

Minotaure

les

ROSES



Un Compendium des Royaumes Crépusculaires

<u>HARMUNDIA</u>	3
GESCHICHTE DES DEKAN	3
BEGEGNUNG MIT EINER DAME	3
RÜCKKEHR IN ABYSS	4
DER RUF DER SCHÖNEN	4
DIE EKLIPSE	5
DIE ZUKUNFT	5
<u>GESELLSCHAFT</u>	5
KINDHEIT UND AUFBRUCH	5
DAS EXIL	6
DIE RENEGATEN	6
<u>INSPIRIERT SEIN</u>	8
VOR- UND NACHTEILE	8
WENN MIR DIE REICHE ERZÄHLEN WÜRDEN	11
NEUE REGELN	14
MAGIE	15
<u>DIE BEDROHUNG</u>	18
DIE VERFINSTERTEN	18
DIE PERFIDEN	22
<u>IM GEHEIMNIS DER DAMEN</u>	24
ONYXIUM	24
DIE SCHÖNE UND DAS BIEST	24

LÜGEN IST STERBEN (Leitspruch der Minotauren)

Harmundia

- Die Wahrheit, mfft, bei meinen Hörnern!
In Abyss habe ich gelernt, dass die Wahrheit nichts als Schwindel ist.
- Dennoch sagt man, dass es in jeder Lüge in wenig Wahrheit gibt!
- Na gut, der Kerl der dir das gesagt hat, hat niemals Abyss erlebt.

**Bors von Gard,
Gehört in einer fürstlichen Taverne.**

Geschichte des Dekan

Hör zu, mein Junge. Ich muss mit dir reden. Du brauchst mich nicht zu suchen, bestenfalls kannst Du meine Gedanken erblicken. Ich schließe aus Deiner verstörten Miene, dass es das erste Mal ist das du dir meiner Gegenwart bewusst bist. Du musst Dich sogar fragen, wer ich bin! Na gut! Ich bin dein Vater. Dein Vater in allem. Die Dämonen nennen mich das Biest.

Vergiss alle Abzählreime deiner Kindheit. Ich bereite mich heute darauf vor, dir die Wahrheit zu eröffnen, wie ich es mit jedem von euch, früh oder spät, gemacht habe. Und wie alle Wahrheit beginnt sie mit einer guten Geschichte.

Begegnung mit einer Dame

Ich weiß nicht mehr genau wie ich durch meine Brüder, den Hohen Teufeln, erschaffen wurde. Was? Man hätte dir sagen sollen, dass dein Vater ein Dämon ist. Aber vielleicht verstehst du erst jetzt die Bedeutung dieses Satzes!

Kurz gesagt, meine ersten Erinnerungen sind unscharf. Allerdings wurde eine Vision für immer in mein Gedächtnis eingraviert. Die Schöne, die Dame des Sommers, wurde die meine.

In dieser Epoche verbreiteten sich die Jahreszeitlinge über ganz Harmundia. Der

Sommer machte keine Pause, obwohl die Dame zwei Völkern das Leben schenkte. Müde davon, die Giganten und die Oger geboren zu haben, hatte die Schöne keine Kraft mehr, einen dritten Dekan zu zeugen. So kamen wir dazu, ich und meine Brüder, die Hohen Teufel, gefüllt mit guten Absichten. Die Dame, misstrauisch, lehnte es dreimal ab, uns zu empfangen. Schließlich, überzeugt durch die Begründetheit unserer Besuche, empfing sie uns in ihrer Domäne.

Die Diskussion dauerte mehrere Monate. Ich war nicht dort. Also kann ich Dir nicht verraten, was sie dort getan haben. Eine Sache ist aber dennoch sicher: die Dame akzeptierte, ihr letztes Volk aus Abyss zu wählen. Sie traf sofort ihre Vorsichtsmaßnahmen und handelte das Recht aus, es zu sich rufen zu können, wenn sie es wünschte. Die Schöne sollte nur einen einzigen Wurf zur Welt bringen. Damals hatte ich meinen Auftritt.

Die Flamme

Die Gabe der Inspiration für die Minotauren ist eines der am Besten gehüteten Geheimnisse des Rats der Dekanen. An welchem Moment seines Lebens erhält ein Minotaurus seine Flamme? Und auf welche Weise? Es gibt viele Fragen, die ohne Antworten bleiben. Die inspirierten Minotauren hören eines Tages meine Stimme zwischen den zwei Verlängerungen ihrer Hörner erschallen. Ich erzähle ihnen dann die Geschichte ihrer Dekan, bevor ich die Verantwortung der Inspirierten gegenüber Harmundia erkläre. Aber nicht mehr! Die Minotauren ignorieren daher woher ihre Flamme kommt.

Den Monaten der Ungeduld folgten neun Tage der Freude. Oh! Ich musste mich bemühen um Erfolg zu haben! Das Zimmer der Dame des Sommers war wunderschön und ich war glücklich festzustellen, dass dort neun Statuen von mir auf dem Bett herumsaßen. Ich hätte mich hüten müssen aber der Rausch, der mich durchströmte ließ mich alle Vorsicht vergessen. Was dann passierte, geht

nur mich und die Dame etwas an. Trotzdem, wisse, dass bei meiner Abreise meine Hörner eine Onyxiumstruktur bekamen. Am Ende dieser Probe wusste ich, dass ich niemals mehr einen Nachkommen haben könnte. Hüte dich, mein Sohn, man spielt nicht ungestraft mit den Ewigen. Das Warten war endlos. Aber der glückliche Tag kam. Die Dame vertraute mir unsere neun Kinder an. Ich war der einzige, unter den Hohen Teufeln, der nicht die Abwesenheit eines weiblichen und der Konsequenzen solchen Fehlens bemerkte.

Rückkehr in Abyss

Bei meiner Ankunft begann ich eure Unterrichtung, um euch zu den Wächtern Abyss zu machen. Ja, du hast es richtig verstanden, es sind die Hohen Teufel, die Kerkermeister wollten, um Abyss von der Oberfläche zu isolieren! Warum? Das ist nicht der Moment um darüber zu sprechen. Und außerdem ist es schon besser, wenn ich solche Geheimnisse für mich behalte.

Die Jahre vergingen. Alles lief außerordentlich gut ab aber wir suchten ohne Unterlass nach einem Mittel, einen Nachkommen der ursprünglichen Minotauren, der Neun Söhne, zu erhalten. Zu der Zeit versuchten wir alle Möglichkeiten: Wir entführten mehrere Ogerinnen und Gigantinnen, aber wir gaben auf - die Decken sind zu niedrig in Abyss! Die Lösung kam als der Hohen Teufel der Succubi, Thazi, mich über eine Unfeinheit eines seiner Nachkommen informierte. Meine Brüder überzeugten Thazi, den deinen zu erlauben, sich mit den Succubi zu fortzupflanzen. Bald wurden Minotauren zu hunderten geboren. Meine Kinder... Ich habe mir versprochen über euer Wohlergehen zu wachen, euch über Harmundia und seine Gefahren zu informieren und euch eure heilige Mission einzuschärfen: Abyss zu überwachen.

Zu der Zeit kannten wir nicht die schrecklichen Konsequenzen für die armen Succubi durch die Geburt eines Minotauren. Ich habe mir den Zorn Thazis zugezogen als wir ihm den Tod von Belladonne, seiner Favoritin, berichteten. Ich persönlich habe sie immer als zu eingebildet gefunden. Ich habe ihr trotzdem gedankt, mein erstes Kleinkind geboren zu haben. Das Entsetzen verbreitete

sich schnell unter den Succubi. Zahlreich waren jene, die an ihrer Schwangerschaft starben. Aber alle Neugeborenen waren in Hochform. Ich hatte so viele Kinder auf einmal, dass ich nicht mehr wusste, wo mir der Kopf steht. Ich glaube, dass Thazi nochmals bereute, dass Einverständnis unterzeichnet zu haben, das unsere Familie mit seiner verband.

Der Ruf der Schönen

Die Jahre vergingen und ihr habt euch vermehrt. Wohin ich meine Aufmerksamkeit richtete, konnte ich meine Minotauren betrachten... Ich war glücklich! Aber es muss immer einer kommen, der mein Wohl zu verderben. Bevor ich mir dessen bewusst wurde, waren einige von euch aus Abyss geflohen. Ich weiß wohl, dass das nicht eure Fehler war. Die Schöne hatte euch zu ihr gerufen. Der Krieg der Dekane tobte. Ich weiß nicht viel davon, was auf der Oberfläche passierte, aber die Kämpfe waren so schrecklich, dass man das Gebrüll meiner Kinder und ihrer Kriegsschreie bis in die Eingeweide von Harmundia hörte. Mein Palast hallte von dem Kriegsgebrüll deiner Vorfahren und dem Bluten ihrer Opfer wider. Aber das war nicht das Problem. Zum ersten mal kamen die Minotauren niemals mehr an meine Seiten zurück.

Diejenigen, die bei mir geblieben waren, die Wächter Abyss, bezeichneten sie dann als Renegaten. Sie erlegten sich auf, die abys-salen Tore zu überwachen, sie führten Strafverfolgungen nach den Ausreißern durch und bemerkten, dass die letzten die kleinsten unter ihnen waren, auch die am wenigsten dunkelsten... die schwächsten nach ihren Begriffen. Seitdem belauerten sie die "hellsten" unter ihnen.

