

# Die Bruderschwesterschaft der schönen Welt

Eine inoffizielle Spielhilfe in Aventurien von Oliver Eickenberg © 2000

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN und ARMALION sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

*Bauer Goliard konnte es noch nicht fassen. In Märchen, unglaublichen Erzählungen hatte er schon davon gehört – fern, auf der Insel der Marasken soll es solche Typen geben, aber hier? Mitten in Albernia auf seinem bescheidenen Hof? Da steht nun dieser Mann, ganz in schwarz gekleidet, noch auf der Holztür, die er eingetreten hat und die nun zerschmettert auf dem Boden liegt. Er hält drohend ein Tuzakmesser fachmännisch in der Hand. Des Bauers Frau hat die beiden Kinder im Arm, die sich ängstlich an ihrem Rockzipfel fest halten. „Was wollen Sie von mir? Nehmen Sie mein Geld, aber verschonen Sie mich!“ Bauer Goliard hofft, damit auf dem richtigen Weg zu sein, doch den Fremden, dessen Kapuze sein Gesicht verbirgt, beeindruckt dies nicht. „Seid Ihr der Bauer Goliard, dem man nachsagt, er habe ein kleines Wäldchen in der Senke gerodet, das Holz verbrannt um dort einen kleinen Teich einzurichten in dem er Fische züchten kann?“ Wieder versteht Goliard nicht. Was kann denn daran so wichtig sein, daß er sich bemüht hat eine neue Ertragsquelle für seinen Hof zu erschließen? Aber da er sich keiner Schuld bewußt ist sagt Goliard „Ja, der bin ich!“ „Dann bist Du schuldig die Schönheit der Welt gemindert zu haben.“ Mit diesen Worten tritt der Fremde nach vorne und schlägt mit einer schnellen Bewegung Bauer Goliard den Kopf von den Schultern. Noch bevor sich Frau und Kinder von diesem Schock erholt haben ist der Fremde weit weg, es wird keine Spur von ihm geben.*

## Vorwort

Die Insel Maraskan hat mehr als nur eine obskure Pflanzenwelt und ein paar eigentümliche Menschen hervorgebracht. Das dualistische Weltbild hat so manche Sekte und Glaubensrichtung entstehen lassen, der man auf dem Kontinent nur mit größter Vorsicht, Argwohn und auch Waffengewalt entgegentritt. Die Bruderschwesterschaft der schönen Welt ist eine Sekte, die sich, stark angelehnt an den Glauben an Rur und Gror, aber auch deren Tochter Tsa, dafür einsetzen, die Welt in der Schönheit, wie sie von Rur erschaffen wurde zu erhalten. So bekämpfen Sie kurz und bündig jeden Frevel an der Natur. In dieser Spielhilfe möchte ich Sie mit der Bruderschwesterschaft vertraut machen, Sie über ihre Herkunft informieren, ihre Mitglieder und Ziele nennen. Das Dokument soll damit abgerundet werden, ihnen mit einem angepaßten Heldentyp, das Spielen eines Mitgliedes der Bruderschaft zu ermöglichen.

Eigentlich bin ich kein Freund von der Erschaffung neuer Heldentypen. Auch im Internet gibt es eine Fülle von neuen Heldentypen, die aber oftmals nur schlecht in Aventurien eingepaßt sind, oder aber nur eine kleine Variante der vorgegebenen Heldentypen darstellen, oder sogar „das Rad neu erfinden“, wie es oftmals beim Paladin der Fall ist (für den eigentlich kein Platz im aventurischen Weltbild ist, da seine Rolle der Rondrageweihete spielt). Ich möchte daher auch diese Spielhilfe nicht nur als ausführliche Einführung eines neuen Heldentypus verstehen, sondern als einen Hintergrundtext, aus dem Ideen zu interessanten Meisterpersonen und Abenteuern erwachsen können – wie es im letzten Abschnitt geschieht. Der Heldentypus des Muaqim ist mehr ein Nebenprodukt, der, basierend auf dem Krieger, die Ninja-artigen Eigenschaften eines Maraskaners darstellen sollen. Auf diese Weise wird der Bruderschwesterschaft der schönen Welt ein lebendiges Gesicht verliehen.

