

INHALTSVERZEICHNIS

Prolog2
I. Einführung5
II. Installation8
III. Schellstart9
IV. Interface17
V. Yin und Yang20
VI. Schutz Ihrer Siedlung22
VII. Die Clans23
Drachen-Clan23
Schlangen-Clan36
Lotus-Clan49
Wolf-Clan62
Allgemeine Gebäude76
Ungebundene Einheiten77
VIII. Die Welt lebt79
IX. Problembeseitigung80
X. Credits81
Anhang A: Tastaturbelegung84
Anhang B: Einheiten-Alchimie86
Anhang C: Gebäudestrukturen90

PROLOG

Vor langer, langer Zeit, noch lange bevor unsere Vorfahren geboren wurden, war die Welt noch in Ordnung.

Das Land stand in voller Blüte und die Früchte hingen schwer von den Bäumen. Grüne Hügel und dichte Wälder durchzogen die Landschaft und die Bewohner waren freundlich und kamen von überall her. Einige von ihnen waren aus fernen Ländern herangereist und hatten sich hier niedergelassen. Andere stammten von den Völkern der Hügel und konnten die Namen ihrer Vorfahren bis in die früheste Geschichte der Menschheit aufsagen. Es war nun nicht so, dass man hier keinen Krieg kannte, aber in der Regel war es ruhig und friedlich. Ein Friede, der aus dem Überfluss und aus der inneren Kraft erwuchs.

Nirgendwo wurde die Geschichte lebendiger denn in Drachenholm, der Heimat des Drachen-Clans. Längst vergessene Bauherren hatte dessen Wände so kunstvoll geformt, dass viele aus dem gewöhnlichen Volk glaubten, sie wären lebendig. Ein längst vergessener Shogun legte die strengen, aber gerechten Regeln fest, nach denen das Land regiert wurde und Meister, an die man sich nicht mehr erinnern mochte, bildeten ihre Kämpfer in den subtilsten und gefährlichsten Kampfkünsten aus. Auf Bögen von inzwischen verblichenem Pergament schwärzten die weisesten aller Lehrmeister stolz davon, dass die Macht und die Ehre des Drachen wohl ewig währen würden ...

... und dann, innerhalb eines Jahres – einer Aussaat, einer Ernte und eines fürchterlichen Winters – war alles verloren ...

Keiner weiß heute mehr, was es waren, Dämonen, Geister oder Monster, nie zuvor hatte sie einer zu Gesicht bekommen. Man nannte sie nur die Horde, schwarz und unmenschlich und sie kamen zu Tausenden und Abertausenden von den nördlichen Grenzen, irgendwo aus dem unüberwindbaren Gebirge. Wo sie vorbeikamen, wurde alles Leben ausgelöscht. Selbst die Bäume warfen ihre Blätter ab und starben. Es gab niemanden, keinen einzigen Überlebenden, der die Toten zur letzten Ruhe betten konnte.

In jenen Tagen regierte Tarrant der Ältere Drachenholm – und er war beileibe kein Feigling. Als er die Kunde von der Bedrohung durch die Horde vernahm, ritten die Mutigsten seiner Samurai ihnen entgegen, um sie im Morgengrauen zu stellen, Hunderte von Helden unter den flatternden Bannern des Drachen.

Es dauerte zwei Wochen, bis der erste und einzige Krieger zurückkam, über seinen Sattel gebeugt, sein dunkles Blut geronnen über Dutzenden von tiefen Wunden. Auch er war tot. Irgendwie hatte sein Pferd es jedoch geschafft, zu fliehen und so dem Schicksal seines Reiters zu entkommen. Tarrant erkannte in jenem Moment, dass die einzige Hoffnung für den Drachen-Clan nur noch in der Flucht lag.

Eine Woche später standen die Wälle von Drachenholm – Mauern, die niemals zuvor erobert worden waren – verlassen da und der Drachen-Clan begann seinen langen Marsch nach Süden. Während der langen Monate der Reise wuchs die Kolonne der Pferde, Wagen und Männer um viele Flüchtlinge an, die alle wussten, dass der stolze Drache niemals vor einem Gegner fliehen würde, der besiegt werden könnte. Diejenige, die sich entschlossen, ihr Land zu verteidigen und zu bleiben, wurden zu Helden erklärt. Niemand hat je wieder etwas von ihnen gehört. Keiner von den Spähern, die in den Norden geschickt wurden, kehrten je zurück und der Drache marschierte weiter gen Süden.

Am Ende des sechsten Monats bezwangen sie die letzte Bergkette und standen nun vor dem Ozean. Der Drache konnte nicht mehr fliehen.

Tarrant der Ältere hatte dies natürlich vorausgesehen. Er hatte seine Lehrmeister beauftragt, die Flucht seiner Leute zu planen und während des langen Marsches gab es Zeit genug, einzelne Ideen durchzusprechen. Der größte Teil der Armee des Drachen war bereits auf diesem ersten verheerenden Ritt gegen die Horde gefallen. Die einzige Hoffnung, auf die Tarrant jetzt noch bauen konnte, lag in einer verschlossenen, silbernen Truhe in seinem Wagen: das Auge der Schlange, ältester Schatz des Drachen-Clans und Symbol seiner Herrschaft. Einige glaubten sogar, dass das Auge sogar die Seele des Drachen anrufen könnte, so dies erforderlich sei. Die Wenigsten schenkten diesen Geschichten Glauben, aber es war jetzt tatsächlich so, dass der Zeitpunkt gekommen war, das Auge einzusetzen. Während seine Leute sich für einen letzten Kampf gegen die Horde rüsteten, gab Tarrant die Führung des Clans an seinen Sohn, Tarrant den Jüngeren, weiter. Dann stand er alleine da – um dem Unmöglichen zu trotzen und zu sterben.

Es gab keinen Zeugen von seinen letzten Atemzügen. Wir wissen nur, dass er erfolgreich war. Die zusammengedrängten Flüchtlinge hörten noch die Explosion des Zorns des Drachen, als eine enorme Druckwelle die Männer, Pferde und Wagen zu Boden warf. Überall schien das Land sich vor Schmerzen zu winden. Viele von denen, die den langen und beschwerlichen Marsch überlebt hatten, wurden unter den Steinschlägen begraben oder verschwanden einfach in den Erdspalten, die sich unter ihren Füßen auftaten. Der Rest drängte sich zusammen und betete um Erlösung.

Als die Erdbeben nachließen, konnten sich die Überlebenden des Zorns des Drachen kaum mehr auf den Füßen halten. Tarrant der Jüngere musste seinen ganzen Mut zusammennehmen, um sein Volk dazu anzuhalten, aus den Resten der Wagen Unterstände zu bauen. Wenn die Horde jetzt noch über sie kommen würde, dann hätte man ihnen keinen Widerstand mehr entgegenzusetzen gehabt. Aber die Horde kam nicht.

Und es war in jenem Moment – als er seine gebrochenen Mitstreiter beobachtete – dass Tarrant dem Jüngeren aufging, dass sie keine Drachen mehr waren. Da war etwas in den Augen der Kinder, die mit ansehen mussten, wie ihr Heim an das Böse übergeben wurde, etwas in der Haltung jedes Kriegers, der wusste, dass seine tapferen Kameraden gekämpft hatten, anstatt zu fliehen und gefallen waren. Sie wurden nun zum Teil der Erde und verließen ihr himmlisches Reich. Dennoch bewahrten sie sich Ihren Mut und sie würden ihr neues Land stolz errichten. Aus der Verzweiflung und mit einer brennenden Leidenschaft, wurde der Schlangen-Clan – unser Clan – geboren.

Wenn Ihr heute Richtung Norden über die Berge geht, dann gelangt Ihr an eine steil abfallende Klippe, die über einer von vielen Krümmungen durchzogenen Schlucht mit wild dahinbrausendem Gewässer liegt, voller Felsen und Trümmern. An einem klaren Tag kann man vielleicht das Ufer der gegenüberliegenden Seite ausmachen, aber wahrscheinlich verschwindet auch dies in dem immerwährenden Nebel. Der Zorn des Drachen hat das Land gebrochen, so, wie er auch die Herzen unseres Volkes brach und das Heim unserer Vorfahren liegt jenseits der unüberwindbaren Gewässer der Schlucht. Ob die Horde immer noch an jenen fernen Ufern wartet, kann niemand mit Bestimmtheit sagen.

Wir denken immer weniger darüber nach. Dies hier ist jetzt unsere Heimat.

Willkommen bei Battle Realms!

Ihr kommt in düsteren Zeiten in diese Taverne, Fremder. Draußen warten Banditen, Räuber und Hexer auf Euch; Ihr werdet Euch den gerissensten, stärksten und grausamsten aller Widerlichkeiten dieser Erde gegenübersehen und Euch mit den Helden, Legenden und Geheimnissen dieses Landes auseinander setzen müssen. Einige von ihnen werden zweifelsohne versuchen, Euch zu töten. Warum, fragt Ihr Euch? Nun, weil man es in Euren Augen sehen kann, dass Ihr mehr vom Leben abverlangt, als nur das Leben eines einfachen Bauern. Träume sind gefährlich, mein Freund, gefährlicher sogar als diejenigen, die Euch zu töten suchen.

Wenn Ihr Eure erste Nacht in einem Wolfslager oder einem Badehaus der Schlangen überleben wollt, müsst ihr sehr viel lernen und schnell sein. Am Wichtigsten ist es jedoch, die Seele der großen Clans zu verstehen und die Intrigen, in denen sie sich in diesen letzten dreihundert Jahren verstrickt haben. Lasst uns die Dinge doch mal beim Namen nennen.

Der **Schlangen-Clan** stammt direkt vom alten Drachen-Clan ab und hat von jeher dieses Land regiert. Nur mit der Haut auf ihrem Leibe und einem unbeugsamen Willen zu überleben, haben unsere Vorfahren ein Reich aus diesen Hügeln gestampft. Sie sind ob der Mühen, denen sie sich gegenüberstanden, hart geworden. Ihre Herrschaft war immer streng und unnachgiebig und ihre kämpfenden Männer – ich mag sie nicht als Krieger bezeichnen – ziehen den Mammon der Ehre vor. Es gibt ein Sprichwort: „Wenn Ihr auf dem Weg einem Banditen begegnet, dann bezahlt ihn und er wird verschwinden. Fragt eine Schlange um Hilfe und Ihr werdet zwei Banditen an jenem Tag entlohnen. Und loswerden werdet Ihr sie nie mehr.“

Die Angehörigen des Schlangen-Clans sind ein raues Volk, aber sie hielten das Land zusammen, während die Dynastie der Oja, direkte Nachkommen von Tarrant, das Land regierte. Dem ist nicht länger so. Seit der verfluchte Bastard Kenji seinen Vater ermordete und sein Bruder zu dumm war, dies zu überleben ... nun, seitdem hat kein Sohn des Drachen mehr auf dem Thron gesessen. Die einst tödliche Armee ist nunmehr ein Haufen von Straßenräubern und Dieben, die versuchen, sich gegenseitig umzubringen, bevor noch ein Mitglied des Lotus- oder des Wolf-Clans ihnen diese Arbeit abnehmen kann. Dennoch gibt es unter den Schlangen noch edle Männer mit großem Ehrgeiz – Fürst Shinja und Otomo zum Beispiel – und ich glaube nicht, dass sie ihre Klingen schon jetzt begraben werden. Es sei denn, im Hals des jeweils anderen.

Auch der **Wolf-Clan** musste sich behaupten, seitdem er an unseren Ufern gelandet ist. Es ist ein eigentümliches und wildes Volk, mit heulenden Ritualen im Mondlicht, geheimnisvollen Priesterinnen und wilden, brutalen Ballspielen. Habt Ihr je einer Partie Wolfball beigewohnt? Nein? Nun, so seid Ihr zu beglückwünschen. Sie wird mit einem riesengroßen Eisenball und viel zu vielen kampflustigen Wölfen ausgetragen und, ganz ehrlich, es ist gefährlicher für die Zuschauer als für die Spieler. Denn ein Wolf weiß, wann er sich ducken muss.

Früher haben die Wölfe in relativer Harmonie mit ihren Schlangenherren und den unheimlichen Angehörigen des Lotus-Clans gelebt, aber das ist schon lange her. Ein Streit über die Schürfrechte, ein paar kleinere Querelen und schon gab es einen offenen Krieg zwischen dem Volk der Wölfe und dem des Lotus-Clans. Die Schlangen schlossen sich Fürst Zymeth und seinen Magiern an und nur ein Jahr später arbeiteten die Wölfe bereits als Sklaven in den Schiefergruben des Lotus-Clans.

Ich persönlich würde eher versuchen, einen Drachen dazu zu bringen, dass er mir Bier serviert, als einen Wolf Schiefer brechen zu lassen. Es dauerte dreißig Jahre, bis die Angehörigen des Wolf-Clans sich gegen ihre Aufseher erhoben: Mit Spitzhacken, Schmiedehämmern und sogar mit ihren nackten Fäusten bahnten sie sich den Weg in die Wälder und sie können noch heute einen Lotus mit einem einzigen kräftigen Schlag ihrer Hämmer erledigen und tun das auch oft. Ich bezweifle, dass der Krieg des alten Graurocks beendet sein wird, bevor sie sich an jedem einzelnen Mitglied des Lotus-Clans im Land gerächt haben. Ob es jedoch je dazu kommen wird ... ah, das bleibt hier die Frage, oder nicht?

Ich weiß nicht allzu viel über den **Lotus-Clan** und, ganz ehrlich, viel mehr will ich auch gar nicht wissen. Sie bleiben meistens auf dem Hochplateau, schon allein deshalb, weil niemand anderes dort leben möchte. Ihre Magie ist so grausam und verdorben wie ihre Herzen; Krankheit scheint in ihrer verqueren Welt eher eine Auszeichnung zu sein. Je mächtiger sie werden, desto tiefer erscheint ihr Kummer. Das gilt jedoch nicht für Fürst Zymeth und seine Furcht erregenden Hauptmänner Issyl und Kori - sie scheinen irgendwie anders zu sein. Vielleicht können ihre Seuchen das, was kaum noch lebt, nicht mehr verdauen. Oder vielleicht kann nicht einmal die Verderbtheit mehr mit dem Geruch solch faulen Fleisches mithalten.

Wenn Ihr einem Lotus im Kampf begegnet, der ein Schwert oder einen Stock mit überirdischer Grazie schwingt und mit dem mörderischen Instinkt einer Spinne schlachtet, dann seid dankbar, dass Ihr Euch nur einem einfachen Soldaten aus dem Fußvolk ihres Heeres gegenüber seht. Im Krieg gegen die Wölfe habe ich Szenen mit ansehen müssen, die man nie vergessen wird. Ich sah Kämpfer mit derart verfaulten Lungen, dass knarrende Maschinen Luft in ihre fiebrigen Körper pumpen mussten. Ich sah widerliche Monster, aus deren Bäuchen sich hungrige Maden krümmten. Einmal sah ich auch, wie der Arm eines Wolfes von dem schwarzen, blubbernden Schleim weggefressen wurde, der von einem Mann ausge hustet wurde, der aussah, als wäre er dem Grab entstiegen. Aber diese Abscheulichkeiten sterben nicht so einfach. Stellt Euch die Bestien vor, die solch entsetzliche Seuchen überleben und fragt Euch dann, welches stumpfe Schwert diesen Monstern wohl Angst machen könnte

Ihr möchtet noch mehr über den **Drachen-Clan** erfahren? Ah, Ihr liebt es, in die Geschichte einzutauchen! Die Schlangen haben diesen Namen nicht mehr geführt, seitdem das Land geteilt wurde und sie hören ihn auch nicht allzu gerne. Er steht für bestimmte ... nun, wie soll ich sagen ... hmm, Überzeugungen. Die Überzeugungen und moralischen Vorstellungen, die schon vor langer Zeit verloren gegangen sind, jedoch nicht lange genug, um sie nicht tief im Herzen irgendwie auch zu vermissen. Nein, ich würde den Namen in ihrer Gegenwart nie allzu laut erwähnen.

Die Geschichten sind jedoch immer noch sehr unterhaltsam und können manchen Abend versüßen, solange keine Schlangen mit am Tisch sitzen. Der Drache bildete einst Bogenschützen aus, die das Ohr eines Mannes aus dreihundert Schritt Entfernung abschießen konnten – nicht wie diese Trunkenbolde der Schlangen mit ihren Musketen. Die Schwertkämpfer haben sich damals auch nicht immer nur nach dem leichtesten Ziel umgesehen. Sie waren Meister ihrer Kunst, sowohl körperlich wie auch im Geiste und konnten einen Mann nicht nur mit der Kraft ihres Körpers besiegen, sondern auch mit der Macht ihrer Gedanken. Einige von ihnen haben außerdem die windigen Tricks der Kabuki und ihre eleganten Sprünge und Bewegungen erlernt. Man sagt, dass ihre Samurai nie aufgaben und wie im Leben, so auch im Sterben nur Perfektion und Stolz kannten.

Ah, aber wer könnte uns zurückführen zu jenen alten Zeiten? Der Drache ist aus den Herzen des Volkes entschwunden, mein Freund. Und deshalb reden wir besser von den Dingen so, wie wir sie heute vorfinden.



SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Bevor Sie Battle Realms auf Ihrem Computer installieren, sollten Sie sicherstellen, dass Ihr System den folgenden Voraussetzungen entspricht:

Mindestanforderungen:

400 MHz Celeron oder ein vergleichbarer Prozessor
Windows 98/00/ME/XP
64 MB RAM
DirectX 7-kompatible AGP-3D-Beschleunigerkarte mit 16MB VRAM
DirectX 7-kompatible Soundkarte
DirectX 7 oder höher
4X CD-ROM-Laufwerk
500 MB freier Speicherplatz auf der Festplatte
Tastatur und Maus

Empfohlenes System:

PIII/750 MHz oder ein vergleichbarer Prozessor
Windows 98/00/ME/XP
128 MB RAM
DirectX 8-kompatible AGP-3D-Beschleunigerkarte mit 32MB VRAM
DirectX 8-kompatible Soundkarte
DirectX 8 oder höher (auf der CD enthalten)
4X CD-ROM-Laufwerk
600 MB freier Speicherplatz auf der Festplatte
Tastatur und Maus

INSTALLATION DES SPIELS

Legen Sie die "Battle Realms"-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn der InstallShield-Assistent aufgerufen wird, müssen Sie sich zwischen einer Voll- oder einer benutzerdefinierten Installation entscheiden. Sollte InstallShield nicht automatisch aufgerufen werden, so müssen Sie zuerst auf das Symbol "Arbeitsplatz" auf Ihrem Desktop und dann auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerkes doppelklicken. Starten Sie in dem daraufhin erscheinenden Fenster die Datei "setup.exe".

Wenn Sie die Vollinstallation auswählen, werden alle Komponenten des Spiels Battle Realms auf Ihrer Festplatte installiert. Dies erfordert mehr Speicherplatz auf Ihrer Festplatte, aber Sie können so auf alle Spielemente direkt zugreifen.

Wenn Sie selbst entscheiden möchten, welche Komponenten installiert werden sollen, können Sie die benutzerdefinierte Installation wählen. In diesem Fall können Sie die zu installierenden Komponenten selbst aus einer Liste auswählen. Danach müssen Sie festlegen, auf welchem Laufwerk Battle Realms installiert werden soll.

Anmerkung: Alle Elemente können zu einem späteren Zeitpunkt nachinstalliert werden.

Dies ist eine Kurzbeschreibung aller Punkte, die Sie beachten müssen, um in der Welt der Battle Realms zu überleben – durch diese Welt navigieren, Truppen kommandieren und einen erfolgreichen Clan aufzubauen. Diese Konzepte werden detailliert in späteren Abschnitten dieses Handbuchs beschrieben. Wenn Sie wollen, können Sie sich mit diesem Kapitel schnell in Battle Realms einlesen und den Rest dieses Handbuchs dafür nutzen, einzelne Aspekte zu klären.

SPIELBEGINN

Sobald Sie Battle Realms starten, erscheint das Hauptmenü. Um im Einzelspielermodus zu spielen, klicken Sie auf **Neues Spiel**. Wählen Sie **Multiplayer**, wenn Sie gegen andere menschliche Spieler antreten möchten.

Neues Spiel

Hier können Sie zwischen **Kenjis Reise**, **Schlacht** oder **Spiel laden** entscheiden. **Kenjis Reise** versetzt Sie in die Rolle von Kenji, Prinz des Drachen-Clans und der letzte des edlen Geschlechtes der Tarrant, der aus dem Exil zurückkehrt, um seinem Schicksal gegenüberzutreten. Im Modus **Schlacht** kämpfen Sie gegen Computer-Gegner. Falls Sie bereits ein Spiel gespielt haben, können Sie dieses mit **Spiel laden** wieder aufrufen.

Multiplayer

Wenn Sie die Option **Multiplayer** wählen, können Sie entweder ein **LAN-Spiel** im lokalen Netzwerk starten oder – sofern Sie über eine Internetverbindung verfügen – mit GameSpy oder einer bestimmten IP-Adresse über das **Internet** gegen andere Spieler antreten. Um dies zu tun, müssen Sie zunächst eine Spieler-Identität festlegen, einen Namen wählen, den Erfahrungsgrad festlegen, sowie den Clan und eine Farbe bestimmen, um Ihre Einheiten im Spiel identifizieren zu können.

EINSTELLEN DER SPIELOPTIONEN

Bevor Sie ein Spiel beginnen, sollten Sie erst einmal die Einstellungen für das Spiel unter dem Menüpunkt **Optionen** vornehmen, um so das Spiel für Ihr System zu optimieren oder es einfach nur so einzustellen, wie es Ihren Wünschen entspricht.

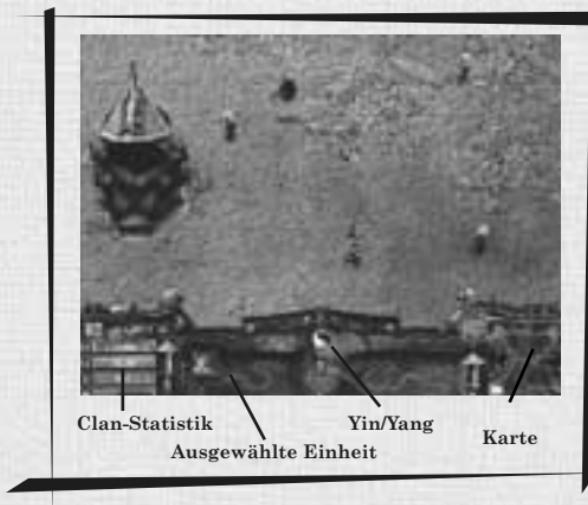
Unter **Grafikoptionen** können Sie die Parameter für die Darstellung des Spieles einstellen. **Auflösung** und **Detailstufe** haben auch Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit: Sollte das Spiel nur langsam oder mit Unterbrechungen auf Ihrem Computer dargestellt werden, so können Sie diese Parameter reduzieren, um den Spielablauf zu beschleunigen.

Mit den **Soundoptionen** legen Sie die verschiedenen Lautstärken fest. Sie können die Lautstärke von Musik, Soundeffekten und Sprache voneinander unabhängig konfigurieren.

Spieleinstellungen bezieht sich auf das eigentliche Spiel, dessen **Geschwindigkeit** und den Schwierigkeitsgrad. Falls Sie die Option **Blut-Modus** abgeschaltet haben, werden die grafischen Gewaltdarstellungen des Spieles deaktiviert.

ANSICHT DER WELT

Nun, Sie haben das Spiel gestartet. Auf dem Bildschirm vor Ihnen befindet sich die Welt von Battle Realms. Der Großteil des Bildschirms wird von der 3D-Ansicht der Welt bestimmt, ihrer Landschaften und Bewohnern. Auf dem unteren Fünftel werden verschiedene Informationen über diese Welt angezeigt, die Einheit und die Anzahl der Ressourcen werden links, gewählte Einheiten in der Mitte und eine Karte der Welt rechts dargestellt.



Es gibt verschiedene Möglichkeiten, den Blickwinkel einzustellen. Sie können z. B. den Mauszeiger bis an den Rand des Bildschirmes bewegen – die Ansicht wird dann weiter in diese Richtung verschoben. Die Pfeiltasten ($\leftarrow\uparrow\rightarrow\downarrow$) erfüllen dieselbe Funktion (Umschalt-Taste + Pfeiltaste verschiebt die Ansicht langsamer) und Sie können außerdem auf die Karte klicken oder mit gedrückter Taste den Mauszeiger über die Karte ziehen, um die Ansicht so zu verändern. Wenn Sie die linke Maustaste drücken und gleichzeitig die Umschalt-Taste gedrückt halten, wird die Ansicht in Relation zur Ausgangsposition des Mauszeigers mit unterschiedlicher Geschwindigkeit verschoben.

BEFEHLE ERTEILEN

Grundsätzlich wählen Sie mit der **linken Maustaste** die Einheiten aus und mit der **rechten Maustaste** bestimmen Sie, welchen Befehl sie ausführen sollen. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf etwas klicken, dann wird der logischste Befehl für diesen Ort ausgeführt. Sollten Sie zum Beispiel einen Bauern ausgewählt haben und dann auf den Boden klicken, so wird er dorthin laufen. Ein Rechtsklick auf ein Reisfeld bedeutet „den Reis ernten“, auf ein brennendes Gebäude „Feuer löschen“ und so weiter.

Einheiten auswählen

Klicken Sie einfach mal mit der linken Maustaste auf eine Einheit, um diese auszuwählen (Sie werden bemerken, dass diese Einheit nun markiert worden ist).

Sie können auch mehr als eine Einheit auswählen. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie dann die Maus, so öffnet sich ein Rahmen und alle Einheiten innerhalb dieses Rahmens werden gemeinsam ausgewählt. Sie können außerdem mehrere Einheiten auswählen, indem Sie die Umschalt-Taste drücken und mit der linken Maustaste weitere Einheiten anklicken. Jede Einheit, die Sie anklicken, während Sie die Umschalt-Taste gedrückt halten, wird der Gruppe bereits ausgewählter Einheiten hinzugefügt – oder, falls sie bereits ausgewählt wurde, wird sie wieder aus der Auswahl entfernt. Weiter werden durch einen Doppelklick auf eine Einheit alle Einheiten in unmittelbarer Umgebung mit ausgewählt.

In einer Gruppe können eine oder mehrere Einheiten zusammengefasst werden. Drücken Sie Strg und eine Zahl (z. B. Strg + 3) und jede der ausgewählten Einheiten wird dann als Teil dieser Gruppe gespeichert. In diesem Fall erscheint neben jeder Einheit eine Zahl. Nun können Sie diese Gruppe auswählen, indem Sie einfach die entsprechende Zahl drücken. Wenn Sie gleichzeitig die ALT-Taste und eine Nummertaste drücken, wird die Ansicht auf die Position der Gruppe zentriert. Außerdem können Sie durch Drücken der Umschalt-Taste und einer zusätzlichen Zahl Einheiten zu einer Gruppe hinzufügen, der diese Zahl zugeordnet wurde.

Einheiten bewegen

Um eine Einheit zu bewegen, wählen Sie diese aus und klicken dann mit der rechten Maustaste auf den Ort, an den sie sich bewegen soll. Sie können alternativ auch auf die Karte klicken, um einer Einheit anzuzeigen, wohin sie gehen soll. Auf diese Art und Weise können Einheiten auf der gesamten Spielwelt bewegt werden, ohne die Ansicht zu ändern.

Wenn Sie die ALT-Taste und anschließend die rechte Maustaste drücken, wird die Einheit rennen, anstatt zu gehen (was allerdings ihre Energien aufbraucht). Ein Doppelklick mit der rechten Maustaste hat denselben Effekt.

Wenn Sie die Strg-Taste und gleichzeitig die rechte Maustaste drücken, wird die Einheit einen Eilmarsch durchführen, d. h. alle Einheiten auf dem Weg zum Ziel ignorieren.

Sie können auch verschiedene Befehle für die Fortbewegung der Einheiten hintereinander eingeben, so dass die Einheit einem vorbestimmten Weg folgt. Wählen Sie eine Einheit, drücken Sie die Umschalt-Taste und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf verschiedene Punkte in der Landschaft. Die Einheit wird dann in der Reihenfolge, die Sie angeklickt haben, jeden Punkt ablaufen. Eine weiterführende Variante dieser Form von Befehl ist es, Aktionskommandos hintereinander einzugeben. Wenn Sie zum Beispiel einen Bauern auswählen, anschließend die Umschalt-Taste drücken und erst auf ein Reisfeld und danach auf eine Quelle und noch einen Dojo klicken, wird er zunächst einen Sack Reis ernten, ihn abladen, einen Eimer Wasser holen, diesen absetzen und sich danach zu seiner Ausbildung als Speerkämpfer begeben.

Eine Einheit kann jederzeit angehalten werden, wenn Sie die Taste S drücken. Damit werden alle Bewegungsbefehle gelöscht.

KAMPF

Die Männer Ihres Clans sind jederzeit bereit, den Kampf aufzunehmen – wählen Sie einen oder mehrere Krieger aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine feindliche Einheit und Ihre Männer werden sofort angreifen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Gebäude, werden es die Angehörigen Eures Clans zerstören.



Es gibt allerdings noch andere Befehle als die totale Zerstörung. Drücken Sie die Taste G und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf ein Gebäude oder einen Punkt, so werden die ausgewählten Einheiten dieses Gebäude oder den Punkt **bewachen**. Eure Truppen werden diesen Auftrag bis zu ihrem Tod ausführen.

Durch Drücken der Taste **N** werden alle ausgewählten Einheiten **ihre Position verteidigen**. Sie werden sich nicht bewegen, aber jede Einheit, die sich ihr nähert, angreifen.

Durch Drücken der Taste **F** und nachfolgendes Klicken mit der rechten Maustaste können Sie einen Angriff erzwingen – Ihre Krieger werden den Punkt angreifen, den Sie gewählt haben, selbst wenn dies nur nackter Boden sein sollte.

RESSOURCEN

Alle Angehörigen des Clans benötigen Nahrung, eine Unterkunft und entsprechende Ausbildung, um ihrer Aufgabe gerecht zu werden. Unter Umständen kann ein Regenschauer einen Kampf genauso effektiv entscheiden, wie ein Ansturm einer Kavallerie.



Ein guter Anführer wird seine Ressourcen so klug wie nur irgend möglich einsetzen und weiß, wie sie miteinander reagieren. Wasser ist zum Beispiel wichtig, um es zu trinken, aber es hat auch noch andere Verwendungen – es fördert das Wachstum des Reises, beschleunigt die Ausbildung durstiger Krieger und kann Feuer löschen.

In diesem Sinne bilden die **Bauern** die Grundlage jedes Clans. Während die Krieger und Helden sich den Ruhm einheimsen, kümmern sich die Bauern um die Grundbedürfnisse des Clans: Nahrung, Wasser und Unterkunft. Darüber hinaus sind sie aber auch ungeübte Rekruten, die zu Kriegern und sogar Samurais ausgebildet werden können.

Die Bauern wohnen in **Bauernhütten**, die automatisch neue Bauern her vorbringen, je nachdem wie die Bevölkerungsdichte sich verändert. Sie werden sehr schnell geboren, wenn Sie nur noch ein paar Einheiten übrig haben, aber je größer Ihr Clan ist, desto weniger neue Bauern erscheinen. Die Bauernhütten sind sehr wichtig für Ihr Überleben – wenn Sie die letzten davon an den Feind verlieren, kann Ihr Clan erst wieder wachsen, wenn Sie eine neue Hütte errichtet haben.

Die Bauern sammeln die Ressourcen, die Ihrem Clan das Überleben sich ern: **Reis** und **Wasser**. Um Ihre Bauern dazu zu bringen, Reis zu ernten, müssen Sie sie markieren und mit der rechten Maustaste auf ein Reisfeld klicken. Sie werden dann den Reis ernten und ihn in der in der Nähe gelegene Hütte einlagern. Um Wasser zu holen, müssen Sie dieselben Schritte ausführen – klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen See oder einen Brunnen und die Bauern erledigen den Rest.