Für mich änderte das nichts. Ihr seid alle meine Kinder. Selbst wenn ihr zur Oberfläche geflohen seid, liebe ich euch. Ich bin glücklich, euch bekommen zu haben und traurig über euer Scheitern. Ich leide an jeder eurer Wunden. Ich habe dennoch entschieden, nicht in eure Leben einzugreifen. Ich kann den Tod von einigen Neugeborenen nicht verhindern, die zur Schande unserer

Nachkommenschaft von den Dämonen geopfert werden, zu "klar" für ihren Geschmack.

Die Eklipse

Die Agonie der Flamboyance kündigte den Wiederbeginn des Krieges zwischen den Ewigen an. Ja, der Endkampf nahte. Die abyssalen Tore spieen bald die Diener des Schattens aus. Damals blieb ich frei. Ich habe Vertrauen in euch. Ich weiß, dass ihr die Dämonen daran hindert, zu entfliehen.

Ich musste darum ringen das die Schöne aus Janus das Versprechen der Flamme für die Jahreszeitlinge herausbrachte. Welche Freude solche großen Persönlichkeiten in Abyss zu empfangen! Er suchte sich die Mitglieder für den Rat der Dekane aus. Das sind üblicher Weise die Chefs, die am meisten Bedeutung in der Gesellschaft der Jahreszeiten haben. Aus Mangel an Möglichkeiten für Janus, diese Person bei den Minotauren war ich!

Leider war er nicht davon zu überzeugen, einen Dämon tagen zu lassen... Ich wäre sicher entzückt gewesen, an diesem Rat teilzunehmen, aber ich gab der Entscheidung des Meisters der Urteile stattzugeben und gönnte meinen Kindern diese Ehre. Im Austausch forderte ich das Recht, meinen zukünftigen Repräsentanten auszusuchen. Janus gab meiner Entscheidung statt aber ich konnte keinen Minotauren wählen, der von der Verfinsterung gekennzeichnet war. Einen Renegaten natürlich. Janus wünschte ebenfalls, dass der Herold keine Niederer war. Das Urteil wurde verfasst und angewandt.

Die Zukunft

Seit den Jahren hatte sich nichts geändert. Die Abyss bereitete sich auf den Sieg des Schattens vor, die Wächter Abyss taten alles um dabei zu helfen und mehr und mehr von den Renegaten irrten auf der Oberfläche umher. In diesen schwierigen Zeiten waren diejenigen aus der Tiefe unerbittlich mit ihren "klaren" Cousins; sie verstießen sie ins Exil.

Ich habe dir nicht mehr zu erzählen, mein Kind. Vielleicht hast Du entschieden, dass du mehr lernen willst? Aber hatte ich dir nicht

die Wahrheit versprochen? Beruhige dich, die Geschichte der Minotauren ist im Gegensatz zu der der anderen Dekane nicht niedergeschrieben! Sie ist an dem Punkt ihr goldenes Zeitalter zu finden. Ich habe dir eine Überraschung reserviert, die euch, dich und deine Brüder, in die Legende eingehen lassen wird. Ich weiß, dass in dir die Flamme brennt und ich bin sicher, dass du aus dem Stoff der Helden gemacht bist. Nun, vergiss nie: deine Taten schmieden die Zukunft der Deinen!

Gesellschaft

Kindheit und Aufbruch

Die Geburt eines Minotaurus ist immer ein glückliches Ereignis. Die schwere Aufgabe der Erziehung obliegt dem Vater, der sein Kind gemäß den Gewohnheiten der Wächter Abyss erziehen muss. Unglücklicherweise unterscheiden sich einige Kinder bei der Geburt: sie sind weniger dunkel als andere. Es sind "klare". Viele Väter wünschen nicht die Verantwortlichkeit der Erziehung für diese als mickrig angesehenen Minotauren zu übernehmen. Sie entscheiden oft, sie zu töten, wenn sie ihren Mangel an Sensibilität für die Verfinsterung bemerken. Andere, weniger mutige, ziehen es vor, sie den Musen in einer Grotte in der Nähe der Oberfläche zu überlassen. Sehr wenige haben eine Chance das beruhigende Licht von Dirun zu entdecken.

Für diejenigen, die verschont werden, beginnt ein wahrer Leidensweg. Schon wenn sie laufen können lehrt man sie die Grundlagen des Kampfes durch Spiele, dann müssen sie über die Dämonen wissen. Die Teufelchen sind die ersten dämonischen Kreaturen, die das spielerische Lernen der Minotauren erdulden müssen. Das ist das harte Gesetz Abyss.

Nach ungefähr 20 Jahre, wenn ein Minotaurus denkt, dass sein Kind bereit ist, schließt sich dieses den Wächtern an. Im Verlauf dieser Reise versuchen viele Abyss zu entfliehen. Meistens treffen sich die Flüchtlinge um sich sowohl physisch als auch moralisch zu unterstützen. Denn man

hat sie gelehrt, dass die Oberfläche ein scheußlicher Ort ist, wo sie nicht willkommen sind.

Obwohl die Wächter Abyss rigorose Ermittlungen im Netz der Renegaten durchführen, werden viele junge Minotauren durch spektakuläre Aktionen...

Schließlich verlässt eine Minorität die Eingeweide Harmundias zu spät. Diese Minotauren sind durch den dämonischen Unterricht betroffen worden. An diesen finsternen Orten konnten sie die Dämonen beobachten, sich in ihre Diskussionen einmischen und die Geistreichheit haben, ihre Versuche, in die freien Gegenden zu fliehen, zu vereiteln. Durch diese Erfahrung haben sie zwei Sachen gelernt: wie überzeugt man einen flüchtigen Dämonen, seinen Fluchtplan auszuliefern, und eine zwanghafte Neugier über Harmundia. Allerdings fragen sich viele Minotauren daraufhin oft, wie man die Oberfläche verschleiern kann. Warum fasziniert sie ihre Gefangenen?

Diejenigen, die es nicht versuchen oder denen es nicht gelingt zu entfliehen, leben kaum länger als zehn Jahre: Abyss hat seine Gründe dafür.

Das Exil

Ohne Rücksicht auf das Alter des jungen Renegaten, ohne Rücksicht auf seine Erlebnisse in Abyss, ist das Exil eine verwirrende Erfahrung.

Die Tore Abyss, die nach Harmundia führen, sind so zahlreich, dass der Renegat nicht vorhersehen kann, in welches der dämmrigen Königreiche es führt. Ziemlich oft spricht er die Sprache seines Asyllandes nicht. Vor jeder anderen Aktion läuft er kilometerweit auf der Suche nach einem anderen Minotaurus um sich landesübliche Bekleidung zu besorgen. Diese Irrfahrt ist manchmal lang und die Möglichkeiten, Fehler zu machen, sind zahlreich.

Es gibt kein Währungssystem in Abyss. Ihre Bewohner nutzen Reserven, die ihnen von den Hohen Teufeln bereitgestellt werden. Wegen ihrer Größe und ihrer Muskulatur habe die Minotauren ein großes Ernährungsbedürfnis. Die Flüchtlinge zögern nicht, sich in den Auslagen der Händler zu bedienen,

deren Feindseligkeit sie nicht verstehen. Als Reaktion auf dieses Empfinden zögern sie nicht, diejenigen zu töten, die ihnen die nach ihrer langen Flucht zur Oberfläche begehrte Nahrung verweigern.

Einmal beruhigt sind die Minotauren generell enttäuscht von dem Mangel an Ordnung und Disziplin und von der Einfachheit der Beziehungen zwischen den Einwohnern Harmundias. Sie siedeln sich sofort in einer Gegend an und suchen eine Arbeit, um leben zu können. Ihre Integration ist auf der Oberfläche schwierig. Die mit schrecklichen Berichten über Abyss überhäufteten Einwohner der dämmrigen Königreiche denken sofort, dass alles, was aus den Eingeweiden Harmundias kommt, schlecht ist. Die Minotauren sind immer die Opfer dieser Voreingenommenheit. Gewiss, ihr Format prädestiniert sie für schwere Arbeiten und für den Krieg aber viele treten den Milizen und Armeen nur mit Verbitterung bei. Tatsächlich haben die Minotauren in Abyss nicht nur mit auf Kampf spezialisierten Dämonen zu tun. Es gibt Spezialisten für Lügen und perverse Verbrechen, für politische Intrigen und Komplotts und sogar Kenner des Okkultismus und der Magie.

Die Renegaten

Die Probleme, auf die die Renegaten stießen, wurden sehr schnell an Kontrollstellen bekannt. Die Renegaten intervenierten sofort um die Opfer der Panik des Jahreszeitlings generös abzufinden. Wenn sich ihm ein Abtrünniger testweise nähert, wird der flüchtige Minotaurus nach seinen Gefühlen über die Abtrünnigen ausgefragt, um zu bestimmen, ob es sich nicht um ein Kind der Nacht handelt (s. weiter unten).