*Oliver Eickenberg*

# Inhalt

	<b>Seite</b>
Geschichte	3
Die Bruderschaft	4
Ziele	4
Der Glaube an Tsa	4
Minderung der Schönheit	4
Bestrafung der Schänder	4
Erkennungszeichen der Muaqim	5
Zusammenhalt der Bruderschwesterschaft	5
Mitglieder der Bruderschwesterschaft	5
Der Muaqim	6
Die Rolle des Muaqim	6
Zitate	6
Kleidung, Rüstung und Waffen	6
Besonderheiten	6
Ausgestaltung der Talente	6
Der Muaqim bei Spielbeginn	7
Die Werte eines Muaqim	8
Abenteuerideen	9

# Geschichte

Alles begann im Jahre 2 vor Hal, als auf Grund der unmenschlichen Verhältnisse auf einer Al'Anfanischen Seidenlianen-Plantage eine Revolte ausbrach. Von den 200 ausschließlich mohischen Sklaven wurde die Hälfte mit den Macheten der Aufseher niedergemetzelt, der anderen Hälfte gelang es aber, die Aufseher zu überwältigen und ihrerseits abzuschlachten. Als das nächste Versorgungsschiff anlegte wurde es von der geänderten Situation überrascht, gekapert, wiederum die Besatzung umgebracht. Die befreiten Sklaven stachen in See und segelten, ohne die notwendigen navigatorischen Kenntnisse einfach drauf los. Natürlich kann man auf diese Weise kein Schiff lenken und die Besatzung war verloren, als sich ein Sturm näherte, daß Schiff wurde von den Gewalten Rondra's und Efferd's zerschmettert und die Besatzung starb – bis auf einen. Dieser, an ein Bruchstück des Mastes geklammert war Muaqa, ein noch in Freiheit geborener Moha, der schließlich von einer maraskanischen Zedrakke aufgelesen wurde.

2 v.H. : Sklaven-Aufstand, Muaqa kann aus der Gefangenschaft fliehen

1 v.H. : Das Schiff sinkt, nur Muaqa wird nahe der Küste Maraskans gerettet

Vermutlich wäre die Geschichte bereits an dieser Stelle zu Ende gewesen, wenn auf diesem Schiff nicht auch ein geistlicher des Rur und Gyor Glaubens gewesen wäre. Der Moha hörte seinem neuen Lehrmeister gebannt zu und lernte viel über das Prinzip der Schönheit der Welt, daß sie, als göttliches Geschenk gedacht, nicht schlecht sein könne und das es nur wichtig sei, die Schönheit in ihr zu erkennen. Muaqa wurde ein Gefolgsmann des Priesters, der jedoch, weil schon sehr alt, darauf hin starb. Der Moha hatte selbst weder Beruf noch auskommen, also versuchte er sich selbst als Wanderprediger, mehr bettelnd als die Schönheit der Welt preisend, durch Maraskan ziehend.

0 Hal : Muaqa beginnt eine Karriere als Wanderprediger

4 Hal : Sein Lehrmeister stirbt

Vielleicht mögen es die Worte Muaqa's gewesen sein, vielleicht sein ärmliches und bescheidenes Auftretend, aber Muaqa wußte zu überzeugen. In ihm wuchs die Ansicht, daß die Schönheit der Welt zwar vorhanden, aber bedroht war. Seine eigene Erfahrungen mit Raubbau an der Natur in Al'Anfa, die gnadenlose Rodung von Wäldern, ja, der übermäßige Eingriff in die Natur seitens der Menschen war im zuwider und er beschloß diese zu bekämpfen. Es gab eine Reihe von Leute die diese Meinung teilten, und als er endlich 8 (2 mal 2 mal 2) Leute versammelt hatte, die nicht nur seine Ideen verehrten und teilten, sondern auch körperlich und geistig in der Lage waren, diese Umzusetzen, zog er sich in die Wälder Maraskans zurück und gründete dort ein Kloster.

8 Hal : Der Fanatismus Muaqa's erzeugt erste Aufmerksamkeit

10 Hal : Muaqa beginnt, Junge Leute, meist Waisenkinder, mit gleichen Ansichten um sich zu scharen

Die fünf jungen Männer und drei Frauen – eher Mädchen - aus seinem Gefolge, allesamt gebürtige Maraskaner, lernten dort gegenseitig voneinander, bedienten sich alter maraskanischer Traditionen, trainierten sich körperlich und mental. Fortan an nannten Sie sich die „Bruderschwesterschaft der schönen Welt“ und verehrten von allen Göttern vor allem Tsa, der man die Schutzfunktion der schönen Welt am ehesten anvertraut vermutete.