Denken Sie daran, dass Reis ein Grundnahrungsmittel ist. Wenn es regnet, kann der Reis schneller wachsen und Sie können das Wachstum noch beschleunigen, wenn die Bauern das Feld bewässern. Wählen Sie einen Bauern, drücken Sie entweder die Taste **W** oder klicken Sie auf die Schaltfläche „**Reisbewässerung erzwingen**“ und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf ein Reisfeld. Alternativ können Sie auch das Symbol **Reis bewässern** im mittleren Fenster des Interfaces anklicken und entscheiden, wo bewässert werden soll. Der Bauer wird das Wasser anstatt in die Hütten dorthin tragen.



PFERDE

Die Bauern können auch **wilde Pferde** fangen. Wählen Sie einen Bauern und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein wildes Pferd. Nach ein paar Versuchen sollte der Bauer das Pferd einfangen und zurück in die **Ställe** bringen können, um es dort zu zähmen. Falls Sie noch keine Ställe errichtet haben, dann kann der Bauer das Pferd so lange festhalten, bis Sie damit fertig sind.

(Anmerkung: Wenn Sie dem **Wolf-Clan** angehören, dann werden Sie die Pferde aus einem anderen Grund nützlich finden: als Futter für Ihre tierischen Freunde. Nehmen Sie die Pferde mit in Ihre **Wolfshöhle**)

Sobald Sie das Pferd gezähmt und in die Stallungen gebracht haben, können militärische Einheiten in den Stall kommen und sich zu Reitern ausbilden lassen (siehe Abschnitt **Einheiten ausbilden**). Eine berittene Einheit kann absteigen, indem Sie die Taste **D** drücken oder die Schaltfläche „**Einheiten absteigen lassen**“ (im mittleren Fenster des Interface) anklicken, sobald die Einheit ausgewählt wurde. Praktisch jedes Mitglied Ihres Clans kann auf ein freies Pferd steigen, aber wenn Sie sich zu lange nicht um ein freies, gezähmtes Pferd kümmern, so wird es wieder zu einem Wildpferd.

Eine berittene Einheit genießt Vorteile bei der Bewegung und im Nahkampf. Außerdem haben die Einheiten vom Pferderücken eine weitere Sicht als vom Boden aus. Die Bauern können die Pferde verwenden, um mehr Wasser und Reis zu transportieren.

GEBÄUDE

Für jeden Clan bedeutet der Besitz von Gebäuden den Unterschied zwischen einem ärmlichen Lager und gehender Herrscher-Dynastie. Die Gebäude erfüllen viele verschiedene Funktionen: Hier werden Güter gelagert, neue Einheiten ausgebildet und der Reichtum des Clans demonstriert.



Ihre Bauern kümmern sich um den Aufbau der Gebäude. Wenn Sie einen Bauern auswählen, werden Sie unten auf dem Bildschirm verschiedene Symbole sehen, die anzeigen, welche Art von Gebäuden derzeit gebaut werden können. Bewegen Sie den Mauszeiger über eines dieser Symbole, erscheint der Name des Gebäudes und sein Preis. Falls Sie nicht über ausreichende Mittel verfügen, um ein Gebäude zu errichten, wird das entsprechende Symbol ausgeblendet.

Um ein Gebäude zu errichten, müssen Sie einen Bauern auswählen und dann auf eines der Gebäude aus der Liste klicken. Sie werden bemerken, dass die Flagge des Clans an dem Punkt in der Landschaft dargestellt wird, an der sich Ihr Mauszeiger befindet. Falls das Gebäude an dem gewählten Ort erbaut werden kann, wird ein Schattenbild des Gebäudes eingeblendet.

Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, um dann durch Drehen der Maus zu entscheiden, in welche Richtung das Gebäude ausgerichtet werden soll. Sie können den Bau vorantreiben, indem Sie mehr Bauern für den Bau abstellen. Markieren Sie sie und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf die Baustelle.

Sie können Gebäude genauso auswählen, wie Sie die Einheiten auswählen, aber nur jeweils eins nach dem anderen. Beachten Sie bitte, dass die Gebäude über einen Sammelpunkt verfügen – sobald die Einheiten aus dem Gebäude herauskommen (zum Beispiel, nachdem sie ihre Ausbildung absolviert haben), gehen sie zum Sammelpunkt und warten dort auf neue Anweisungen. Falls der Sammelpunkt eines Gebäudes auf einem anderen Gebäude platziert ist, wird jede Einheit, die aus dem ersten Gebäude austritt, versuchen, in das andere Gebäude zu gelangen.

Um den Sammelpunkt eines Gebäudes festzulegen, müssen Sie das Gebäude auswählen und dann auf die Landschaft oder ein anderes Gebäude klicken. In einer Bauernhütte ist der Treffpunkt dort, wo der neue Bauer steht und auf seine erste Aufgabe wartet. Wenn Sie den Treffpunkt auf ein Reisfeld setzen, werden die Bauern nach Erscheinen sofort mit der Reisernte auf diesem Feld beginnen.

EINHEITEN AUSBILDEN

Viele der Gebäude von Battle Realms sind **Ausbildungslager**, in denen Eure Männer in neuen Kampftechniken ausgebildet werden.

Um eine Einheit in einem dieser Gebäude zu trainieren, müssen Sie die Einheit auswählen und den Mauszeiger über dieses Gebäude bewegen. Eine Nachricht wird in der unteren linken Ecke angezeigt, die angibt, zu was die Einheit hier ausgebildet werden kann und wie viel die Ausbildung kosten wird. Klicken Sie dann einfach mit der rechten Maustaste auf das Gebäude. Jeder noch so alte Kämpfer kann neue Techniken lernen – nur sehr wenige haben es geschafft, Meister in allen Kampftechniken zu werden.

Jede Einheit wird durch ihre Ausbildungsgeschichte definiert. Alle Kämpfer waren einst kampfunerfahrene Bauern und die Kombination von Ausbildung in verschiedenen Disziplinen — die Einheiten-Alchemie — macht dann den Unterschied zwischen einem Alchimisten und einem Kabuki-Krieger aus. Ein Bauer, der in den Bereichen A und B ausgebildet wird, wird so zu einem anderen Kämpfer als einer, der in den Bereichen B und C ausgebildet wird. Falls diese beiden sich dann wieder gegenseitig ausbilden würden, so dass beide dann in den Bereichen A, B und C ausgebildet sind, dann gehörten sie beide derselben Einheitenklasse an.

Es können auch mehrere Ausbildungsbefehle hintereinander eingegeben werden. Wenn Sie zum Beispiel drei Drachenkrieger auswählen und auf die Hütte des Alchimisten klicken, dann werden sie einer nach dem anderen ausgebildet, bis sie alle drei zu Samurais geworden sind.

EINHEITEN AUFWERTEN

Einige Gebäude können mit besonderen **Ausbildungstechniken** aufgewertet werden, so dass die Einheiten, die darin ausgebildet werden, eine besondere Fähigkeit erhalten. Jedes Gebäude zeigt diese Techniken als Symbole im Informationsfeld an. Diese werden so lange ausgegraut, bis sie wirklich zur Verfügung stehen. Diese Vorteile werden verfügbar, indem Sie **Yin** oder **Yang** einsetzen (siehe Abschnitt „Yin und Yang“).

Einzelne Einheiten können ebenfalls aufgewertet werden, indem Sie in bestimmten Gebäuden **Kampfeigenschaften** gegen Reis und Wasser eintauschen. Diese können verschiedene Formen annehmen und reichen von meditativen Disziplinen bis hin zu den neuesten alchimistischen Tricks. Wählen Sie eine Einheit aus und aktivieren Sie die Eigenschaft, indem Sie auf die Taste **B** drücken oder auf das Symbol **Kampfeigenschaften** klicken. Das kann den Kämpfer unter Umständen Kraft kosten, aber das Resultat rechtfertigt diesen Verlust.



Im folgenden Kapitel wird das Interface erläutert und beschrieben, welche Funktion die einzelnen Elemente haben.

Beachten Sie, dass, wenn Sie mit der Maus auf verschiedene Teile des Bildschirms zeigen, in der linken unteren Ecke ein Text erscheint, der die Elemente kurz beschreibt.

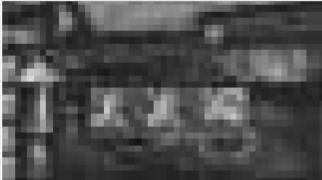


Einige der wichtigsten Spielbefehle können über Symbole auf dem Bildschirm oder durch ein Tastenkürzel eingegeben werden. Eine Liste aller Tastenkürzel finden Sie in **Anhang A**.

EINHEITEN AUSWÄHLEN

Sie können Einheiten auswählen, indem Sie mit der linken Maustaste darauf klicken oder die linke Maustaste gedrückt halten und einen **Rahmen** um die Einheiten ziehen.

Ausgewählte Einheiten werden durch vier Pfeile markiert. Zusätzlich werden auch zwei horizontale Balken angezeigt. Der obere zeigt an, wie viel **Lebensenergie** der Einheit noch verbleibt, der untere, **blaue**, zeigt die **Ausdauer** an. Wenn Sie einen Bauern auswählen, erscheint ein dritter Balken, der anzeigt, wie viel Reis oder Wasser er gerade trägt.



Am unteren Bildschirmrand werden die ausgewählten Einheiten durch Symbole dargestellt, zusammen mit den Anzeigen für Lebensenergie und Ausdauer. Sie können einzelne Einheiten auswählen, indem Sie auf das entsprechende Symbol klicken.

Sie wählen mehrere Einheiten derselben Art zur selben Zeit aus, indem Sie auf eine Einheit doppelklicken.

GEBAÜDE AUSWÄHLEN

Gebäude werden genauso wie Einheiten ausgewählt. Wenn Sie ein Gebäude auswählen, wird es markiert und eine Anzeige wird eingeblendet, die angibt, in welchem **Zustand** es sich befindet. Wird gerade jemand im Gebäude ausgebildet, wird dessen Fortschritt in Form einer blauen Linie angezeigt.

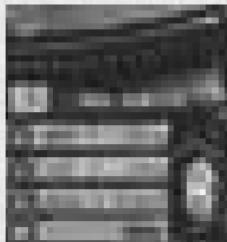
Am unteren Bildschirmrand werden neben diesen Informationen auch Symbole angezeigt, die Aufschluss darüber geben, welche Techniken in diesem Gebäude erlernt werden können (diese stehen allerdings erst dann zur Verfügung, wenn Sie über entsprechendes Yin oder Yang verfügen).



Bei einigen besonderen Gebäuden werden andere Informationen angezeigt. Ein **Wachturm** zeigt die Zahl der Gefangenen an (falls welche gefangen gehalten werden). Über eine Schaltfläche können Sie der Einheit befehlen, den **Wachturm** zu verlassen. Zusätzlich verfügt jeder **Wachturm** auch über besondere Kräfte, die eingesetzt werden können, wenn er durch eine Einheit besetzt wird. Eine **Festung** zeigt die **Zen-Meister, Mönche oder Ninjas** an, die rekrutiert werden können und ihren Preis. In der **Bauernhütte** können Sie über eine Schaltfläche **Bauernproduktion** aktivieren oder deaktivieren (Hinweis: Sie müssen immer über mindestens eine Hütte verfügen, die Bauern produziert).

RESSOURCEN

Am unteren, linken Bildschirmrand werden verschiedene Statistiken Ihres Clans und deren Ressourcen angezeigt: Reis, Wasser und Angehörige des Clans. Die linke Zahl zeigt an, wie viele der einzelnen Ressourcen Sie zur Verfügung haben, die rechte Zahl die maximale Anzahl der Ressourcen, die Sie derzeit lagern oder unterhalten können. Die blaue Leiste zeigt an, wie lange es noch dauern wird, bis Sie Ihren nächsten Bauern produziert haben.



WARNUNG VOR BESTIMMTEN AKTIONEN

In der Mitte des Informationsfeldes wird vor bestimmten Ereignissen ein kleines Symbol erscheinen, um diese anzukündigen. Klicken Sie einfach auf das Symbol, um direkt zum Ort des Geschehens zu gelangen. Falls dieses Ereignis aus mehreren Begebenheiten besteht, können Sie durch erneutes Klicken auf das Symbol durch die einzelnen Begebenheiten durchschalten

Unbeschäftigt Bauer: Dieses Symbol wird dargestellt, falls ein Bauer nichts mehr zu tun hat.

Gebäude in Flammen: Dieses Symbol erscheint, wenn eines Ihrer Gebäude brennt.

Kampf: Dieses Symbol erscheint, wann immer einer Ihrer Gefolgsleute in einen Kampf verwickelt ist.

DIE MINIKARTE

Die **Minikarte** ist mehr als nur eine Darstellung Ihres Territoriums. Sie zeigt, wo sich Ihre Einheiten befinden. Außerdem erscheint eine Warnung, wenn etwas geschieht. Sie können die Minikarte verwenden, indem Sie mit der linken Maustaste auf die gewünschte Stelle klicken oder indem Sie die Anzeigemarkierung auf diese Stelle ziehen. Auf diese Weise können Sie Ihren Einheiten auch den Befehl erteilen, sich an einen bestimmten Ort auf der Karte zu begeben, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Stelle klicken.

Kartenmeldungen POSITION ANSEHEN und HIER KÄMPFEN

- Wenn Sie zuerst auf dieses Symbol und anschließend auf den Bildschirm oder auf einen Punkt auf der Karte klicken, senden Sie an alle Verbündeten eines Multiplayer-Spiels die Nachricht, sich diesen Punkt näher anzuschauen.
- Wenn Sie zuerst auf dieses Symbol und anschließend auf den Bildschirm oder auf einen Punkt auf der Karte klicken, senden Sie an alle Verbündeten eines Multiplayer-Spiels die Nachricht, dass an dieser Stelle ein Kampf stattfinden wird (oder bereits stattfindet).

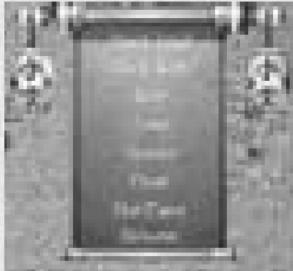
YIN UND YANG

In der Mitte des Informationsfeldes befindet sich ein Yin/Yang-Symbol. Wenn Sie Yin- oder Yang-Energie sammeln, wird diese rechts oder links des Symbols angezeigt. Yin wird als schwarze Perlen auf der rechten Seite, Yang als weiße Perlen auf der linken Seite des Symbols angezeigt.

OPTIONSMENÜ

Klicken Sie entweder auf die Schaltfläche Menü oder drücken Sie <Esc>, um das Menü **Optionen** aufzurufen. Hier finden Sie die Optionen **Speichern**, **Laden**, **Schnellspeichern**, **Schnellladen**. Außerdem können Sie hier Ihre strategischen **Ziele** anzeigen lassen oder das Spiel **beenden**.

Wenn Sie auf den Menüpunkt **Optionen** klicken, öffnet sich ein Menü, in dem Sie die **Einstellungen** wie Grafik, Sound usw. vornehmen können.





Was ist **Yang** und **Yin**? Mehr als nur Leben und Tod, warm und kalt, Licht und Schatten – diese Definitionen sind zu einfach. Yin und Yang stehen für Energie, Philosophie, spirituelle Pfade und noch viel mehr. Zusammen stellen sie das Universum dar und wenn das eine wächst, schwindet das andere.

Die schattige Seite eines Berges, der Winter, der das Frühjahr vorausahnen lässt, der Verfall, dem jedes Leben bestimmt ist – all dies wird neben anderen Eigenschaften von **Yin** ausgedrückt. Wie können Sie **Yin** sammeln? Fördern Sie Chaos und Verfall. Bilden Sie die Männer Ihres Clans dazu aus, zu zerstören und Unfrieden zu stiften, senden Sie sie aus, das Land zu verwüsten und Sie werden entsprechend entlohnt werden.

Strahlender Sonnenschein auf klarem Gewässer oder die Kraft, mit der ein Grashalm auf der Suche nach Sonne durch einen Stein dringen kann – dies sind die Elemente, die **Yang** beschreiben. Wie erhalten Sie mehr **Yang**? Fördern Sie Wachstum und Vitalität, vergrößern Sie Ihren Clan und vernichten Sie die Feinde im Namen des Wohlstands.

Als Spieler können Sie diese Energien für Ihren Kampf einsetzen. Am oberen Rand des Informationsfeldes befindet sich das Yin/Yang-Symbol. Die **Yin**-Energien werden als schwarze Perlen auf der rechten Seite und **Yang**-Energien auf der linken Seite als weiße Perlen dargestellt. Zu Beginn ist es recht einfach, **Yin**- und **Yang**-Perlen zu erhalten, aber je mehr Sie bereits besitzen, desto schwieriger wird es, noch mehr zu erhalten.

Der Drachen-Clan und der Wolf-Clan folgen dem Weg des Yang, während Schlange und Lotus sich für Yin entschieden haben. Mit Ihren Aktionen können Sie die Energien des einen oder anderen verstärken, allerdings nicht beide gleichzeitig.

Die Verwendung von Yin und Yang

Sie werden herausfinden, dass, egal welchen Weg Sie verfolgen werden, Sie dieser stärken wird. Sie werden sich mit anderen verbünden und sie dazu bringen, mit Ihnen zusammen in den Kampf zu ziehen.

In den Gebäuden, in denen Sie Einheiten ausbilden, werden Yin und Yang auch verwendet, um einzelne Kampftechniken noch besser verstehen zu können – dabei erhalten Sie evtl. zusätzliches Wissen über die Verarbeitung von Metall zum Schmieden der Klingen oder eine mentale Technik, um das Chi besser konzentrieren zu können. Gleichzeitig haben die Zen-Meister Ihres Clans auch die Fähigkeit, auf die Yin- und Yang-Energien des Clans zuzugreifen, um mächtiger zu werden.

Wählen Sie einen Helden oder ein Gebäude aus, woraufhin Symbole mit den zur Verfügung stehenden Techniken angezeigt werden – klicken Sie einfach auf ein Symbol, um die entsprechende Technologie zu aktivieren. Jede Technologie kostet eine gewisse Menge an Energie und steht erst dann zur Verfügung, wenn Sie über ausreichend Yin oder Yang verfügen.

Es ist ausgesprochen wichtig, dass Sie Ihre kleinen Dörfer gut beschützen – sobald Sie Ihren letzten Bauern und die letzte Bauernhütte verlieren, können Sie Ihren Clan nicht mehr vergrößern und der Kampf ist verloren.

Um dies zu verhindern, müssen Sie Ihre Gebäude schützen und sie in Stand halten. Ihre Bauern können die Gebäude reparieren – wählen Sie einen Bauern aus und drücken Sie auf die Taste **R** oder die Schaltfläche „**Reparatur erzwingen**“ und klicken Sie anschließend mit der **rechten Maustaste** auf ein **beschädigtes Gebäude**. Sie können aber auch einem einzelnen Bauern diese Arbeit übertragen: Markieren Sie einen Bauern und wählen Sie in seinem „Bau-Menü“ die Option „Reparieren“. Sie können diese Arbeit auch mehreren Bauern übertragen, damit sie schneller ausgeführt wird.

Falls ein Gebäude **brennt**, wird ein entsprechendes Symbol eingeblendet, um Sie zu warnen – klicken Sie darauf, um dorthin zu gelangen. Markieren Sie Ihre Bauern und klicken Sie mit der **rechten Maustaste** auf das **brennende Gebäude**. Daraufhin werden Ihre Bauern Wasser holen, um das **Feuer zu löschen**.

Um Ihr Dorf zu schützen, müssen Sie unbedingt **Wachtürme** errichten und bemannen. Durch diese Wachtürme könne Sie weiter sehen, so dass Sie so rechtzeitig vor Angriffen gewarnt werden. Zusätzlich bieten sie Ihren Einheiten eine hervorragende Angriffsposition. Die **Wachtürme** sind außerdem mit einer besonderen Fähigkeit ausgestattet, die Ihnen je nach Clan, dem Sie angehören, verschiedene Vorteile im Kampf bieten. Wenn Sie den Wachturm auswählen, wird im Informationsfeld angezeigt, welche Fähigkeit dem Wachturm zu eigen ist.

Wachtürme sind nahezu unnütz, wenn sie nicht bemannnt sind. Wenn er mit einem Nahkämpfer bemannzt ist, werden die besonderen Kräfte des Turms freigesetzt, wenn Sie den Turm dagegen mit einem Kämpfer bemannen, der im Umgang mit Fernwaffen ausgebildet ist, dann verfügen Sie zusätzlich über tödliche Feuerkraft. Der **Wachturm** kann nur von einem Soldaten bemannzt werden, wählen Sie ihn sorgfältig aus.



SCHLANGEN-CLAN

GESCHICHTE



Jedermann ging eigentlich davon aus, dass der Drachen-Clan ewig währen würde, aber an dem Tag, an dem die Welt auseinanderbrach, sah Tarrant der Jüngere seinen toten Vater und die kläglichen Überreste seines Reiches vor sich. Sie wurden von einem unschlagbaren Feind besiegt, dem die Ehre der Krieger und ihre Ideale wenig kümmerten. Ihre besten Krieger waren gefallen und nur eine schnelle Flucht und ein verzweifeltes Opfer hatten es ihnen ermöglicht, überhaupt zu entkommen. Diejenigen, die überlebt hatten, konnten sich nicht mehr mit sich selber identifizieren. Der Drachen-Clan existierte nicht mehr.

Tarrant der Jüngere traf die schwerste Entscheidung seines Lebens: er rief die letzten Überlebenden des Drachen-Clans und ein halbes Duzend Überlebende anderer Clans, die vor der Horde flüchteten, zusammen und vereinte sie unter einem Namen und unter einem Banner. Sie waren nicht mehr so stolz, wie sie einst als Drachen waren, aber sie würden alles tun, um zu überleben und dort wo ihre Stärke sie im Stich gelassen hatte, List einzusetzen.

So wurden sie zu Schlangen. Viele der alten Traditionen wurden beibehalten, jedoch mit einem anderen Geist gelehrt. Die Krieger kämpften nicht mehr, um den Tod zu ehren, sondern hauptsächlich, um dem Tod zu entgehen. Die Bauern säten nicht mehr für eine harmonische Welt aus, sondern um weiter zu kommen und an den Feiertagen Bier zu kaufen. So wie die Drachen zu Schlangen wurden, wurden die Samurai zu Ronin. Aber zumindest haben wir überlebt!

SCHLANGEN-EINHEITEN

Bauern: "Die ganze Nacht schuften und am Tag wie ein Sklave arbeiten – um endlich weiterzukommen ist dies der einzige Weg."

Die Bauern des Schlangen-Clans sind fleißige Arbeiter – ganz egal wie anstrengend ihre Arbeit auch sein mag: Die Angst vor den Stiefeln und der Peitsche lässt sie weitermachen. Jeder von ihnen träumt jedoch davon, eines Tages der Fürst zu sein, der die Peitsche selber in der Hand hält und Befehle erteilt.



Schwertkämpfer: "Bevor man mir mein Schwert gab, war ich gar nichts in dieser zerstörten Welt. Jetzt spürt Ihr meine Klinge und damit meinen Triumph!"

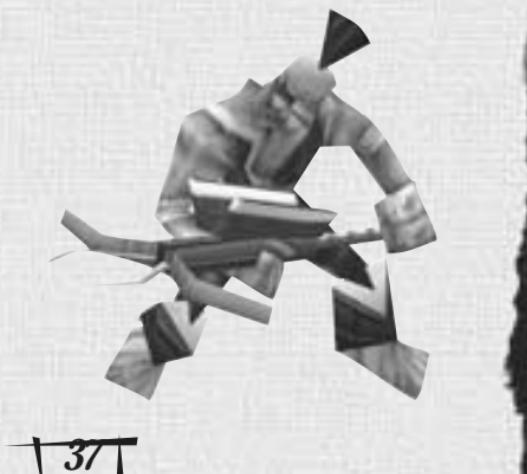


Ein weiser Schlangen-Daimyo weiß, dass Grausamkeit und Gerissenheit am schnellsten in den ohnehin schon verdorbenen Seelen wachsen. Deshalb werden die meisten ihrer Schwertkämpfer aus den lautesten, arrogantesten Männern rekrutiert, die ihre Tavernen zu bieten haben. In den lauten und chaotischen Bierhäusern lernen sie viel, darunter auch den nützlichen Trick, fliegenden Objekten während der Flucht auszuweichen. Die Bauern, die einen Edelmann in solch einem Aufruhr verletzen, werden oft vor die „Wahl des Schwertes“ gestellt: als Schwertkämpfer in die Dienste des Edelmannes zu treten oder im Morgengrauen unter seinem Schwert zu sterben.

Die Disziplin des militärischen Lebens verwandelt diese gewöhnlichen Raufbolde schnell in tödliche Kämpfer. Ihnen wird auch nur dann gestattet, zu trinken, wenn sie gesiegt haben - und durstige Schwertkämpfer kämpfen wie die Teufel.

Rauben: Es verwundert nicht, dass viele Schwertkämpfer Freunde unter den Dieben haben. Von ihnen haben sie gelernt, den Feinden in der Hitze des Gefechtes wertvolle Gegenstände zu entwenden.

Glasschwert: In der Schmiede werden geheime Techniken verwendet, um Glas mit Stahl zu verbinden und so diese exquisiten tödlichen Schneiden zu schmieden. Sie zersplittern beim Aufprall, aber ein einziger brutaler Schlag damit kann einen Mann in zwei Hälften teilen.



Armbrustschütze: “*Den schmerzvollen Schrei eines Feindes hört man am besten aus sicherer Entfernung.*”

Die Taktiker des Schlangen-Clans betrachten den Langbogen als ein umständliches Relikt, das sehr lange Ausbildungszeiten voraussetzt, abgesehen von der Kraft, die es braucht, um ihn zu bedienen und die in den vorderen Linien besser eingesetzt werden könnte. Sie ziehen die Armbrust vor, die leicht zu bedienen ist und schnell abgeschossen werden kann. Sein Bolzen wird dennoch mit sehr viel Kraft einschlagen. Eine effektive Ausbildung an der Armbrust kann in Tagen gemessen werden, nicht in Wochen.

Als Armbrustschütze werden normalerweise leichtfüßige und drahtige Männer gewählt, die sich dem Kampf mit einem kräftigen Gegner eher durch Fortlaufen entziehen. Wenn sie aber in Gruppen auftreten, dann können selbst Neulinge unter den Armbrustschützen eine tödliche Gefahr für erfahrene Krieger darstellen.

Schwächebolzen: Diese Bolzen werden besonders gerne unter den Mitgliedern der Diebeszunft benutzt. Sie enthalten Spuren eines seltenen chemischen Giftes, das die Muskeln einfrieren lässt und die Feinde somit verteidigungsunfähig macht.



Phosphorbolzen: Diese Fackeln enthalten unter anderem Chemikalien, die auch in den Schmieden verwendet werden. Sie helfen ungemein dabei, die Gegend auszukundschaften und beleuchten entfernt liegende Ziele sehr gut.

Musketier: “*Was? Angst vor einem kleinen Donnerschlag, mein Kind? Dann versteckt Ihr Euch besser unter Eurem Bett, sonst wird mein Schlag Euch töten.*”

Die Musketiere sind ohne jeden Zweifel die hochmütigsten Kämpfer unter den Schlangen. Stolz tragen sie ihre teuren Waffen und brüsten sich ob der Ausbildung, die sie benötigen, um diese abzufeuern. Dabei stolzieren sie durch die Kasernen in einer Art und Weise, die sie nicht gerade zu den beliebtesten unter den Kameraden macht. Wenige trauen sich jedoch, offen gegen sie zu protestieren. Der Schlag eines Schwertes bedeutet nicht viel für jemanden, der andere mit dem Schnippen seines Fingers unter die Erde bringen kann und ein Musketier verfehlt sein Ziel nur selten.

Obwohl ihre Musketen mit einer erschreckenden Genauigkeit durch Rüstungen schlagen und in das Fleisch eindringen, sind sie dennoch schwierig zu überwinden und verfügen über eine niedrige Feuerrate. Man muss allerdings zugeben, dass Musketiere ob ihres Mutes, solch eine Waffe im Kampfgefecht nachzuladen, bewundert werden müssen. Wenn sie jedoch eine bessere Beziehung zu den Schwertkämpfern entwickeln würden, die sie verteidigen, würden sie unter Umständen länger leben.

Zielfernrohr: Die Mitglieder der Diebesgilden, immer auf der Suche nach neuen Entwicklungen, verwenden in diesen Fernrohren, die besonders von der feindlichen Kavallerie gefürchtet werden, seltenes und aufwendig hergestelltes Glas. Diese Fernrohre erlauben es den Musketieren, selbst weit entfernte Ziele mit unglaublicher Genauigkeit zu treffen.

Sprengschuss: In der Metallschmiede wird das Rohr einer Muskete mit Stahlkugeln gefüllt. So wird statt eines einfachen Schusses eine ganze Explosion ausgelöst. Diese kann eng beieinander stehende Feinde ziemlich übel mitspielen.

Räuber: “*Nehmt mit, was ihr könnt und verbrennt den Rest, Kameraden!*”

Das Leben bei den Schlangen ist nicht einfach und es gibt einige unter ihnen, die – entweder aus Faulheit, weil ihnen ein Unglück zugestoßen ist oder einfach aus Pech – keinem Beruf nachgehen können, durch den sie sich ihren Lebensunterhalt verdienen könnten. Diese verbitterten Männer werden oft zu grausamen Räubern, die sich nachts in Dörfer schleichen und sie niederbrennen, nachdem sie diese ausgeraubt haben. Den Feind durch einen dichten Wald hindurch auszuspähen ist eine der herausragenden Eigenschaften der Räuber.

Intelligente Schlangengenerale wissen um die Fähigkeiten dieser Männer und nehmen sie in ihren Dienst auf. Als Gegenleistung verzeihen sie ihnen ihre kriminellen Taten. Mit ihren Fackeln und Laternen eignen sie sich nicht für einen Nahkampf, jedoch hervorragend dafür, die Befestigungen ihrer Feinde zu Asche zu brennen.

Buschfeuer: Räuber sind bösartige Kämpfer und Plünderer, aber nicht immer brillante Strategen. Die Gerissensten unter ihnen werden oft zu professionellen Dieben, die lernen, wie man Feuer in Reisfelder und an Wälder legt und so die Lebensgrundlagen der Feinde zerstört und zugleich Spuren verwischt.

Krähenfüße: In der Metallschmiede werden diese teuflischen vierzackigen Sterne geschmiedet, bei denen immer ein Nagel nach oben zeigt. Wer Räuber verfolgt und nicht auf den Boden unter seinen Füßen achtet, kehrt oft für den Rest seines Lebens verkrüppelt zurück.





Bandit: "Wer sich opfert ist ein Idiot. Es mag ja sein, dass der Tod ehrenvoll sein kann, aber den Profit machen die Lebenden."

Auf dem Schlachtfeld gibt es mehr als eine Art, sich hervorzu tun. Alte Banditen lehnen die anstrengende Ausbildung, die rigorose Selbstdisziplin und den strikten Ehrenkodex ab, der von den alten Meistern der Kampfkunst gelehrt wird. Viele von ihnen haben allerdings mehr Tote gesehen, mehr Blut vergossen und mehr Kämpfe überstanden als die herausragendsten der Samurais. Das Geheimnis ihrer Langlebigkeit: Kehre nie einem atmenden Feind den Rücken zu, greife nie einen stärkeren Feind an und nimm keine Gefangenen.

Die Art des Banditen, das Schwert zu führen ist chaotisch, unvorhersehbar und stürmisch, besonders wenn er sich in die Ecke getrieben fühlt. Da er sich jahrelang von dem ernähren musste, was er vorfand, wird er sich immer die Zeit nehmen, einem gefallenen Feind die Nahrung und ein bisschen Wasser abzunehmen. Er kann sehr gut mit der Armbrust umgehen und weiß genau, wohin er schießen muss, um seine Feinde zu verkrüppeln.

Schleichen: Mit etwas zusätzlicher Mühe kann sich ein Bandit auf seinen Reisen nahezu unsichtbar machen.