Die Gehörnten Räte

Die Architektur der Renegaten ist ziemlich einfach. Ihre Existenz ist neu und diese Organisation hat nicht so viele Mitglieder wie die Cypher-Zauberer oder Der Winkel. Die Führer sind elf an der Zahl, einer für jedes dämmrige Königreich. Sie treffen sich bei einer Versammlung, die der Gehörnte Rat genannt wird, zu bestimmten Zeiten. Diese und der Ort des Treffens werden immer von

Leiblicher Cousin?

Alle, ohne Ausnahme, sind sehr überrascht sobald sie zum ersten Mal Aug' in Aug' mit einer Kuh gegenüberstehen! Tatsächlich handelt es sich um die schmerzhafteste Begegnung dieser stolzen Persönlichkeiten. Es ist also ratsam, einem Minotauren gegenüber keine Witze über dieses Tier zu machen. Diese Jahreszeitlinge sehen dieses Tier als einen Fehler der Natur oder schlimme - und boshafte - Spielerei eines Ewigen an. Diejenigen, die den Zorn der Minotauren auf sich ziehen wollen, sollten sie mit diesen Rindern vergleichen.

einem auf das andere Mal festgelegt. Die Organisation wird vom Direktor, auch der Große Gehörnte genannt, des betroffenen Landes gesteuert. Jedem Große Gehörnte steht es frei, die Bewegungen in seinem Territorium zu organisieren. Ihm muss aber immer von einem Minotaurus seines Vertrauens assistiert werden. Wenn er also sterben sollte, ist seine Nachfolge gesichert.

Verpflichtungen

Die Organisation verlangt nicht viel von ihren Mitgliedern. Die Abrünnigen sollen so oft wie möglich auf den Ruf der Renegaten antworten um ihnen zu dienen. Das ist oft bei Expeditionen in Abyss der Fall, um Kinder abzuholen oder zu retten, Dämonen oder Dunkle, Onyxium-Jäger, zu eliminieren... Sie müssen auch einen Anteil ihres Einkommens abführen, nach ihrem Gutdünken. Die Mehrheit von ihnen geben aus vollem Herzen. Die Renegaten haben deswegen Mittel um Minotaurensäuglinge in Verträgen auszuhandeln, Kopfgelder auf Beschwörer in den Reihen der Wächter Abyss und auf Onyxium-Jäger auszusetzen, um die Schäden zu bezahlen, die die jungen ab und zu in den dämmrigen Königreichen anrichten.

Die Renegaten müssen auch einen Eid respektieren, denn sie bei ihrer Einführung leisten. Es handelt sich um einen Ehrencodex, der die folgenden Punkte umfasst.

- Du verrätst kein Geheimnis über die Renegaten, nicht einmal an deine Brüder.
- Du hilfst deinen Brüdern in ihren Nöten, nachdem sie Abyss verlassen haben.
- Du jagst all diejenigen Unverschämten, die uns wegen des Onyxiums verfolgen.
- Du arbeitest nicht mit den Legionen des Schattens zusammen.
- Du respektierst die Gesetze deines Exil-Reiches.
- Du suchst mit allen Mitteln einen Nachkommen, den du im Geiste der Abtrünnigen erziehst.
- Du tötest die Botschafter Abyss, die unserem Dekan böses wollen.
- Du leistest dem Namen der Dame des Sommers Respekt, der Schönen.
- Du verfolgst die verdammten Jahreszeitlinge.
- Du versuchst, unseren gefangenen Brüdern zu helfen, den Eingeweiden Harmundias zu entkommen.

Im Gegenzug erhalten die Mitglieder Geld als Hilfe, wenn sie in Nöten sind. Das hängt natürlich vom Wohlwollen jedes einzelnen ab. Die erbrachte Hilfe hängt von individuellen Anforderungen ab. Schließlich profitieren die Renegaten von Trainings aller Arten, die prinzipiell die Fähigkeiten, das Wissen und das Okkulte betreffen.

Was denke ich von...

den Jahreszeitlingen

Draaken: Unsere Cousins des Herbstes sind schwach. Wir sind stark. Sie kommen von den Bergen herab und wir zeigen ihnen unsere Stärke!

Gnome: Die Gnome sind willensschwach... Da, wo wir Gerechtigkeit sind, sind sie Betrug! Sie geben uns Anlass dazu.

Schwarzfeen: Ein Wissensbrunnen ohne Grund! Wir respektieren sie für ihr Wissen über den Schatten und für das Unglück, das uns bedrückt.

Giganten: Diese eingebildeten Weisen sind voll mit guten Ratschlägen. Sollen sie doch mal versuchen sich die Zeit zu nehmen, in Abyss zu leben!

Kobolde: Wie soll man Vertrauen haben mit diesen primitiven Wesen, die es lieben, in den Bäumen zu leben? Sie verkörpern Leichtsinnigkeit. Es ist nicht gut, seine Zeit in dieser unruhigen Periode, die wir durchschreiten, zu verschwenden.

Medusen: Diese Intrigantinnen sind sehr hartnäckig, aber sie sind bessere Kreaturen als diejenigen, denen wir in unserer Kindheit begegnet sind.

Morganas: Wir kennen keine Liebe, wir mögen sie nicht und wir mögen sie noch weniger als sie tragisch sind!

Zwerge: Gewissenhafte Leute die ihre Arbeit so lieben wie wir Ordnung mögen.

Oger: Als Brüder des Sommers respektieren wir sie für ihre Wildheit und ihre Liebe für den Kampf. Aber sie sind trotzdem ein wenig klein, nicht?

Pixies: Zu klein um anständig zu sein!

Satyre: Ardent zu kennen reicht uns, um uns ein Bild vom Rest dieser Perversen zu machen!

den Ewigen

Der Dunkle: Man sucht sich seine Freunde aus, nicht seine Familie. Man muss mit ihm auskommen.

Die Maske: Der ewige Feind, wir wissen weder wer er ist noch was er ist aber er wird nicht siegen, solange wir aufrecht sind!

Die Musen: In ihrer Perfektion haben die Musen vergessen, dass es Unvollkommenheit gibt und es ist an uns, sie auszuhalten. Vielen Dank!

Janus: Wir wissen nicht, was er vorhat aber es ist klar, dass wir eines der Stücke in seinem Spiel sind. Auf der weißen Seite spielend werden wir einmal wechseln

den Sterblichen

Die Cypher-Zauberer: Sie haben es geschafft, Ordnung ins Imperium zu bringen, dass ist eine gute Wahl und diejenigen von

uns, die ihre Kunst praktizieren, hängen ihr mit Freuden an.

Der Winkel: Wir mögen die kantigen Dinge. Wenn sie in ihrer Ecke bleiben, wird alles gut.

Der Rat der Dekane: Wenn wir bei ihm einen Vertreter haben, ist alles gut und wir hoffen, dass das so weiter geht.

Inspiriert sein

Die Inspiration ist die beste Sache, die mir passieren konnte. Ohne sie würde ich nur stark sein, aber mit ihr bin ich sehr stark!

Bors von Gard

Vor- und Nachteile

Vorteile

Scharfrichter (2, Amt)

Sie sind der Scharfrichter eines Reiches. Das bedeutet nicht, dass Sie es mögen zu töten. Sie machen es nur außerordentlich gut. Man sagt, dass man nicht Henker sein kann, ohne sadistisch zu sein. Im Allgemeinen ist das die Ansicht derjenigen, die Ihr tötet. Die Axt und das Rad symbolisieren die zwei Extreme Ihrer Kunst. Ihr habt die Wahl, wenn der örtliche Machthaber sie nicht für Euch trifft. Aber das ist nicht alles. Man überträgt Euch manchmal die Aufgabe, die Gefangenen zu befragen. Ob Ihr das mögt oder nicht, ist nicht wichtig! Euer Gerechtigkeitssinn liefert Euch die notwendige Kraft, diese Aufgabe anzunehmen.

Dieses Amt – besonders die Angst, die es einflößt – bringt viele Vorteile. Ein Haus abseits der Stadt ist Ihnen ebenso übertragen wie eine Rente, dessen Betrag von Eurem Herrn festgelegt ist. Es sei denn, dass Sie pro Auftrag bezahlt werden. Außerdem gehört ein Teil der Produktion der Einwohner Ihrer Domäne Ihnen. Der Bäcker legt Ihr Brot zurück und an den Markttagen können Sie alles nehmen, was in Ihre Hand passt. Man erzählt, dass ein riesenhafter, Uglar genannter Minotaurus die Verurteilten erdrosselte und so große Hände hatte, dass er die Händler in seiner Umgebung ruinierte. Der Baron erhob

daraufhin eine Steuer, deren größten Teil er den Marktleuten übertrug, damit sie ihre Tätigkeiten wieder aufnehmen konnten.

Voraussetzung: Keine

Richter (3, Amt)

Sie sind das Gesetz! Wenige Königreiche unterhalten solche Beamten. Diejenigen, die es machen, legen die Sicherheit ihrer Städte in Ihre Hände. Die extreme Strenge der Richter schreckt viele Verbrecher b. Es liegt nur an Ihnen, diese Aufgabe sehr rentabel zu machen. Achtung! Minotauren sind selten korrupt. Sie besitzen einen schönen, mit den Dienern ausgestatteten Wohnsitz, was aus Ihnen eine bedeutende Persönlichkeit Ihrer Stadt macht. Sie werden immer von einem ergebenen Schreiber begleitet. Sie müssen ihn ausbilden, da er Ihr Nachfolger ist.