12 Hal : Muaqa gründet die „Bruderschwesterschaft“ und zieht sich in die Wälder zurück

Lange Jahre lebte die Bruderschwesterschaft so abgeschieden in einem kleinen Paradies, doch konnte es so nicht ewig weitergehen. Schließlich bereitete man sich darauf vor, die Schönheit der Welt zu verteidigen, und das konnte man nicht, in dem man in einem Paradies blieb. Wahrscheinlich hätte es mit Abschluß der Ausbildung der Kämpfer organisierte Überfälle auf die mittelreichischen, später borbaradianischen Eroberer geben, doch Muaqa sollte nicht so lange leben.

bis 26 Hal : Die heranwachsenden werden zu Krieger in maraskanischer Tradition und im Dienste Tsa's ausgebildet, Tod Muaqa's

Mit dem Tod des Mohas und Gründers der Bruderschwesterschaft einigten sich die acht Brüder und Schwestern, getrennte Wege zu gehen und auf Wanderschaft die Lehren Muaqa's umzusetzen. Während nur einer auf der Insel blieb verteilten sich die anderen sieben auf dem Kontinent und rächen dort jeden Frevel an der Natur, damit so etwas nicht noch einmal passiere.

seit 27 Hal : Auszug der Bruderschwesterschaft

# Die Bruderschwesterschaft

Die Bruderschwesterschaft der schönen Welt, wie der offizielle Name heißt, besteht nur aus acht Mitgliedern und ist keine offene Vereinigung, das heißt, es ist nicht möglich ohne weiteres Mitglied zu werden. Diese acht Mitglieder sind immer noch die acht Jünger, die Muaqa, der Gründer der Bruderschwesterschaft, unter einer Reihe von

Waisenkindern, die ihm interessiert zuhörten, ausgewählt hat, weil sie ihm auch körperlich vielversprechend erschienen. Diese haben bereitwillig die Lehren des Mohas angenommen und sich zu fähigen Kriegern und Kämpfern ausbilden lassen.

## Ziele

Das einzige Ziel der Bruderschwesterschaft ist die „Erhaltung der Schönheit der Welt“. Da man davon ausgeht, daß die Welt, wie sie von Rur für Gror erschaffen wurde, perfekt schön sein muß, ist jede einschneidende Veränderung im Antlitz der Welt, ein großer Frevel und damit eine Todsünde, die entsprechend geahndet wird, damit es sich nicht wiederholt. Zwar versuchen die Muaqim (wie sich die Mitglieder der Bruderschwesterschaft selbst nennen) auch Frevel an der Welt im Vorfeld zu verhindern, wissen aber genau, daß sie nur selten die Zukunft vorhersehen können und der Tod eines unschuldigen Wesens natürlich eine Minderung der Schönheit der Welt darstellt. Die Muaqim mögen als selbstgefällige Mörder erscheinen, aber sie sind sehr gläubige Anhänger Tsas, die man als die göttliche Schutzherrin der Schönheit der Welt versteht und handeln innerhalb dieses Glaubens sehr korrekt und gerecht.

## Der Glaube an Tsa

Tsa als Göttin des Lebens und der Wiedergeburt muß ein besonderes Interesse an der Schönheit der Welt haben, sonst würde Sie diese nicht mit Blumen schmücken um das Verwelken derselben nach einer gewissen Zeit auszugleichen. Wie viele Maraskaner glauben aber auch die Muaqim daran, daß Tsa nur eines der beiden Gesichter eines Gottes oder einer Göttin des Todes und der Wiedergeburt ist, also die so oft auf Maraskan gehörte Gleichstellung Tsas und Borons. Daher hat ein Muaqim auch keine Skrupel im Dienste von Tsa zu töten, schließlich ist ja auch der Tod Teil ihres göttlichen Willens und Auftrags.