Lähmungspfeile: In der Metallschmiede wird die Munition der Banditen mit einem schnellwirkenden Gift bestrichen. Dieses schadet seinem Opfer nicht dauerhaft, verursacht jedoch schmerzvolle Muskelzuckungen und macht den Feind so hilflos.

Kanonier: "Mich besiegen? Ha! Ihr würdet einen Schuss aus diesem Monstrum nicht überleben, selbst, wenn Ihr ihn selber abfeuern würdet."



Während die Musketiere der Schlangen arrogant und unbeliebt sind, werden die Kanoniere respektiert und gefürchtet. Sie tragen enorme Kanonen, die aus soliden Baumstämmen geschnitten und mit Roheisen geschmiedet werden. Kaum ein anderer Mann könnte diese Kanonen selber tragen, aber diese schweigenden Kanoniere ziehen diese stoisch über das Schlachtfeld. Die Kanonen feuern schwere Eisenkugeln mit einer solchen Kraft ab, dass sie oft mehrere Männer gleichzeitig niedermetzeln, während sie durch die panisch flüchtenden Feindeslinien peitschen. Einzelne Kanoniere, praktisch Einmann-Belagerungsmaschinen und normalerweise sehr geübte Maurer, können aus Granit geschaffene Festungen in wenigen Minuten zerstören.

Im Nahkampf schlagen sie mit ihren mächtigen Gewehren um sich und zerschmettern den Feinden dabei die Knochen. Sie sind jedoch nicht in der Lage, sich ob der Last, die sie mit sich führen, den Schlägen der Feinde zu entziehen und müssen von der Infanterie gedeckt werden, um wirklich effektiv arbeiten zu können.

Rauchbomben: Die Zunft der Diebe hat schon seit langem kleine Rauchbomben entwickelt, um während ihrer wagemutigen Flucht Verwirrung unter den Verfolgern zu stiften. Diese größeren Versionen sind ein probates Mittel, um Chaos auf dem Schlachtfeld zu erzeugen.

Minen: Diese kompakten Explosionskörper, die man in der Metallschmiede erwerben kann, werden von dem Druck der Kanone tief in den Boden getrieben, wo sie harmlos schlafen, bis ein unvorsichtiger Tritt des Feindes sie erweckt.

Ronin: *“Das Leben ist ein dunkler Wald, in dem die Bestien töten müssen, um ihr Überleben zu sichern. In solch einem Wald ist es besser, ein Mann denn ein Mensch zu sein.”*

In jedem Zeitalter und in jedem Land gibt es Männer, deren Mut geradezu sprichwörtlich ist. Männer, deren glänzende Schwerter in den Alpträumen Hunderter von Witwen erscheinen und deren Kampfkunst jenseits aller menschlichen Vorstellungskraft liegt. So war es mit den Samurai des Drachen und so ist es mit den Ronin des Schlangen-Clans: Dunkle Abbilder des Gegenstücks ihrer Ahnen, lehnen sie den Ehrenkodex der Samurai als Schwäche ab, widmen ihren Kriegskünsten aber mindestens ebensoviel Aufmerksamkeit. Solche Männer werden zu tödlichen Feinden

- auch außerhalb des Schlachtfeldes.



Im Kampf schwingen sie rasiermesserscharfe Katanas und bauen darauf, dass ihr unglaubliches Können mit zwei Klingen diejenigen verjagen wird, die nicht einmal eine davon mit derselben Kraft bewegen könnten. Um diesen komplexen Kampfstil zu beherrschen, trainieren sie ausschließlich mit Klingen und verschmähen den traditionellen Bogen der Samurais. Wenn einer dieser abgehärteten Veteranen dennoch im Kampf fällt, dann verflucht sein angestaurter Grimm und die Bitterkeit in ihm den Ort seines Todes und stachelt gleichzeitig seine Verbündeten zur Rache an.

Blutsbande: Die Diebesgilde unterrichtet keine Schüler, sie haben jedoch Zugang auf das Wissen der schwarzen Magie. Wenn sie diese einsetzen, kann ein willensstarker Ronin eine andere Seele seiner eigenen Untertan machen. Solch ein Ronin wird unverwundbar, da seine Wunden auf magische Weise auf den hilflosen Körper seines Sklaven übertragen werden.

Yin-Klinge: Wenn die Katanas der Ronins mit einer bestimmten Eisen- und Blutlegierung in der Schmiede gepanzert werden, können diese die Lebensenergie aus den Körpern ihrer Opfer ziehen. Damit wird deren Energie auf die Ronins übergeleitet und erhöht die mystische Yin-Energie, die diese Meister so trefflich zu verwenden wissen.

Fächer-Geisha : *“Die meisten Menschen denken, wir sind nur für die Unterhaltung unserer Gäste da. Nur wenigen ist bewusst, dass uns diese Gäste vollkommen ausgeliefert sind.”*

Die Fächer-Geisha ist eigentlich das stärkste und stabilste Mitglied des Schlangen-Clans. Tag für Tag muss sie der unordentlichen und unhöflichen Armee der Schlange zu Diensten sein, ihren Durst stillen und die Egos der Prahler befriedigen, um zu überleben. Obwohl sie sehr schön ist, hat eine Schlangen-Geisha einen gewissen harten Zug in ihrem Charakter.

Sie scheuen sich nicht davor, an einem Kampf teilzunehmen, meist ist es ihnen sogar lieber, ihren Dienst auf dem Schlachtfeld, als im Badehaus zu verrichten. Sie können außerdem ihre rasiermesserscharfen Metallfächer mit einer unglaublichen Geschicklichkeit und Kraft um sich schwingen. Diese Waffen erscheinen sehr leicht und delikat, sind aber für die Gegner tödlich, die sie unterschätzen – dasselbe gilt im übrigen für die Fächer-Geishas selbst.



Dunkler Pakt: Die Fächer-Geishas verstehen sich relativ gut mit den Dieben, mit denen sie sich irgendwie identifizieren. Aus den gestohlenen Zauberbüchern lernen sie, wie sie mit einem untergeordneten Dämonen einen Tauschhandel eingehen können, bei dem er ihre Verbündeten schützt und dafür einen Teil ihrer Lebensenergie erhält.

Klingenfächer: In der Metallschmiede können verschiedene Zauber um den Fächer der Geishas gewoben werden, so dass sie nicht nur das Blut der Opfer vergießen, sondern es auch trinken können. Wenn diese dunklen Waffen dann ins Fleisch schneiden, heilt die Energie, die sie dabei aussaugen, die Wunden in der Nähe befindlicher Verbündeter.

Nekromant: *“Genießt Eure Angst, solange Ihr könnt! In meinem Reich werdet Ihr um die Erlösung durch den Tod betteln - so wie Ihr jetzt um Euer Leben fleht!”*

Dieses mysteriöse, teuflische Wesen muss von den gottlosesten Mitgliedern angerufen werden, die es im Schlangen-Clan gibt. Er schenkt weltlichen Geschöpfen lediglich Beachtung, wenn Sie ihm einen Nekromanten-Thron bauen, ein Gebäude, in dem die Schädel der Unschuldigen eingemauert sind. Danach müssen vier willensstarke Ronin sich einem entsetzlichen rituellen Opfer unterziehen, damit die stärksten der Schlangen sich unter seiner Macht beugen. Erst nach dieser entsetzlichen Opferung von Menschen und Material wird das Wesen, das als Nekromant bekannt ist, damit beginnen, die Lebenden zu schlachten.

Wenn es schon schwer ist, einen Nekromanten zu beschwören, dann ist es fast unmöglich, ihn danach wieder zu banen. Da er Nahkampf für unter seiner Würde hält, zieht er es vor, weniger starke Dämonen aus der Tiefe des Verdammnis heraufzubeschwören, um seine Feinde zu erschlagen. Diese treten normalerweise als furchtlos kämpfende Geister auf. Er kann diese Geister auch in die Körper der Erschlagenen entsenden und so Zombies schaffen, die nur von dem Verlangen getrieben werden.



ZEN-MEISTER DER SCHLANGEN

Budo: "Was schaut Ihr so?"

Budo ist Aufseher der Bauern, ein großer Mann, der immer eine mit Stacheln versehene Peitsche in seiner Hand hält und einen Ausdruck von Durchtriebenheit im Gesicht hat. In der Vergangenheit wurde er des öfteren wegen Folterung, mutwilligen Schlägereien und kalten Mordes angezeigt. Die Fürsten der Schlangen sahen natürlich die unglaublichen Möglichkeiten, die sich hier auftaten.

Die Grausamkeit und Dummheit Budos wurde unter der Leitung von Männern wie Fürst Shinja zu einem fürchterlichen Werkzeug. In jeder Provinz, in der Budo die Oberaufsicht hatte, stieg die Produktivitätsrate auf den höchsten und sank die Kriminalität auf den niedrigsten Stand – allerdings verzeichneten sie auch die höchste Sterberate der Bauern. Nach einer Weile war es dann so, dass nur die Andeutung, dass Budo zum Oberaufseher ernannt werden würde, dazu führte, dass die Ernte um zehn Prozent erhöht wurde.

Sklaventreiber: Jetzt muss Budo nicht mehr so viele seiner Untergebenen zu Tode prügeln – schon ein einfaches Knallen mit seiner Peitsche spornet die Bauern zu Höchstleistungen an.

Shinja: "Nur Härte – und die Bereitschaft, diese auch wirklich einzusetzen – kann uns noch retten."

Fürst Ojas Tod hinterließ ein Machtvakuum und niemand war mehr darauf bedacht, dieses Vakuum zu füllen, als Fürst Shija. Wenn nicht sein Rivale Otomo solch eine persönliche Loyalität ausstrahlen würde, dann würde er mit Sicherheit das gesamte Land mit seiner pragmatischen Gerechtigkeit und grausamer Effizienz regieren. Fürst Shinja ist bei niemandem beliebt, aber man kann auch nicht bestreiten, dass er Ordnung hält und es geschafft hat, den Schlangen-Clan in schwierigen Zeiten zusammenzuhalten.

Als Person hat Shinja eine erstaunliche Ausstrahlung. Charismatisch, intelligent und natürlich ohne jede Angst. Keiner hat sich ihm je in den Weg gestellt und überlebt, es sei denn in einer gestammelten Beichte in einer der Kammern weit unterhalb von Schlangenholm. Er hasst die alten Legenden über den Drachen-Clan und betrachtet Ehre als ein überflüssiges Konzept. Er ist in allen Dingen ein unabdingter Realist und man erzählt sich, dass unter seinem skeptischen Blick und unbeugsamen Willen sogar magische Attacken erfolglos waren.

Einschüchterung: Shinjas Ruf grausamer Rache eilt ihm in den Kampf voraus und lässt das Herz des stärksten Kriegers erzittern. Jeder, der ihn zu schlagen versucht, sollte wissen, dass er nie etwas vergisst und jede Schmach hundertfach zurückzahlen wird.

Utara: “Teilt mein Lager, teilt meine Sorgen.”

Jeder, der meint, dass die Kunst der Geishas nur darin besteht, ein harmloses Arrangement von Blüten zu schaffen und nette Melodien zu summen, sollte Utara kennen lernen. Sie sieht aus wie eine normale, wunderschöne Geisha, aber sie verkörpert die dunkle Seite der Geisha-Künste – sie ist eine Verführerin, Giftmischerin und wahrscheinlich verrückt.

Als sie vier Jahre alt war, haben Banditen sie zur Waise gemacht und sie wurde von einer lokalen Geisha adoptiert. Sie war eine gelehrige Schülerin, sehr bewandert in der Medizin und anderen Künsten. Eines Tages verschwand sie aus dem Badehaus und hinterließ ein Dutzend toter Räuber des Schlangen-Clans – die alle den Mörtern ihrer Eltern ähnlich sahen. Einige Jahre später tauchte sie als eine der mächtigsten Waffen im Arsenal des Schlangen-Clans urplötzlich wieder auf.

Gesang der Sorge: Wenn sie will, dann stimmt Utara ein seltsames, einlullendes Lied an, das von ihrer tragischen Vergangenheit und ihrem Durst nach Rache erzählt. Keiner kann es hören, ohne um Leben und gesunden Geist bangen zu müssen.

Vetkin: “Ich werde jeden Mann, vor dem ich nicht fliehen kann, bis auf den Tod bekämpfen.”

Die Meinungen über Vetkin, den wichtigsten Mann in Fürst Garrins Armee, sind geteilt: Einige sagen, er sei ein nichtsnutziger Strolch, der nur in der Festung herumlungert, mit den Kammerzofen flirtet und seine Tätowierungen im Spiegel bewundert. Andere behaupten, er sei der klügste Mann der Provinz, der über die Kontrolle aller Konten verfügt und selber immer reicher wird, während Fürst Garrin auf dem Schlachtfeld kämpft.

Vetkin ist ein schlanker, ausgesprochen gut aussehender junger Mann, äußerst gewandt und sehr gut im Umgang mit dem Zwillings-Sai, den er trägt. Er scheint nie wirklich etwas zu tun, aber jedes Jahr gewinnt er das Erntewettrennen. Es gibt Gerüchte um eine dunkle Vergangenheit, die ihn jedoch nicht zu berühren scheinen – ein Zwinkern und sein allzeit breites Lächeln scheint immer sofort alle Zweifel über seine Loyalität wegzuscheiden.

Wagemut: Vetkin ist weder groß, noch besonders stark, aber sein Aussehen und sein Charisma lassen ihn wie einen der Helden aus den alten Legenden erscheinen. Wenn er kämpft, scheint allein sein Erscheinen den Feinden Energie abzuziehen.

GEBAÜDE DES SCHLANGEN-CLANS

Ausbildungsgebäude

Taverne

Die Taverne ist wahrscheinlich das wichtigste Gebäude in einer Siedlung der Schlangen. Hier trinken die ungehobelten Bauern Humpen voller Bier, während sie sich ihrer Eroberungen militärischer, romantischer und eingebildeter Art brüsten. Schwertkämpfer, Banditen, Räuber und Tunichtgute aller Rassen fühlen sich in der Taverne ebenfalls zu Hause.

Selbstverständlich sind nicht alle Tavernen gleich ausgestattet. Diejenigen, die **Starkbier** ausschenken, machen die Kämpfer nahezu schmerzunempfindlich und regelmäßig stattfindende Besäufnisse inspirieren besonders die Schwertkämpfer, noch aktiver zu kämpfen. Die Räuber spielen besonders gerne **Darts** und die Gewinner unter ihnen lernen auch, wie man die Fackeln noch ein Stück weiter werfen kann.

Hier werden **Bauern** zu **Schwertkämpfern** ausgebildet, **Armbrustschützen** zu **Banditen**, **Musketiere** zu **Räubern** und **Kanoniere** zu **Ronin**.

Scharfschützengilde

Die Zunfthäuser der Scharfschützengilde sind für Unwissende noch gefährlicher als Tavernen. Auf dem Übungsplatz zielen die Lehrlinge mit den verschiedensten Projektilen, vom Bolzen bis hin zu Kanonenkugeln, auf abgenutzte Zielscheiben. Es ist nicht ratsam, sich dort in der Nähe aufzuhalten.

Falls ein Experte im Zielen auf verschiedene **Lebenspunkte** des menschlichen Körpers ausgebildet werden kann, sind Musketiere im Kampf noch gefährlicher. Primitive **Kanonenvisiere** verbessern die effektive Reichweite der Kanoniere und stählerne **Kanonenkugeln** erhöhen ihre Durchschlagskraft gegen Gebäude und Festungen.

Hier werden **Bauern** zu **Armbrustschützen**, **Schwertkämpfer** zu **Banditen**, **Musketiere** zu **Kanonieren** und **Räuber** zu **Ronin** ausgebildet.

Alchimistenhütte

Der Alchimist ist ein unbeliebter Nachbar. Sein Labor kann jederzeit, am Tage oder in der Nacht, plötzlich explodieren oder giftige, chemische Dämpfe in die Luft jagen. Dennoch ist der Alchimist mit seinen Fähigkeiten in der Metallurgie und mit Schießpulver wichtig für die Erhaltung der Macht des Schlangen-Clans.

In seiner Freizeit fertigt der Alchimist gerne flammende **Magnesiumfackeln** für die Räuber oder **vergiftete Waffen** für die Armbrustschützen und Banditen. Eventuell schmiedet er auch **verstärkte Rüstungen** für die Musketiere und schützt sie damit zusätzlich davor, von Lanzen durchbohrt oder geschlagen zu werden.

Hier werden **Bauern** zu **Musketieren**, **Schwertkämpfer** zu **Räubern**, **Armbrustschützen** zu **Kanonieren** und **Banditen** zu **Ronin** ausgebildet.

Badehaus

Obwohl sie zwielichtig sind, sind die Badehäuser des Schlangen-Clans nicht unbedingt Bordelle, sie sind auch nicht besonders sauber oder luxuriös eingerichtet. Sie sind jedoch wichtig für die Erhaltung der Moral und werden in neuen Siedlungen schnell errichtet. Geishas sind gerissene Überlebenskünstler in einer rauen Welt.

Besonders talentierte Geishas sind unbezahlbare Verbündete auf dem Schlachtfeld. Durch ihr tiefes Wissen um die **Kunst der Liebe** wird das Wirken von Heilzaubern für sie einfacher und weniger erschöpfend. Eine unglaubliche **Beweglichkeit** schützt eine Geisha vor Verletzungen. Außerdem wissen sie, wie man **Druckpunkte** in der Selbstverteidigung überraschend wirkungsvoll einsetzt.

Hier werden **Bauern** zu **Geishas** ausgebildet.

Stallungen

Ordentliche und gut in Stand gehaltene Stallungen sind ein wichtiger Stützpunkt jedes militärischen Lagers. Hier reiten die Meister der Kavallerie die Pferde ein und trainieren sie so lange, bis ihnen das Leben eines Soldaten anvertraut werden kann. Sie verwandeln jedes noch so widerspenstige Wildpferd in effektive Verbündete auf dem Schlachtfeld.

Der Ankauf von **Gerte und Sporen** ist oft eine weise Investition, da sie die Pferde dazu antreiben, weit über ihre eigenen Grenzen hinaus zu gehen. Erfahrung im Anlegen von **Fußfesseln** ermöglicht es den Bauern, wilde Pferde ohne Schwierigkeiten zu fangen und eine **Kleberfabrik** gleicht die Kosten aus, die bei der Ausbildung neuer Pferde entstehen.

Einheiten des Schlangen-Clans, die mit Kampfeigenschaften ausgerüstet sind, können diese nicht benutzen, während sie im Sattel sitzen, sondern werden dazu ausgebildet, kontrolliert auszukeilen.

Gebäude mit besonderen Eigenschaften

Diebesgilde

Es gibt wohl keine Organisation im Land, die einen größeren Einfluss hat oder loyalere Mitglieder, als die Diebesgilde. Ursprünglich hat diese Gilde nur vom Untergrund aus gearbeitet und viele intelligente Führer bestritten die Gerüchte über ihren Einfluss, die weniger intelligenten glaubten, es handle sich nur um einen Mythos. Der scharfsinnige Fürst Shinja war der erste, der sich mit den oberen Rängen der Gilde in Verbindung setzte und ihr gesetzlichen Schutz und Legitimität im Austausch gegen militärische Ausbildung anbot. Dies war eine ideale Vereinbarung: Der Einfluss der Gilde dehnte sich in der ganzen Armee aus und die Soldaten lernten einige der schmutzigsten und tödlichsten Tricks, die man sich nur vorstellen kann.

Eisenwerkstatt

Die Eisenwerkstatt ist für den Schlangen-Clan bei der Kriegsführung das Herzstück des Erfolges. Darin arbeiten einige der brillantesten Ingenieure und Alchimisten des Clans ständig an neuen Erfindungen, einige seltsam und wenig vertrauenerweckend, andere verheerend praktisch. Riesige Öfen, stattliche Vorräte an seltenen und teuren Mineralien und mit Eisenplatten verstärkte Wände tragen zu einem sicheren und kreativen Umfeld bei, in dem ständig neue und grausamere Methoden ersonnen werden, um Menschenleben auszulöschen. Wenn man Gerätschaften zum Durchbohren, Explodieren, Zerquetschen oder sonstigen Tod bringenden Handlungen hat, so kann man sie in der Eisenwerkstatt unter Garantie noch verfeinern und verbessern.

Der Nekromanten-Thron

Der Weg der Schlange ist normalerweise von Pragmatismus und moralischer Flexibilität gezeichnet. Der Sieg auf dem Schlachtfeld ist der Beweis dafür, dass die Methoden gerechtfertigt sind. Dennoch zeichnet sie eine kalte Rücksichtslosigkeit aus, die ihre Vervollkommnung in der Erbauung des Nekromanten-Throns findet. Wird ein Nekromant durch das Blut vierer Ronins beschworen, lässt er sich vielleicht dazu herab, dem Schlangen-Clan zu helfen und wird durch das Opfer der Ronin daran gebunden, ihre Verbündeten zu schonen. Ansonsten weidet er sich an Gräuel und Vernichtung und findet besondere Freude daran, die Gefallenen zu erwecken, damit diese ihre ehemaligen Kampfgefährten niederstrecken. Die Meisten sind auch der Meinung, dass es verrückt sei, eine solche Hilfe anzunehmen, aber die Anführer der Schlangen schrecken auf dem Schlachtfeld vor nichts zurück, besonders wenn die Niederlage kurz bevor steht.

ÜBERBLICK

Innerhalb der Grenzen dieses zerbrochenen Landes leben drei Clans mehr schlecht als recht miteinander. Ständig herrschen Spannungen zwischen ihnen und manchmal leben sie auch als Sklaven des anderen oder kämpfen offen gegeneinander. Der Wolf-Clan im Nordwesten, der Lotus-Clan hoch oben auf dem nördlichen Plateau und der Schlangen-Clan in den fruchtbaren Tälern. Und in der Erinnerung einiger existiert noch ein weiterer, ein vierter Clan: der verlorene Drachen-Clan, die Ahnen des Schlangen-Clans.

Obwohl sie alle so eng beieinander wohnen, könnten die drei doch nicht verschiedener sein. Bisher gibt es auch noch keinen klaren Sieger in diesem Kampf an drei Fronten; noch gibt es weder erklärte Freunde noch erklärte Feinde und man weiß nie genau, wer vielleicht gerade wieder einmal an Ihre Grenzen stößt. Wenn Sie in dieser Welt überleben wollen, müssen Sie Ihre Feinde wie auch Ihre Freunde genau kennen: Sie müssen wissen, wie sie reagieren, Sie müssen Ihre Krieger kennen und wissen, wo ihre Schwachpunkte liegen.



DRACHEN-CLAN

Heute ist der Drachen-Clan nicht viel mehr als ein paar Geschichten, die sich die Leute auf dem Dorfplatz erzählen, Thema akademischer Abhandlungen und eine Erinnerung an verlorene Ideale. Aber zur Zeit Tarrant des Älteren und seiner Ahnen stellte der Drache ein mächtiges Shogunat dar, in dem Ehre, Disziplin und Fairness regierten. Indem sie den Drachen als Ihr Totem annahmen, setzte sich der Clan selbst das höchste Ideal von Weisheit, Ehre und Tapferkeit im Kampf.

Jedes Mitglied des Drachen-Clans, vom Bauern bis hin zum Samurai, kannte seinen Platz in der Gesellschaft und füllte ihn zur Perfektion aus, ob das nun hieß, im Wechsel der Jahreszeiten die Felder umzugraben oder jahraus, jahrein seine Künste zu perfektionieren und im Kampf einen ehrenvollen Tod zu sterben. Um ihr kulturelles Erbe kümmerten sich ihre Geishas, deren Schönheit und Können in den sanften Künsten genauso unübertroffen war, wie die Kampfkunst der Samurai.

Als die Horde kam und das Land geteilt wurde, starb der alte Drachen-Clan aus und diejenigen, die überlebten, wurden zu Schlangen. Aber der Drache wird eines Tages vielleicht wieder auferstehen, wenn wir auch in diesen Zeiten sogar die Hoffnung darauf verlieren. Bis dahin erzählen wir die alten Geschichten, erinnern uns und geben unser Wissen weiter ...

DRACHENEINHEITEN



Bauer: *“Die Ehre gebürt den Niedergeborenen genauso wie den Obersten.”*

Die Bauern des Drachen-Clans sind ein einfaches Völkchen: Mit ihren Schlapphüten und den grobgesponnenen Gewändern arbeiten sie ohne Unterlass, um die Ernte einzubringen. Jeder einzelne von ihnen weiß jedoch, dass seine Arbeit so wichtig für das Überleben des Clans ist, wie die blitzenden Schwerter der Samurai und dass auch sie eines Tages vielleicht zu einem Krieger ausgebildet werden.

Lanzenträger: *“Ich bin die Waffe, meine Lanze ist lediglich ein Verbündeter.”*

Die Bauern des Drachen-Clans, die für den Nahkampf sehr begabt sind, beginnen ihre Ausbildung mit einer einfachen Lanze. Der Dojo-Meister weiht sie dann in die Grundlagen der Kampfkünste ein: Kraft, Geschwindigkeit und Haltung. Die Gegner, die nur auf die Lanze achten, werden oft davon überrascht, dass ein Lanzenträger mit seinen Händen und Füßen unglaublich starke und akkurat gesetzte Schläge austeilt.



Die Lanze ist nicht unbedingt die schnellste aller Waffen, auch wenn ihre Länge dabei hilft, höher stehende Feinde anzugreifen. Es ist jedoch recht einfach, ihre Kunst zu erlernen und so gut wie jeder kann damit umgehen. Außerdem bildet der Umgang mit der Lanze die Grundlage für die fortgeschritteneren Techniken des Drachens.

Betäubungsschlag: Lanzenträger, die im Schrein meditieren, lernen dabei, den Gegner mit solch einer Geschwindigkeit und Kraft zu schlagen, dass sie vor Schmerzen bewegungsunfähig werden.

Wirbelnde Lanze: Wenn die Feuerwerksfabrik eine Lanze mit Schwarzpulver versieht, werden Gegner, die sich in unmittelbarer Nähe befinden, von einem Schauer stechender Funken getroffen.

Bogenschütze: *“Sobald der Hase von einem Habicht entdeckt wird, ist sein Leben verwirkt. Sobald mein Pfeil schwirrt, ist der Feind bereits tot.”*

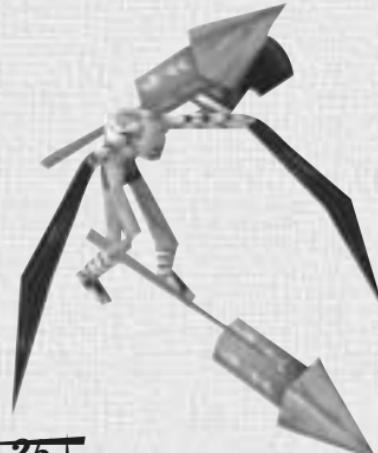
Diejenigen Mitglieder des Drachen-Clans, die sich zu Bogenschützen ausbilden lassen – normalerweise Bauern, die sich auf der Jagd hervorgetan haben – müssen über viele Talente verfügen, darunter zumindest über eine ausgezeichnete Sehkraft. Sie sind bei Weitem keine Weichlinge oder Feiglinge, sondern müssen über eine enorme Kraft in den Armen verfügen, um ihre riesigen Bögen zu spannen und eine unglaubliche Willenskraft, um ruhig stehen zu bleiben, wenn der Feind ihnen entgegenreitet. So lange sie ruhig und bedacht bleiben, werden die Pfeile der Bogenschützen mit einer überirdischen Kraft einschlagen.



Jedoch verlangt dieses tödliche Können einen hohen Preis. Ein Bogenschütze des Drachen-Clans gerät nie in Panik oder lässt seine Waffe liegen und sein riesiger Bogen bietet nur wenig Schutz. Er kann auch kein Schild tragen, da dieser ihm beim Zielen hinderlich wäre oder verhindern würde, dass er den Wechsel der Windrichtung wahr nimmt. Ein einzelner Bogenschütze auf dem Schlachtfeld befindet sich daher in einer sehr prekären Situation.

Zen-Pfeile: Im Schrein kann der Geist des Bogenschützen mit seiner Waffe verschmelzen. Damit hat er die Möglichkeit, die Umgebung der Stellen zu sehen, an der seine Pfeile nieder gegangen sind. Er muss jedoch ganz ruhig verharren, um wirklich klar zu sehen.

Feuerpfeile: Die Feuerwerksfabrik stellt flammende Pfeile her, die Gebäude schnell bis auf die Grundmauern niederbrennen. Diese kleinen Fackeln sind für Lebewesen eher bedrohlich als gefährlich.



Chemiker: "Mögen meine Feinde in Schwefel und Rauch aufgehen, für sie wird die Unterwelt keine Überraschungen bereit halten!"

Einige der Bauern sind, obwohl sie über eine gute Sehkraft und rasche Auffassungsgabe verfügen, nicht für den Kampf im herkömmlichen Sinne geeignet. Diese werden oft zu Chemikern und lernen dabei, die bescheidenen Kräuter und Mineralstoffe der Natur in heilende Salben und wunderschöne Feuerwerke zu verwandeln. Beide Talente werden in Kriegszeiten hoch geschätzt, da der Chemiker kreischende Raketen über seine Feinde niederprasseln lassen oder seine Medizin einsetzen kann, um die Heilung naher Verbündeter zu beschleunigen.

Chemiker lieben Feuerwerkskörper. Da sie keine ausgebildeten Kämpfer sind, haben sie in einem direkten Kampf wenig Chancen. Ihre unorthodoxen Waffen und ihr ungebrochener Wille haben schon manchen Gegner zur Verzweiflung getrieben und die entscheidende Wende in manch einem Kampf herbeigeführt.

Alraune-Wurzel: Chemiker, die im Schrein ihres Clans meditieren, erfahren dort wichtige Geheimnisse aus der Welt der Kräuter. Ihre Schlafmittel verringern die Verteidigungskraft der Feinde und lassen ihre Lider so schwer werden, dass sie zu sehr damit beschäftigt sind, sich wach zu halten, als dass sie angreifen könnten.

Sternschnuppen-Rakete: Ein einzelner Chemiker kann in seinem Labor gefährliche Raketen herstellen. Ein Chemiker mit einer Feuerwerksfabrik benimmt sich wie ein durchgedrehtes Kind in einem Land voller flammenwerfender Spielsachen.



Drachenkrieger: "Der Drache lebt in mir, vom Scheitel bis zur Sohle. Traut Ihr Euch zu, den schlafenden Drachen zu erwecken?"

Der Drachenkrieger ist die Inkarnation der furchtlosen Seele des Drachens. Ohne jegliche Schutzbekleidung kämpft er mit nackter Brust und wird nur durch seine schillernden Reflexe und den silbernen Armschutz geschützt, die seinen Stolz und seine Ehre darstellen. Sein Schwert gleitet widerstandslos durch die Luft und seinen Feind, wobei der geschmiedete Stahl mit dem stählernen Willen in ihm zusammen arbeitet. Sogar auf die Feinde färbt dieser Mut ab und sie kämpfen umso verbitterter, wenn sie einen Kampf mit einem Drachen beginnen.

Der Zorn des Drachens ist so mächtig, dass er seine Feinde auch aus der Ferne treffen kann. Er zieht es jedoch vor, seine Gegner aus nächster Nähe zu stellen. So ist er eben.

Chi-Schild: Durch die Meditation in seinem Schrein lernt der Drachenkrieger, seinen Zorn mit seinem inneren Frieden in Harmonie zu bringen und so unverletzlich gegenüber jedem Unheil zu werden – so lange er sich auf friedliche Gedanken konzentrieren und den Drang anzugreifen unterdrücken kann.

Flammenschwert: Die Meister des Feuerwerks können das Schwert des Drachenkriegers in sengende Flammen tauchen. Im Kampf erledigt sein glühender Eifer dann den Rest.