Voraussetzung: Gesetz 8.

Privatlehrer (1 bis 5, Amt)

Sie sind ein berühmter Lehrer. Sie werden von Ihren Arbeitgebern geschätzt und es ist wahrscheinlich, dass Sie sich schon ihres dritten Kindes annehmen. Außer den Finanzvorteilen respektieren Ihre ehemaligen Schüler Sie - Sie beeinflussen ihren Lebenslauf - und sind immer bereit immer, Ihnen zu helfen.

Die Kosten dieses Vorteils hängen von der Schülerzahl ab, deren Bildung Sie vollendet haben.

Voraussetzung: nichts angegeben.

Steuermannsmaat (2, Amt)

Sie sind der erste Maat an Bord eines Schiffes. Sie sind das Bindeglied zwischen dem Kapitän und der Mannschaft. Mit diesem Titel sind sie für die Disziplin an Bord verantwortlich. Sie bestrafen auf Befehl des Kapitäns Schuldige, Sie unterbinden Desertationen und Sie heuern neue Seeleute an. Die letzteren respektieren Sie - es sei denn, dass Sie es nicht wert sind und sie beschließen, Sie an einem stürmischen Abend über Bord zu werfen. Wenn Sie in einen Hafen kommen, wo Ihnen Ihr Ruf vorausseilt, brauchen Sie nicht lange, um eine Gruppe von Kerlen zu versammeln. Die Ehemaligen Ihrer Besatzung grüßen Ihre Liebe des Meeres und ihre

Sohne. Als Offizier wird Ihnen ein Teil jeder Prise zugeteilt.

Der Steuermannsmaat verkörpert die Gesetze der Seeleute auf See. Er ist verpflichtet, jeden Kapitän seines Kommandos zu entheben, der seine Besatzung und ihren Glauben an das Meer nicht respektiert.

Voraussetzung: Navigation 8

Aus technischen Gründen werden nur die kleinsten Minotauren (Größe $\leq +1$) an Bord von Schiffen akzeptiert.

Kämpfe des Biestes (5, Jahreszeit)

Sie sind dabei, der Kämpfe des Biestes zu werden (s. weiter unten), ob Sie es nun wissen oder nicht. Es beobachtet Sie, wartet auf Ihre Reaktionen auf Probleme oder Ereignisse, die es absichtlich auf Ihrem Weg platziert. Früher oder später werdet Ihr auserwählt und es liegt an Ihnen, sich würdig zu erweisen. Wenn nicht, werdet Ihr Vaterzorn erleben.

Wenn Sie gleichfalls das Amt „Großer Gehörnter“ wählen (s. weiter unten), brauchen Sie nicht auf die Voraussetzung zu achten. Zusätzlich erhalten Sie einen Bonus von +2 auf alle Gesellschaftswürfe für Dämonen und andere Jahreszeitlinge und einen Bonus von +3, wenn Sie mit Ogern, Riesen oder Minotauren zu tun haben.

Sie müssen das Einverständnis Ihrer Grauen Eminenz haben, um diesen Vorteil nehmen zu können.

Großer Gehörnter (3, Amt)

Sie sind ein wichtiges Mitglied der Renegaten, Sie sitzen im Gehörnten Rat und Sie sind für einen Teil Harmundias verantwortlich. Es obliegt Ihnen, zu versuchen, neue Mitglieder zu werben, neuen Mitgliedern der Renegaten zu helfen, an der Oberfläche zu überleben, Finanzen zu finden, Infiltrationen von Verrätern vorzubeugen und Treffen Ihrer Division zu organisieren. Sie sind also sehr beschäftigt... Um so mehr als es möglich ist, dass Sie ein weiteres Amt innehaben, um Ihre Tätigkeit für die Organisation zu tarnen.

Zum Ausgleich haben Sie einiges Wissen über Onyxium – Sie dürfen nach den klassischen Regeln bis zu fünf Kräfte wählen und Sie haben das Recht auf zwei Verlockungen

pro Kraft (s. weiter unten). Sie können außerdem gelegentlich andere Mitglieder fragen, Ihnen bei irgendwelchen Aufgaben zu helfen.

Sie profitieren automatisch vom Amt „Renegat“, ohne dessen Kosten zu zahlen.

Voraussetzung: Diplomatie oder Intrige 8.

Renegat (1, Jahreszeit)

Sie sind Mitglied der Renegaten. Es ist nicht Ihre Aufgabe, innerhalb der Gesellschaft Entscheidungen zu treffen. Sie führen die Entscheidungen aus. Jedoch hindert Sie nichts, die Initiative zu ergreifen. Man verlangt von Ihnen nur, Ihre Dienste zur Verfügung zu stellen und jedes Jahr eine Geldsumme bereitzustellen, wenn Sie es können.

Als Ausgleich haben Sie drei Onyxiumkräfte bekommen (Schwelle 15).

Kind des Biestes (8, Jahreszeit)

Sie sind das Kind der Bestie. Es spricht regelmäßig mit Ihnen in Ihrem Schlaf. Dennoch leben Sie an der Oberfläche über Ihrem Vater – Sie haben ihn noch nie gesehen. Sie wurden Renegaten anvertraut, die Sie wie ihr eigenes Kind aufgezogen haben. Ihr Wachstum war eindrucksvoll, Sie sind so groß wie ein Wächter von Abyss und überragen Ihren Adoptivvater um einen guten Kopf: Sie erhalten zusätzlich die Vorteile „Riesig“ und „Kraft der Natur“. Ihre Beziehungen zu Dämonen sind zweideutig. Sie erkennen Ihre Herkunft in Ihren Zügen und sie fürchten Sie. Sie erhalten für alle Aktionen mit Dämonen eine Bonus von +2. Eine Sache verwirrt sie allerdings. Warum hat er Sie nicht bei ihm behalten, wenn er Sie so mag? Sie müssen ihn früher oder später um aufsuchen, um Antwort auf Ihre Fragen zu bekommen!

Sie müssen das Einverständnis Ihrer Grauen Eminenz haben, um diesen Vorteil zu wählen.

Kampfgespür (6, Körper)

Der Kampf ist Ihr Leben und seine Ankündigung elektrisiert Sie. Sie bleiben niemals an einem Platz, Sie lieben den Stoß der Waffen, das Kampfgeschrei, den Schweiß und das Blut, die fließen. Sie sind begabt und Sie wissen es.

Jedes Mal, wenn Sie eine Waffe benutzen, für die Sie keine Fertigkeit haben, haben Sie anstelle von -3 einen Wert von 1 in der Fertigkeit. Zusätzlich würfeln Sie, wenn Sie im Kampf eine 10 würfeln, nicht einen, sondern zwei Würfel und nehmen das bessere Ergebnis. Das stellt Ihre Fähigkeit dar, in den starken Momenten Ihres Kriegerlebens über sich hinaus zu wachsen.

Pures Onyxium (6, Körper)

Ihre Hörner bestehen aus reinem Onyxium. Dessen gegensätzliche Beziehung mit dem Schatten und der Maske ist Ihnen bekannt und Sie glauben, dass dieser Stoff eine Waffe dagegen ist, worüber zu wachen man Sie gebeten hat.

Die Tatsache, solche Hörner zu haben, ermöglicht Ihnen, acht Lehren anstatt fünf zu meistern. Diese Hörner können acht anstatt fünf an den Dunklen Körper gebundene Leiden übernehmen. Sie können keine zu den perfiden Leiden gehörenden Vorteile entwickeln. Außerdem erhalten Sie bei Würfelwürfen zur Bestimmung der Ihnen von der Maske auferlegten Perfidie immer das Minimum.

Nachteile

Für die Ehre (3, Gesellschaft)

Sie folgen buchstabengetreu dem Ehrenkodex der Renegaten (s. weiter oben). Das bringt Ihnen ziemlich viel Ungemach aber Sie können nicht anders. Sie träumen davon, wie zum Beispiel die Zensoren einen Bann auf die Eidbrüchigen Ihrer Organisation zu sprechen. Trotz Ihrer beharrlichen Bitten hat niemand vom Gehörnten Rat Ihrer Bitte entsprochen. Wenn Sie davon anfangen will niemand Ihre alberne Idee hören und für sie stimmen.

Sie können diesen Nachteil nicht nehmen, wenn Sie den Vorteil „Renegat“ oder „Großer Gehörnter“ gewählt haben.

Kind der Nacht (4, Seele)

Sie haben ein dunkles Mal an der Spitze Ihrer Hörner, das Sie als ein Kind der Nacht kennzeichnet. Sie haben Abyss nicht verlassen um ihr zu entfliehen, sondern um Ihre abtrünnigen Brüder von Ihrem Fehler zu ü-

berzeugen und zu versuchen, sie nach Hause nach Abyss zu führen. Natürlich sehen diese Sie als einen Verräter an. Was die von unten betrifft denken sie, dass Sie ein Renegat sind und wollen Ihre Erklärungen nicht hören. Kurz und gut, Sie sind allein. Sie haben die Finsternis gern und verstehen nicht, warum andere sie hassen.