## Minderung der Schönheit

Was nun eine Minderung der Schönheit der Welt darstellt, kann man als außenstehender nicht genau

sagen. Es scheint sich bei allen Opfern jedoch um Leute zu handeln, die eine größere Veränderung an Landschaft und Umwelt vorgenommen zu haben. Einen Baum aus einem Busch, einem kleinen oder großen Wald zu fällen ist daher kein Problem, schließlich weiß auch ein Muaqim um den wärmenden Segen des Feuers Ingerimms. Einen ganzen Wald zu roden, oder einen besonders schönen, alleinstehenden Baum zu fällen ist allerdings ein großer Eingriff in das Antlitz der Welt und wird ohne viel Federlesens mit dem Tode bestraft. Selbst das Mähen einer schönen Blumenwiese zur Zeit der Blüte ist einen Tod wert. Aber auch Lebewesen wie seltene Tiere werden von den Muaqim erbittert verteidigt. Kein Mitglied der Bruderschwesterschaft hat etwas gegen Jäger, aber sollten Hirsche in einer Gegend selten geworden sein, so wird jeder Jäger um sein Leben fürchten müssen, der trotzdem auf Hirschjagd geht. Die Ausrottung einer Tierart – und sei es nur der Riesenspringegel – wird jeder Muaqim zu verhindern suchen. Sogar tote Materie steht unter dem Schutz der Bruderschwesterschaft. Einen Steinbruch zu betreiben ist in Ordnung, aber einen felsigen Hügel abzutragen, der malerisch in der Landschaft steht bedeutet den ... na Sie wissen schon.

## Bestrafung der Schänder

Das ein Frevel an der Natur den Tod des Frevlers nach sich zieht ist nun kein Geheimnis mehr. Dieser wird meist kurz und bündig vollstreckt, ein langes Leiden empfindet der Muaqim als Unnötig, da es ihm wichtiger ist weiteren Schaden an der Natur durch diesen Frevler zu verhindern als daß er ihm eine Lektion erteilen wollte – was der einzige Sinn einer anderen Form der Bestrafung wäre. Man mag glauben., daß es möglich wäre, daß sich die Frevler bessern, wenn man es ihnen nur eindringlich erklärt. Einem Muaqim ist das Risiko aber zu groß auch nur eine weitere Blume durch den blind durch die Welt

gehenden Kerl zu verlieren. Bestrafung bezieht sich immer nur auf die direkt beteiligten. Ein Bauer, der zu viele Bäume abgeholzt hat, wird genau so getötet werden, wie der Baron, der ihn dazu angestiftet hat, keinesfalls aber die angehörigen, egal ob sie den Plänen zugestimmt hatten oder nicht. Ob nun der Baron Druck auf den Bauer ausgeübt hatte ist irrelevant.

## **Erkennungszeichen der Muaqim**

Ein auffälliges Erkennungszeichen des Muaqim ist die vollständig schwarze Kleidung. Dies mag im Widerspruch zu seinem Schönheitsideal oder auch zum Tsa-Glauben stehen, nicht aber in Hinsicht auf das dunkle Geschäft der Bruderschwesterschaft, wo das Schwarz sowohl passend als auch zweckmäßig ist. Lesen Sie bitte folgenden Abschnitt nur, wenn Sie Meister sind, oder aber einen Muaqim spielen wollen.

### *Meisterinformationen :*

Das deutlich eindeutigeres Zeichen der Mitgliedschaft eines Menschen in der Bruderschwesterschaft ist jedoch der auf der schwarzen Kleidung auffallend bunte Gürtel. Im Dienste Tsa's wurde noch zu Lebzeiten Muaqas (der selbst die Farbe schwarz für sich in Anspruch genommen hatte) acht Gürtel an seine Anhänger ausgeteilt, diese waren alle einfarbig, besaßen jedoch eine kunstvolle Stickerei (von Muaqa persönlich angefertigt) in einer leicht anderen Tönung der selben Farbe. Jeder dieser Stickereien ist einzigartig und kann daher als eine Art „Mitgliedsausweis“ der Bruderschwesterschaft verstanden werden.

Von Muaqa wurden die Farben Rot, Orange, Gelb, Grün, Türkis, Blau, Lila und Braun heraus gegeben, er selbst trug schwarz. Natürlich wäre es bei acht festen Mitgliedern, die sich ja alle gegenseitig kennen, gar nicht notwendig, ein Erkennungszeichen wie einen Gürtel zu führen. In weiser Voraussicht hat Muaqim jedoch den Fortbestand der Bruderschwesterschaft gesichert. Im Alter von 44 Jahren soll sich ein Muaqim einen Nachfolger suchen, ihn ausbilden und mit einem weißen Gürtel behängen, um ihn als einen Lehrling zu kennzeichnen. Mit dem Tod des Muaqim erbt dann der Schüler dessen Gürtel und gilt als Meister. Auf diese Weise werden neue Mitglieder entstehen, die vielleicht nicht einen der anderen Muaqim jemals zu Gesicht bekommen haben.