Kabuki-Krieger : *"Ihr guten Fürsten, möchtet Ihr ein großartiges Schauspiel sehen? Erlaubt mir, Euch Eurem Schicksal vorzustellen."*

Der Drachen-Clan hat den Kampf immer als eine Kunstform begriffen: leidenschaftlich, erfind-erisch und wunderschön. Niemand versteht diese Kunst besser als der Kabuki-Krieger, dessen Fähigkeiten sich mit dem blanken Schwert verbinden und sich in einer fließenden Ästhetik des Todes darstellen. Er ist Meister darin, seine Gegner in tödliche Fallen zu locken und kämpft im Nahkampf mit dem Schwert und aus der Entfernung mit einem tödlichen magischen Pulver. Seine Leidenschaft für den Kampf mindert jedoch in keiner Weise seine Lust am Leben und seine Geschicklichkeit bietet dem einfachen Bauernvolk immer wieder Gelegenheit zum Staunen.

Kabuki ist die Kunst außergewöhnlicher Balance und der Kabuki-Krieger ist ein ausgewogener Kämpfer, schnell und flexibel, weder vorsichtig, noch draufgängerisch. Keiner möchte sich gern mit ihm anlegen, denn die Gefahr beschämmt zu werden, ist oft noch größer als die Furcht vor dem Tod.





Sternenstaub: Durch die Meditation im Schrein lernt der Kabuki-Krieger die Geheimnisse dieser Illusion kennen. Dieser glitzernde Staub führt dazu, dass bewaffnete Gegner verwirrt werden und durch diese Wolke nicht mehr klar zielen können.

Blitzpulver: Der Einsatz des Blitzzaubers, eigentlich eine Waffe des Illusionisten, führt dazu, dass der Feind nur noch blind über das Schlachtfeld wanzt und entscheidet so oft über den Ausgang eines Kampfes.

Sumo-Kanoniere: *"Hexer? Ha! Die esse ich zum Frühstück! Und das reicht dann gerade als Vorspeise!"*

Die Taktiker des Drachen-Clans lehnen Feuerwaffen als roh und unflexibel ab: dumme Waffen, die nur von Dummköpfen getragen werden. Auf der anderen Seite haben sie schon seit langem feststellen können, wie nützlich eine Artillerie auf dem Schlachtfeld sein kann. Das Resultat dieser Dualität ist der Sumo-Kanonier. Diese Elitekämpfer verbringen die Hälfte ihrer Zeit damit, sich in ihrer einzigartigen Waffe zu üben: einer kleinen Kanone, die kleine Fläschchen abfeuert, die mit Sprengstoff gefüllt sind. Die andere Hälfte der Zeit verbringen sie mit essen, denn – lassen wir einmal den Gedanken an Kraft beiseite – ein Mann muss dem Rückstoss einer solchen Kanone einen enormen körperlichen Widerstand entgegen setzen können. Die besten Kanoniere sind ehemalige Sumo-Meister; einige von ihnen kann man noch dabei beobachten, wie sie Salz auf den Boden streuen, um böse Geister abzuwehren, so, wie sie es einst in ihrem Kampfring getan haben.

Der Anblick einer Gruppe unglaublich fetter Männer, die sich auf das Schlachtfeld begeben, hat die Gegner bei einigen Gelegenheiten schon zum Lachen gebracht. Das Lachen vergeht ihnen jedoch, wenn die Kanonen sprechen und sowohl Männer als auch Gebäude niedermetzeln.



Indirektes Feuer: Die Kanone kann selbst aus nächster Nähe nur sehr schwer manövriert werden. Die Kanoniere lernen jedoch durch die Meditation (und einer doppelten Dosis an Sprengstoff) noch weit über die Sichtweite hinaus zu feuern: überall dorthin, wo man einen Verbündeten nach Hilfe schreien hört.

Schrapnell-Fass: Die Kanoniere verstehen sich sehr gut mit den Chemikern und diese Genies der Feuerwerksfabriken finden besonderen Spaß daran, immer neue Möglichkeiten zu finden, Fleisch und Knochen zu zerschießen.

Samurai: "Ich bin die Ehre des Drachen und sonst nichts. Du bist gar nichts."

Auf dem Schlachtfeld gibt es niemanden, der stärker ist als die Samurai. Wild wie Tiger und weise wie Drachen, sind sie brillante Techniker, aber auch herausragende Kämpfer und verteidigen vor allem die Ehre des Clans. In schillernder Stahlrüstung sind die Samurai Meister des Bogens und des Schwertes und können mit beiden genauso machtvoll und raffiniert umgehen wie einst die alten Meister. Nur wenige können es wirklich mit ihnen aufnehmen.

Man erzählt sich, dass ein Samurai nicht einmal im Moment seines Todes aufgibt. Wenn eine Horde von Feinden über ihn herfällt, wird der Samurai sich immer dafür entscheiden, sich selbst das Leben zu nehmen, bevor er vom Messer eines Feindes erstochen wird. Dieses Zeichen des Mutes entfesselt einen Sturm der Gerechtigkeit, der mit vernichtender Kraft über seine Gegner hinwegfegt, während der Samurai den Weg in die nächste Welt antritt.

Yang-Klinge: Im Schrein des Drachen wird das Schwert des Samurais mit der Fähigkeit gesegnet, heroische Taten auszuführen, die mit jedem Schwertschlag zum Ruhm und der mystischen Kraft des Clans beitragen.

Drachenhaut: In der Feuerwerksfabrik kann die Rüstung eines Samurais so behandelt werden, dass er, wenn er seine mystischen Kräfte anruft, absolut immun gegen alle Feuerwaffen wird. Es kostet ihn allerdings sehr viel Konzentration und Kraft, um den Stahl in Drachenhaut zu verwandeln.



Geisha: "Eine sanfte Berührung und eine kristallklare Stimme kann mehr Männer bezaubern als alle Flaggen unter dem Himmel."

Die Geishas des Drachen-Clans sind nicht nur einfache Kurtisanen. Als talentierte Musikerinnen, graziöse Tänzerinnen und faszinierende Geschichtenerzählerinnen erhalten sie auch im blutigsten aller Kriege des Clans die sanften Künste lebendig und erinnern die Kämpfer an die hohen Ideale für die sie kämpfen.

Die Geishas sind auch nicht schüchtern und fürchten den Kampf nicht. Wenn es erforderlich ist, stellen sie sich neben die Männer auf das Schlachtfeld und heilen mit ihrem tiefen Verständnis der menschlichen Seele und den alten Heilkünsten sogar die schlimmsten aller Wunden. Es liegt in ihrer Natur, Leiden zu heilen, nicht sie zu verursachen und obwohl sie sehr beweglich und flink sind, können sie nicht gegen einen starken Krieger ankommen. Glücklicherweise stehen immer genügend Männer bereit, um sie zu verteidigen.

Opfer: Die älteste der Künste der Geishas erlaubt es ihnen, ihre eigene Seele den nahestehenden Verbündeten einzuhauchen und sie so kraftvoll und gesund in den Kampf zurück zu schicken. Nur die Meditation im Schrein des Drachen ermöglicht es einer Geisha, die Weisheit und den Mut zu erhalten, diese mächtvolle Kunst auszuüben.

Feuerschild: Indem sie in die Geheimnisse der Feuerwerksfabrik eingeweiht wird, kann eine Geisha ihre Leidenschaft als eine flammande Hülle um ihren Körper projizieren und so alle versengen, die ihr zu nahe treten.

ZEN-MEISTER DER DRACHEN

Arah: "Meine Gedanken und meine Bögen fliegen ... getrennt und doch vereint."

Arah ist eine hervorragende Bogenschützin und ihre Fähigkeiten gehen sogar weit über die der besten Bogenschützen des Drachen-Clans hinaus – ihre Pfeile fliegen mit einer Schnelligkeit, Genauigkeit und Kraft, vor der ihre Gegner flüchten. Die Pfeile, die von der Sehne ihres übergrößen, langen Bogens schnellen, durchschlagen die Rüstungen und Knochen der Gegner wie stählerne Speere.

Sie kam von einem unbekannten Land und traf Kenji während seines langen Exils. Irgendwo in ihrer gemeinsamen Vergangenheit gibt es einen Bund, der sie beide miteinander verbindet, eine Blutschuld oder eine Frage der Ehre, die sie dazu brachte, ihm zu folgen. Sie ist eine große und schlanke Frau, eher zurückhaltend und kühl, aber für den Drachen kämpft sie mit Leib und Seele.

Zen-Pfeil: Arah hat schon vor langer Zeit die Einheit mit ihrer Waffe erlangt, nach der alle Bogenschützen des Drachen streben. Wenn sie will, kann sie den Bogen zu einer Verlängerung ihrer Seele werden lassen, durch die sie die Landschaft um sie herum erspürt.

Garrin: ***"Schlamm, Blut und sterbende Pferde ... kämpft weiter!"***

Garrin hat sich seinen Weg vom Stalljungen zum Kavalleriegeneral durch seine herausragenden Fähigkeiten und sein brillantes taktisches Denkvermögen verdient. Die Männer, die unter ihm dienten, sprechen immer noch ehrfurchtvoll von seinen Erfolgen auf dem Schlachtfeld. Selbst als General und Stratege kämpfte er neben seinen Männern, nur mit einer Lanze und einem unbeugsamen Willen bewaffnet. Garrin liebt es, das Schicksal herauszufordern und seine Gerissenheit und Sturheit helfen ihm sogar gegen größere oder auf einer Anhöhe befindliche Feinde zu bestehen.

Pferd rufen: Garrins Jahre im Sattel und auf dem Rücken der Pferde verleihen ihm die Fähigkeit, sich wilde Pferde zu Willen zu machen. Wann immer er diese Fähigkeit einsetzt, wird das am nächsten stehende freie Pferd auf ihn zurennen.

Kazan: ***"Fett, leicht entflammbar und gefährlich."***

Kazan ist einer der vier Elementar-Brüder des Schlangen-Clans, ein klösterlicher Orden, der heute in alle Winde verstreut ist. Kazan, der Feuerbruder, lebt jedoch noch mitten unter uns, wandert durch die Lande, trinkt und legt Feuer, wo immer er kann. In turbulenten Zeiten schließt er sich gelegentlich einer fahrenden Zirkustruppe an, wo sein enormer Körperbau und sein ungestümes Wesen nicht so sehr auffallen.

Und Kazan ist tatsächlich in jeder Hinsicht auffallend – er ist enorm groß, unglaublich fett und fast ununterbrochen betrunken von dem gefährlichen Trunk, den er in einem ausgehöhlten Kürbis immer bei sich trägt. Wenn er kämpft, schlägt er meist damit zu und schwingt den Kürbis gefährlich um sich. Das Feuer ist sein Freund und Element und er hat deshalb auch keine Angst davor – Explosionen und anderes Feuer können seiner gegerbten Haut nicht viel anhaben.

Flammender Tsunami: Kazans Lieblingsgetränk ist sowohl leicht entflammbar als auch giftig – wenn man ihn provoziert, entzündet er es, wirft es um sich und setzt damit alles um ihn herum in Flammen.

Otomo: "Kämpft nicht für mich, sondern für Eure Ehre. Solltet Ihr im Kampf fallen, dann werden andere stolz von diesem Tag als Eurem größten Tag sprechen."

Als der letzte Sohn aus Tarrants Ahnenreihe starb, übernahmen seine wichtigsten Leute die Führung des Landes – von diesen war Otomo derjenige, den die Leute am meisten verehrten. Während Shinja streng regierte und man sich vor ihm ängstigte, inspirierte Otomo seine Anhänger durch seine faire Art, seine Weisheit und sein ehrenvolles Verhalten zu Loyalität und Tapferkeit.

Seine Feinde tun ihn als Weichling ab, aber jeder, der ihm im Kampf einmal gegenüberstand, weiß, dass genau das Gegenteil wahr ist. Seine Anwesenheit scheint die Kraft der Verbündeten zu stärken. Man munkelt, dass in ihm noch ein Teil der Kräfte des alten Drachen-Clans überlebt haben.

Kampfschrei: In hoffnungslosen Momenten kann Otomo seine Kämpfer mit einem kraftvollen Schrei zu neuen Taten ermutigen, dessen Ton allein dazu führt, dass sie mit doppelter Kraft in den Kampf ziehen.

Tao: "Vielleicht habt Ihr das Teil mit dem Ganzen verwechselt."

Dieser rätselhafte Söldner wandert bereits seit vierzig Jahren, wenn nicht gar länger, durch das Land. Er reist allein, selten zu Pferd und trägt nur ein langes Schwert und einen kleinen Sack Reis bei sich. Er schlafst in Scheunen oder unter den Sternen. Er wird als groß und schlank beschrieben, redet wenig und macht nie Ärger. Diejenigen, die unvernünftig oder verzweifelt genug waren, ihn zu belästigen, haben erlebt, wie er blitzschnell angreifen, sich aber auch genauso gut verteidigen kann.

Er ist selten über einen längeren Zeitraum in einen Kampf verwickelt und kämpft sowohl an der Seite der Schlangen, als auch an der der Drachen. Er behauptet, weder Yin noch Yang zu dienen, sondern nur einem Gleichgewicht der beiden. Er hat seltsamerweise Verbindungen sowohl zu den Mönchen, als auch zu den Ninja-Organisationen und scheint auch von beiden Seiten gelernt zu haben.

Schmerzspiegel: Für Tao steht die Ausgewogenheit der Dinge über allem. Jeder, der solch einem Wesen Schaden zufügt, wird einen Teil davon zurück erhalten, denn Tao steht in der Mitte aller Kräfte, aller Schicksale.

GEBÄUDE DES DRACHEN-CLANS

Trainingsgebäude

Ausbildungsgebäude

Die Drachenkrieger verbringen einen Großteil ihrer Zeit im Dojo. Dort lernen sie von ihren ehrenvollen Meister, sich gewandt zu bewegen und kraftvoll zuzuschlagen. Das Dojo ist ein sozialer Treffpunkt und ein Ausbildungsgelände, sogar die einfachen Bauern kommen dorthin, um den Kriegern bei der Ausbildung zuzusehen.

Mit etwas Mühe können denjenigen, die sie erlernen möchten, fortgeschrittenere Techniken beigebracht werden. Die **Drachenstärke** hilft den Lanzenträgern dabei, noch heftiger zuzuschlagen, während die Übungen des **Drachenherzens** ihren Allgemeinzustand verbessert. Das **Drachenfeuer** schließlich stärkt sowohl die Seele als auch den Körper und hilft den ausgebildeten Schwertkämpfern, Schmerzen besser zu ertragen.

Hier werden Bauern zu Lanzenträgern ausgebildet, Bogenschützen zu Drachenkriegern, Chemiker zu Kabuki-Kriegern und Sumo-Kanoniere zu Samurai.

Übungsplatz

Von allen Waffen ist es der Langbogen, der in den Händen eines Neulings nahezu unbrauchbar ist, aber zur gefährlichsten aller Waffen wird, wenn ein Experte ihn abfeuert. Die Bogenschützen werden hier so lange ausgebildet, bis sie einen Pfeil im Mittelpunkt einer Zielscheibe zersplittern können. Es ist ausgesprochen wichtig, derart akkurat zu zielen, wenn ein Feind naht.

Die Geheimnisse der **Zen-Genauigkeit** helfen den Bogenschützen dabei, vitale Punkte ihrer Feinde zu treffen und so den Effekt zu verstärken. Ausgezeichnete **Pfeilkunst** sorgt dafür, dass die Reichweite der Pfeile erhöht wird. Regelmäßige **Freiübungen** verbessern ebenfalls die Lebensenergie und die Lebenserwartung der massiven Sumo-Kanoniere.

Hier werden **Bauern** zu **Bogenschützen** ausgebildet, **Lanzenträger** zu **Drachenkriegern**, **Chemiker** zu **Sumo-Kanonieren** und **Kabuki-Krieger** zu **Samurai**.

Alchimistenhütte

Die Alchimistenhütte ist normalerweise mit Fläschchen, Flakons und Phioleien seltsam anmutender Flüssigkeiten angefüllt, daneben auch ähnlich ausschauende Pülverchen, klebrige Substanzen, Mineralstoffe, Edelsteine ... es stellt schon eher ein kleines Wunder dar, wenn man zwischen all dem den Alchimisten selbst erkennen kann. Ein infernalischer Ofen dominiert den Rest der Hütte und macht ihn damit im Sommer zum unerträglichsten aller Gebäude des Drachen-Clans.

Wenn man ihm die entsprechenden Mittel zur Verfügung stellt, kann der Alchimist Wunder bewirken. Seltenes **Phosphorpulver** verbessert eindeutig die Raketen, die der Alchimist herstellt, **heißer Stahl** bringt die herausragenden rasiermesserscharfen Klingen für die Schwertkämpfer hervor und **Schrapnell** explodiert mit unglaublicher Kraft.

Hier werden **Bauern** zu **Chemikern** ausgebildet, **Lanzenträger** zu **Kabuki-Krieger**, **Bogenschützen** zu **Sumo-Kanonieren** und **Drachenkriegern** zu **Samurai**.

Badehaus

Das wunderschöne Interieur des Badehauses ist den Künsten der Geishas angepasst worden, die eine sehr vielseitige Ausbildung genossen haben, von der Konversation bis hin zur Malerei. Ein immer wieder gern erzählter Soldatenwitz besagt, dass von allen Arten des Ruhmes das Privileg, ein Badehaus besuchen zu dürfen, dasjenige ist, für das es sich am ehesten zu sterben lohnt.

Die Talente der Geishas erfordern eine sehr fundierte Ausbildung. Die **Kunst der Massage** ist ein wirksames Mittel, die verwundeten Männer auf dem Schlachtfeld zu heilen und die Närerinnen können **Spinnenseide** in Roben verwandeln, die ihren Träger vor Schwerthieben schützt. **Meditation** bei einer Geisha kann die natürlichen Heilkräfte fast jedes Kämpfers aktivieren.

Hier werden Bauern zu Geishas ausgebildet.

Stallungen

Hier kümmert man sich um die stolzen Pferde des Drachen-Clans und bildet sie aus. Der Stallmeister verfügt über eine langjährige Erfahrung in der Pflege dieser Tiere und erkennt ihre jeweilige Stimmung mit einer Genauigkeit, die an Telepathie grenzt. Unter seinen Händen werden wilde Pferde zu verlässlichen Schlachtrössern ausgebildet.

Wenn Sie die Kunst **Bund der Tiere** erlernt haben, können die Stallmeister die Kraft und die Ausdauer der Pferde verbessern. Der Schmied kann dabei auch mithelfen, indem er spezielle **Hufeisen** schmiedet, die es den Pferden ermöglichen, noch weiter zu laufen, bevor sie müde werden und **Steigbügel**, die verhindern, dass die Reiter abgeworfen werden.

Dracheneinheiten, die Kampfeigenschaften erworben haben, können diese nicht verwenden, während sie auf dem Pferderücken sitzen, aber sie können stattdessen versuchen, ihre Gegner aus dem Weg zu keilen. Sie erhalten ihre Eigenschaften zurück, sobald sie absteigen.

Gebäude mit besonderen Eigenschaften

Feuerwerksfabrik

Eine eigene Feuerwerksfabrik ist der Traum jedes Alchimisten. Anstatt in einem vollgepfropften Labor, kann er in einem geräumigen Gebäude arbeiten, in dem ihm jedes nur denkbare Reagens zur Verfügung steht. Mit so viel Material kann der Alchimist dann alle Arten von fantastischen Feuerwerkskörpern herstellen, einige davon enthalten sogar geheime Botschaften oder Flüche. Es gibt wohl keinen Krieger, der nicht irgendeinen Vorteil aus seinen furchtlosen Experimenten ziehen könnte, aber diejenigen, die den Alchimisten um seine Erfindungen bitten, müssen dafür eine kleine Menge Reis und Wasser entrichten.

Drachen-Schrein

Dies ist ein kleiner, friedvoller Schrein, in dem die Drachenkrieger meditieren und nach der inneren Weisheit suchen. Obwohl er eher einfach wirkt, wird er derart gepflegt, dass er so tadellos wie möglich aussieht und er wird jeden Tag geputzt und poliert. Es kostet nur eine kleine Portion Reis und Wasser, um einen Krieger während der Meditation zu ernähren, die Resultate können jedoch den Lauf der Geschichte ändern.

Drachenmonument

Dieses mit aufwendigen Schnitzereien versehene Monument stellt die höchste Kunst des Drachen-Clans dar und ist Ausdruck des Mutes und des Glaubens seiner Krieger. In dem Furcht erregenden Ritual der Reinigung müssen sich vier Samurai auf den Podesten, die den Drachen umgeben, selber die Eingeweide herausnehmen. Gleichzeitig müssen sie den ältesten Zauber des Clans rezitieren, der in einer Sprache gesprochen wird, die nur für diesen einzigartigen Moment erschaffen wurde. Obwohl dieses Ritual seit langem nicht mehr ausgeführt wurde, heißt es, dass es dadurch möglich wird, den Drachen selbst zu beschwören.

SCHLANGEN-CLAN

GESCHICHTE



Jedermann ging eigentlich davon aus, dass der Drachen-Clan ewig währen würde, aber an dem Tag, an dem die Welt auseinanderbrach, sah Tarrant der Jüngere seinen toten Vater und die kläglichen Überreste seines Reiches vor sich. Sie wurden von einem unschlagbaren Feind besiegt, dem die Ehre der Krieger und ihre Ideale wenig kümmerten. Ihre besten Krieger waren gefallen und nur eine schnelle Flucht und ein verzweifeltes Opfer hatten es ihnen ermöglicht, überhaupt zu entkommen. Diejenigen, die überlebt hatten, konnten sich nicht mehr mit sich selber identifizieren. Der Drachen-Clan existierte nicht mehr.

Tarrant der Jüngere traf die schwerste Entscheidung seines Lebens: er rief die letzten Überlebenden des Drachen-Clans und ein halbes Duzend Überlebende anderer Clans, die vor der Horde flüchteten, zusammen und vereinte sie unter einem Namen und unter einem Banner. Sie waren nicht mehr so stolz, wie sie einst als Drachen waren, aber sie würden alles tun, um zu überleben und dort wo ihre Stärke sie im Stich gelassen hatte, List einzusetzen.

So wurden sie zu Schlangen. Viele der alten Traditionen wurden beibehalten, jedoch mit einem anderen Geist gelehrt. Die Krieger kämpften nicht mehr, um den Tod zu ehren, sondern hauptsächlich, um dem Tod zu entgehen. Die Bauern säten nicht mehr für eine harmonische Welt aus, sondern um weiter zu kommen und an den Feiertagen Bier zu kaufen. So wie die Drachen zu Schlangen wurden, wurden die Samurai zu Ronin. Aber zumindest haben wir überlebt!

SCHLANGEN-EINHEITEN

Bauern: "Die ganze Nacht schuften und am Tag wie ein Sklave arbeiten – um endlich weiterzukommen ist dies der einzige Weg."

Die Bauern des Schlangen-Clans sind fleißige Arbeiter – ganz egal wie anstrengend ihre Arbeit auch sein mag: Die Angst vor den Stiefeln und der Peitsche lässt sie weitermachen. Jeder von ihnen träumt jedoch davon, eines Tages der Fürst zu sein, der die Peitsche selber in der Hand hält und Befehle erteilt.



Schwertkämpfer: "Bevor man mir mein Schwert gab, war ich gar nichts in dieser zerstörten Welt. Jetzt spürt Ihr meine Klinge und damit meinen Triumph!"



Ein weiser Schlangen-Daimyo weiß, dass Grausamkeit und Gerissenheit am schnellsten in den ohnehin schon verdorbenen Seelen wachsen. Deshalb werden die meisten ihrer Schwertkämpfer aus den lautesten, arrogantesten Männern rekrutiert, die ihre Tavernen zu bieten haben. In den lauten und chaotischen Bierhäusern lernen sie viel, darunter auch den nützlichen Trick, fliegenden Objekten während der Flucht auszuweichen. Die Bauern, die einen Edelmann in solch einem Aufruhr verletzen, werden oft vor die „Wahl des Schwertes“ gestellt: als Schwertkämpfer in die Dienste des Edelmannes zu treten oder im Morgengrauen unter seinem Schwert zu sterben.

Die Disziplin des militärischen Lebens verwandelt diese gewöhnlichen Raufbolde schnell in tödliche Kämpfer. Ihnen wird auch nur dann gestattet, zu trinken, wenn sie gesiegt haben - und durstige Schwertkämpfer kämpfen wie die Teufel.

Rauben: Es verwundert nicht, dass viele Schwertkämpfer Freunde unter den Dieben haben. Von ihnen haben sie gelernt, den Feinden in der Hitze des Gefechtes wertvolle Gegenstände zu entwenden.

Glasschwert: In der Schmiede werden geheime Techniken verwendet, um Glas mit Stahl zu verbinden und so diese exquisiten tödlichen Schneiden zu schmieden. Sie zersplittern beim Aufprall, aber ein einziger brutaler Schlag damit kann einen Mann in zwei Hälften teilen.



Armbrustschütze: “*Den schmerzvollen Schrei eines Feindes hört man am besten aus sicherer Entfernung.*”

Die Taktiker des Schlangen-Clans betrachten den Langbogen als ein umständliches Relikt, das sehr lange Ausbildungszeiten voraussetzt, abgesehen von der Kraft, die es braucht, um ihn zu bedienen und die in den vorderen Linien besser eingesetzt werden könnte. Sie ziehen die Armbrust vor, die leicht zu bedienen ist und schnell abgeschossen werden kann. Sein Bolzen wird dennoch mit sehr viel Kraft einschlagen. Eine effektive Ausbildung an der Armbrust kann in Tagen gemessen werden, nicht in Wochen.

Als Armbrustschütze werden normalerweise leichtfüßige und drahtige Männer gewählt, die sich dem Kampf mit einem kräftigen Gegner eher durch Fortlaufen entziehen. Wenn sie aber in Gruppen auftreten, dann können selbst Neulinge unter den Armbrustschützen eine tödliche Gefahr für erfahrene Krieger darstellen.

Schwächebolzen: Diese Bolzen werden besonders gerne unter den Mitgliedern der Diebeszunft benutzt. Sie enthalten Spuren eines seltenen chemischen Giftes, das die Muskeln einfrieren lässt und die Feinde somit verteidigungsunfähig macht.



Phosphorbolzen: Diese Fackeln enthalten unter anderem Chemikalien, die auch in den Schmieden verwendet werden. Sie helfen ungemein dabei, die Gegend auszukundschaften und beleuchten entfernt liegende Ziele sehr gut.

Musketier: “*Was? Angst vor einem kleinen Donnerschlag, mein Kind? Dann versteckt Ihr Euch besser unter Eurem Bett, sonst wird mein Schlag Euch töten.*”

Die Musketiere sind ohne jeden Zweifel die hochmütigsten Kämpfer unter den Schlangen. Stolz tragen sie ihre teuren Waffen und brüsten sich ob der Ausbildung, die sie benötigen, um diese abzufeuern. Dabei stolzieren sie durch die Kasernen in einer Art und Weise, die sie nicht gerade zu den beliebtesten unter den Kameraden macht. Wenige trauen sich jedoch, offen gegen sie zu protestieren. Der Schlag eines Schwertes bedeutet nicht viel für jemanden, der andere mit dem Schnippen seines Fingers unter die Erde bringen kann und ein Musketier verfehlt sein Ziel nur selten.

Obwohl ihre Musketen mit einer erschreckenden Genauigkeit durch Rüstungen schlagen und in das Fleisch eindringen, sind sie dennoch schwierig zu überwinden und verfügen über eine niedrige Feuerrate. Man muss allerdings zugeben, dass Musketiere ob ihres Mutes, solch eine Waffe im Kampfgefecht nachzuladen, bewundert werden müssen. Wenn sie jedoch eine bessere Beziehung zu den Schwertkämpfern entwickeln würden, die sie verteidigen, würden sie unter Umständen länger leben.

Zielfernrohr: Die Mitglieder der Diebesgilden, immer auf der Suche nach neuen Entwicklungen, verwenden in diesen Fernrohren, die besonders von der feindlichen Kavallerie gefürchtet werden, seltenes und aufwendig hergestelltes Glas. Diese Fernrohre erlauben es den Musketieren, selbst weit entfernte Ziele mit unglaublicher Genauigkeit zu treffen.

Sprengschuss: In der Metallschmiede wird das Rohr einer Muskete mit Stahlkugeln gefüllt. So wird statt eines einfachen Schusses eine ganze Explosion ausgelöst. Diese kann eng beieinander stehende Feinde ziemlich übel mitspielen.

Räuber: “*Nehmt mit, was ihr könnt und verbrennt den Rest, Kameraden!*”

Das Leben bei den Schlangen ist nicht einfach und es gibt einige unter ihnen, die – entweder aus Faulheit, weil ihnen ein Unglück zugestoßen ist oder einfach aus Pech – keinem Beruf nachgehen können, durch den sie sich ihren Lebensunterhalt verdienen könnten. Diese verbitterten Männer werden oft zu grausamen Räubern, die sich nachts in Dörfer schleichen und sie niederbrennen, nachdem sie diese ausgeraubt haben. Den Feind durch einen dichten Wald hindurch auszuspähen ist eine der herausragenden Eigenschaften der Räuber.

Intelligente Schlangengenerale wissen um die Fähigkeiten dieser Männer und nehmen sie in ihren Dienst auf. Als Gegenleistung verzeihen sie ihnen ihre kriminellen Taten. Mit ihren Fackeln und Laternen eignen sie sich nicht für einen Nahkampf, jedoch hervorragend dafür, die Befestigungen ihrer Feinde zu Asche zu brennen.

Buschfeuer: Räuber sind bösartige Kämpfer und Plünderer, aber nicht immer brillante Strategen. Die Gerissensten unter ihnen werden oft zu professionellen Dieben, die lernen, wie man Feuer in Reisfelder und an Wälder legt und so die Lebensgrundlagen der Feinde zerstört und zugleich Spuren verwischt.

Krähenfüße: In der Metallschmiede werden diese teuflischen vierzackigen Sterne geschmiedet, bei denen immer ein Nagel nach oben zeigt. Wer Räuber verfolgt und nicht auf den Boden unter seinen Füßen achtet, kehrt oft für den Rest seines Lebens verkrüppelt zurück.





Bandit: *“Wer sich opfert ist ein Idiot. Es mag ja sein, dass der Tod ehrenvoll sein kann, aber den Profit machen die Lebenden.”*

Auf dem Schlachtfeld gibt es mehr als eine Art, sich hervorzu tun. Alte Banditen lehnen die anstrengende Ausbildung, die rigorose Selbstdisziplin und den strikten Ehrenkodex ab, der von den alten Meistern der Kampfkunst gelehrt wird. Viele von ihnen haben allerdings mehr Tote gesehen, mehr Blut vergossen und mehr Kämpfe überstanden als die herausragendsten der Samurais. Das Geheimnis ihrer Langlebigkeit: Kehre nie einem atmenden Feind den Rücken zu, greife nie einen stärkeren Feind an und nimm keine Gefangenen.

Die Art des Banditen, das Schwert zu führen ist chaotisch, unvorhersehbar und stürmisch, besonders wenn er sich in die Ecke getrieben fühlt. Da er sich jahrelang von dem ernähren musste, was er vorfand, wird er sich immer die Zeit nehmen, einem gefallenen Feind die Nahrung und ein bisschen Wasser abzunehmen. Er kann sehr gut mit der Armbrust umgehen und weiß genau, wohin er schießen muss, um seine Feinde zu verkrüppeln.

Schleichen: Mit etwas zusätzlicher Mühe kann sich ein Bandit auf seinen Reisen nahezu unsichtbar machen.

Lähmungspfeile: In der Metallschmiede wird die Munition der Banditen mit einem schnellwirkenden Gift bestrichen. Dieses schadet seinem Opfer nicht dauerhaft, verursacht jedoch schmerzvolle Muskelzuckungen und macht den Feind so hilflos.