Dämonischer Rächer (variabel, Gesellschaft)

Sie haben den Hass eines Dämonen auf sich gezogen, was auch immer der Grund ist. Vielleicht ist es eine dunkle Geschichte eines nicht erfüllten Paktes oder Sie ihn in der Vergangenheit daran gehindert, aus Abyss zu entkommen. Auf jeden Fall will er Sie dafür und wird versuchen, Ihnen zu schaden. Die Kosten dieses Nachteils sind von der Macht des beleidigten Dämons abhängig. Sie sollten sich mit der GE eine Geschichte dazu ausdenken. Es sei denn, dass Sie es ihn machen lassen...

Flüssige Finsternis (3, Körper)

Aus Ihnen tropft Finsternis. Es gelingt derjenigen, die Sie bewohnt, nicht, sich zu verfestigen; sie läuft aus den Poren Ihrer Haut aus. Wenn Sie lange an ein und demselben Ort bleiben, lassen Sie kleine dunkle Pfützen hinter sich. Beim Aufstehen sind Sie durchnässt und klebrig. Das hat keinen Auswirkung auf Ihrer finstere Schwelle, jedoch hat es eine schlechte Wirkung auf Ihre Gesellschaft - ausgenommen vielleicht in Abyss.

Bänder mit der Finsternis (3, Körper)

Sie besitzen eine seltsame Verbindung mit dem Dunklen. Bei jedem Zuwachs von Finsternis erhalten Sie zwei zusätzliche Punkte.

Wenn mir die Reiche erzählen würden

Die metallischen Bezirke

Es gibt wenige Orte, wo es viele Minotauren gibt. Ihre Demografie übersteigt niemals 5 % eines Reiches. Es ist einfach zu bestimmen, in welchen Bezirken Minotauren leben. Im Allgemeinen bemächtigen sie sich eines Teiles der Stadt, wo sie an ihre Morphologie

angepasste Gebäude bauen. Diese Architekturen sind seltsam und beunruhigend weil die Minotauren versuchen, die Formen Abyss wieder zu erschaffen. Die Sehnsucht ist nicht der einzige Grund, der diese Bauten beherrscht. Die Minotauren versuchen auch eine Atmosphäre zu erschaffen, die die Dämonen fürchte. Sie hoffen, sich so vor dämonischen Streichen zu schützen.

Die Söldnerrepublik

Das Erlernen des Kriegshandwerkes ist für Minotauren leicht. Es ist also nicht selten zu finden, dass sie ihre Dienste Söldnergruppen anbieten. Man findet in Orkhane, Hauptstadt des Reiches, eine riesengroße Festung, die direkt aus dem Felsen geschnitten, mit Metalltüren und Labyrinthgängen. Die Atmosphäre ist dort sehr martialisch. Es ist ein richtiger Albtraum für die Wesen des Schattens. Fast alle Minotauren der Umgebung leben in dieser Festung. Dieser Bund der Renegaten bildet eine der großen Söldnergruppen von Harmundia, die Stahlhörner. Die Mitglieder dieser Bruderschaft bieten allen denjenigen ein wahres Vermögen an, die wichtige Informationen über die Anwesenheit von Beschwörern oder über flüchtige Minotauren in der Region liefern.

Die Wilden Gegenden

Die Stadt Nordheim ist das zweite Zentrum der Minotauren in Harmundia. Der Hass von Roriks Klan auf den Schatten – der seit einem Machtkampf in Vergessenheit geraten ist – hat diesen „Barbaren“ die Sympathie des Dekan zugezogen. Zahlreichen Minotauren haben beschlossen, ihnen ihre starke Hand in den Kriegen der Klans zu leihen, die das Land durchziehen. Sie fühlen sich bei diesen Stämmen wohl, wo die Körperkraft zählt und wo ihre verheerende Wut auf den Schlachtfeldern ihnen größte Bewunderung bringt. Wieder einmal neigen die Minotauren dazu, dass Kriegshandwerk auszuüben. Man findet sie oft auf den Posten militärischer Würdenträger wieder. Manche haben sogar das Vertrauen der Klan-Chefs verdient und üben den Posten eines Kriegschef aus.

Lyphan

Seltsamerweise findet man in Bukhrosha nicht viele Minotauren, sondern in Mazdak. Die Stadt der Dresseure zieht zahlreiche Minotauren an, die ein Reittier suchen. Deshalb ist ein ganzer Bezirk für die Dresseure und für ihre Wesen vorbehalten. Es gibt viele Experimente in diesen Zuchten. Ein riesiger Bestienmarkt findet jeden Monat statt, wo Minotauren die exotischsten Tiere Harmundia kaufen. Um diesen Adaption auf die Oberfläche zu stützen, besitzen sie einen blühenden Markt sicherer Werte. Dort ist wirklich der beste Ort, um einen (richtig) dressierten Felsengreif zu finden.

Außer diesen ehrwürdigen Tätigkeiten vermieten einige Minotauren ihre Dienste als Söldner, andere sind den Kopf von durch das ganze Land streifenden Plünderer-Horden. Diese Minotauren sind die ruchlosesten, die es gibt. Sie haben nicht dieselbe Ordnungsliebe wie ihre Brüder. Trotzdem sind ihre Horden von Plünderern die organisiertesten von ganz Harmundia und folglich die wirksamsten.

Einsamkeit

In den anderen Dämmerungsreichen leben die Minotauren nicht in Gemeinschaften. Sie gliedern sich in die örtliche Bevölkerung ein. Wenige nehmen ihr Aufnahmeland wichtig, sie respektieren die Gesetze und sie werden für die Leute sterben, die ihnen teuer sind. Heimatlos suchen sie ein Haus, um sich ein für alle Mal gut einzurichten. Trotzdem ist der Ruf der Reise stark und, am Ende einiger Jahre, gehen viele in mildere Lande. Minotauren sind nicht einfach Landstreicher, sie sind die größten Reisenden Harmundias.

Die Prinzgemeinden

Minotauren sind in diesem Reich sehr selten. Dennoch richten sich manche in dieser Region wegen der Sonne und der Wärme ein, die dort im Sommer herrschen. Aber das ist nicht der einzige Grund für sie, dort zu leben. Die Fürsten finden, dass einen Minotauren als großen Arm zu haben der Gipfel der Feinheit und der Wirksamkeit ist. Sie ziehen sie also durch verrückte Versprechungen von

Gold und Luxus an. Anders gesagt, die Fürsten der Kommunen, die ihren Willen durchsetzen wollen, engagieren häufig Minotauren. Sie sind der Loyalität und der Unbestechlichkeit ihrer Richter sicher. Das ist übrigens die größte Schwäche dieser gehörnten Beamten. Sie können selten den Dingen Rechnung tragen und finden sich verstrickten Komplotten gefangen. Jedoch sind einige so daran gewöhnt, mit den Dämonen zu verhandeln, dass sie die jämmerlichen Machtkämpfe der Menschen nicht unterstützen. Sie finden, dass die Fürstlichen Kommunen das Theater der Dekadenz in der Tageszeitung sind. Ein „guter Krieg“ würde diese dahinsiechenden Städte wieder auf den Boden der Tatsachen bringen. Wer weiß? Die Fürstlichen Kommunen sind vielleicht das neue Paradies der Jahreszeiten des Sommers!

Die Freibeuterenklave

Obwohl die Minotauren nichts haben, um gute Seeleute zu sein, ist dieses Reich einer der Orte, die sie am meisten schätzen. Zahlreiche Kapitäne schenken ihnen Vertrauen und wählen sie als Quartiermeister – oder Oberbootsmann. Minotauren haben wirklich kein Problem, sich Gehorsam zu verschaffen und auf diejenigen zu achten, die den Seecodex der Freibeuterenklave übertreten!

Bors von Gard

Der Vater von Bors von Gard war stolz, weil sein Sohn alle Attribute eines Wächters Abyss hatte. Riesenhaft, mit außergewöhnlicher Kraft, war er einer der besseren Krieger seiner Dekan. Keinen Gegner in seiner Größe in Abyss findend, beschloss Bors von Gard, zur Oberfläche zu gehen.

Aber Harmundia war seinen Hoffnungen nicht gewachsen. Er widmete sich während der Jahre dem Beruf des Gladiators und wurde niemals besiegt. Heute nimmt er nicht mehr an einem Kampf teil. Er hat eine Taverne in Abbadrah gekauft und ist von jetzt an Koch!

Die größten Vertreter des Dekan, die den Geist dieser freien Nation gern haben, werden von der Hunette in die Bezirksmilizen rekrutiert. Sie sorgen dafür, dass die Unord-

nung der Tavernen und der Bordelle nicht auf die Straße kommt.

Das Reich Kesh

Die besonders feindliche Umgebung dieses Königreiches entmutigt die Minotauren nicht. Dennoch brauchen diese viel Wasser zum Trinken. Diese Besonderheit genügt oft die Karawanenführer zu entmutigen, Minotauren-Eskorten anzuheuern.. Aber manche Zonen des Reiches sind sehr gefährlich, um auf die Kraft des Dekan verzichten zu können. Am Ende dieser gefährlichen Missionen in der keshitischen Wüste beschließen zahlreiche Minotauren, sich nahe einer Oase einzurichten, von den stolzen Einwohnern der Wüste verführt. Aber nur die Madjids erlauben sich, solche Gäste zu haben.