## **Zusammenhalt der Bruderschwesterschaft**

Wenn acht Personen in ganz Aventurien getrennt unterwegs sind, dann kann man nur schwer von

einem Zusammenhalt sprechen. Tatsächlich ist der Muaqim aber auch hier an einen Codex gebunden, der ihm ewige Treue zu seinen Kameraden auferlegt. Er hat auf diesen Codex geschworen und wird ihn nicht brechen, da dies auch vor Tsa eine schwere Sünde wäre. Sollte es jemals passieren, daß ein Muaqim untreu im Sinne des Codex wird (was etwa so wahrscheinlich ist, wie abends in Sinoda ins Bett zu gehen am nächsten Morgen in Olport aufzuwachen), so wird er soviel Ehrgefühl übrig haben, diesen Frevel sofort zu rächen – und sich in sein Schwert stürzen.

### *Meisterinformationen :*

Der Codex von dem die Rede ist, ist das Testament des Muaqim. In ihm sind die Regeln (auch die oben beschriebenen Nachfolgeregeln) festgelegt. Es hat einmal ein handschriftliches Pergament gegeben, dieses ist jedoch von den Muaqim verbrannt worden. Sie tragen jedes Wort auswendig in ihrem Geist und werden dies auch ihren Nachfolgern vermitteln. Nur in diesem Codex stehen eindeutig die zu ahnenden Verbrechen, die Pflichten und Rechte eines Muaqim gegenüber Fremden und seinen Kameraden.

## **Die Mitglieder der Bruderschwesterschaft**

Die acht Mitglieder der Bruderschwesterschaft tragen einen eigenen Namen und gegenüber anderen den Beinamen „der/die Schöne“. Intern jedoch werden sie auch mit der ihm zugeordneten Farbe bezeichnet. Dies ist die vollständige Mitgliederliste der Bruderschaft :

- Serech, der Blaue
- Tualinda, die Türkise
- Menerok, der Braune
- Nornek, der Gelbe
- Nalajnrja, die Grüne
- Randjalke, die Rote
- Borohir, der Purpurne
- Franjek, der Orange

### *Meisterinformationen :*

Wenn Sie selbst einen Muaqim spielen möchten, was Sie auf Grund dieser Spielhilfe auch können sollen, dann steht es Ihnen frei, Namen nach ihrem Gutdünken abzuändern, aber wenn Sie benutzen und wie er in Zukunft heißen soll, muß auch ihr Meister erfahren. Auf Grund der Seltenheit des Muaqim sollte es nur einen einzigen in einer Abenteurergruppe geben.

Der folgende Abschnitt informiert Sie über den Muaqim als Heldentyp.

# Der Muaqim

## Die Rolle des Muaqim

Der Muaqim ist eigentlich ein Einzelgänger, ständig auf der Wanderschaft um seinen ewigen Auftrag der Rache an Frevlern und die Bewahrung der Natur zu erfüllen. Er ist dabei streng Tsa-Gläubig (auf die maraskanische Art und Weise). Seine Prinzipien sind ihm mehr als heilig und er wird eher gute Freunde exekutieren als davon abzuweichen.

Nun wird aber auch solch ein (oder gerade so ein) exotischer und absonderlicher Geselle gemerkt haben, daß das Überleben in Aventurien nicht trivial einfach ist und neben Mord und Totschlag auch der Magen gefüllt werden muß, sowie Kleidung und Waffen finanziert werden muß. (Was die Übernachtung angeht ist der Muaqim extrem anspruchslos, solange es nicht gerade in Strömen regnet.) Daher ist er auch bereit Freundschaften zu schließen und mit Abenteurergruppen durch die Lande zu ziehen. Er wird aber ungern länger in Städten, Burgen oder Höhlen verbringen, da er dort der Natur, die er beschützen will und muß, zu weit entfernt ist. Solange er nicht eine spezielle Reise zu einer Insel antreten will, wird er auch immer den Landweg nutzen.