Kanonier: *“Mich besiegen? Ha! Ihr würdet einen Schuss aus diesem Monstrum nicht überleben, selbst, wenn Ihr ihn selber abfeuern würdet.”*



Während die Musketiere der Schlangen arrogant und unbeliebt sind, werden die Kanoniere respektiert und gefürchtet. Sie tragen enorme Kanonen, die aus soliden Baumstämmen geschnitten und mit Roheisen geschmiedet werden. Kaum ein anderer Mann könnte diese Kanonen selber tragen, aber diese schweigenden Kanoniere ziehen diese stoisch über das Schlachtfeld. Die Kanonen feuern schwere Eisenkugeln mit einer solchen Kraft ab, dass sie oft mehrere Männer gleichzeitig niedermetzeln, während sie durch die panisch flüchtenden Feindeslinien peitschen. Einzelne Kanoniere, praktisch Einmann-Belagerungsmaschinen und normalerweise sehr geübte Maurer, können aus Granit geschaffene Festungen in wenigen Minuten zerstören.

Im Nahkampf schlagen sie mit ihren mächtigen Gewehren um sich und zerschmettern den Feinden dabei die Knochen. Sie sind jedoch nicht in der Lage, sich ob der Last, die sie mit sich führen, den Schlägen der Feinde zu entziehen und müssen von der Infanterie gedeckt werden, um wirklich effektiv arbeiten zu können.

Rauchbomben: Die Zunft der Diebe hat schon seit langem kleine Rauchbomben entwickelt, um während ihrer wagemutigen Flucht Verwirrung unter den Verfolgern zu stiften. Diese größeren Versionen sind ein probates Mittel, um Chaos auf dem Schlachtfeld zu erzeugen.

Minen: Diese kompakten Explosionskörper, die man in der Metallschmiede erwerben kann, werden von dem Druck der Kanone tief in den Boden getrieben, wo sie harmlos schlafen, bis ein unvorsichtiger Tritt des Feindes sie erweckt.

Ronin: *“Das Leben ist ein dunkler Wald, in dem die Bestien töten müssen, um ihr Überleben zu sichern. In solch einem Wald ist es besser, ein Mann denn ein Mensch zu sein.”*

In jedem Zeitalter und in jedem Land gibt es Männer, deren Mut geradezu sprichwörtlich ist. Männer, deren glänzende Schwerter in den Alpträumen Hunderter von Witwen erscheinen und deren Kampfkunst jenseits aller menschlichen Vorstellungskraft liegt. So war es mit den Samurai des Drachen und so ist es mit den Ronin des Schlangen-Clans: Dunkle Abbilder des Gegenstücks ihrer Ahnen, lehnen sie den Ehrenkodex der Samurai als Schwäche ab, widmen ihren Kriegskünsten aber mindestens ebensoviel Aufmerksamkeit. Solche Männer werden zu tödlichen Feinden

- auch außerhalb des Schlachtfeldes.



Im Kampf schwingen sie rasiermesserscharfe Katanas und bauen darauf, dass ihr unglaubliches Können mit zwei Klingen diejenigen verjagen wird, die nicht einmal eine davon mit derselben Kraft bewegen könnten. Um diesen komplexen Kampfstil zu beherrschen, trainieren sie ausschließlich mit Klingen und verschmähen den traditionellen Bogen der Samurais. Wenn einer dieser abgehärteten Veteranen dennoch im Kampf fällt, dann verflucht sein angestaurter Grimm und die Bitterkeit in ihm den Ort seines Todes und stachelt gleichzeitig seine Verbündeten zur Rache an.

Blutsbande: Die Diebesgilde unterrichtet keine Schüler, sie haben jedoch Zugang auf das Wissen der schwarzen Magie. Wenn sie diese einsetzen, kann ein willensstarker Ronin eine andere Seele seiner eigenen Untertan machen. Solch ein Ronin wird unverwundbar, da seine Wunden auf magische Weise auf den hilflosen Körper seines Sklaven übertragen werden.

Yin-Klinge: Wenn die Katanas der Ronins mit einer bestimmten Eisen- und Blutlegierung in der Schmiede gepanzert werden, können diese die Lebensenergie aus den Körpern ihrer Opfer ziehen. Damit wird deren Energie auf die Ronins übergeleitet und erhöht die mystische Yin-Energie, die diese Meister so trefflich zu verwenden wissen.

Fächer-Geisha : *“Die meisten Menschen denken, wir sind nur für die Unterhaltung unserer Gäste da. Nur wenigen ist bewusst, dass uns diese Gäste vollkommen ausgeliefert sind.”*

Die Fächer-Geisha ist eigentlich das stärkste und stabilste Mitglied des Schlangen-Clans. Tag für Tag muss sie der unordentlichen und unhöflichen Armee der Schlange zu Diensten sein, ihren Durst stillen und die Egos der Prahler befriedigen, um zu überleben. Obwohl sie sehr schön ist, hat eine Schlangen-Geisha einen gewissen harten Zug in ihrem Charakter.

Sie scheuen sich nicht davor, an einem Kampf teilzunehmen, meist ist es ihnen sogar lieber, ihren Dienst auf dem Schlachtfeld, als im Badehaus zu verrichten. Sie können außerdem ihre rasiermesserscharfen Metallfächer mit einer unglaublichen Geschicklichkeit und Kraft um sich schwingen. Diese Waffen erscheinen sehr leicht und delikat, sind aber für die Gegner tödlich, die sie unterschätzen – dasselbe gilt im übrigen für die Fächer-Geishas selbst.



Dunkler Pakt: Die Fächer-Geishas verstehen sich relativ gut mit den Dieben, mit denen sie sich irgendwie identifizieren. Aus den gestohlenen Zauberbüchern lernen sie, wie sie mit einem untergeordneten Dämonen einen Tauschhandel eingehen können, bei dem er ihre Verbündeten schützt und dafür einen Teil ihrer Lebensenergie erhält.

Klingenfächer: In der Metallschmiede können verschiedene Zauber um den Fächer der Geishas gewoben werden, so dass sie nicht nur das Blut der Opfer vergießen, sondern es auch trinken können. Wenn diese dunklen Waffen dann ins Fleisch schneiden, heilt die Energie, die sie dabei aussaugen, die Wunden in der Nähe befindlicher Verbündeter.

Nekromant: *“Genießt Eure Angst, solange Ihr könnt! In meinem Reich werdet Ihr um die Erlösung durch den Tod betteln - so wie Ihr jetzt um Euer Leben fleht!”*

Dieses mysteriöse, teuflische Wesen muss von den gottlosesten Mitgliedern angerufen werden, die es im Schlangen-Clan gibt. Er schenkt weltlichen Geschöpfen lediglich Beachtung, wenn Sie ihm einen Nekromanten-Thron bauen, ein Gebäude, in dem die Schädel der Unschuldigen eingemauert sind. Danach müssen vier willensstarke Ronin sich einem entsetzlichen rituellen Opfer unterziehen, damit die stärksten der Schlangen sich unter seiner Macht beugen. Erst nach dieser entsetzlichen Opferung von Menschen und Material wird das Wesen, das als Nekromant bekannt ist, damit beginnen, die Lebenden zu schlachten.

Wenn es schon schwer ist, einen Nekromanten zu beschwören, dann ist es fast unmöglich, ihn danach wieder zu banen. Da er Nahkampf für unter seiner Würde hält, zieht er es vor, weniger starke Dämonen aus der Tiefe des Verdammnis heraufzubeschwören, um seine Feinde zu erschlagen. Diese treten normalerweise als furchtlos kämpfende Geister auf. Er kann diese Geister auch in die Körper der Erschlagenen entsenden und so Zombies schaffen, die nur von dem Verlangen getrieben werden.



ZEN-MEISTER DER SCHLANGEN

Budo: "Was schaut Ihr so?"

Budo ist Aufseher der Bauern, ein großer Mann, der immer eine mit Stacheln versehene Peitsche in seiner Hand hält und einen Ausdruck von Durchtriebenheit im Gesicht hat. In der Vergangenheit wurde er des öfteren wegen Folterung, mutwilligen Schlägereien und kalten Mordes angezeigt. Die Fürsten der Schlangen sahen natürlich die unglaublichen Möglichkeiten, die sich hier auftaten.

Die Grausamkeit und Dummheit Budos wurde unter der Leitung von Männern wie Fürst Shinja zu einem fürchterlichen Werkzeug. In jeder Provinz, in der Budo die Oberaufsicht hatte, stieg die Produktivitätsrate auf den höchsten und sank die Kriminalität auf den niedrigsten Stand – allerdings verzeichneten sie auch die höchste Sterberate der Bauern. Nach einer Weile war es dann so, dass nur die Andeutung, dass Budo zum Oberaufseher ernannt werden würde, dazu führte, dass die Ernte um zehn Prozent erhöht wurde.

Sklaventreiber: Jetzt muss Budo nicht mehr so viele seiner Untergebenen zu Tode prügeln – schon ein einfaches Knallen mit seiner Peitsche spornet die Bauern zu Höchstleistungen an.

Shinja: "Nur Härte – und die Bereitschaft, diese auch wirklich einzusetzen – kann uns noch retten."

Fürst Ojas Tod hinterließ ein Machtvakuum und niemand war mehr darauf bedacht, dieses Vakuum zu füllen, als Fürst Shija. Wenn nicht sein Rivale Otomo solch eine persönliche Loyalität ausstrahlen würde, dann würde er mit Sicherheit das gesamte Land mit seiner pragmatischen Gerechtigkeit und grausamer Effizienz regieren. Fürst Shinja ist bei niemandem beliebt, aber man kann auch nicht bestreiten, dass er Ordnung hält und es geschafft hat, den Schlangen-Clan in schwierigen Zeiten zusammenzuhalten.

Als Person hat Shinja eine erstaunliche Ausstrahlung. Charismatisch, intelligent und natürlich ohne jede Angst. Keiner hat sich ihm je in den Weg gestellt und überlebt, es sei denn in einer gestammelten Beichte in einer der Kammern weit unterhalb von Schlangenholm. Er hasst die alten Legenden über den Drachen-Clan und betrachtet Ehre als ein überflüssiges Konzept. Er ist in allen Dingen ein unabdingter Realist und man erzählt sich, dass unter seinem skeptischen Blick und unbeugsamen Willen sogar magische Attacken erfolglos waren.

Einschüchterung: Shinjas Ruf grausamer Rache eilt ihm in den Kampf voraus und lässt das Herz des stärksten Kriegers erzittern. Jeder, der ihn zu schlagen versucht, sollte wissen, dass er nie etwas vergisst und jede Schmach hundertfach zurückzahlen wird.

Utara: “Teilt mein Lager, teilt meine Sorgen.”

Jeder, der meint, dass die Kunst der Geishas nur darin besteht, ein harmloses Arrangement von Blüten zu schaffen und nette Melodien zu summen, sollte Utara kennen lernen. Sie sieht aus wie eine normale, wunderschöne Geisha, aber sie verkörpert die dunkle Seite der Geisha-Künste – sie ist eine Verführerin, Giftmischerin und wahrscheinlich verrückt.

Als sie vier Jahre alt war, haben Banditen sie zur Waise gemacht und sie wurde von einer lokalen Geisha adoptiert. Sie war eine gelehrige Schülerin, sehr bewandert in der Medizin und anderen Künsten. Eines Tages verschwand sie aus dem Badehaus und hinterließ ein Dutzend toter Räuber des Schlangen-Clans – die alle den Mörtern ihrer Eltern ähnlich sahen. Einige Jahre später tauchte sie als eine der mächtigsten Waffen im Arsenal des Schlangen-Clans urplötzlich wieder auf.

Gesang der Sorge: Wenn sie will, dann stimmt Utara ein seltsames, einlullendes Lied an, das von ihrer tragischen Vergangenheit und ihrem Durst nach Rache erzählt. Keiner kann es hören, ohne um Leben und gesunden Geist bangen zu müssen.

Vetkin: “Ich werde jeden Mann, vor dem ich nicht fliehen kann, bis auf den Tod bekämpfen.”

Die Meinungen über Vetkin, den wichtigsten Mann in Fürst Garrins Armee, sind geteilt: Einige sagen, er sei ein nichtsnutziger Strolch, der nur in der Festung herumlungert, mit den Kammerzofen flirtet und seine Tätowierungen im Spiegel bewundert. Andere behaupten, er sei der klügste Mann der Provinz, der über die Kontrolle aller Konten verfügt und selber immer reicher wird, während Fürst Garrin auf dem Schlachtfeld kämpft.

Vetkin ist ein schlanker, ausgesprochen gut aussehender junger Mann, äußerst gewandt und sehr gut im Umgang mit dem Zwillings-Sai, den er trägt. Er scheint nie wirklich etwas zu tun, aber jedes Jahr gewinnt er das Erntewettrennen. Es gibt Gerüchte um eine dunkle Vergangenheit, die ihn jedoch nicht zu berühren scheinen – ein Zwinkern und sein allzeit breites Lächeln scheint immer sofort alle Zweifel über seine Loyalität wegzuscheiden.

Wagemut: Vetkin ist weder groß, noch besonders stark, aber sein Aussehen und sein Charisma lassen ihn wie einen der Helden aus den alten Legenden erscheinen. Wenn er kämpft, scheint allein sein Erscheinen den Feinden Energie abzuziehen.

GEBAÜDE DES SCHLANGEN-CLANS

Ausbildungsgebäude

Taverne

Die Taverne ist wahrscheinlich das wichtigste Gebäude in einer Siedlung der Schlangen. Hier trinken die ungehobelten Bauern Humpen voller Bier, während sie sich ihrer Eroberungen militärischer, romantischer und eingebildeter Art brüsten. Schwertkämpfer, Banditen, Räuber und Tunichtgute aller Rassen fühlen sich in der Taverne ebenfalls zu Hause.

Selbstverständlich sind nicht alle Tavernen gleich ausgestattet. Diejenigen, die **Starkbier** ausschenken, machen die Kämpfer nahezu schmerzunempfindlich und regelmäßig stattfindende Besäufnisse inspirieren besonders die Schwertkämpfer, noch aktiver zu kämpfen. Die Räuber spielen besonders gerne **Darts** und die Gewinner unter ihnen lernen auch, wie man die Fackeln noch ein Stück weiter werfen kann.

Hier werden **Bauern** zu **Schwertkämpfern** ausgebildet, **Armbrustschützen** zu **Banditen**, **Musketiere** zu **Räubern** und **Kanoniere** zu **Ronin**.

Scharfschützengilde

Die Zunfthäuser der Scharfschützengilde sind für Unwissende noch gefährlicher als Tavernen. Auf dem Übungsplatz zielen die Lehrlinge mit den verschiedensten Projektilen, vom Bolzen bis hin zu Kanonenkugeln, auf abgenutzte Zielscheiben. Es ist nicht ratsam, sich dort in der Nähe aufzuhalten.

Falls ein Experte im Zielen auf verschiedene **Lebenspunkte** des menschlichen Körpers ausgebildet werden kann, sind Musketiere im Kampf noch gefährlicher. Primitive **Kanonenvisiere** verbessern die effektive Reichweite der Kanoniere und stählerne **Kanonenkugeln** erhöhen ihre Durchschlagskraft gegen Gebäude und Festungen.

Hier werden **Bauern** zu **Armbrustschützen**, **Schwertkämpfer** zu **Banditen**, **Musketiere** zu **Kanonieren** und **Räuber** zu **Ronin** ausgebildet.

Alchimistenhütte

Der Alchimist ist ein unbeliebter Nachbar. Sein Labor kann jederzeit, am Tage oder in der Nacht, plötzlich explodieren oder giftige, chemische Dämpfe in die Luft jagen. Dennoch ist der Alchimist mit seinen Fähigkeiten in der Metallurgie und mit Schießpulver wichtig für die Erhaltung der Macht des Schlangen-Clans.

In seiner Freizeit fertigt der Alchimist gerne flammende **Magnesiumfackeln** für die Räuber oder **vergiftete Waffen** für die Armbrustschützen und Banditen. Eventuell schmiedet er auch **verstärkte Rüstungen** für die Musketiere und schützt sie damit zusätzlich davor, von Lanzen durchbohrt oder geschlagen zu werden.

Hier werden **Bauern** zu **Musketieren**, **Schwertkämpfer** zu **Räubern**, **Armbrustschützen** zu **Kanonieren** und **Banditen** zu **Ronin** ausgebildet.

Badehaus

Obwohl sie zwielichtig sind, sind die Badehäuser des Schlangen-Clans nicht unbedingt Bordelle, sie sind auch nicht besonders sauber oder luxuriös eingerichtet. Sie sind jedoch wichtig für die Erhaltung der Moral und werden in neuen Siedlungen schnell errichtet. Geishas sind gerissene Überlebenskünstler in einer rauen Welt.

Besonders talentierte Geishas sind unbezahlbare Verbündete auf dem Schlachtfeld. Durch ihr tiefes Wissen um die **Kunst der Liebe** wird das Wirken von Heilzaubern für sie einfacher und weniger erschöpfend. Eine unglaubliche **Beweglichkeit** schützt eine Geisha vor Verletzungen. Außerdem wissen sie, wie man **Druckpunkte** in der Selbstverteidigung überraschend wirkungsvoll einsetzt.

Hier werden **Bauern** zu **Geishas** ausgebildet.

Stallungen

Ordentliche und gut in Stand gehaltene Stallungen sind ein wichtiger Stützpunkt jedes militärischen Lagers. Hier reiten die Meister der Kavallerie die Pferde ein und trainieren sie so lange, bis ihnen das Leben eines Soldaten anvertraut werden kann. Sie verwandeln jedes noch so widerspenstige Wildpferd in effektive Verbündete auf dem Schlachtfeld.

Der Ankauf von **Gerte und Sporen** ist oft eine weise Investition, da sie die Pferde dazu antreiben, weit über ihre eigenen Grenzen hinaus zu gehen. Erfahrung im Anlegen von **Fußfesseln** ermöglicht es den Bauern, wilde Pferde ohne Schwierigkeiten zu fangen und eine **Kleberfabrik** gleicht die Kosten aus, die bei der Ausbildung neuer Pferde entstehen.

Einheiten des Schlangen-Clans, die mit Kampfeigenschaften ausgerüstet sind, können diese nicht benutzen, während sie im Sattel sitzen, sondern werden dazu ausgebildet, kontrolliert auszukeilen.

Gebäude mit besonderen Eigenschaften

Diebesgilde

Es gibt wohl keine Organisation im Land, die einen größeren Einfluss hat oder loyalere Mitglieder, als die Diebesgilde. Ursprünglich hat diese Gilde nur vom Untergrund aus gearbeitet und viele intelligente Führer bestritten die Gerüchte über ihren Einfluss, die weniger intelligenten glaubten, es handle sich nur um einen Mythos. Der scharfsinnige Fürst Shinja war der erste, der sich mit den oberen Rängen der Gilde in Verbindung setzte und ihr gesetzlichen Schutz und Legitimität im Austausch gegen militärische Ausbildung anbot. Dies war eine ideale Vereinbarung: Der Einfluss der Gilde dehnte sich in der ganzen Armee aus und die Soldaten lernten einige der schmutzigsten und tödlichsten Tricks, die man sich nur vorstellen kann.

Eisenwerkstatt

Die Eisenwerkstatt ist für den Schlangen-Clan bei der Kriegsführung das Herzstück des Erfolges. Darin arbeiten einige der brillantesten Ingenieure und Alchimisten des Clans ständig an neuen Erfindungen, einige seltsam und wenig vertrauenerweckend, andere verheerend praktisch. Riesige Öfen, stattliche Vorräte an seltenen und teuren Mineralien und mit Eisenplatten verstärkte Wände tragen zu einem sicheren und kreativen Umfeld bei, in dem ständig neue und grausamere Methoden ersonnen werden, um Menschenleben auszulöschen. Wenn man Gerätschaften zum Durchbohren, Explodieren, Zerquetschen oder sonstigen Tod bringenden Handlungen hat, so kann man sie in der Eisenwerkstatt unter Garantie noch verfeinern und verbessern.

Der Nekromanten-Thron

Der Weg der Schlange ist normalerweise von Pragmatismus und moralischer Flexibilität gezeichnet. Der Sieg auf dem Schlachtfeld ist der Beweis dafür, dass die Methoden gerechtfertigt sind. Dennoch zeichnet sie eine kalte Rücksichtslosigkeit aus, die ihre Vervollkommnung in der Erbauung des Nekromanten-Throns findet. Wird ein Nekromant durch das Blut vierer Ronins beschworen, lässt er sich vielleicht dazu herab, dem Schlangen-Clan zu helfen und wird durch das Opfer der Ronin daran gebunden, ihre Verbündeten zu schonen. Ansonsten weidet er sich an Gräuel und Vernichtung und findet besondere Freude daran, die Gefallenen zu erwecken, damit diese ihre ehemaligen Kampfgefährten niederstrecken. Die Meisten sind auch der Meinung, dass es verrückt sei, eine solche Hilfe anzunehmen, aber die Anführer der Schlangen schrecken auf dem Schlachtfeld vor nichts zurück, besonders wenn die Niederlage kurz bevor steht.

LOTUS-CLAN

HINTERGRUND

Wie der Schlangen-Clan wurde auch der Lotus-Clan von den Überlebenden eines älteren Clans gegründet, der von der Horde nahezu ausgerottet wurde. Vor langer, langer Zeit lebte ein friedlicher Clan von Zauberern und Waldbewohnern, welche die Götter des Gleichgewichts und der Natur anbeteten, die als großer, alles überragender Baum dargestellt wurden. Sie hatten kaum Ärgernisse oder Streit, es sei denn, eine Gruppe neugieriger Lehrlinge drang zu tief in bestimmte dunkle magische Aspekte ein, die von Verderbtheit und Verrottung lehrten und allgemein als der Verbotene Pfad bezeichnet wurden.



Als die Horde kam, starben alle Angehörigen dieses Clans, außer einigen abtrünnigen Zauberern, deren Wissen um das Yin ihnen die Möglichkeit in die Hände spielte, zu fliehen, während ihre Brüder starben. Diese Zauberer kamen in dieses Land und siedelten auf dem Hochplateau, einem Ort, der für seine unheimlichen Energien bekannt war. Zu diesem Zeitpunkt hatten sie bereits einen neuen Clan gebildet und nach einer berauschenenden, wohlriechenden Blüte nannten sie ihn den Lotus-Clan.

Von allen Einschränkungen befreit, folgt der Lotus-Clan jetzt dem Verbotenen Pfad und sucht danach, Tod und Verderbtheit dadurch zu meistern, dass sie in ihnen aufgehen. Ihre Überzeugungen sind eine schlechte Parodie auf die Überlieferungen ihrer Ahnen – ihr Baum ist ein unnatürlicher Alptraum, der von untoten Brüdern gepflegt wird. Ihre Verachtung für den Wolf-Clan, der die Natur anbetet, führt wahrscheinlich auf tiefe Wurzeln in ihrer eigenen Vergangenheit zurück.

Die Führer dieses Clans sind Hexer, denen Zeit nichts bedeutet und die vorwiegend mit ihren eigenen Forschungen beschäftigt sind. Ihren an Gier grenzenden Machthunger versuchen sie mit unredlichen Machenschaften in den Räten und heimlichen Allianzen zu stillen. Ethische Aspekte sind für sie nur lächerlich – Macht und Wissen sind ihre Ideale und die Unterwerfung der anderen Clans lediglich ein Mittel zum Zweck. Sie haben Jahrzehnte damit zugebracht, den Wolf-Clan und den Schlangen-Clan zu manipulieren und zu unterjochen und dabei im ganzen Land Unfrieden und Spannung hinterlassen.



LOTUS-EINHEITEN

Bauer: “*Mein Mühen auf der Erde verzögert lediglich meine endgültige Ruhe.*”

Die Bauern des Lotus-Clans gehören einer seltsamen Rasse an. Drahtig und blass, vollführen sie ihre Arbeit mit fast religiös anmutendem Elan. Ihr Eifer erstaunt dabei nicht: Sie sehen schon in frühester Kindheit so viele dunkle und schreckliche Dinge, wie die Fanatiker anderer Glaubensrichtungen oft in zehn Lebensspannen nicht zu sehen bekommen.

Schwertjünger: “*Alles, was das Leben vom Tod trennt ist Wut, Hass und mein zuschlagendes Schwert.*”

Neulinge auf dem verbotenen Pfad, die auf ihre anstrengenden Einführungsriten mit Wut und



Ablehnung reagieren, werden als die Kinder des Lythis bezeichnet, dem dunklen Schwertmeister der Drei. Während ihrer Lehrzeit in Lythis Schmiede, meditieren die Schwertjünger über ihren natürlichen Drang zur Gewalttätigkeit. Diese Wut wird dann nach außen auf die Feinde des Lotus-Clans und innerlich, auf ihre physischen Unzulänglichkeiten konzentriert. Die Frustration verformt sie langsam und schmerhaft, bis sie aufgrund ihrer verlängerten Glieder und ihrer stählernen Haut wie die grausamen Krummsäbel aussehen, die sie bei sich tragen. Wenn sie nicht gerade meditieren, dann sieht man die Jünger, wie sie ihre Säbel schärfen, polieren und gelegentlich auch mit ihnen sprechen.

Der Verbotene Pfad fördert nicht gerade die Gesundheit derjenigen, die auf ihm wandeln und der Schwertjünger ist nicht so robust wie ein weltlicher Schwertmann. Ihre unmenschliche Behändigkeit und ihr tiefes Wissen um grausame Todesarten verschaffen ihnen im Kampf Grauen erregende Fähigkeiten.

Innere Stärke: Wenn er von Lythis Schatten dazu befähigt wird, kann der Schwertjünger Wunden an seinem verwesenden Körper heilen, selbst wenn er gerade dabei ist, seinen erstaunten Gegner abzuwehren und zu schlagen.



Jünger des Blattes : “Alles was das Leben vom Tod trennt ist Verwirrung, Wahnsinn und meine fallenden Blätter”

Ein Novize des Verbotenen Pfades, der den Einführungsritus mit kalter Berechnung und rachedurstigen Gedanken durchleidet, wird als spiritueller Bruder von Sehk, dem Listigen, anerkannt. Auf den seltsamen und verschlungenen Pfaden seines Klingengartens, lernen die Jünger des Blattes, ihre Seelen und die Umgebung um sie herum allein durch die Kraft ihres Willens zu manipulieren. Ein solches Werk ist nicht leicht zu bewerkstelligen und so müssen die Jünger des Blattes ein langwieriges und mühsames Studium auf sich nehmen, ehe sie es das erste Mal wagen können, die dünnen und rasiermesserscharfen Blätter des Baumes der Verderbtheit zu bewegen.

Auf dem Schlachtfeld fliegen und schwirren diese Blätter um den Kopf eines Jüngers wie ein Schwarm wütender Spatzen. Mit einem trägen Schnippen seiner Finger kann er sie gegen den Kopf eines Feindes richten oder sie dazu bringen, in der Nähe befindliche Feinde aufzuschlitzen und zu töten. Sogar die kleinsten Schnitte lassen den stärksten Feind zu Tode bluten und keinem der Jünger scheinen die Blätter je auszugehen.

Blätter streuen: Mit der Hilfe von Sehk kann ein Jünger seine Sehkraft auf die sich drehenden Blätter übertragen und so sein Umfeld in verrückten, kaleidoskopischen, flüchtigen Blicken erhaschen. Wenn er diese Blätter dann empor schleudert, kann er ausgedehnte Landstriche in ihrem metallischen Spiegelbild aufblitzen sehen.

Jünger des Kampfstabs: “Das Leben wird vom Tod nur durch Einsamkeit, Leiden und meinen eisernen Stab getrennt.”

Die Novizen, die den Einführungsritus mit ruhiger, stoischer Hoffnungslosigkeit durchstehen, fühlen sich mit Tausil, dem Verlassenen, seelenverwandt. Diese Jünger ertragen die endlose, sich ewig wiederholenden Übungen der Ausbildung in den Ausbildungslagern, wiederholen nie endende Gesänge in dröhnender Monotonie und einsame und ewige Nachtwachen unter dem Baum der Verderbtheit. Aus dieser Existenz heraus lernen sie langsam, Leere als die einzige Wahrheit unter den Abwechslungen dieser Welt zu begreifen.

Im Kampf bewegen sich die Jünger des Kampfstabs ruhig, ohne offensichtliches Interesse an ihrer Umgebung. Dennoch erhalten sie gerade durch diese Leere in ihrer Seele ein schmerhaftes Bewusstsein und einen tiefen Hass für alles und jeden, das ihren inneren Frieden stört. Sie sind ohne jede Angst und können mehrere Gegner gleichzeitig mit den gefühllosen, technisch perfekten Drehungen und Wendungen ihres Stabes angreifen. Es ist für solch einen eher zart anmutenden Gegner, wie dem Jünger des Kampfstabs, erstaunlich, dass Schmerz für ihn völlig bedeutungslos ist.

Dunkle Kuppel: Da er um Tausils Einsicht in das Nichts weiß, kann ein Jünger des Kampfstabs seinen Stab mit solch einer makellosen Präzision über seinen Kopf schwingen, dass er alle Geschosse abwehrt, die auf seine in der Nähe befindlichen Verbündeten gerichtet sind.

Kranker: *“In meinem verfaulenden, fiebrigen Fleisch seht Ihr einen Mann, der dem Tod dient. In Eurem Fleisch sehe ich dasselbe.”*



Die blühende innere Verderbtheit des Kranken hat sein Immunsystem überwältigt. Er ist ein Brutkasten für jede nur erdenkbare Seuche. Ein normaler Mensch, der auch nur ein Zehntel dieser Krankheiten zu ertragen hätte, würde keine Stunde überleben. Er hat jedoch gelernt, ausreichende Lebensenergie aus seiner Verderbtheit zu ziehen um dem Tod zu trotzen und so lebt er in einem grausamen Zwielicht fiebrigen Wahns, zuckender Schmerzen und seines desperaten, unbeugsamen Willens.

Er torkelt über das Feld wie ein betrunkener Mann und ist eher ein tollpatschiger Kämpfer. Es ist nicht schwer, seiner Tortur ein Ende zu setzen. Im Moment seines Todes explodiert jedoch sein Körper ob des plötzlichen inneren Drucks der ganzen Verwesung und Verrottung in ihm und verbreitet seine Seuchen über das ganze Feld.

Geschoss-Atem: Der Kranke kann die Kontrolle über Krankheiten temporär lockern, indem er einen Strahl ekliges Erbrochenes ausspuckt, der für Lebende ausgesprochen gefährlich ist.

Todesheulen: Indem er den Körper und die Seele eines Lebenden aussaugt, lernt der Kranke den wahren Horror der Verderbtheit kennen, die ihn von innen her aufrisst. Während er heult, entlässt er die Seele seines Opfers, um die Pferde zu erschrecken und die ganze Willenskraft seiner Feinde zu lähmen.

Der Unreine : “Es gibt keine Schatten in dieser Welt, die sich nicht irgendwie in meiner Seele wiederspiegeln.”

Der Unreine hat das Herz des Bösen in sich so lange genährt, dass seine sterbliche Hülle es nicht mehr fassen kann.

Deshalb beginnt sein Körper große Mengen schwarzen, pechhaltigen, ätzenden Schleims herzustellen, den er permanent unter großen Anstrengungen aus seinen Lungen und seinem Magen herauswürgen muss. Unter unaufhörlichem Röcheln, Husten und Würgen kämpft diese verfluchte Seele mit jedem rasselnden Atemstoß um ihr Leben; die Nahrungsaufnahme ist schwierig und mehr als ein paar Minuten Schlaf wären tödlich.

Auf dem Schlachtfeld spuckt der Unreine seinen verfluchten Schleim auf seine Gegner und verätzt damit das Fleisch derjenigen, die es trifft. Wenn er aber getroffen werden sollte, dann wird seine schwarze Seele freigesetzt und legt sich über das Schlachtfeld wie eine entsetzliche Parodie der Nacht.

Leimspritze: Der Unreine kann seine blubbernde Substanz sogar ein wenig kontrollieren und sie in eine klebrige, zähe Masse verwandeln, die herannahende Feinde aufhält.

Todesposten: Wenn er einen hilflosen Bauern gefressen hat, dann kann der Unreine dessen Seele in den grausamen Überresten seines Schädels einsperren, so wie er seine Bösartigkeit in sich selbst einschließt. Diese Abscheulichkeit wird als Todesposten bezeichnet. Der Unreine kann durch die leeren Augenöffnungen seiner Opfer in die Ferne schauen und seine Todesschreie quälen all diejenigen, die sich in der Nähe befinden.