Die Witwenlande

Als erstes: Dieses Reich ist nicht sehr liebenswürdig zu Minotauren. Außerdem hat der Dekan viel Mühe zu akzeptieren, dass Frauen eine Nation leiten. Trotzdem zögern Medusen, die diese Jahreszeitlinge rekrutieren, um ihre Kinder großzuziehen, nicht, um die kriegerischen Talente der Minotauren zu bitten. Das ist wirklich der einzige Bereich, wo sie sich nicht auszeichnen. Die berühmtesten Fechtmeister haben einen an diese Damen angepassten Stil erfunden und ihn in mehreren Generationen unterrichtet, sich die Gunst von vielen Familien zuziehend. Aber die Minotauren sind die Opfer ihrer Talente. Einen minotaurischen Hauslehrer zu haben ist ein Qualitätszeichen, das den Snobismus von Medusen nährt. Sie stellen sie, ganz in Leder gekleidet, auf prächtigen Festen aus. Von dieser dekadenten Sitte profitierend, haben einige Minotauren ihre eigene Kleiderkollektion geschaffen, die sie manchmal außerhalb des Reiches der Schwestern zur Schau tragen.

Die Marschen von Modehen

Die Minotauren sind in ganz Harmundia verbreitet und ihr außergewöhnliches Äußeres und ihre Regsamkeit werden gepriesen, im Gegensatz zu den Riesen. Leider füllen in den Marschen von Modehen die Sylden die Funktion als Wächter des Landes wunderbar

aus. Die Modehener brauchen sich also keiner Ausländer für ihren Schutz zu versichern und vor allem keine Jahreszeitlinge des Sommers. Jedoch verbieten sie ihnen nicht - im Gegenteil - sich in der Landwirtschaft zu betätigen. Diese Arbeit reizt Minotauren kaum und diese ziehen es vor, sich vom Reich, von seinen Sitten und von seinen unerträglichen Kobolden fernzuhalten.

Urgamand

Während des Krieges, der die alten Länder Armgards getroffen hat, hat Agone von Rundstein Minotauren als Söldner angeheuert. Ihre Rolle am Sieg wurde schließlich mit Ämtern belohnt. Die Mehrheit der Mitglieder des Dekans, die in diesem Königreich leben, sind Kriegsveteranen oder junge Minotauren, die gekommen sind, um die Nachfolge der älteren anzutreten. Das ihnen hauptsächlich übertragene Amt ist das des Henkers oder des Fechtmeisters. Der Minotaurus, der dieses Amt innehat, genießt im Allgemeinen das Vertrauen seines Barons, der ihn seinen Nachfolger übrigens selbst wählen lässt. Es gibt jedoch einige Ausnahmen. Urgamand kennt heute tatsächlich einen einarmigen Minotauren, der, am Ende vielschichtiger Intrigen, von einem Baron ohne Nachkommenschaft erbte!

Janrenia

Das pazifistische Reich ist nicht der bevorzugte Platz für einen Mann der Waffen. Die Minotauren dieser Gegend sind sicherlich die gelehrtesten und diplomatischsten ihres Dekan. Sie begleiten die Vertreterinnen Janrenias bei ihren politischen Expeditionen. Sie kämpfen ebenfalls gegen die Plünderer der Freibeuterenklave. Kürzlich haben sich Minotauren vorgenommen, in den Bergen auf der Suche nach den gefährlichen Bergbewohnern zu patrouillieren, die die Macht der Bürgermeisterinnen verspotten. Obwohl die Loge nur schwer die Anwesenheit dieses Dekan auf ihrem Territorium unterstützt, erkennt sie seine Wirksamkeit und freut sich, dass die Minotauren an Stelle ihrer Truppen kämpft. Sie gewährt ihnen jedoch nicht den Status eines Bürgers. Die Minotauren begnügen sich damit, für die Arbeit gut bezahlt zu

werden – sie geben ihr Vermögen im Allgemeinen in Urgamand aus.

Die Liturgische Provinz

Die Liturgen sehen die Jahreszeitlingen als Feinde an. Die Minotauren sind in ihren Augen nichts mehr als widerliche Kreaturen, die aus Abyss aufgetaucht sind. Dennoch beschreiten einige Minotauren die Wege der Liturgischen Provinz. Die Mehrzahl ist nach Abyrn oder zu den Hörner unterwegs. Es gibt auch manchmal Minotauren, die der Liturgie als Inquisitoren dienen und die nur auf die Order des Ersten Liturgen antworten. Die Idee eines "gehörnten Orden" wurde zuallererst als Ketzerei betrachtet aber die aufrichtige Reue der ersten seiner Inquisitoren sowie ihre Kenntnisse von den Dämonen gaben dem Primat Recht. Die gehörnten Inquisitoren lassen die liturgische Gerechtigkeit mit Schwung und Überzeugung herrschen. Sie sind gleichzeitig dazu bestimmt, einige des Verrates am Ersten Liturgen verdächtige Primaten zu überwachen.

Abyrn

Es ist nicht erstaunlich Minotauren in der Stadt der Schatten zu finden. Und dennoch ist noch nie ein Renegat aus Abyss direkt in Abyrn aufgetaucht. Die Zugänge sind gut bewacht. Andererseits, nach abyssalen Gerüchten, kommen Minotauren aus gutem und geheimem Grund. Sie zu fragen nützt nichts, sie bleiben stumm und brausen leicht auf. Sie sind im Allgemeinen sehr alt, auf jeden Fall alt genug um die letzte Invasion Urgamands in die Liturgie mitgemacht zu haben! Das ist sicher ein Hinweis, aber man weiß noch zu wenig vom Thema, um Hypothesen zu verbreiten.

Neue Regeln

Manöver

Aufspießen

Voraussetzung: Hörner
Ini.: -1 Att.: +2
Par.: -1 Schaden: +5

Der Minotaurus macht einen gewaltigen Kopfstoß, um sein Opfer aufzuspießen. Es ist zu bemerken, dass die Kopfbewegung seine Aktion etwas verlangsamt und er leichter zu treffen ist aber der Schaden ist fatal.

Schild durchstoßen

Voraussetzung: Der Gegner muss einen Schild und der Angreifer Hörner haben.

Ini.: -3 Att.: +5
Par.: -3 Schaden: +7

Der Minotaurus wirft seinen Kopf nach vorne, ohne auf die Attacke seines Gegners zu achten. Trotz der Gefahr ist er sicher, seinen Gegner zu Brei zu stampfen!

Bewaffneter Sprung

Voraussetzung: Keine.

Ini.: +3 Att.: -4
Par.: +2 Schaden: +6

Von seiner Statur profitierend springt der Minotaurus seine Waffe gewaltig schwingend auf sein Opfer. Im Laufe dieses Manövers macht der ungewöhnliche Sprung den Minotaurus sehr schnell und somit schwerer zu treffen. Andererseits ist der Angriff ungenau. Es ist dem Minotaurus möglich, STR Meter zu springen und STR * 1,5 Meter, wenn er den Vorteil „Groß“ hat.

Vor-zurück:

Voraussetzung: Eine Waffe mit Größe +1
Ini.: -3 Att.: -3
Par.: +5 Schaden: +7

Der Angreifer macht einen mächtigen Schlag und zieht die Klinge schnell zurück.

Dieses Manöver ist langsam und ungenau, aber es erschwert sehr die Riposte.

Hebel aus Stahl

Voraussetzung: Mit einem Schild kämpfen.

Init.: +1 Att.: +2
Par.: +2 Schaden: 0

Dieses Manöver lässt den Gegner, seinen Schild als Hebel benutzend, ausrutschen, um den Unglücklichen in den Luft zu werfen. Der Minotaurus kann ihm dann einen Schlag

versetzen, während er am Boden liegt. Das Manöver verursacht keinen Punkt mehr Schaden. Wenn das SM des Inspirierten bei seinem Angriff 10 oder mehr ist, hat sich sein Gegner beim Fallen verletzt. Die GE bestimmt den durch den Fall erzeugten Schaden. Dieses Manöver nahe einem Abgrund erfolgreich durchzuführen hat unangenehme Folgen - und im Allgemeinen endgültige!

Kunstvolle Stöße

Jag' die Mücke (Gigantenaxt, 24)

Das Opfer muss eine Größe kleiner 0 haben. Der Angreifer muss eine Attacke ausgeführt haben, der der Verteidiger mit einer ES von 10 oder mehr ausgewichen ist.

Möglicherweise ist dieser geheime Schlag in Abyss entwickelt worden, um sich gegen die Teufelchen zu erwehren. Er hat sich als sehr effizient erwiesen, sich von Kobolden, Gnomen und andere Schändlichkeiten, die in den dunklen Gassen der Städte kriechen und Komplote gegen Minotauren schmieden, Respekt zu verschaffen.

Der Angreifer macht einen wohl gezielten Schlag aber verfehlt sein Ziel – er versucht, es zu verfehlen. Diese letzte Ausweichbewegung ist so schnell, dass das Opfer der Pendelbewegung der Axt nicht ausweichen kann, die mit voller Wucht aufschlägt. Sein zitternder Körper fällt tot zu Boden, wie eine ausgehenkte Marionette.