Der Muaqim ist keineswegs mürrisch oder grundsätzlich stumm und schlecht gelaunt, er kann sogar ein sehr fröhlicher Geselle sein, der gerne trinkt und lacht. Aber er wird nie eine gewisse Aufmerksamkeit oder Angespanntheit verlieren – nämlich die, genau seine Umgebung abzusuchen ob er irgendwo einen Frevler entdeckt – und dann gibt es für einen Moment nur noch ein einziges, sehr ernstes Thema.

Auch ohne eine nähere Zuwendung zu Hesinde zu empfinden, ist ein Muaqim der Kunst sehr angetan, weil er ihn ihr eine Bereicherung der Schönheit der Welt sieht. Daher ist er sehr interessiert an Kunst und wird sich in mindestens einem Gebiet sehr weit bilden. (Siehe auch Ausgestaltung der Talente.)

## Zitate

„Du hast die Schönheit der Welt gemindert.“ (gefolgt vom schneidenden Geräusch eines Tuzakmessers)

„Erkenne die Schönheit der Welt, schaue nicht nur auf die Oberfläche – schaue ins Herz !“

„Dies ist wahre Kunst, seht nur, wie sie die Schönheit in sich verkörpert ! Rur wäre mächtig stolz, daß Du das Geschenk an Gror bereichert hast.“

„Ich werde mich seiner annehmen.“ (und ist kurz darauf verschwunden)

## Kleidung, Rüstung und Waffen

Da sich ein Muaqim nicht nur auf seine Waffenkunst, sondern auch auf seine Geschicklichkeit verläßt versteckt er den agilen Körper nicht unter einer schweren Rüstung. Leder, auch mit passendem Schutzzeug ist das äußerste, was er an sich heran läßt. Die Tuchrüstung ist ein eher wahrscheinlicher Ausrüstungsgegenstand. Darüber hinaus sind nicht nur die Rüstungsteile, sondern auch seine sonstige Kleidung in schlichtem schwarz gehalten, wobei Art des Stoffes nebensächlich sind. (Sowohl Seide als auch billigstes Leinen sind schon gesehen worden). Auch wenn er keine Probleme hat, sein Gesicht zu offenbaren ist er doch auch meistens (zumindest bei „Einsätzen“) verschleiert und trägt eine Kapuze auf dem Kopf. An Waffen benutzt er sehr traditionell maraskanische Waffen, mit anderen hat er seine Schwierigkeiten, weil er sehr einseitig ausgebildet wurde. Daher kommen bei ihm Nachtwind, Tuzakmesser, Wurfstern und Diskus zum Einsatz.

## Besonderheiten

Ein Muaqim sieht sich selbst als eine Art von Geweihtem. Es mag dahin gestellt sein, wie Tsa (oder Boron ?) dieses Bild vom Muaqim sehen. Er verfügt zwar nicht über Karmaenergie und kann auch keine Wunder wirken. Es ist ihm aber möglich, einen telepathischen Kontakt zu seinen Bruderschwestern aufzubauen der einfache Botschaften wie grobe Location und Hilferufe übermitteln kann. Auch andere Tsa- und Borongeweihten können (per Zufall mit 1-2 auf W6) solche Rufe empfangen und darauf reagieren.

Die recht guten Talentwerte in Schwerter, Wurfwaffen und Zweihänder beziehen sich nur auf die typisch maraskanisch, oft einschneidigen Waffen wie Nachtwind und Tuzakmesser und den Diskus oder Wurfsterne. Andere, verwandte Waffen muß er immer mit einem Malus von 2 auf seine Fertigkeit führen.

## Ausgestaltung der Talente

Die Werte des Muaqim spiegeln schon wieder, daß er ein hochspezialisierter Kämpfer ist, der zwar mit Zweihänder, Schwert und Diskus (!) umgehen kann, aber sonst keine Waffen gut zu führen vermag. Er kämpft waffenlos mit Hruruzat. Auch die Talente sind so ausgerichtet, daß er effektiv seinen Körper einsetzen kann. Er verfügt über einen Grundschatz an Wissen, ist aber Gesellschaftlich sowie Handwerklich unerprobt. Ein Muaqim wird

versuchen sich zu einer immer effektiveren Tötungsmaschine auszubilden (also extrem gutes Klettern, Verstecken, Kämpfen, Selbst- und Körperbeherrschung), während er viele andere Bereiche vernachlässigen wird. Allerdings ist er bemüht, ein einziges Talent aus dem Bereich der Kunst zu pflegen, daß er ebenfalls bis zur Perfektion treiben wird. (Zusätzlich zu den Stufenanstiegen dürfen Sie 4 Punkte auf ein Talent aus den folgenden verteilen um sich so die „Kunstherrlichkeit“ des Muaqim auszusuchen :