Pesthauch: “*Bin ich nicht der liebenswürdigste aller Väter, der seine Tausenden von Kindern mit seinem eigenen zarten Fleisch füttert?*”

Die Verderbtheit des Pesthauches ist wörtlich zu verstehen: Sein angeschwollener Bauch beherbergt eine Menge hungriger Maden, die sein rohes, blutendes Fleisch so schnell verzehren, wie es heilen kann. Er lebt mit ständigen Schmerzen, identifiziert sich jedoch mit seinen Maden – aus ihrer brutalen schwelenden Lebensenergie bezieht er die Kraft, seinen Körper ständig zu erneuern.

Wenn man ihn reizt, zielt er mit Klumpen hungriger Maden auf seine Feinde. Diese bohren sich schnell in das Fleisch der Gesunden und wenn er stirbt verlassen seine „Kinder“ diesen kalten von Würmern zerfressenen Körper und suchen sich einen neuen Wirt.

Hungersnot: Der Pesthauch kann Würmer aus seinem Magen reißen und sie auf das Reisfeld der Feinde werfen. Dies ist sehr schmerhaft für ihn und kostet ihn Energie, da die Würmer den Geschmack des Fleisches vorziehen und ihn nicht so leicht aufgeben wollen. Es ist aber noch schmerzhafter für die Ernte und diejenigen, die davon leben müssen.

Wiedergeburt: Bei der ultimativen Verbrüderung mit seinen pesterfüllten Begleitern kann der Pesthauch die Körper der Lebenden verschlingen und ihre Seelen in sich aufsaugen. Sollte der Pesthauch tödlich verwundet werden, wird diese rohe Lebensenergie sein zerfressenes Fleisch regenerieren und ihn von den Toten auferstehen lassen.



Hexer: “*Der Tod war einst mein Meister – nun habe ich den Tod gemeistert.*”

Die Schüler des Verbotenen Pfades umgeben sich mit den Abbildern ihrer eigenen Schwächen: die längst vergangene Stärke des Kranken, die man gelnde Selbstbeherrschung des Unreinen, der kannibalische Hunger des Pesthauches. Der scharfsinnige Hexer hat jedoch all diese Hindernisse überwunden und entdeckt, wie er den zerbrechlichen Tanz des Lebens, der Verderbtheit und des Todes in seiner Seele in Einklang bringen kann. Da sie nicht länger Krankheit und Tod anheim fallen, können diese elitären Magier des Verbotenen Pfades die Saat der Zerstörung über große Entfernungen säen und die Lebensenergie der Schwachen aufsaugen. Er wird sehr gefürchtet und allein der Anblick eines Hexers schwächt den Mut des stärksten Kriegers.

Trotz seines Selbstbewusstseins hat der Hexer jedoch nicht die Kraft der wirklich Gesunden und sollte nicht in den vorderen Linien kämpfen. Er wird jedoch von Zeit zu Zeit die Stärke der Feinde in seiner Nähe aufsaugen, um sich selbst zu stärken.

Lythis' dunkles Feuer: Wenn er beschworen wird, kann Lythis die Geschosse des Hexers in eine unheilige Flamme tauchen.

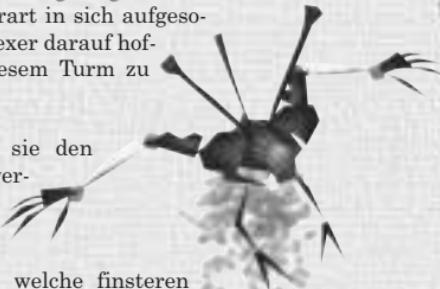
Tausils Lebenssauger: Der Bruder des Stabes kann den Hexern beibringen, wie sie Lebensenergie von den Verbündeten entziehen können, um sich selbst zu erhalten.

Sehks Seelenfrost: Der Bruder des Blattes trägt die Kälte des tiefen Waldes in sich und wenn er will, kann ein Hexer diese mit ihm teilen und sie auf seine Feinde wirken lassen.

Hexenmeister: "Ich bin der Tod."

Das Ende des Verbotenen Pfades ist der Menschheit unbekannt, außer denjenigen, die von seinen Früchten gekostet haben. Die letzten Prüfungen der magischen Fähigkeiten, Weisheit und Stärke eines Hexers, werden im Turm des Hexenmeisters ausgetragen. Dies ist eine verfluchte Festung, die das Böse derart in sich aufgesogen hat, dass nur die mächtigsten Hexer darauf hoffen können, ihren Aufenthalt in diesem Turm zu überleben.

Wenn zwei Hexer erklären, dass sie den Baum der Verderbtheit wirklich verstanden haben, dann treten sie gemeinsam in den Turm. Keiner weiß genau, welch grausames Wissen ihnen dort offenbart wird, welche finsternen Schatten aus der Vergangenheit auftauchen oder welche fantastischen Duelle dort ausgetragen werden. Nur ein Hexer kommt lebend aus dem Turm heraus. Danach ist er dann ein fast unsterblicher Schrecken auf allen Schlachtfeldern.



Lythis Seelenkeule: Wenn der Bruder der Klinge ihn darum bittet, dann kann die Energie des Hexenmeisters so geleitet werden, dass sie nicht nur den Körper zerstört, sondern die Seele selbst.

Tausils Erwachen: Obwohl die Äste abgeschnitten sind, kann der Stamm noch überleben – Tausil kann seinen begabtesten Jüngern beibringen, seine Verbündeten von den Toten auferstehen zu lassen.

Sehks Äther-Korridor: In den dunkelsten Schatten des Waldes können Entfernung illusorisch sein. Sehk kann Hexenmeister in die Kunst der Teleportation einweihen.

Schwingenmeisterin: *“Die Geheimnisse der Götter als auch der Menschheit bewahre ich in mir, sie werden niemals über meine Lippen kommen.”*

Die Schwingenmeister sind etwas Einzigartiges für den Lotus-Clan. Nach den Gesetzen des Verbotenen Pfades sind Schwingenmeisterinnen die einzigen Frauen, denen es gestattet wird, sich über den Rang eines Bauern zu erheben. Ihre Studien gehen dann nicht in Richtung des Pfades, sondern sie studieren eine noch ältere und geheimere Religion, deren Geheimnisse von der Mutter an die Tochter weitergegeben werden. Nur diejenigen, die sich dieser Religion unwiderruflich verschreiben, lernen ihre wahre Natur kennen und die älteren Mitglieder des Verbotenen Pfades, wie auch der Ehrfurcht gebietende Fürst Zymeth wissen genau, dass sie besser nicht in deren Rätseln herumschnüffeln, die schon gelehrt wurden, lange bevor der Lotus-Clan gegründet wurde.

Von all den Mitgliedern des Lotus-Clans sind nur die Schwingenmeisterinnen wirklich fähig, die Wunden anderer zu heilen. Sie sind mit drei Raben verbündet, müssen aber den Hals eines der Raben brechen, um ihre dunklen Zaubersprüche der Heilung aussprechen zu können. Der geopferte Rabe wird ersetzt, es kann allerdings eine Weile dauern, bis dies geschieht. Abgesehen davon werden die Raben der Schwingenmeisterin für sie kämpfen, wenn sie in den Kampf ziehen muss.

ZEN-MEISTER DES LOTUS-CLANS

Issyl: "Hey, Ihr da, soll ich Euch einen Trick vorführen?"

Besucher des Hofs des Lotus-Clans werden sich darüber wundern, warum ein zwölfjähriges Kind im Rat der Weisen sitzt und dabei eine überdimensionale Sanduhr im Arm hält. Sie werden sich nicht viel besser fühlen, wenn man ihnen mitteilt, dass es sich dabei um Fürst Issyl handelt, den Leiter des Studienzirkels der Zeit und zugleich einen der mächtigsten Magier der Welt. Wenn ihnen dann noch bewusst wird, dass ihren Augen, jahrhundertealte Augen, aus dem Gesicht eines bösen kleinen Jungen entgegenblicken, ist Übelkeit eine normale Reaktion.

Fürst Issyl wird langsam immer jünger, was auf einen Unfall zurückzuführen ist, der vor 70 Jahren geschah. Trotz seines Unglücks ist sein Körper unverschont geblieben von den entsetzlichen Verwesungen, die viele von denen ergreifen, die dem Pfad folgen. Die Zeit fliegt interessanterweise um ihn herum und er kann sie bis zu einem gewissen Grad kontrollieren – Wunden, die er sich im Kampf zuzieht, heilen mit einer unnatürlichen Schnelligkeit.

Hast: Mit ein wenig Übung kann Issyl den Fluss der Zeit in die Körper seiner Verbündeten übertragen und sie werden sich so schneller bewegen, schneller angreifen und sehr viel schneller regenerieren.

Koril: "Ihr mögt Entfernung und Raum als Fakten ansehen. Ich ziehe es vor, sie etwas freier zu interpretieren."

Alle sind sich darüber einig, dass Fürst Koril der zweitmächtigste Hexer im Lotus-Clan ist und das sowohl in magischen als auch in politischen Belangen. Es wird auch behauptet, dass er bei Weitem der älteste unter ihnen sei, älter sogar als Zymeth. So lange in der byzantinischen, tödlichen Welt des Lotus-Clans überlebt zu haben, zeugt von einem brillanten Geist und rücksichtslosen politischen Instinkten. Er regiert nicht öffentlich, ist jedoch bei jeder wichtigen Debatte anwesend.

Koril wird formell mit „Meister der Schule des Universums“ angeredet und verfolgt eine andere Art von Magie, die dennoch an den Lehren des Verbotenen Pfades angelehnt ist. Position und Distanz stellen für ihn kein Problem dar und er wird oft am selben Tag an zwei entgegengesetzten Punkten des Landes gesehen. Seine Macht ist derart, dass er die ganze Zeit zu schimmern scheint und damit die feindlichen Bogenschützen schwer zur Verzweiflung bringt.

Teleporter: Koril muss nie dort bleiben, wo er gerade ist, wenn er das nicht möchte. Ein Wink seiner Hand, einmal kurz konzentrieren und schon ist er woanders.

Soban: "Während meine Kollegen damit beschäftigt sind, den Tod zu studieren, habe ich es geschafft, Steine zum Leben zu erwecken."

Wie alle der großen Hexer des Lotus-Clans haben seine Forschungen Soban auf einen einzigartigen Weg geführt. In seine Arbeit vermischt sich Naturwissenschaft und mächtige Magie, um alchimistische Bestien, wie seine unermüdlichen Diener, die Golems zu schaffen. Er wird aus Respekt vor seinen Erfindungen mit „Fürst“ betitelt, hat jedoch keinen politischen Einfluss, da er sich immer aus den Machtkämpfen der Lotus-Elite herausgehalten hat.

Hinter seinem Rücken bezeichnen ihn seine Kollegen als einen einfachen Mechaniker, seine Kräfte sind jedoch einzigartig. Der Held des Wolf-Clans, der Shale Lord, ist ein Resultat eines seiner Experimente, das daneben gegangen ist.

Golems erschaffen: Mit einem Wink seines Stabes kann Fürst Soban einen Golem erschaffen, einen unermüdlichen Arbeiter, geschaffen aus Lehm und Fels.

Zymeth: "Die Hexer des Verbotenen Pfades haben den Tod besiegt, ich bin jedoch immer noch ihr Meister."

Seit Hunderten von Jahren hat Fürst Zymeth den Lotus-Clan als unbestrittener Führer unter seinesgleichen geführt. Er ist ein meisterhafter Manipulator und Prediger, der Täuschungen und Androhungen nutzt, um Koalitionen zu bilden und die Gegner einzuschüchtern. Bei seinen Treffen mit den anderen Clans setzt er seine scheinbare Unsterblichkeit effektiv ein und stellt Pläne vor, die Auswirkungen auf Generationen von Mitgliedern des Wolf- oder Schlangen-Clans haben.

Keiner könnte den Lotus-Clan regieren, ohne neben einem Politiker auch gleichzeitig ein machtvoller Magier zu sein und Zymeth bildet da keine Ausnahme. Wie die meisten hochrangigen Hexer ist er ein Spezialist und sein Bereich ist das Wetter, das Knistern der Blitze oder die unnachgiebige Kraft eines Sommersturms.

Schwerer Regen: Die Sturmwolken gehorchen Zymeth auf den leisesten Wink. Wenn er es wünscht, kann er die Luftfeuchtigkeit so lange anheben, bis ein Sturm aufkommt und dann aus dem Sturm heraus Blitze auf die Erde prasseln lassen.

GEBAUDE DES LOTUS-CLANS

Ausbildungsgebäude

Schmiede

Diese Schmiede ist Lythis geweiht, dem Bruder, dessen verfluchtes Schwert einst die Wurzeln des Baumes der Verderbnis stützten. Darin schmieden Eingeweihte Schwerter aus Stahl, Mondlicht und ihrem eigenen Blut. Diese Waffen brechen nie und es heißt, dass sie die Seele genauso leicht zerstören, wie sie durch Fleisch schneiden.

Ein Schmied des Lotus-Clans ist Hüter vieler Geheimnisse. **Silberstahl** ist schwer zu verarbeiten, lässt sich aber zu herausragenden Waffen für die Schwertjünger schmieden. Schwertjünger, der Pesthauch und der Kranke können alle ihre Widerstandskraft erhöhen, indem sie den **Weg der Wurzel** gehen und **Lepra** macht sowohl den Pesthauch, wie auch den Kranken noch ansteckender und damit tödlicher.

Hier werden **Bauern** zu **Schwertjüngern**, **Jünger des Blattes** zu **Pesthauch**, **Jünger des Kampfstsabs** zu **Kranken** und **Unreine** zu **Hexern** ausgebildet.

Klingengarten

Dieser tote und leblose Garten ist Sekh geweiht, der einst die metallischen Blätter des Baumes gepflegt hat. Seine rasiermesserscharfen Blätter werden auch heute noch von den Jüngern der Blätter gesammelt, die sie als Waffen einsetzen. Andere besuchen den Garten, um über seine seltsam verschlungenen Pfade zu wandeln und über den Wahnsinn nachzudenken.

Sekh ist der Hüter der Magie und in diesen Mauern werden überwältigende Zauber erdacht. Der Zauberspruch des **Blätterbisses** vervollkomnet die tödlichen Blätter des Baumes noch. **Blätterflug** führt dazu, dass der Pesthauch und die Unreinen sich schneller bewegen können und die **Pestwolke** multipliziert die Maden des Pesthauches drastisch, so dass er in der Lage ist, noch größere und hungrigere Klumpen um sich werfen.

Hier werden **Bauern** zu **Jüngern der Blätter**, **Schwertjünger** zu **Pesthauch**, **Jünger des Kampfstsabs** zu **Unreinen** und **Kranke** zu **Hexern** ausgebildet.

Übungsplatz

Der Übungsplatz untersteht Tausil, dem ursprünglichen Wächter des gewundenen Baumstammes. Seine Lektionen unterstreichen Unterwerfung und Ausdauer und die Jünger des Kampfstsabs trainieren ohne Unterlass, um diese Qualitäten zu perfektionieren. Andere Jünger suchen nach der Konzentration und der Kraft, ihren inneren Qualen zu widerstehen.

Wenn sie sich sehr anstrengen, können die Jünger des Kampfstsabs, die Unreinen und die Kranken die **Stärke des Baumstamms** entwickeln. Das macht sie Verletzungen gegenüber resistenter. Die Jünger des Kampfstsabs können außerdem die gefährliche Technik des **wirbelnden Stabs** erlernen und die Anhänger von Tausil können die **Welle der Verderbtheit** schüren und so die Heftigkeit und die Reichweite der phlegmatischen Wurfgeschosse der Unreinen erhöhen.

Hier werden **Bauern zu Jüngern des Kampfstsabs**, **Schwertjünger zu Kranken**, **Lehrlinge der Blätter zu Unreinen** und **Pesthauch zu Hexern** ausgebildet.

Das Vogelhaus

Im Vogelhaus entsagen die Frauen ihrem weltlichen Leben und werden zu Schwingenmeisterinnen, den einzigen Magiekundigen des Lotus-Clans, die wirklich heilen können. Dutzende von Raben leben mit ihnen in diesem seltsamen Dom; vielleicht müssen auch diese erst ausgebildet werden, bevor sie ihre Rolle als Opfer für die Riten der Schwingenmeisterinnen übernehmen können.

Es gibt immer Arbeit im Vogelhaus. Indem sie mit **Aas** gefüttert werden, lernen sie, noch brutaler anzugreifen und der Bau eines **Verdorbenen Nestes** führt dazu, dass sie schneller brüten. Das unheimliche **Dunkellied** verbessert die Bindung zwischen Frau und Vogel und die Ausbildungszeit neuer Schwingenmeisterinnen wird damit verkürzt.

Hier werden **Bauern zu Schwingenmeisterinnen** ausgebildet.

Stallungen

Pferde haben unglaubliche Angst vor den Lagern der Lotusleute und nur durch Hypnose können sie in ihre Stallungen gelockt werden. Wenn sie sich jedoch erst in den Stallungen befinden, werden sie von brutalen Zaubersprüchen in Schattenrösser verwandelt, gemeine und seelenlose Kreaturen, die nur allzu bereit sind, die Leute des Lotus-Clans in den Kampf zu tragen. Lotuskämpfer mit Kampfeigenschaften können diese nicht verwenden, während sie auf ihren Pferden reiten, können jedoch ihre Rösser dazu bewegen, Feinden oder Gebäude ihren **Flammenhauch** entgegenzuschleudern.

Die Lotusmagier, die diese Verwandlung überwachen, verfügen über verschiedene spezielle Fähigkeiten. Die fähigeren Hexer fertigen speziellen, ätzenden **Schwefel**, den die Pferde dann ausatmen, während diejenigen, die sich eher auf die **Pferdeanatomie** verstehen, gewaltigere Tiere schaffen. Erfahrene Ausbilder können ein spirituelles Band mit der Quelle ihrer Schöpfung herstellen und durch Vertiefung dieses dämonischen Bundes verbrauchen die Schattenrösse weniger Ausdauer, wenn sie ihren Flammenhauch ausstoßen.

Gebäude mit besonderen Eigenschaften

Krypta der Brüder

Die drei Brüder der Religion des Lotus-Clans sind bereits vor langer Zeit gestorben, sie haben ihr Volk jedoch nicht verlassen. Die Gerüchte um den Ort, an dem sich ihre entweihte Krypta befinden soll, unterscheiden sich sehr voneinander, vielleicht können die Mitglieder des Lotus-Clans sie beschwören, wenn sie in Not sind oder vielleicht verlegen die Brüder die Krypta auch selbst. Sobald sie aber erscheint, kann einer der toten Brüder, Lythis, Sekh oder Tausil gegen Yin-Energie aufgerufen werden. Der erwählte Bruder wird aus seinem unheiligen Schlaf erweckt und wandelt daraufhin in Form geisterhafter Schemen über die Erde, wobei er den Feinden Ausdauer entzieht, um seinen getreuen Anhängern die Macht zu verleihen, grausige Zaubersprüche auszusprechen. Die Brüder haben eine besondere Beziehung zu den Einheiten der Hexer und Hexenmeistern, die selber in einem Stadium des Todes leben, ähnlich dem ihren. Jeder einzelne der Brüder ist in der Lage, diesen Magiern ein anderes Geschenk zu machen.

Es ist nicht weiter schwierig, sich dieser Phantome mit dem Schwert oder dem Bogen zu entledigen, aber sie kehren nur wieder in ihre Krypta zurück. Unerschrocken werden sie immer und immer wieder auferstehen und sich an den Feinden des Clans zu rächen suchen.

Zauberturm

Nur wenige Magier des Lotus-Clans erreichen den Rang eines Hexers. Die meisten sterben auf dem Pfad, Opfer eines Schwerthiebes ihres Feindes oder ihrer eigenen fauligen Erkrankungen. Diejenigen, die ihr Elend überleben, werden zu vollwertigen Hexern, sie haben nur noch ein Ziel vor Augen: zusammen mit einem gleichgestellten Hexer den gefürchteten Zauberturm zu betreten und sich dort dem Ende des Verbotenen Pfades zu stellen. Niemand weiß, was dort geschieht, aber die meisten glauben, dass ein letztes Duell zwischen den beiden Hexern ausgetragen wird, denn es ist immer nur einer, der mit dem polierten Schädel des anderen als Trophäe den Turm verlässt und damit beweist, dass er der wahre Hexenmeister ist. Dieser Schädel birgt noch Leben in sich und seine Beziehung zu dem Meister ist derart, dass man nicht darüber reden möchte.

WOLF-CLAN GESCHICHTE

Der Zusammenprall zwischen der Seele des Drachen mit der Horde entsandte Erschütterungen, die noch Hunderte von Meilen entfernt zu spüren waren und die Wetterbedingungen weltweit durcheinander brachten. Dies wurde sechs Monate später



deutlich, als eine Flotte von hölzernen Booten an den nördlichen Ufern strandete und ein seltsamer neuer Clan an den Strand taumelte. Sobald beide Seiten ihre friedlichen Absichten bekundet hatten, haben die Leute des Wolf-Clans sich auf den felsigen Hügeln und den kalten Berghängen des Nordwestens angesiedelt.

Mit ihrer rauen Art und druidenhaften Religion ist der Wolf-Clan ein seltamer Nachbar für die pragmatischen, zivilisierten Mitglieder des Schlangen-Clans. Sie zittern, wenn das animalische Geheule und das wilde Getrommel aus den Siedlungen des Wolf-Clans zu ihnen dringt. Besucher sprechen von einer eher primitiv anmutenden Architektur und einem kriegsähnlichen Spiel, das sie Wolfball nennen und das fälschlicherweise als kontrollierter Bürgerkrieg angesehen werden könnte. Diejenigen, die nicht über die Fähigkeit einer schnellen **Regeneration** verfügen, sollten gar nicht erst versuchen, an diesem Spiel teilzunehmen. Man hat auch schon ganz seltsame Dinge in den Wäldern um die Behausungen des Wolf-Clans gesehen, halb Mensch, halb Tier ...

Als der Wolf seinen Krieg gegen den Lotus-Clan verlor, dachten viele, das sei das Ende dieses Clans. Aber selbst als Sklaven in den Schieferminen haben sie es irgendwie geschafft, ihre alte kulturelle Identität zu pflegen, selbst dann noch, als bereits eine ganze Generation in Gefangenschaft aufgewachsen war. Die Lotus waren keine guten Herren und als sich die Mitglieder des Wolf-Clans gegen sie erhoben, wurden Jahrzehnte unmenschlicher Behandlung und blutigen Hasses in einer Nacht gerächt.

Es gibt immer noch viele ungeklärte Geheimnisse um diesen Clan, von den Regeln (falls es denn welche gäbe), wie man Wolfball spielt, bis hin zu den rituellen Praktiken der Frauen bei Vollmond. Das Trauma des Krieges gegen den Lotus-Clan hat tiefe Spuren hinterlassen, so entstand zum Beispiel ein neuer Kampfstil, der hauptsächlich mit den bloßen Händen, Steinen und Minenwerkzeugen geführt wurde. Doch vor allem scheint ihre Kultur überlebt zu haben, die Liebe zur Natur, die Verbundenheit mit den Jahreszeiten und eine natürliche Weisheit, die ihre Wurzeln in der Ausgewogenheit aller Dinge sucht.

EINHEITEN DES WOLF-CLANS

Bauer: "Der Reis ist mein Bruder, der Wind meine Schwester und die Sonne mein Freund. Ich bin nie allein."

Die Bauern des Wolf-Clans sind zähe Arbeiter, die ihre Arbeit gerne verrichten. Sie sehen die Arbeit in den Feldern weniger als eine Pflicht, denn als einen Lebensstil an, den sie genießen. Sie verbringen den ganzen Tag damit, das Land zu bearbeiten, das sie lieben, werden dadurch stark und nähren ihre Familien. Worüber sollte sie sich also beschweren?



Faustkämpfer: "Schwerter sind nur was für Feiglinge."

Die Faustkämpfer des Wolf-Clans glauben, dass sowohl im Kampf, wie auch im Leben das Schlichte immer über das Komplizierte siegt. Deshalb schwingen diese Krieger im Kampf zwei riesengroße Klatschen aus Granit, die mit solch einer Wucht zuschlagen, dass sie eine vollausgewachsene Eiche zer-splittern oder die Rippen eines Feindes aus ihren Körpern reißen können. Diese einzigartige und unkomplizierte Kampfart wurde während des Sklavenaufstandes in den Minen entwickelt, so wie die meisten Kampfpraktiken, die von den Wölfen angewendet werden. Wie wachsam die Aufseher auch sein mögen, die Sklaven einer Mine werden immer ausreichend Steine zu ihrer Verfügung haben.

Man muss allerdings auch erwähnen, dass diese Granitklatschen als Waffen nicht immer ideal sind, da ihre Reichweite begrenzt ist und ihre Schlagkraft wenig gegen gerüstete Feinde ausrichtet. Die Faustkämpfer setzen dagegen, dass ein Feind, der Angst davor hat, sich ihnen ohne Rüstung entgegenzustellen, es ohnehin nicht wert ist, auch nur einen Gedanken an ihn zu verschwenden.



Gegenschlag: Die Segnung durch eine Druidin kann einen Faustkämpfer dazu inspirieren, mit besonderer Genauigkeit zu kämpfen. Dieser einzelne, zeitgenaue Schlag wird am besten gegen die Feinde ausgeführt, die sich ihrer Sache zu sicher sind. Er kann diejenigen verkrüppeln, die dummweise glauben, dass sie unschlagbar sind.

Werfer: *“Gut, dass dies Krieg ist und kein wirkliches Spiel, sonst würde ich mich vielleicht noch verletzen.”*

Der Ursprung von Wolfball ist über die Jahrhunderte verloren gegangen. Selbst die wenigen Mitglieder des Wolf-Clans, die sich für Geschichte interessieren, wissen nur, dass dieser Sport schon so lange gespielt wird, wie es den Wolf-Clan gibt. Der Verlauf bekannter blutiger Spiele, die bereits vor über fünfhundert Jahren ausgetragen wurden, werden noch heute begeistert am Lagerfeuer wiedergegeben. Außenstehende fragen sich dagegen, ob Wolfball erfunden wurde, um einen Krieg zu verhindern oder einfach nur, um ihn herauszufordern.



Es handelt sich dabei in jedem Fall jedoch um die gefährlichste Sportart, die je erfunden wurde. Darin verwickelt sind Dutzende von Spielern, verzauberte Waffen und ein Eisenball von der Größe eines menschlichen Kopfes, der im Spiel mit einer massiven, zweizackigen Gabel bewegt wird. Überraschenderweise sterben im Verlauf des Spiels nur wenige Wölfe, aber man weiß, dass kein Fremder je die erste Spielrunde überlebt hat. Die besten Wolfballspieler nehmen ihre Gabeln mit auf das Schlachtfeld und schmeißen damit schwere Granitfelsen auf ihre Gegner, bevor sie diese aufspießen.

Lavabrocken: Eine Druidin kann die Gabel eines Werfers so verzaubern, dass sie normale Steine zu gleißenden, fast bis an den Schmelzpunkt reichenden Temperaturen aufheizen. Diese brüchigen Wurfgeschosse explodieren, wenn sie auf den Boden treffen und schießen dabei Schrapnellsplitter auf die umstehenden Feinde.

Steinkrieger: *“Ich habe meinen Lotus-Meister getötet. Warum hat er mir auch sonst eine Waffe gegeben?”*



Steinkrieger haben als Gefangene unter Gefangenen und Sklaven unter Sklaven gedient. Sie waren diejenigen, die in ihrer maßlosen Wut die Aufseher des Lotus-Clans verwundet oder getötet haben. Solche Taten würden normalerweise mit dem Tod bestraft. Die Mitglieder des Lotus-Clans verstehen jedoch das Prinzip der Gewalt und wussten genau, dass die Steinkrieger mehr unter der Unterjochung leiden würden, als unter der Aussicht zu sterben.

Deswegen wurden diese Geächteten dann Tag und Nacht an riesige, massive Steine gekettet und wurden durch Magie dazu gezwungen, doppelt so schnell zu arbeiten, wie die anderen Sklaven. Sie schliefen an ihre Steine gekettet und gingen nur weiter, wenn ein Erzdepot leergegraben war. Die Steinkrieger nahmen am Tag des Wolfsaufstandes Rache, als die Mitglieder des Lotus-Clans am eigenen Leibe erfahren mussten, dass ihre „Gefangenen“ nicht nur die Kraft entwickelt hatten, ihre Felsen zu bewegen, sondern diese auch als knochenbrechende Streitkolben zu schwingen. Da sie daran gewöhnt sind, enorm schwere Lasten zu tragen, sind sie nun überraschend schnell.

Trümmerkugel: Wenn er von den Gesängen der Druidinnen gestärkt wird, kann ein Steinkrieger seinen Felsen in einem riesigen Kreis schwingen und alles um ihn herum zu Staub zerschlagen.



Ballisten-Soldat : *„Sehn wir uns das einmal an ... diese Kurbel drehen, diesen Hebel ziehen, die andere Schnur spannen ... oh, kann ich sie nicht einfach damit erschlagen?“*

Die Wölfe haben immer das aktive Leben in der freien Natur vorgezogen und zeigen nicht sehr viel Interesse daran, Maschinen zu erfinden, die ihnen bei der Arbeit helfen, deshalb sind sie auch keine besonders guten Mechaniker. Sie haben jedoch in den Sklavenminen den einen oder anderen Trick gelernt und erst kürzlich ihre eigene Version einer Armbrust für ihre Soldaten entwickelt. Wie bei all ihren Dingen ist ihnen hier die Größe wichtiger als das Detail. Diese massive, mit Schrauben bestückte Balliste kann zwanzig Pfund schwere Holzscheite mit so viel Kraft schleudern, dass sie starke Festungen durchdringen oder drei Männer gleichzeitig nieder strecken.

Der Ballisten-Soldat verteidigt seine geliebte Waffe gegen den Hohn der anderen. Andere Wölfe beschreiben sie oft als ‚großes Spielzeug für große Kinder‘. Die Balliste spielt jedoch eine besondere Rolle auf dem Schlachtfeld: Sie kann nur langsam geladen werden und der Ballisten-Soldat ist auf die Verteidigung durch seine Mitstreiter angewiesen. Jedoch kann kein Geschoss größeren Schaden anrichten.

Totem: Eine Druidin stellt diese kleinen, seltsamen Totems aus gesegneten Sprossen her. Wenn diese abgefeuert werden, dann graben sie sich in den Boden und umgeben das Gebiet mit einer schützenden Aura, welche die Wölfe stärkt und ihre Feinde behindert. Der Ballisten-Soldat muss einen eintönigen Gesang wiederholen, um die Kraft des Totems zu erhalten. Dies lenkt ihn jedoch davon ab, seine Waffe abzufeuern.



Hammerträger: *“Wenn Ihr mehr als einen Schlag ausführen müsst, macht Ihr was nicht richtig.”*

Die Aufseher des Lotus-Clans ordneten oft an, große Schieferplatten in kleinere, leicht zu verarbeitende Stücke aufzubrechen. Diese

Arbeit wurde von den Hammerträgern ausgeführt. Die Sklaven übernahmen diese Aufgabe gerne, da sie ihrem Naturell entsprach: etwas so lange zu schlagen, bis es auseinander bricht. Als Werkzeug wurde ein überdimensionaler Hammer verwendet und unter der Führung von Graurücken wurde aus dieser einfachen Sklavenarbeit eine Ausbildung für einen Kampfstil, der sich auf einzelne, alles vernichtende Schläge, stützte.

Die Hammerträger beschweren sich darüber, dass niemand die intellektuelle Seite ihrer Disziplin begreift – ihr wachsames Auge für die Schwachstellen der Gebäude und die mentale Konzentrationskraft, die erforderlich ist, um den stärksten Schlag auszuführen.

