwesen beschworen**. Da dies zu einem Kampf führt und sehr an eine Jagt auf Tiere erinnert, welche von Menschen durchgeführt werden, ist diese Form selten geworden. Es kann vereinzelt als großes Spektakel ausgerichtet werden, wie zum Beispiel einer großen Hochzeit, in der zwei adelige Häuser ihre Erstgeborenen vermählen

Die dritte und durchaus sehr üblich gewordene Form ist das adamanische **Verwandeln von Stein zu Fleisch**. Eigentlich ist dieser Zauber sehr gut darin etwas was einmal Fleisch und Blut war und versteinert wurde zurück zu verwandeln, ABER er kann halt auch Stein der niemals Fleisch war in Fleisch umwandeln. Der Geschmack ist zwar immer als Stein-Fleisch erkennbar, variiert aber mit der Sorte der Steine. Ein fleischermeister kann also auch ein Magier der Erde sein, welcher sich auf das Verwandeln von Steinen zu Fleisch konzentriert und dieses dann verkauft. Da dafür ein Meistermagier nötig ist, könnte es also sein, dass im Falle einer Gefahr das Halbe Dorf zuerst zum fleischermeister läuft um dort um Hilfe zu bitten.



DL7 Kriege der Ehre



DL7