- Holzbearbeitung
- Kochen
- Lederbearbeitung
- Malen/Zeichnen
- Musizieren
- Schneidern
- Töpfern

Dieses Talent MUSS bei jedem Stufenanstieg im mindestens 1 Punkt gesteigert werden.

### **Der Muaqim bei Spielbeginn**

*Voraussetzungen :*

Mut : 12+

Gewandtheit : 12+

Körperkraft : 11+

Intuition : 12+

Goldgier 4-

*Herkunft, Stand der Eltern (W20):*

1-12 Waisenkind :

Bei 5-6 auf W6 ist

Geburtstag Unbekannt

(W6 Dukaten Vermögen)

13-15 arm (W6 Silberstücke Vermögen)

16-18 Mittelständisch (W6 Dukaten)

19-20 reiches Bauern- oder Bürgertum  
(3W6 Dukaten)

*Haarfarbe :*

1-5 dunkelblond

6-9 schwarz

10 weißblond

11-14 blond

15-18 braun

19 rot

20 albino

*Körpergröße : 1,58 + 1W20 + 1W6 (160-186 cm)*

*Lebensenergie : 30*

## Die Startwerte des Muaqim

Bei jedem Stufenanstieg (so auch bei der Erschaffung) stehen dem Muaqim 30 Steigerungsversuche zur Verfügung. Davon MUSS eine Steigerung (also nicht nur der Versuch) für ein künstlerisches Talent (siehe oben) verwendet werden, auf welches noch einmal am Anfang 4 Punkte vergeben werden dürfen. Die Talentwerte Zweihänder und Schwerter gelten nur für die Waffen Tuzakmesser und Nachtwind, im Falle anderer Waffen muß ein Malus von 2 auf den Talentwert eingerechnet werden. Genauso gibt es zwei Talentwerte Wurfaffen (einen für Scheiben wie Sterne und Diskus, einen anderen für den Rest), die entsprechend der Begabung sehr unterschiedlich ausgefallen sind.

<b>Waffenloser Kampf</b>	
Raufen	2
Boxen	0
Hruruzat	6
Ringen	1
<b>Bewaffneter Kampf</b>	
Äxte und Beile	0
Dolche	3
Infanteriewaffen	1
Linkshändig	2
Kettenwaffen	1
Peitsche	-2
Schwarze Hieb Waffen	1
Schwerter	5
Speere und Stäbe	2
Stichwaffen	0
Stumpfe Hieb Waffen	1
Zweihänder	7
<b>Fernkampf</b>	
Lanzenreiten	-2
Schußwaffen	-2
Wurfaffen (Scheiben)	5
Wurfaffen (andere)	1
Schleuder	-1
<b>Körperliche Talente</b>	
Akrobatik	3
Fliegen	-2
Gaukeleien	-2
Klettern	4
Körperbeherrschung	4
Reiten	2
Schleichen	3
Schwimmen	1
Selbstbeherrschung	5
Sich verstecken	4
Tanzen	0
Zechen	-2
<b>Gesellschaft</b>	
Bekehren/Überzeugen	2
Betören	-1
Etikette	-2
Feilschen	-2
Gassenwissen	1
Lehren	0
Lügen	0
Menschenkenntnis	0
Schätzen	.2
Sich verkleiden	0
<b>Natur</b>	
Fährtsuchen	2
Fallenstellen	-4
Fessen/Entfesseln	-2