Lähmungsschlag: Der Lähmungsschlag wurde von einem Hammerträger entwickelt, der nie traf und dadurch oft Verbündete von ihren Füßen riss. Durch den Segen einer Druidin kann der Hammerträger in einem großen Radius mehrere Einheiten mit einem einzigen Schlag auf die Erde lähmen.

Pechwerfer: *“Natürlich werde ich die ehrenvolle Niederlage eines Mannes akzeptieren – solange er mir die Hand darauf gibt.”*

Die Kunst des Pechschleuderns hat sich aus den lebenserhaltenden Taktiken in den Minen entwickelt. Als die Sklaven immer tiefer in die Erde vordrangen geschah etwas Fürchterliches: Unzählige Minenarbeiter wurden in den unteren Gruben tot aufgefunden, ohne jeden Hinweis von Gewaltanwendung an ihrem Körper. Zunächst schrieb man diese Toten unterirdischen Dämonen zu. Aber erst nachdem ein skeptischer Aufseher verlangte, diese Körper im Schein der Fackeln zu untersuchen, stellten die Wölfe fest, dass ihre Männer auf Kammern gestoßen waren, die mit einem geruchlosen, giftigen Gas gefüllt waren und dass nur der Umstand, dass sie schwach brennende Laternen verwendeten, sie davor bewahrt hat, verbrannt zu werden.



Die offensichtliche Lösung war es, diese Kammern aus der Entfernung zum Explodieren zu bringen. Mit brennendem Pech konnte man diese Aufgabe am einfachsten und schnellsten erledigen. Die Mitglieder des Wolf-Clans sind immer darauf bedacht, zu zeigen, wie mutig sie sind und so warfen die Pechwerfer diesen brennenden Schlamm mit ihren bloßen Händen und schützten sich dabei nur mit ein paar zerrissenen Streifen Stoff. Diese Werfer sind im Kampf sehr gefürchtet, nicht nur wegen ihrer unbekümmerten Gleichgültigkeit dem Schmerz gegenüber, sondern auch wegen der Qual, die eine Handvoll brennenden Pechs anrichten kann.

Verbrannte Erde: Die Pechwerfer und die Druidinnen können gemeinsam die Kraft des brennenden Pechs verstärken und so während ihres Rückzugs einen flammenden Pfad legen. Nichts macht einen Wolf wütender, als sich zurückziehen zu müssen und nichts erleichtert ihm diesen Schritt mehr, als seine Verfolger dabei vor Schmerzen aufheulen zu hören.

Rudelführer: ***"Ich bin leider nicht so stark oder so schnell wie ein Wolf und ich habe auch nicht so viele Zähne wie er – aber ich habe Freunde!"***



Die Beziehung des Wolf-Clans zu seinem Totemtier ist nicht nur symbolischer Natur. Sicher, die Angehörigen des Clans hoffen, sich in den Eigenschaften eines Wolfs zu üben – Stärke, Ausdauer und Loyalität – aber sie verehren genau so auch die Seele des Wolfes und betrachten sich als nahe Verwandte dieser leisen Waldläufer.

Der Rudelführer ist gleichzeitig Priester, Waldläufer und Kampflehrer. Er kann sich frei mit wilden Wölfen verständigen, spricht ihre Sprache, lebt mit ihnen und verdient sich deren Respekt. Einmal im Monat verlässt der Rudelführer sein Dorf, um mit seinem Rudel den Mond anzuheulen. Normalerweise kehrt er davon zurück und hat Gesicht und Hände mit dem trockenen Blut der Beute verschmiert. Der Rudelführer nimmt gleichberechtigt an den Jagdzügen teil und erhält seinen gerechten Anteil an der Beute. Er bezeichnet dies als das schönste Geschenk, das einem Menschen gemacht werden kann.

Auf dem Schlachtfeld kämpft der Rudelführer mit animalischer Kraft und Mut. Seine Wölfe stellen allerdings eine größere Gefahr dar, da sie bereitstehen, um jedem an die Kehle zu springen, der ihren Meister angreifen will.

Heulen: Mit dem Segen der Druidin erhält der Rudelführer die echte Stimme eines Wolfes. Egal wie weit er von seinem Bau entfernt ist oder wie sehr ihn auch seine Feinde bedrängen mögen, kann er seine Kameraden damit zu Hilfe rufen, solange noch einer von ihnen am Leben ist.



Berserker: "Menschen lehrten mich zu kämpfen, Wölfe lehrten mich zu leben."

Der Berserker ist die Verkörperung des Ideals der Wolfkrieger. Er schläft unter freiem Himmel und frisst weder gekochtes Fleisch, noch pflanzt er seine Nahrung an. Er verkörpert jedoch den einzigartigen Humor und die Barmherzigkeit des Wolf-Clans. Die Berserker lieben es, Geschichten zu erzählen und wiederholen, wenn sie um das Feuer sitzen, nur zu gerne ihre brutalen Erzählungen von den Wäldern und dem Dschungel. Sie lieben den Sport und jeder von ihnen ist auf einem Wolfballfeld so gut wie eine Mannschaft aus zehn Männern. Obwohl sie wie Menschen aussehen, heißt es, dass sie schon zu einem Viertel Wolf geworden sind.

Solch ein Krieger ist auf dem Schlachtfeld ein schrecklicher Anblick. Er greift sofort den stärksten Feind an und begründet das damit, dass Geschichten, die von Mut handeln, besser zu erzählen sind, als solche, die von Feigheit handeln, selbst wenn der Held dabei sterben sollte. In einer Legende des Wolf-Clans heißt es, dass drei wütende Berserker sich einst einer Kompanie von nahezu fünfzig Mann entgegenstellten, von denen fünfzehn von ihren eigenen Männern niedergetrampelt wurden, als diese entsetzt fliehen wollten.

Lykanthropie: Nur ein Berserker besitzt die Kraft und die Weisheit, den mächtigsten Zauberspruch einer Druidin zu überstehen, der Gabe und Fluch zugleich darstellt: die Verwandlung vom Menschen zur Bestie.



Werwolf: "Die Schwerter sind die Reißzähne der Menschen, aber Reißzähne sind die Schwerter der Götter."

Der Werwolf hat nichts menschliches mehr an sich. In Fell gehüllt spricht er nur selten die Sprache der Menschen und lebt getrennt vom Clan. Sogar die erfahrensten der Rudelführer halten sich von ihnen entfernt. Der Grund dafür ist leicht zu erklären: ein Werwolf verkörpert nicht unbedingt die loyale und freundschaftlich gesinnte Seele eines Rudelmitglieds, sondern entspricht eher der gefräßigen Seele eines Alphawolfes. Wölfe, die ihm in der Wildnis begegnen, erkennen sofort dessen Überlegenheit und unterwerfen sich sofort. Sowohl die Unschuldigen, als auch die Schuldigen müssen sich vor seinen Launen fürchten: Es liegt in seiner Natur, die Schwachen zu töten und die meisten Sterblichen erscheinen ihm als eine verführerische und wohl schmeckende Beute.

Obwohl sie bösartig sind, erinnern sie sich doch ihrer menschlichen Vergangenheit und greifen nur selten die Mitglieder ihres eigenen Clans an. Sie hassen jedoch jeden Fremden und machen keinen Unterschied zwischen Krieg und Frieden, außer dass sie während des Krieges größere Beute machen. Kein Werwolf hat je die Kapitulation eines Feindes beachtet oder akzeptiert. Sie kämpfen, um zu töten und werden sich ihren Sieg nicht nehmen lassen

Wolfsbiss: Sollte sich ein Werwolf nach der Gesellschaft der Menschen sehnen, kann er den Fluch seiner Verwandlung auf ein Opfer übertragen und so wieder zu einem Berserker werden. Sein hilfloser Feind ist dann im Körper eines Wolfes gefangen. Es gibt keine Möglichkeit, diesen Fluch abzuschütteln und früher oder später wird er vom Konflikt zwischen Seele und Körper zerrissen.

Druidinnen: "Alles ändert sich im Laufe der Jahreszeiten, Habt keine Angst vor der Niederlage und dem Winter, es sei denn, Ihr fürchtet Euch vor dem Frühling und dem Sieg."

Die Druidinnen des Steinkreises sind das Herz des Wolf-Clans. Sie sind die einzigen, die noch die Geheimnisse der Hexenkünste bewahrt haben: Die Wolfkrieger weigern sich, Magie zu studieren und glauben, dass besser diejenigen im Reich des Geistes wandeln, die ihr Leben der Weisheit und Heilung widmen als diejenigen, die es dem Wagemut und dem Gemetzel widmen. Sie geben die Geschichte ihres Clans von Mutter zu Tochter weiter und jede Druidin kennt mindestens Tausend Geschichten und derbe Witze, bis hin zu heiligen Fabeln.

Deshalb wissen die Mitglieder des Wolf-Clans mehr über ihre Geschichte, als die fast unsterblichen Mitglieder des Lotus-Clans, obwohl sie weder Verwendung für Bücher, noch für Schriften haben.

In einem Kampf heilen die Druidinnen ihre Krieger und rufen ihre pflanzlichen Verbündeten an, um die Feinde zu umschlingen und so aufzuhalten. Sie kann auch vielerlei komplizierte Zauber aussprechen und die Wolfskrieger so mit übermenschlichen Fähigkeiten ausstatten. Diese Zauber sind jedoch Geschenke der Seelen und sie muss regelmäßig zu einem Steinkreis zurückkehren, um dort zu meditieren und um ihre Hilfe zu bitten. Wenn sie nicht gerade kämpfen oder beten, sind Druidinnen oft in einem Reisfeld anzutreffen, die schneller wachsen und mehr Ernte her vorbringen, wenn sie sich dort aufhalten.

Segen: Nachdem sie im Steinkreis gebetet hat, kann eine Druidin drei ihrer Krieger mit großer Stärke und Tapferkeit ausstatten, bevor sie zurückkehren muss, um wieder um Erleuchtung zu bitten.

ZEN-MEISTER DES WOLF-CLANS

Gaihla: **“Tretet bedächtig auf, denn jeder Wald ist ein Tempel.”**

Wir wissen nicht allzu viel über Gaihla. Sie lebt in den tiefsten und ältesten Wäldern und die Leute behaupten, dass sie eine einsame Erz-Druidin oder eine Waldgöttin sei oder auch eine Mischung beider. Sie ist mehrere Jahrhunderte alt und man erzählt sich, dass sie manchmal Jahrzehntelang verschwand und als riesige Eiche überlebt hat. Alle Wälder und alle Pflanzen stehen unter ihrem persönlichen Schutz.

Obwohl sie das Leben so sehr liebt, kann sie eine gnadenlose Kämpferin sein, die denjenigen, die ihren Wald schädigen wollen, einen Kranz voller Dornen entgegenschleudert. Ihre Beziehung zu der Pflanzenwelt ist mysteriös – sie kann sich ungehindert durch das dichteste Unterholz bewegen und alles scheint allein durch ihre Anwesenheit schneller zu wachsen.

Gesang des Lebens: Gaihlas Kräfte finden ihren Ursprung im Leben und im Wachstum, der Essenz des Yang. Ihr alter, druidischer Zauber setzt allein durch seinen Klang heilende Kräfte frei.

Graurücken: “Hört mich an, Ihr Magier: Ihr könnt den Wolf nicht einsperren.”

Der Graurücken wurde in der Zeit der Sklaverei zum Oberhaupt des Wolf-Clans gewählt, als die alten Führer des Clans gestorben waren und ihre Existenz gefährdet war. Die Willensstärke, die erforderlich war, um ihre Fesseln zu sprengen, kam von Graurücken – die heimliche Ausbildung, der genau geplante Aufstand und die detaillierten und vorsichtigen Nachrichten an die Schlangen. Graurücken, ein geknechteter Sklave, Sohn primitiver Jäger, ist mehr als nur ein ebenbürtiger Partner der stolzesten Schlangenfürsten oder sogar Fürst Zymeths selbst.

Die Mitglieder des Wolf-Clans spüren diese Autorität und erkennen an seinem Geruch und seiner Körpersprache den unbestrittenen Rudelführer. Im Kampf schwingt Graurücken eine riesige Spitzhacke, ein Werkzeug mit dem er mit alles zermalmender Kraft auf seine Feinde schlägt und damit alle, die ihm zusehen, daran erinnert, warum er weiterkämpft.

Wolfswut: Graurücken ist ein unvergleichlicher Führer im Kampf. Wenn er will, kann er die Krieger um sich herum dazu bringen, mit noch mehr Kraft zuzuschlagen.

Langzahn: “Selbst die Hexer, die angeblich dem Tod ins Auge gesehen haben, fürchten sich vor meiner Wut.”

Schon als Sklavenkind war Langzahn für seine Sportlichkeit bekannt – er sprang von Felsen zu Felsen und durch die tückischen, unterirdischen Kanäle und überraschte selbst seine Meister immer wieder aufs Neue. Gleichzeitig erwarb er sich einen Ruf als Boxer und Ringer in den unterirdischen Kampfarenen und Steinbrüchen. Als es endlich zum Aufstand kam, wurden diese Fähigkeiten mit einer enormen Wut und einer beeindruckenden Führungskraft gemischt. Seine Erfolge in jener Nacht haben ihn zum stellvertretenden Oberhaupt des Wolf-Clans gemacht.

Langzahn trägt eine einzigartige Waffe, einen Bumerang mit sehr scharfer Klinge, den er mit einer unglaublichen Genauigkeit werfen kann. Unebenes Gelände gereicht ihm zum Vorteil, da ihm seine besonderen sportlichen Fähigkeiten eine Wendigkeit verleihen, über die außer ihm keiner verfügt.



Drehkontrolle: Keiner weiß, aus welchem Mineral oder mit welcher Legierung der Bumerang gefertigt ist, aber er kann ihn manchmal mit einer solchen Wucht werfen, dass er ohne Schwierigkeiten durch Fleisch, Knochen und sogar feste Wände schneidet.

Der Shale Lord

Der Shale Lord ist ein Symbol der Versklavung des Wolf-Clans, ein magisches Experiment, das misslang, ein einsamer Außenseiter, ein militärischer Gewinn. Keiner kennt seinen richtigen Namen, er war einst ein Sklave des Wolf-Clans, der von Fürst Soban dazu auserwählt worden war, in einem Experiment mitzuwirken, in dem bessere Sklavenarbeiter gezüchtet werden sollten. Er ist der Gefangenschaft entflohen und jahrelang durch die Wildnis gestreunt – ein seltsamer, steinerner Mann, ohne Stimme, ohne Gesicht, allein. Als die Wölfe rebellierten, kehrte er zurück, um an ihrer Seite zu kämpfen und wurde so zu einem Helden.

Es gibt wohl keinen schrecklicheren Gegner auf dem Schlachtfeld. Er ist von der Natur mit den besten Waffen ausgestattet, riesig und stark und kämpft mit seinen Fäusten, welche die Auswirkung eines Streitkolbens haben können. Keiner hasst den Lotus-Clan mehr als er und seine Wut scheint seine Kraft während des Kampfes nur noch zu verstärken.

Gepanzter Freund: Der Shale Lord kann Steinplatten aus seinem eigenen Körper entnehmen, wenn dies auch zu Lasten seiner Gesundheit geht. Da diese Platten die Form eines Menschen besitzen, dienen sie seinen Verbündeten als steinerner Plattenpanzer.

GEBAÜDE DES WOLF-CLANS

Ausbildungsgebäude

Kampfgrube

Die Kampfgrube ist seit dem Aufstand im Schiefersteinbruch eine feste Einrichtung in allen Siedlungen des Wolf-Clans und ist eigentlich nichts weiter als eine Lichtung, in der sich zwei Kämpfer gegenüberstehen. Ihre Form ist bewusst den Lagern und Höhlen nachempfunden, in denen die versklavten Wölfe einst ihre Kämpfe ausgetragen haben.

Die äußerst vielseitig verwendbare Kampfgrube bietet Platz für viele verschiedene Aktivitäten. Die Ausbildung für die **Wolfsball-Liga** erhöht die Schnelligkeit der Faustkämpfer und Werfer, während improvisierte **Kampfbunde** die Widerstandsfähigkeit der Bauern erhöhen. Rituelle **Pflege** reduziert die Schwierigkeiten und die Kosten für die organisierte Ausbildung: Glatt rasierte und von Flöhen befreite Wölfe sind stolze Wölfe!

Hier werden **Bauern zu Faustkämpfern, Werfer zu Ballisten-Soldaten, Steinkrieger zu Hammerträgern und Pechwerfer zu Berserkern** ausgebildet.

Steinbruch

Der Steinbruch wird im Wesentlichen für das Krafttraining benutzt. Hier lernen Wolfskrieger die Kunst, Schiefer mit ihren bloßen Händen zu brechen, so wie andere (und in den Augen der Wölfe minderwertigere) Kampfsportler Holzbretter durchschlagen. Wettkämpfe werden häufig und intensiv ausgeführt und die anschließende Prahlgerei der Gewinner gehört dazu.

Die Steinkrieger sind die traditionellen Arbeiter im Steinbruch und sind in der Lage, die Hämmer der Hammerträger mit **versteinertem Holz** zu versetzen und diese so zu noch tödlicheren Waffen zu machen. Sie können außerdem eine **Vereinigung der Minenarbeiter** gründen und sich gegenseitig darüber beraten, wie man Felsbrocken noch effektiver verwenden kann. Ein **Hochofen** ist ebenfalls sinnvoll, da er die Waffen der Steinkrieger, Pechwerfer und Hammerträger gegen Explosionen abhärtet.

Hier werden **Bauern** zu **Steinkriegern**, **Faustkämpfer** zu **Hammerträgern**, **Werfer** zu **Pechwerfern** und **Ballisten-Soldaten** zu **Berserkern** ausgebildet.

Übungsplatz

Der Wolf-Clan hat erst vor kurzer Zeit die Vorteile des Fernkampfs für sich entdeckt. Moderne Strategen erkannten den Nutzen dieser Kampftechnik. Deshalb wurden diese Übungslager ins Leben gerufen, in denen man anstelle brennenden Pechs eine bizarre Ansammlung von Steinen und Sandsäcken vorfindet, die gegen behelfsmäßige Ziele geschleudert werden.

Mit ein bisschen Übung können alle Einheiten der Wölfe ein **Adlerauge** für die Fähigkeit entwickeln, weit entfernte Ziele zu treffen. Andere Mitglieder des Wolf-Clans nehmen diesen Übungsplatz selten ernst; Spiele wie **König der Hügel** lehren die Ballisten-Soldaten, Pechwerfer und die Werfer, Höhenunterschiede des Geländes zu ihrem Vorteil zu nutzen und großspurige Steinkrieger und Faustkämpfer üben sich oft spaßeshalber daran, Geschossen **Auszweichen**.

Hier werden **Bauern** zu **Werfern**, **Faustkämpfer** zu **Ballisten-Soldaten**, **Steinkrieger** zu **Pechwerfern** und **Hammerträger** zu **Berserkern** ausgebildet.

Vitalitätsgarten

Der Vitalitätsgarten ist eine paradiesische Oase, die von den Druidinnen gepflegt wird, die fast alle nicht-militärischen Aspekte des Wolfslebens leiten. Hier tauschen sie gegenseitig ihre Erfahrung über die Pflanzen- und Tierwelt aus, lernen die Namen und die Kräfte der guten Geister kennen und bereiten sich seelisch auf die Anforderungen des Krieges vor.

Mit dem Segen des Waldes können die Druidinnen nach jeder Meditation im Steinkreis fünf statt nur drei Kämpfer segnen. Druidinnen, die in der **Kräuterkunde** bewandert sind, verbessern die Heilungschancen aller Wolfskrieger und die Zusammenarbeit mit **Mutter Erde** verbessert die Fähigkeit einer Druidin, ihre Feinde im Kampf mit Schlingpflanzen aufzuhalten.

Hier werden **Bauern zu Druidinnen** ausgebildet.

Wolfshöhle

Jeder Fremde, der die Wolfshöhle mit einer Hundehütte verwechselt, kann diesen Fehler unter Umständen mit seinem Leben bezahlen. Die wilden Wölfe haben sich aus freien Stücken hier hin zurückgezogen und können frei und ungestört herumlaufen. Die Mitglieder des Wolf-Clans sind es nicht gewohnt zu reiten, aber der Rudelführer findet auch so einen Nutzen für gefangene Rösser, indem er sie nämlich an das hungrige Rudel verfütert.

Mit der Zeit kann der Meister seine Kameraden dazu bringen, beim Kämpfen mehr auf ihre eigene Sicherheit zu achten und macht sie damit zu echten **Wölfen im Schafspelz**. Rudelführer, Berserker und Werwölfe kommen hier her, um das **Geheul der Freiheit** anzustimmen, ein elitäres Ritual, das ihre Angriffslust noch erhöht. Außerdem können hier die Meister der Rudel, die es lernen, besondere Energien aus ihrer **Futtersuche** zu ziehen, ihre Gesundheit verbessern.

Hier werden **Bauern zu Rudelführern** ausgebildet.

Gebäude mit besonderen Eigenschaften

Steinkreis

Der Steinkreis ist der heiligste Platz des Wolf-Clans. Ein Ring aus grob gehauenen Granitsteinen, in denen in jeden einzelnen der Name einer mächtigen Clan-Matriarchin eingeritzt ist, umgibt eine einfache, erhobene Plattform. Auf dieser Erhebung kann eine Druidin die Geister der Natur und die ihrer Vorfahren anrufen, um ihre Segnungen mit magischer Kraft zu inspirieren. Wenn ihre Bitten erhört werden, kann sie drei mutigen Wolfskriegern besondere Kräfte verleihen, bevor sie wieder hierher kommen muss, um die Geister anzurufen. Die Konstruktion eines Steinkreises ist keine einfache Aufgabe und nur die wenigsten Siedlungen des Wolf-Clans errichten einen. Dort jedoch, wo sie errichtet werden, betrachten die Wölfe den Grund als heilig und für immer als ihr eigen.

Schiefersteinbruch

Ein Schiefersteinbruch ist eine Kombination aus Steinbruch und Schmiede, in denen besondere Schieferrüstungen für die Männer des Wolf-Clans hergestellt werden. Schiefer wird seit langem in der Architektur, den Waffen und den Rüstungen des Wolf-Clans verwendet und eine der wenigen Vorteile davon, vom Lotus-Clan versklavt worden zu sein, war es, Zugriff auf das Material zu haben und die Entdeckung, dass es gegenüber der Magie des Lotus-Clans einen gewissen Schutz darstellte.

Mitglieder des Wolf-Clans gehen mit ihrem Körperschutz so um, wie sie alles angehen. Überdimensionale Schieferplatten werden von den Klippen geschlagen, dann zerschlagen und an jeden Körperteil gebunden, den sie für sinnvoll halten. Es macht ihnen nichts aus, dass dies sehr unbequem ist, ganz abgesehen von dem Gewicht, das diese Art von Schutz darstellt. Selbst wenn es so wäre, würden sie wohl lieber sterben, als es zuzugeben. Auch wenn es unbequem ist, ertragen sie das doch lieber, als sich eine Blöße zu geben und um Schutz vor den gegnerischen Waffen zu bitten.



ALLGEMEINE GEBÄUDE

Es gibt ein paar Gebäude, die jeder Clan errichten muss. Alle diese Gebäude erfüllen einen ähnlichen Zweck, auch wenn der Stil eventuell von Clan zu Clan variiert.

Bauernhütte

Die Bauernhütte ist das einfachste Gebäude, das wenig mehr als ein Dach hat, um Reis und Bauern trocken zu halten. Die Mitglieder des Drachen-, Schlangen-, Lotus- und Wolf-Clans bauen ihre Behausungen in ganz verschiedenen Formen und Größen, sie haben jedoch alle mehr oder weniger dieselben Charakteristiken: Sie sind einfach und praktisch und die Bewohner werden ohne großen Aufwand so warm und sicher wie möglich gehalten.

Dorfplatz

Obwohl sie sehr unterschiedlich anmuten, dienen die Dorfplätze alle demselben Zweck. Regelmäßige Treffen aller Dorfbewohner helfen dabei, die Bauern zu organisieren und so ihre Fähigkeiten zu verbessern, Reis effektiv zu ernten und zu lagern. Sie sind auch wichtig für den Zusammenhalt im Dorf, damit die Lagerkapazitäten erweitert werden, das Prestige erhöht, der Sinn des Ganzen begriffen und konsequenterweise eine Erhöhung der Yin- oder Yang-Energien angestrebt wird.

Festung

Eine Festung ist von imposanter Bauart: Sie schützt die Dorfbewohner vor Angriffen und ist relativ luxuriös eingerichtet. In den Festungen können die großen Führer und ihre Schüler ihre Schriften in Ruhe studieren, während die Krieger ihre hitzigen Diskussionen über die richtigen Strategien führen. Die Helden pilgern regelmäßig dorthin, um in den Dienst der wohlhabenden Fürsten zu treten und werden gegen Reis, Wasser, Yin- oder Yang-Energie aufgenommen. Die Mönche oder Ninjas sind sich vielleicht auch ihrer Wichtigkeit bewusst und kommen hierher, um Ihnen zu helfen – normalerweise nicht mehr als vier von ihnen gleichzeitig.

Brunnen

Einen Brunnen auszuheben ist eine der schwersten Arbeiten, denen die Bauern nachkommen müssen. Es dauert seine Zeit und es müssen eine ganze Menge Ressourcen eingesetzt werden. Sobald man aber auf Wasser trifft, lohnt sich die ganze Mühe: Die Bauern müssen nie mehr bis zum Fluss laufen, um zu trinken, das Risiko des Feuers wird entscheidend reduziert und bestimmte fortgeschrittene Bauprojekte werden dann erst möglich.

Wachturm

Die Wachtürme bieten verschiedene taktische Vorteile: Einen weiteren Überblick, eine größere Reichweite der Waffen und eine bessere Verteidigungsposition der Kämpfer, die sich auf den Plattformen befinden. Zusätzlich hält jeder der Clan-Wachtürme eine einzigartige Überraschung für die herannahenden Feinde bereit. Diese kleinen Überraschungen werden als Clan-Geheimnisse bezeichnet. Man hat so zum Beispiel beobachtet, dass viel mehr Verteidiger des Lotus-Clans von den belagerten Türmen herunterkommen, als je dort hinaufgeklettert sind ...

UNGEBUNDENE EINHEITEN

Es gibt ein paar Kreaturen, die sich keinem der vier Clans angeschlossen haben. Einige sind Sklaven ohne politische Ansichten und die Loyalität anderer ist auf höhere Prinzipien gerichtet, als einfache Lokalpolitik. Unter die letzte Kategorie fallen die mysteriösen Mönche und Ninjas, deren endloser heimlicher Krieg sich gelegentlich mit den Konflikten der Clans vermischt. Falls die eine oder andere Seite denkt, dass sie in ihrem Kampf etwas bewirken kann, dann werden Sie sich auf einmal einem unerwarteten Verbündeten ... oder Feind gegenübersehen.

Golem

Der Golem ist eine Erfindung des Magiers des Lotus-Clans, Fürst Soban. Seit Jahren schon hat er seine Forschungen auf die Erschaffung eines perfekten Arbeiters gerichtet – entweder, um den versklavten Mitgliedern des Wolf-Clans die Arbeit zu erleichtern oder deren endgültige Ausrottung zu ermöglichen. Fehler wie der Shale Lord sind Vorgänger des Golems, ein Wesen aus Stein und Feuer und geheimen Zaubern. Obwohl er sich nur langsam bewegt, kann er ohne Unterlass Tag und Nacht arbeiten und überdauert damit den stärksten Bauern.

Mönch

Diese rätselhaften Männer und Frauen haben in diesem Land schon lange vor dem großen Bruch gelebt, hier ihre Künste erlernt und Übungen durchgeführt, um körperliche Perfektion zu erlangen. Als Inkarnation des Yang-Prinzips stehen sie in geheimer Opposition zu den Ninjas, mit denen sie sich seit Anbeginn der Zeit im Krieg befinden. Sie stehen über den aktuellen politischen Kämpfen, werden sich aber einmischen, wenn sie glauben, dass hier ein Konflikt im Namen des Yang ausgetragen wird. Sie kämpfen unbewaffnet und verlassen sich auf ihre überragende Körperbeherrschung und geheime Techniken im waffenlosen Kampf.

Zen-Trance: Die Mönche verstehen ihren Körper bis zu einem Grad, den wir nur schwer nachvollziehen können. Wenn sie verletzt werden, können sie sich in eine konzentrierte Trance versetzen, um sich auszuruhen und schneller zu heilen.

Ninja

In der Zeit vor dem Bruch ging man davon aus, dass Ninjas Monster aus Gute-Nacht-Geschichten waren. Schwarz vermummte Männer, die im Schatten warteten und ihre Opfer leise mit dem Schwert oder Gift töteten. Heute wissen wir, dass es sie wirklich gibt, dass sie einen Krieg gegen die Mönche führen und sich gelegentlich in die blutigen Kriege der Clans einmischen. Man weiß nur sehr wenig über ihre Motive – sie dienen hauptsächlich dem dunklen Prinzip des Yin und seinen Verbündeten.

Schleichen: Die Ninja verwenden Schatten und Täuschungen, um uns glauben zu machen, dass sie sich einfach in Luft auflösen und tauchen dann wieder auf, wenn der Gegner seine Aufmerksamkeit nicht mehr seiner Verteidigung widmet. Jeder außer einem Mönch würde sich davon täuschen lassen.

Zombie

Für die meisten Krieger ist der Tod eine willkommene Befreiung von den Mühen und Schmerzen und ein ehrenvoller Abgang. Nicht so für die unglücklichen Zombies, Opfer der Künste der Nekromanten, die dazu verdammt sind, als seine Sklaven auf die Erde zurückzukehren. Fast immun gegen die meisten Angriffe wie Gift, Schläge oder Schwerter starren ihre Augen wild aus verwesenden Körpern, wenn sie auf das Schlachtfeld stakken. Barmherzigerweise fallen ihre Körper mit der Zeit immer mehr auseinander. Das lässt sie darauf hoffen, dass sie irgendwann doch noch erlöst werden. Natürlich lässt der Nekromant nichts unversucht, um diesen Prozess aufzuhalten.



Die Welt von Battle Realms ist eine lebendige Landschaft, wo das Wetter und die Form des Landes oft den Ausgang eines Kampfes bestimmen. Lernen Sie, das Land richtig zu verwenden oder es wird sich gegen Sie richten.

Um effektiv zu kämpfen, müssen Sie die lebende Welt um sich herum wahrnehmen. Die Wälder sind wunderschön, aber in den Augen eines Generals ist da noch viel mehr zu entdecken – sie sind so dicht, dass man sie nur langsam passieren kann und Bogenschützen sind hier ineffektiv. Wälder verringern die Sichtweite, aber wenn ein Soldat sich durch das Unterholz bewegt, schreckt er die Tiere auf, was wiederum seine Position verraten könnte.

Obwohl Sie auf dem Bildschirm eine Landkarte und eine gottähnliche Perspektive haben, sind Sie nur in der Lage das zu sehen, was Ihr Volk sehen kann und die Landschaft spielt dabei eine wesentliche Rolle. Ein guter General wird versuchen, von erhöhten Posten aus herauszufinden, wo der Feind steht und seine eigenen Leute zu verstecken. In Battle Realms sind Anhöhen eine wichtige Ressource, genauso wichtig wie Reis oder Wasser.

Ein Mann auf einem Hügel sieht viel weiter als ein Mann im Tal und die Hügel und Klippen, von denen aus man übers Land sehen kann, blockieren gleichzeitig den Untenstehenden die Sicht. Genauso kann aber auch ein Soldat auf einem Pferd weiter sehen als einer, der zu Fuß kämpfen muss und ein Späher in einem Wachturm kann sehr weit sehen. Bauen Sie Ihre Wachtürme sehr stabil, schützen Sie sie gut und zerstören Sie die Ihrer Gegner, um ihnen Ihre Fernsicht zu nehmen.