Jungfernstoß (Dolch, 16), Minotaurenstoß (Kurzschwert, 20)

Der Angreifer muss die Initiative haben und eine ES von 10 oder mehr beim Attackewurf haben.

Dieser geheime Schlag wurde in den Witwenlanden von jungen Medusen entwickelt. Er erlaubt ihnen, sich junger Männer zu entledigen, indem sie ihnen einen Dolch in die empfindlichen Teile ihrer Anatomie rammen. Der Treffer ist tödlich oder hinterlässt lebenslange Nachwirkungen. Wie auch immer, der Unverschämte ist außer Gefecht gesetzt.

Ein Minotaurus – wirklich zu groß ist, um auf die untere Anatomie eines Menschen zu zielen – zieht das Ohr oder den Nacken vor. Das Ergebnis ist identisch... Aber was wäre Harmundia ohne Schneid?

Magie

Während der Kartographierung von Abyss haben die Minotauren zahlreiche Onyxiumvorkommen entdeckt. Sie haben auch festgestellt, dass sich die Menge eines jeden im Laufe der Jahre vermindert. Alte Wächter von Abyss haben dann Parallelen zwischen der Geburt eines Kindes und der spontanen Verringerung des Onyxiums aufgezeigt. Es scheint, dass bei jeder Geburt eines Minotaurus etwas von dem Onyxium verschwindet...

Der Gebrauch von Onyxium

Das Onyxium ist in Abyss am Tage der Geburt der Neun Kinder, den ersten Minotauren, erschienen. Die Dämonen schrieben diese Erscheinung einer Verzauberung der Dame des Sommers zu. Es ist möglich, dass sie das Biest benutzt hat, um eine Tür zur unterirdischen Welt zu öffnen. Was es daher auch immer ist, als das Biest sein Lehen zurück gewann, pflanzte es stolz Hörner auf. Diese Besonderheit weckte die Neugier zahlreicher Hoher Teufel. Was war dieses Material? Warum trug es das Biest?

Die Hörner sind das Übel der Minotaurenväter, da die Mutter sterben kann, bevor sie dem erwarteten Sohn das Leben schenkt. Ist es das Onyxium, das in diese Katastrophe führt? Diese Fragen und so viele andere bleiben ohne Antwort. Dennoch, Tag für Tag werden neue Eigenschaften dieses geheimnisvollen Elementes entdeckt.

Die Lehre der Renegaten

Es sind die Renegaten, die die meisten Nachforschungen über das Onyxium anstellen. Sicherlich aus Müßiggang: warum sich an der Oberfläche langweilen. Sie haben also entdeckt, dass ihre Hörner außerordentliche Fähigkeiten verbargen, die sie leicht entwickeln konnten. Sie haben ebenfalls bewiesen, dass bestimmte Verfinsterte, auch die Bösen genannt, enorme Schwierigkeiten haben, die Mächte des Onyxium zu meistern.

Die Renegaten lehren die Beherrschung des Onyxiums jedem Minotauren, der sich ihrer Sache anschließt. Diese Magie funktioniert über die Kenntnis der magischen Struktur Harmundias. Deswegen werden alle Wür-

fe, die die Meisterung seiner Kräfte betreffen, mit der Fertigkeit Harmonie, Spez. Onyxium, durchgeführt.

Der Wert der maximalen Schwärze markiert die Schwelle, ab der sie einfach auf hört, zu funktionieren, als ob ein Teil des Minotauren verschwunden wäre! Ein Minotaurus kann nur fünf Lehren beherrschen. Nur der Vorteil „pures Onyxium“ erlaubt die Entwicklung von mehr Gaben. Die Dauer der Lehrzeit in Tagen ist gleich der Schwelle.

Lehren meistern

Um neue mit Onyxium verbundene Kräfte zu lernen muss man einen Wurf von WIL + Harmonie, Spez. Onyxium machen. Das Ergebnis des Wurfes kann mehrere Auswirkungen haben.

5 oder mehr: Die Lehre ist gemeistert und die Schwärze wird um einen Punkt erhöht.

0 bis 5: Die Lehre ist ohne Konsequenz gemeistert.

-5 bis 0: Die Lehre ist nicht gemeistert, der Wurf darf erst nach einer Woche wiederholt werden.

-10 bis -6: Die Lehre ist nicht gemeistert, der Wurf darf erst nach einer Woche wiederholt werden und die maximale Schwärze wird um einen Punkt vermindert.

-11 oder weniger: Die Lehre ist nicht gemeistert, der Minotaurus kann sie niemals lernen.

Gesunder Körper

Schwelle: 15

Maximale Schwärze: 9

Der Körper des Minotauren eliminiert alle Fremdkörper und widersteht deshalb Krankheiten und Vergiftungen. Leider ist betrifft das gleichermaßen Heilkräuter und Drogen. Der Minotaurus profitiert von einem +10 Bonus auf Würfe gegen AUS gegen Substanzen. Im Falle von Vorteil bringenden Produkten muss dem Kräuterhändler ein Wurf von INT + Kräuterkunde gegen 20 gelingen um diese natürliche Verteidigung herabzusetzen.

Scharfe Hörner

Schwelle: 15

Maximale Schwärze: 8

Die Hörner des Minotauren wurden geschliffen. In der Tat hat das Onyxium viele verjüngende Sinter erzeugt, die wie Rasierklingen wirken. Die Hörner verursachen 10 zusätzliche Schadenspunkte. Der Minotaurus muss auf unterschiedliche Hindernisse aufpassen, gegen die er stößt - sonst werden die Balken seines Wohnsitzes verfluchte Kratzer haben.

Finsternis aufspüren

Schwelle: 15

Maximale Schwärze: 7

Wenn sich der Minotaurus einem Dämon nähert werden seine Hörner schwarz und er empfindet einen Stich im Nacken – der ihn schließlich offenbart. In den ersten Tagen funktioniert diese Lehre auch gut mit den sie begleitenden Dämonen. Danach gelingt es den Minotauren, dieses Aufspüren zu meistern.

Es ist anzumerken, dass ein Minotaurus nie die Dichte und Opazität der Finsternis spürt. Er lokalisiert sie nicht sondern kann seinen Ort nur in einem Radius von 50 Metern schätzen. Nach einem Monat der Benutzung ist er in der Lage, die Kreise der Dämonen zu unterscheiden.

Kleine Regeneration

Schwelle: 15

Maximale Schwärze: 6

Beim Ausruhen regeneriert sich der Körper des Minotauren. Nach ungefähr fünf Minuten erhält er 10 – Schwärze an Lebenspunkten. Diese Lehre funktioniert nicht bei Wunden, die vor weniger als einer Stunde zugefügt wurden.

Diese Heilung geschieht automatisch und kommt zu eventuellen Sorgen hinzu. Sie kann zu denselben Bedingungen so viele Male wiederholt werden wie nötig.

Finsternis zerstören

Schwelle: 20

Maximale Schwärze: 5

Die Hörner des Minotauren werden zur Waffe gegen die Finsternis. Wenn sie gegen einen Dämonen eingesetzt werden, werden die Schadenspunkte um +10 erhöht. Jedoch liefert dieser Bonus keinen wirklichen Scha-

den. Er erlaubt, die Opazität des Dämons zu durchdringen aber wird nicht von seiner Dichte abgezogen.

Mittlere Regeneration

Schwelle: 25

Maximale Schwärze: 5

Diese Regeneration funktioniert wie die kleine Regeneration, nur dass (10 – Schwärze) * 2 Lebenspunkte erhalten werden.

Große Regeneration

Schwelle: 30

Maximale Schwärze: 4

Diese Regeneration funktioniert wie die kleine Regeneration, nur dass (10 – Schwärze) * 3 Lebenspunkte erhalten werden.

Ätherische Form

Schwelle: 30

Maximale Schwärze: 4

Innerhalb einer Minute wird der Körper des Minotauren nebulös und dunkel wie die Finsternis. Er kann dann durch Schlüssellöcher und Risse in Wänden gehen. Er erhält anschließend schrittweise seine Konsistenz wieder. Beide Veränderung dauern je zwei Kampfrunden. Der Minotaurus kann keinen Gegenstand mit sich mitnehmen.

Perfidie aufspüren

Schwelle: 30

Maximale Schwärze: 3

Wie bei der Kraft *Finsternis aufspüren* erlaubt diese Lehre das Aufspüren von großer Perfidie. Jeder Perfide (Perfidie größer als 50 Punkte), der sich einem Radius von Willenskraft in Metern nähert, hinterlässt beim Minotauren einen trockenes Gefühl in seinem Mund, so als wenn er die Wüste von Kesch durchquert hätte, ohne einen Tropfen getrunken zu haben. Seine Hörner bekommen von einer Sekunde auf die andere eine rötliche Färbung.

Telepathie

Schwelle: 30

Maximale Schwärze: 3

Der Minotaurus kann seine Gedanken irgendeinem Artgenossen in Reichweite von WILL * 100 Metern mitteilen. Dieser kann

nur darauf antworten und den Autor der telepathischen Nachricht bestimmen, wenn er selbst diese Lehre besitzt.