Fischen/Angeln	-4
Pflanzenkunde	0
Orientierung	3
Tierkunde	0
Wettervorhersage	-2
Wildnisleben	4
<b>Wissenstalente</b>	
Alchimie	-5
Alte Sprachen	-1
Geographie	3
Geschichtswissen	2
Götter und Kulte	4
Kriegskunst	2
Lesen/Schreiben	2
Magiekunde	0
Mechanik	0
Rechnen	2
Rechtskunde	0
Sprachen kennen	2
Staatskunst	-2
Sternkunde	-4
<b>Handwerk</b>	
Abrichten	-2
Boote fahren	0
Fahrzeug lenken	0
Falschspiel	-2
Heilkunde Gift	-1
Heilkunde Krankheiten	-2
Heilkunde Seele	-4
Heilkunde Wunden	3
Holzbearbeitung	0
Kochen	0
Lederarbeiten	0
Malen/Zeichnen	0
Musizieren	0
Schneidern	0
Schlösser knacken	2
Singen	0
Taschendiebstahl	-2
Töpfern	0
<b>Intuitive Begabungen</b>	
Gefahreninstinkt	2
Glücksspiel	-2
Prophezeien	0
Sinnesschärfe	2
Stimmen imitieren	0



## Abenteuerideen

Es gibt bestimmt viele Gelegenheiten, in denen sich eine Heldengruppe einen Muaqim zum Freund (als neuer Held) oder auch zum Feind machen kann. Hier finden Sie in paar Vorschläge :

### 1. Eine Mordserie

Die Helden werden innerhalb einer Baronie beauftragt eine Mordserie an verschiedensten Bürgern zu untersuchen, die aber alle auf die gleiche, effektive Weise, ermordet wurden. Die Zusammenhänge können dann deutlich werden, wenn heraus kommt, daß jedes der Opfer vorher einen größeren Eingriff in die Natur vorgenommen hat. Da es sonst keine weiteren Spuren gibt, könnten die Helden eine Falle stellen, einen Bach stauen (oder was halt einen Muaqim auf die Palme bringt) und dann warten das die Bruderschwester erscheint. Es wird ein schwieriger Kampfgegner sein. Entscheiden Sie ob sie ihn besiegen sollen oder ob er entkommt.

### 2. Der Hilfesuchende Muaqim

Die Helden können auf der anderen Seite natürlich auch einem Muaqim zu Hilfe kommen, der alleine einen schweren Stand gegen die gut befestigte und bewachte Baustelle hat, wo eine kleine Burg mit auf einem schönen Seerosenteich plaziert werden soll (Weil man da eben nicht lange nach einem Brunnen graben muß).

### 3. Der Sterbende Muaqim

Vielleicht finden die Helden aber auch einen sterbenden Muaqim, der ihnen sein Hab und Gut (hervorragende Waffen !) verspricht, wenn sie seinen letzten Auftrag erfüllen. Dies kann wiederum ein simpler oder komplizierter Mordauftrag sein.

### 4. Die Nachfolge des Muaqim

Für Sie (als Muaqim) mag es nicht einfach sein einen geeigneten Nachfolger zu finden und müssen auf die Suche nach einem kampfbegabten Kind, welches auch eine Freude an der Natur, Kunst und den entsprechenden Götterglauben mit sich bringt.

### 5. Der falsche Muaqim

Es mag auch jemanden geben, der selbst (aus Gründen der Habgier) Morde begeht, dabei die Handschrift der Bruderschwesternschaft der schönen Welt verwendet um den Verdacht abzulenken. In diesem Fall ist es natürlich nicht nur der Mord, der einen Muaqim zur Tat schreiten läßt.

### 6. Der Unschuldige

Möglicherweise ließ ein Baron einen kleinen Wald roden, damit die Menschen in seiner Umgebung mehr Ackerfläche haben und so dem Hungertod entgehen können. Dies mag eine ehrenwerte Tat sein, die ein Muaqim jedoch anders beurteilt. In diesem Fall kann (nachdem erste Holzfäller ermordet wurden) der Baron Schutz nötig haben.

### Die Bruderschwesternschaft der schönen Welt

© 2000 von Oliver Eickenberg

*DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN* und *ARMALION* sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Besuchen Sie [www.dsa-schatztruhe.de](http://www.dsa-schatztruhe.de) für weitere Abenteuer, Spielhilfen und mehr ...

Die hier verwendeten Dinge werden unbeachtet des Urheberrechts mitgeteilt und dienen nur als Spielanleitung. Daher ist es verboten diese Vorlage kommerziell zu vertreiben. Sie ist frei verfügbar. Kosten dürfen höchstens durch Kopierer, Speichermedien oder Onlinegebühren entstehen. Ähnlichkeiten mit Namen oder anderen Abenteuern (Handlungen) sind zufällig (da ich ja auch nicht alles und jeden kennen kann)