Anhöhen können nicht nur dazu verwendet werden, um Informationen zu sammeln, nein – sie können auch als tödliche Waffe verwendet werden. Die Soldaten kämpfen besser, wenn sie aus der Höhe kämpfen, sei es nun von einem Hügel herunter oder vom Rücken eines Pferde, auch wenn einige Waffen (wie z. B. Speere) die Wirkung aufheben können. Auch ein einzelner Bogenschütze in einem Wachturm kann tödlich sein. Wenn Sie einen runden Felsen auf einem Hügel sehen, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und die ausgewählte Einheit wird ihm einen Schubs geben. Ein großer Felsen, der den Hügel hinab rollt, wird alles, was sich ihm in den Weg stellt einfach niederwalzen – Männer, Pferde oder Gebäude.

Die Welt ist nicht statisch, sondern ein System. Ein gefangenes Pferd kann dazu genutzt werden, um Truppen zu bewegen oder Wasser oder Reis zu transportieren, je nachdem, was für Sie wichtiger ist. Ein Bauer könnte Reis anpflanzen oder mit einem Bogen trainieren, um ihn zu verteidigen. Wenn es regnet, was bedeutet das? Die Truppen kommen nur langsam voran, aber der Reis wächst schneller und man kann kein Feuer legen. Vielleicht kann das Wasser, das Sie vorher benutzt haben, um Ihren Reis zu wässern, nun dafür verwendet werden, Krieger auszubilden oder einen Schrein zu bauen. Denken Sie nur immer daran, dass die Welt vielschichtig ist und lebt.

KUNDENDIENST

ABSTÜRZE ODER HÄNGER

Wenn es beim Spiel zu Abstürzen oder einem Hänger kommen sollte, versichern Sie sich bitte zuerst, dass Ihre Grafikkarte den Systemvoraussetzungen entspricht und DirectX-kompatibel ist. Wenn Ihre Karte diese Voraussetzungen erfüllt und das Problem dennoch bestehen bleibt, sind eventuell nicht die neuesten Treiber für Ihre Grafikkarte installiert. Diese können oft direkt von den Websites der Hersteller heruntergeladen werden oder Sie setzen sich mit dem Technischen Kundendienst des Herstellers in Verbindung. Stellen Sie sicher, dass das aktuelle Service Pack für Ihre Windows-Version installiert ist. Service Packs können unter folgender URL heruntergeladen werden:
<http://www.microsoft.com>.

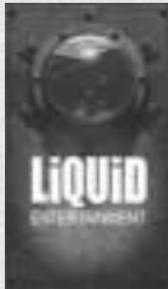
VERBESSERUNG DER SYSTEMLEISTUNG

Falls sich die Grafiken nur langsam aufbauen oder das Spiel nur langsam abläuft, gibt es eine Reihe von Dingen, die Sie tun können, um die Leistung Ihres Computers zu verbessern:

- Stellen Sie sicher, dass keine andere Anwendung aktiviert ist. Schließen Sie alle Programme, auch Browser und MP3-Player.
- Ändern Sie im Menü Spielloptionen die Farbtiefe von 32 Bit auf 16 Bit.
- Ändern Sie im Menü Spielloptionen die Auflösung von der Voreinstellung 1024x768 auf entweder 800x600 oder 640x480.
- Ändern Sie im Menü Spielloptionen die Detailanzeige auf eine niedrigere Einstellung.
- Wenn Sie Battle Realms mit Minimalinstallation installiert haben, führen Sie bitte eine Vollinstallation durch.
- Deaktivieren Sie unter Spielloptionen die Musik.

INTERNET

Falls Sie Probleme haben, **Battle Realms** über das Internet zu spielen, stellen Sie sicher, dass Sie mindestens über eine Verbindung mit 56K verfügen und dass die Verbindung normal funktioniert. Netzwerkuüberlastung und hohe Verzögerungsraten führen dazu, dass **Battle Realms** eventuell nur schwer über das Internet zu spielen ist. Wenn Sie auch weiterhin nur Schwierigkeiten haben, über das Internet zu spielen, sollten Sie sich mit Ihrem ISP in Verbindung setzen. Für Multiplayer-Spiele mit mehr als vier Spielern empfiehlt es sich, dass alle Teilnehmer über eine schnelle Verbindung (DSL, Kabelmodem, T-1) verfügen. Wenn Ihr Computer mit einer Firewall ausgestattet ist, sollten Sie die Datei readme.txt lesen, die sich auf der „**Battle Realms**“-CD-ROM befindet.

**Programmierer**

David Szymczyk
Billy Khan
Ben Newell
Mark Kornven
Andrew Schnickel

Zusätzliche Programmierer

Mike Grayford
Sharif Elcott
Gage Galinger
Jeff Ruediger
James Conrad
Jim Richmond
Adam Klein
Lee Saito

Technischer Leiter

Mike Grayford

Design

Noah Tool
Peter Bartholow
Brigand Green

Zusätzliches Design

David Leary
Jonathan Dudlak
Tom Carter

Leiter Design

Ed Del Castillo

Grafik

David De Gasperis
Tom Carter

Jean-Michel Ringuet
Erik Asorson
Kurtis Fujita

Zusätzliche Grafik

Chris Demers
Feng Zhu
Gloria Shih

Art Director

Ed Del Castillo

Producer

Rob Sandberg
Eric Embree
Peter Bartholow
Brigand Green

PR & Marketing

Peter Bartholow

Handbuch

Austin Grossman

Musik

Matt Holle

Zusätzliche Musik

Kevin Manthei,
kmmproductions.com

Soundeffekte

Mike Grayford
Mark Brown
Tom Carter

Sprachaufnahme US

Keith Arem/PCB
Productions
Mark Brown and Mike
Grayford

Sprecher US

Lani Minella
Mike Grayford
Ed Kaminski

CREDITS

X

Billy Khan
Ben Newell
David Szymczyk
Noah Tool
Mark Kornkven
Rob Sandberg
Angela Hagen
Lesley Baker

Richard Robledo
Jamie Saxon
Ron Talay
Tuan Trinh
Thomas Quast
Greg Yungman
Denis Takara
Paul Taniguchi
Karen Ditto
Mark Sullano
Jeff Green

Besonderer Dank an:

Holly Newman
Mark Seelig
Dennis Duban
Dave Davidson
Alle Ehefrauen/-männer,
Lebensgefährten und
Familien des Liquid
Teams

**Senior VP Global
Marketing**
Martin Spiess

Senior Marketing Manager
Craig Owens

**Director Marketing
Services**
Sheri Snow

**Koordination Marketing
Service**
Yumi Saiki

Creative Service Manager
Ryan Villiers-Furze

Designer
Ethan Malykont

Besonderer Dank an:

Jeff Nachbaur
Chris Scaglione
Mark Burke
Holly Newman
Nima Taghavi
Kevin Hoekman
Ben Granados
Alan Hunter
Tanja Paajanen
Sabina Chechelnitsky
Tony Mauro

Producer

Mike Givens

Zusätzliche Produktion

Jeff Barnhart

QA-Manager

John Bloodworth

Leitender Tester

James Altenburg

Haupttester

Robert Bryant

Tester

Diana Arnett
Judy Baughman
Ronny Chan
Bradford Chapman
Daniel Echeverria
Mike Kurliko
Adrian Lewandowski





EUROPÄISCHES MARKETING

EMEA Marketing Manager:

Laurence Buisson

EMEA Group Manager:

Axelle Verny

EMEA Brand Manager:

Sophie Colson

BRAND MANAGER

Großbritannien:

Nick Segger

Deutschland:

Andreas Balfanz

Frankreich:

Charlotte Sabbah

Italien:

Stefano Rigattieri

Spanien:

Antoño Rabanera

Niederlande:

Michiel Verheijdt

Dänemark:

Soren Lass

Australien:

Michael Gale

**Lokalisation - Globaler
Lokalisationsmanager:**
Coralie Martin

Projektmanager

Lokalisation:

Jean-Sebastien Ferey

Sprachregie:

Partnertrans

Lokalisations- Koordination:

Oliver Jörg

Post-Production (Sprache):

Partnertrans

Produktionsabteilung

Pierre Escaich

Laurent Lugbull

Besonderer Dank an:

Julien Quety, Christian Born,

Vincent Hamet, Cynthia

Rouilly, Johanne Grange,

Alexandre Bolchert, Vera

Shah, Sylvain Fraysse, Laura

Gelis...

X

CREDITS

BEWEGUNG

Alt + Rechtsklick - Rennen

STRG + Rechtsklick – Bewegung forcieren

Umsch + Rechtsklick – Befehlsfolge

STRG + F1-F5 – Ortsmarkierung setzen

F1-F5 – Ortsmarkierung einblenden

EINHEITEN AUSWÄHLEN

STRG + Linksklick – Einheiten aus Auswahl entfernen

Umsch + Linksklick – Zu ausgewählten Einheiten

hinzufügen

STRG + 1-9 – Gruppe zuordnen

1-9 – Gruppe auswählen

Alt + 1-9 – Gruppe auswählen und einblenden

Umsch + 1-9 – Ausgewählte Einheiten zu gespeicherter Gruppe hinzufügen

STRG + 0 – Gespeicherte Gruppe löschen

H – Durch Bauernhütten schalten

I – Unbeschäftigte Bauern durchschalten

M – Kämpfe durchschalten

E – Brände durchschalten

EINHEITENKOMMANDOS

B – Durch Kampfeigenschaften der ausgewählten Einheit schalten

C – Hier auf Minikarte kämpfen

D – Einheit absitzen lassen

F – Angriff auf Bodeneinheit, Gebäude, Objekte

G – Ort, Gebäude oder Einheit bewachen

L – Position ansehen

N – Stellung halten

O – Nicht angreifen, wenn kein Angriff erfolgt

R – Reparaturzeiger für Bauern umschalten

S – Einheit anhalten

W – Zeiger „Reis bewässern“ für Bauern umschalten

F1-F8 – Kampfeigenschaften für Einheiten 1-8 nutzen, wie sie im Interface dargestellt sind

STEUERUNG ANSICHT

Alt + Linksklick – Karte scrollen

<RÜCKTASTE> - Zu ausgewähltem Objekt wechseln

<Pfeil links> - Nach links scrollen

<Pfeil rechts> - Nach rechts scrollen

<Pfeil hoch> - Nach oben scrollen

<Pfeil runter> - Nach unten scrollen

STEUERUNG SPIEL

<ESC> - Optionsmenü

Ü - Spielgeschwindigkeit reduzieren

+ - Spielgeschwindigkeit erhöhen

+ (Zehnerblock) - Lautstärke erhöhen

- (Zehnerblock) - Lautstärke verringern

SONSTIGE

T - Technologien

STRG S - Schnellspeichern

STRG L - Schnellladen

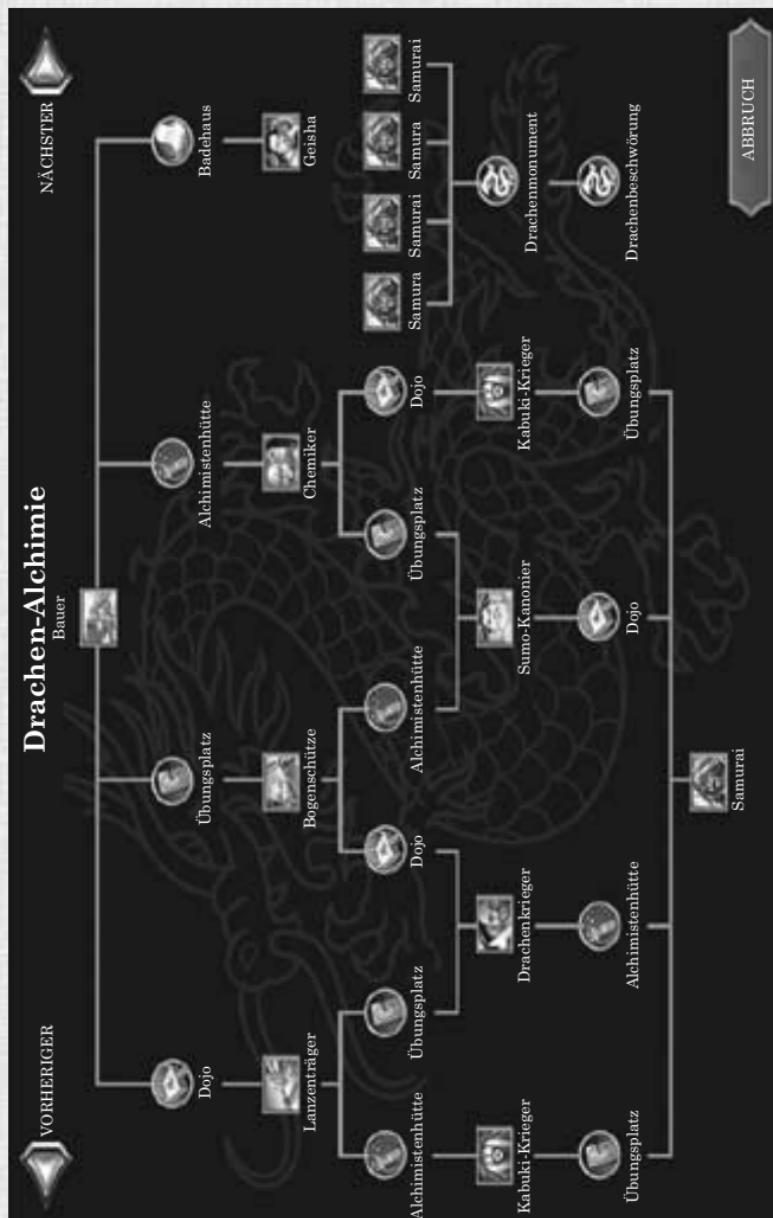
<EINFG> - Nächstes Musikstück spielen

<ENTF> - Vorheriges Musikstück spielen

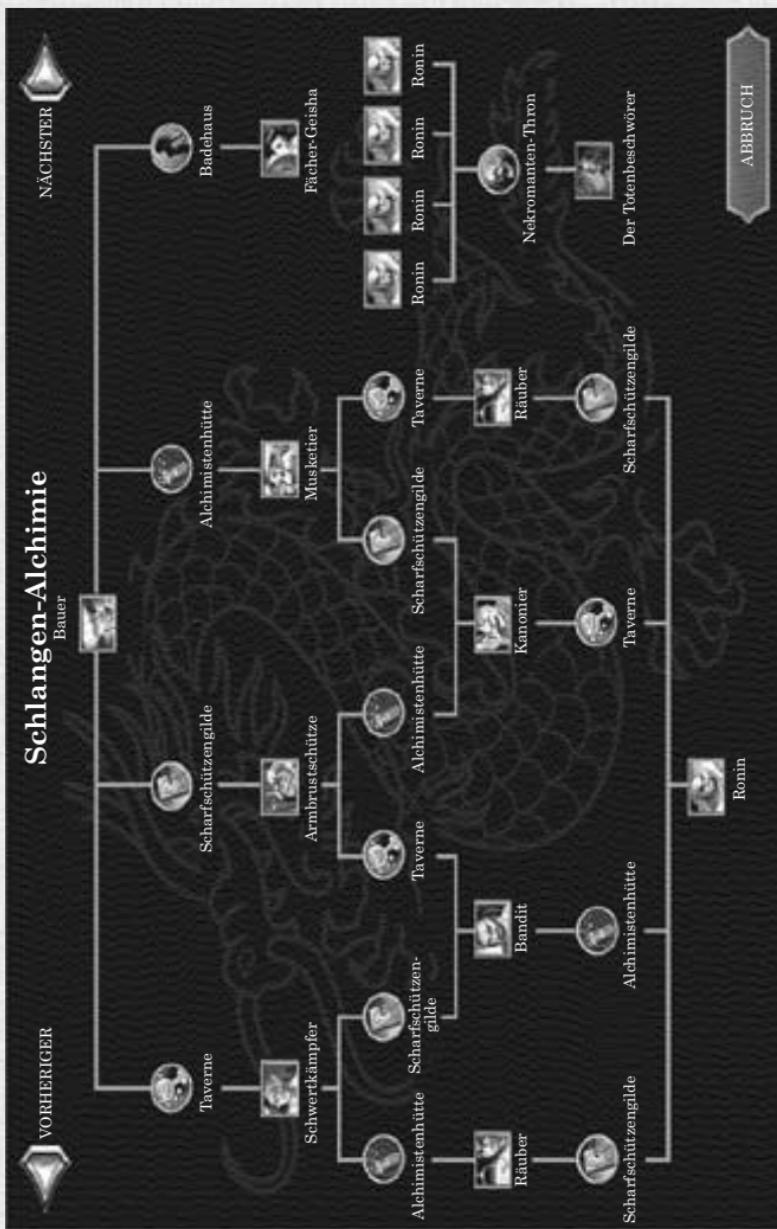
<EINGABE> - Chat beginnen

<LEERTASTE> - Aktuelle Nachrichten ansehen

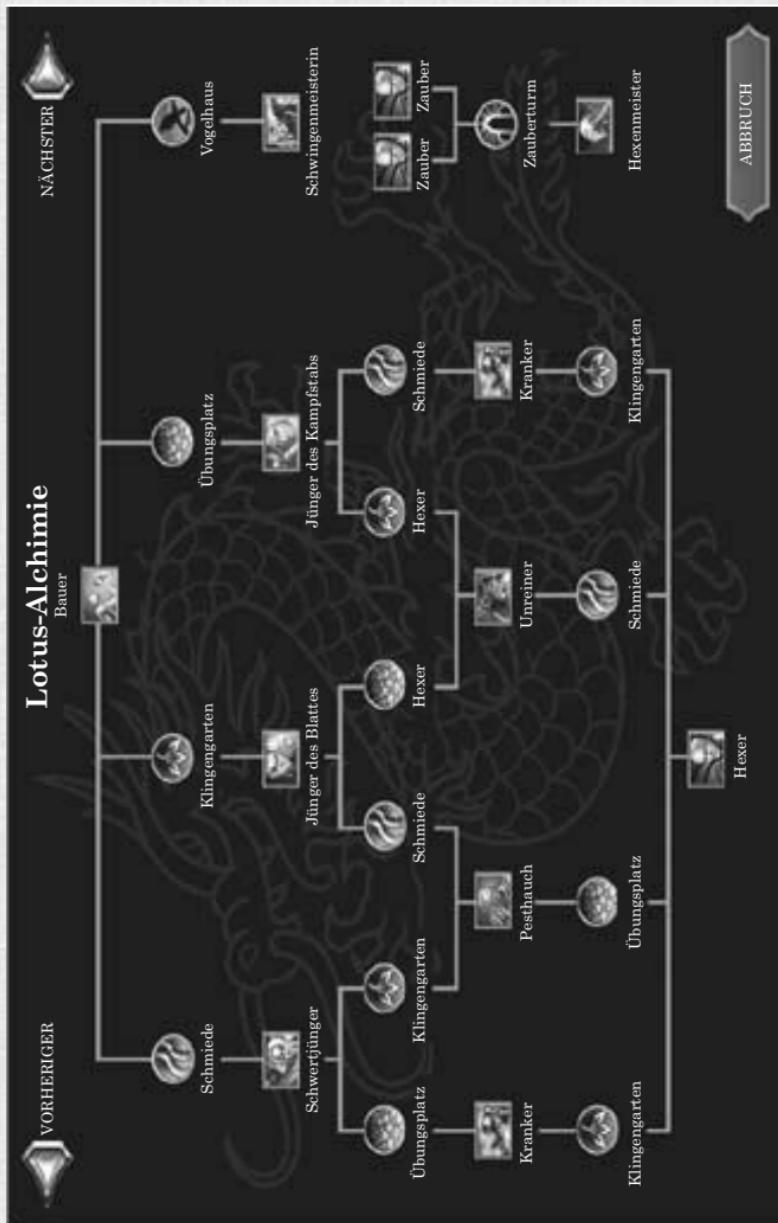
ANHANG B: EINHEITEN-ALCHIMIE



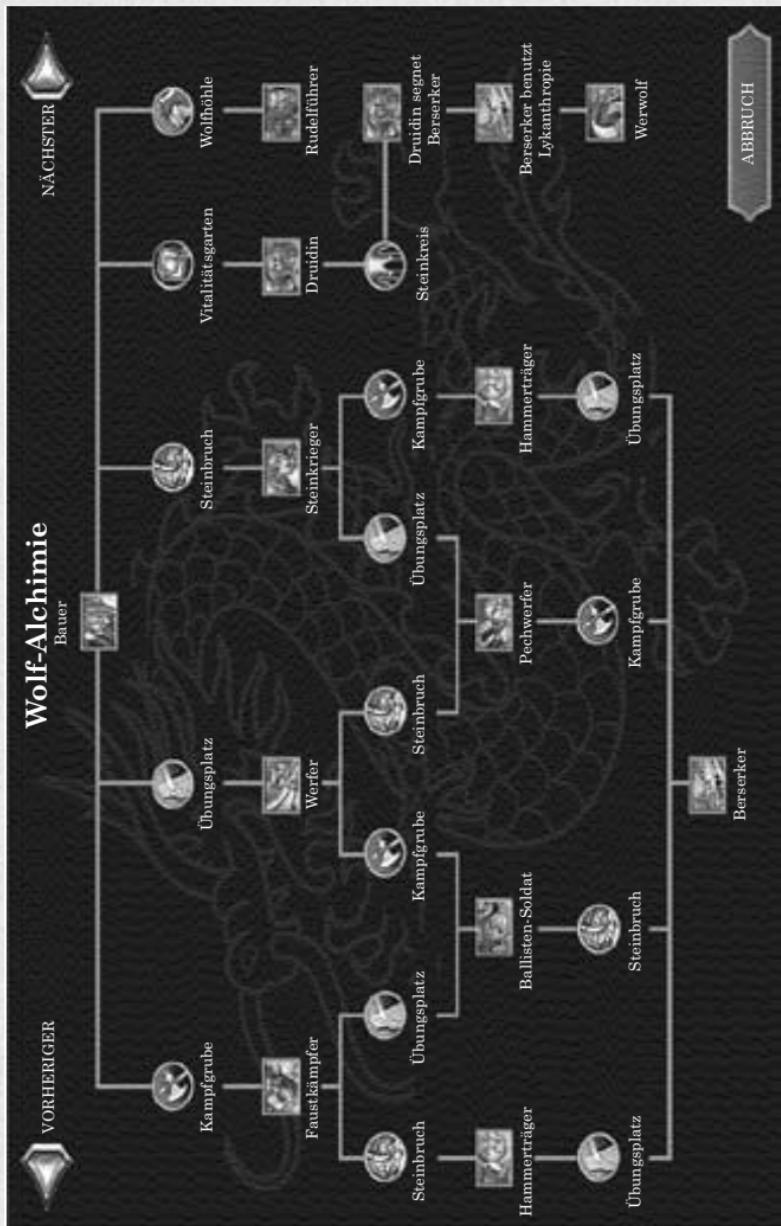
ANHANG B:
EINHEITEN-ALCHMIE



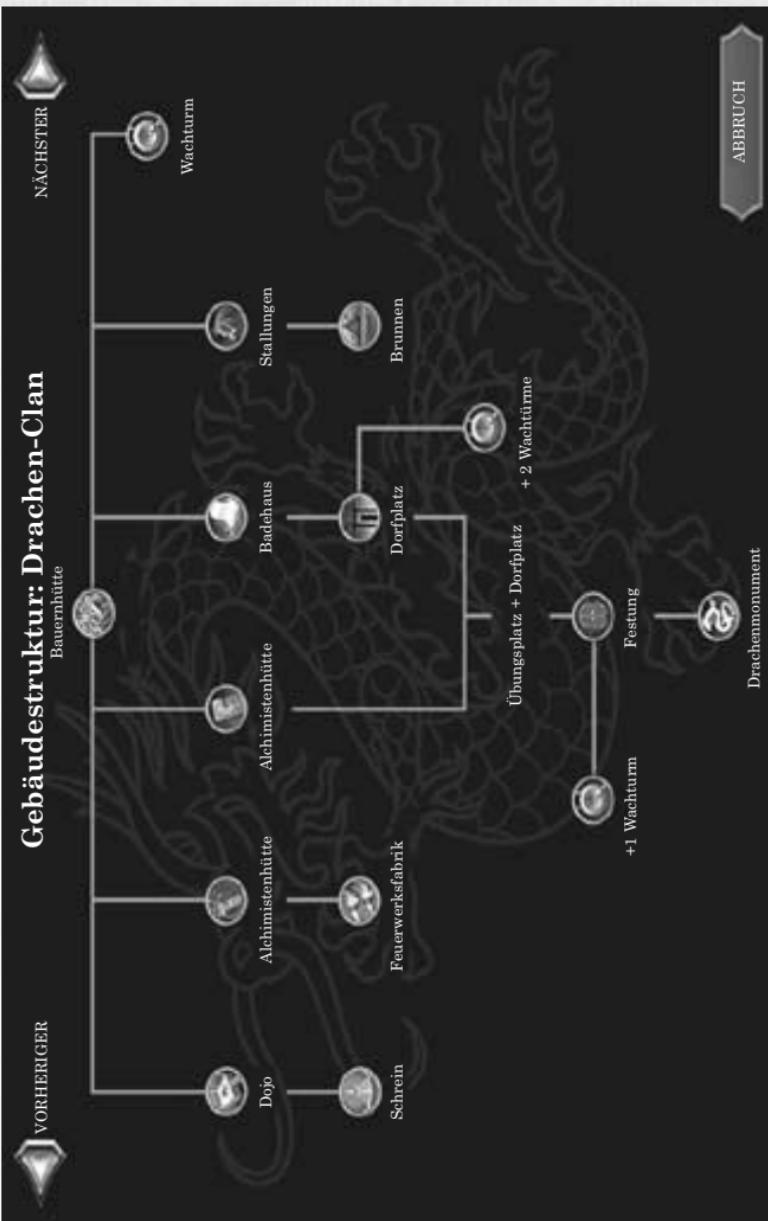
ANHANG B: EINHEITEN-ALCHIMIE



ANHÄNGE B: ENTHALTEN - ALCHIMIE

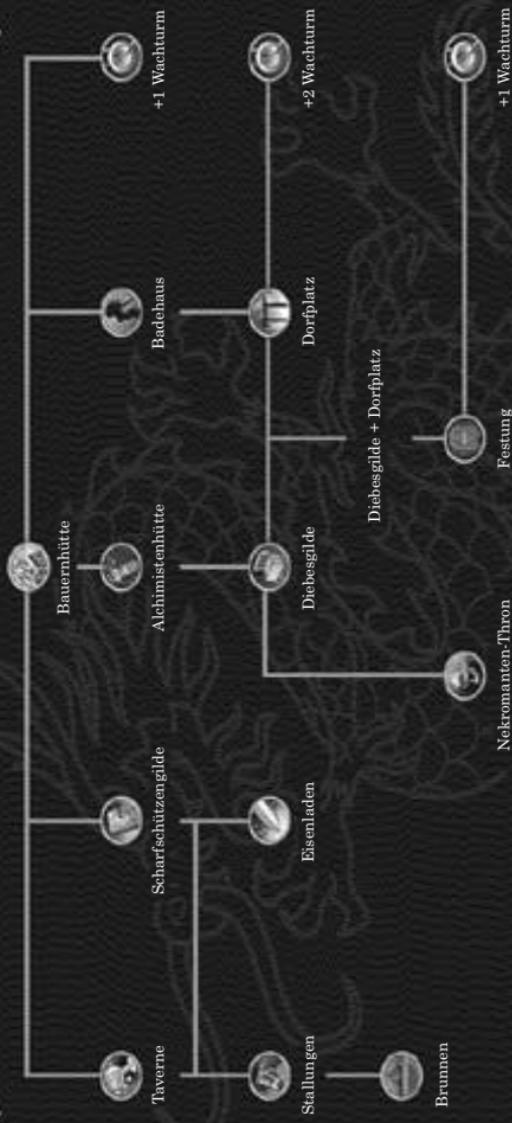


ANHANG C: GEBÄUDESTRUKTUREN



GEBÄUDESTRUKTUREN ANHANG C:

Gebäudestruktur: Schlangen-Clan



NÄCHSTER



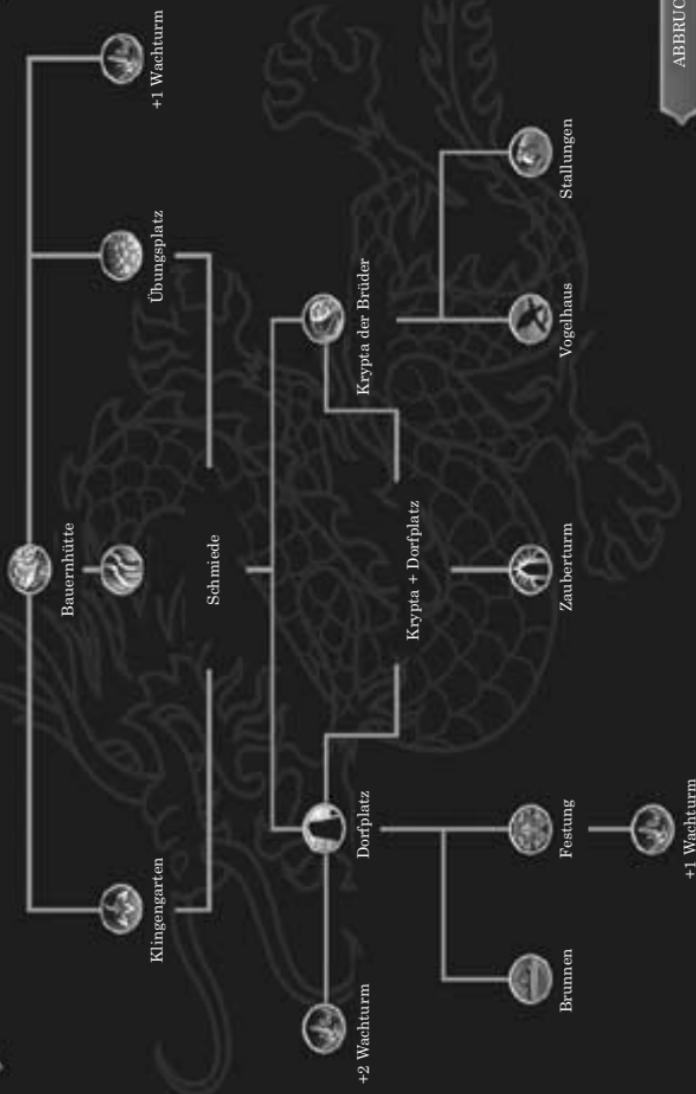
ABBRUCH

ANHANG C: GEBAUDESTRUKTUREN

Gebäudestruktur: Lotus-Clan

VORHERIGER

NÄCHSTER



ABBRUCH

GEBÄUDESTRUKTUREN ANHANG C:

Gebäudestruktur: Wolf-Clan

VORHERIGER



ABBRUCH

Bei alle technischen Fragen (Installation,etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team. Es steht Ihnen von Mo-Fr von 9:00 - 19:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung

01805 - 554938 (0,24 DM / Minute)

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten. Sie können uns auch eine Email schicken, besuchen Sie unsere Internetseite

www.ubisoft.de

Bitte überprüfen Sie die Sektion Support / frequently asked questions (FAQ). Die Antwort, nach der Sie suchen, ist dort vielleicht schon enthalten. Sollten Sie nicht fündig werden, benutzen Sie bitte unser Support-Formular.

Tipps und Tricks

Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Unsere Tipps und Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung

0190 - 88241210 (3,63 DM / Minute)

Bevor Sie sich an den Technischen Kundendienst wenden:

Stellen Sie sicher, dass Ihr Computer die minimalen Systemanforderungen erfüllt.

Halten Sie bitte folgende Angaben bereit:

Kompletter Name des Produkts.

Falls vorhanden, genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Prozessorgeschwindigkeit und -hersteller.

Größe des Arbeitsspeicher.

Hersteller/Typ/Firmware des CD-ROM – oder DVD-Laufwerks.

Hersteller/Typ der Soundkarte .

Hersteller/Typ der Grafik- und 3D Beschleunigerkarte.

Betriebssystem.

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt mit uns auf um die Verfahrensweise abzustimmen.

Vielen Dank für Ihr Verständnis.