Die Finsternis

Onyxium scheint eine zweideutige Beziehung mit dem Schatten zu haben. Die Hörner können die Auswirkungen der Finsternis verändern indem sie das Leiden modifizieren (s. weiter unten). Sobald sie ein Leiden erhalten, das den Dunklen Körper ansteigen lässt, können die Minotauren entscheiden, ob das Onyxium die Kontaminierung „schluckt“. Wenn Sie einen Wurf von WILL gegen 30 schaffen, erhalten Sie den mit dem Leiden verbundenen Bonus für den Dunklen Körper nicht. Jedoch kann dieser Wurf nur fünf Mal durchgeführt werden, außer Sie besitzen den Vorteil „Pures Onyxium“. Wenn Sie es zum sechsten Mal versuchen, informieren Sie Ihre GE, der Ihnen die furchtbaren Folgen Ihrer unglücklichen Tat mitteilen wird!

Die Perfidie

Die Beziehung zwischen Perfidie und Onyxium ist eine unzweideutige. Dieser Stoff reduziert das Krebsübel, das sich in den Körper und die Seele des Sterblichen ergießt. Im Gegensatz zu anderen Völkern bekommen Minotauren, die Onyxium entwickelt haben, Leiden langsamer.

Perfidie und Minotauren

Perfidie	Leidensgewinn
0 bis 45	Ein Leiden alle 15 Punkte
46 bis 85	Ein Leiden alle 10 Punkte
86 bis 95	Ein Leiden alle 5 Punkte
96 bis 99	Ein Leiden alle 2 Punkte
100	Ein Leiden

Wenn ein Minotaurus wünscht, eine mit einem Leiden verbundene Gabe zu entwickeln, kostet ihn das 3 zusätzliche Punkte an Perfidie. Die Möglichkeit, den Vorteil „Pures Onyxium“ zu besitzen, verhindert die Entwicklung von perfiden Gaben. Mit solchen Hörnern bekommt der Minotaurus immer das Minimum auf die Würfe, die die Perfidie

bestimmen, die von den Schergen der Maske verursacht wird.

Onyxium und Handwerk

Onyxium interessiert die Minotauren nicht. Zahlreiche Handwerker begehren dieses mysteriöse Produkt. Die talentiertesten können daraus Gegenstände machen, die die originalen Formen haben und die Eigenschaften dieses rätselhaften Stoffes aufweisen.

Ein Objekt aus Onyxium herzustellen benötigt ein besonderes Konzept, was durch folgende Formel dargestellt wird:

GE + Bildhauerei, begrenzt durch Harmonie (spez. Onyxium)

≥

20 + Schwärze seines „Besitzers“ (0, wenn reiner Stoff) und die der Kraft, welche der Handwerker erwecken will.

Ein Misserfolg ist unumkehrbar: die Kraft ist nicht geweckt und das Wesen wird sie nie können. Der Gegenstand bleibt jedoch in guter Verfassung.

Um solche Objekte zu entwerfen, muss der Handwerker Onyxium verarbeiten, was die vorstellbaren Formen begrenzt.

Die Hörner sind auch Beschwörern nützlich. Jedes Individuum, das zu beschwören versucht und Hörner aus Onyxium besitzt, kann die Schwärze des Verstorbenen zu seiner hinzufügen. Er profitiert ebenfalls vom Bonus der Hörner. Dennoch kann er über

diesen Umweg keinen Dämonen eines höheren Kreises beschwören, als es ihm seine Schwärze ermöglicht. Wenn schließlich ein Inspirierter Onyxium in dem Moment bei sich trägt, in dem er Perfidie erhält, bekommt er einen Punkt weniger als im normal.

Die Bedrohung

*Um die Verfinsternung zu überleben,
muss man finster werden.*

Böses Sprichwort

Die Verfinsterten

Das Böse

Dieses Übel befällt nur die abtrünnigen Minotauren. Während ihre Brüder in Abyss wichtige Muskelkapazitäten entwickeln – man sagt, dass sie sich der Bestie nähern – werden die Abtrünnigen böse.

Ansteckung

Die erste Konsequenz dieser Veränderung ist, dass der Minotaurus in seinen Berichten über andere verbittert wird. Gezwungen, die Diskussionen von Dämonen anzuhören, nahm er ihre Denkweise an, ihre Art zu Denken, ihre Redekunst und vor allem die Bosheit der Äußerungen. Nach und nach werden seine Kommentare mörderisch: Das kleinste Wort bekommt eine schneidende Antwort, um das Selbstwertgefühl des Gesprächspartners zu verletzen. Dieser ist nicht mehr als ein dem Sarkasmus unterworfenen Opfer. Mit einem Bösen zu leben ist ein Leidensweg, bestimmt dazu, selbst einer zu werden. Und es ist einfach eine Tatsache, dass das Dunkle, noch mehr als das Entsetzen, dass Böse benutzt, um sich zu verbreiten. Sogar Menschen, die Onyxium in einem Wasserbehälter mit sich tragen, können böse werden.

Bei Minotauren, die nicht in Abyss leben, entwickelt sich das Böse langsamer. Dieses Leiden schlug Wurzeln während der Minotaurus noch unter der Erde lebte. Dann reifte sie, als er zur Oberfläche geflohen ist. Diese Entwicklung ist in Wirklichkeit die Frucht eines Teiles der Verfinsternung, die der Minotaurus sie im Laufe seiner Verbannung mit-

Raklo Hornausreißer

Raklo war ein Wächter von Abyss. Er jagte die Renegaten um sie zu zerstören. Aber eines Tages entdeckte er den Wert der Hörner seiner Beute und beschloss, seinen Jagden im Auftrag von Abyss ein Ende zu setzen. Er verleugnete die Autorität seiner Hierarchie und war der Erste, der Minotauren wegen ihrer Hörner jagte. Die Legende erzählt, dass er furchtbare Kräfte erwarb indem er Obsidiane beschwor, von denen er Unsterblichkeit erlang. In unseren Tagen irrte er zwischen Abyss und Harmundia umher, größer und stärker als in der Vergangenheit, immer auf der Suche nach Renegaten als Beute.

genommen hat. Die Teufelchen und ihre schädlichen Ratschläge sind an der Entwicklung des Bösen natürlich nicht ganz unschuldig.

Je mehr die Verfinsterung zunimmt, desto mehr sammeln die Minotauren der Oberfläche Informationen über Abyss über die Augen der Dämonen, manche entwickeln das Böse, um ein Mittel zu finden, wieder in die Eingeweide von Harmundia zurück zu kehren. Die Bösen haben übrigens die Gewohnheit zu sagen, dass das Böse den Minotauren innewohnt ist und dass es eben Feigheit ist, sie zurückzudrängen.

Ob sich das Böse in Abyss oder auf der Oberfläche entwickelt hat, die Beschwörung hat eine große Rolle bei diesem Reifeprozess gespielt. Und das stellt inspirierte Minotauren vor viele Probleme. Diese magische Praxis ist wirklich eine mächtige Waffe im Kampf gegen die Maske und ihre Verbündeten.

Das Böse und Politik

Das Böse hat nur verhängnisvolle Folgen. Sie entwickelt auch den freien Willen der Minotauren, die, im Gegensatz zu anderen Jahreszeitlinge, sich manchmal von den Problemen der Dekanen entfernen zu können. Weil die Bösen imstande sind, Entscheidungen gegen die Absichten ihrer Jahreszeit zu treffen. In anderen Wörtern, sie werden sich

des Dramas bewusst, das um sie herum gespielt wird und können es mit genügend Abstand analysieren, ein wenig wie die Menschen. Deshalb sind sie oft unter den aktivsten Mitgliedern der Abtrünnigen.

In Abyss sind die Bösen nicht schuldig. Die Wächter Abyss benutzen sie, um gegen die Komplotte und Intrigen der Dämonen zu kämpfen.

Was ich weiß...

Es gibt eine intrinsische Tatsache in der Beschwörung, die Minotauren niemals vernachlässigen: die Dämonen sind schlaue Wesen, die Beschwörern gehorchen, solange sie sich dafür interessieren. Bis zu welchem Punkt kann man ihnen aus diesem Grund vertrauen oder sich auf sie in schwierigen Lagen verlassen? Außerdem ist die Beziehung zwischen dem minotaurischen Beschwörer und den Dämonen gestört.

Einerseits hindern sie sie, Abyss zu verlassen und andererseits öffnen sie ihnen die Türen zu Harmundia. Die Beschwörung stellt die Minotauren und diejenigen, die sie begleiten, also unaufhörlich vor Probleme! Sie haben Schwierigkeiten, Gesellschaft um sich zu behalten. Es ist wirklich schwer an der Seite eines Jahreszeitlings zu leben, der den Schatten so gut kennt.

Die folgenden Teile beschreiben näher die Kenntnisse des Minotaurus in der Beschwörung ihrem Fortschritt entsprechend. Wir

Torvemine von Coronis

Der Legende nach floh Torvemine nach einem stürmischen Streit aus Abyss. Er fand sich nahe der verzauberten Stadt von Coronis in Seegebiet wieder. Er behielt den Namen von ihr in der Erinnerung an einen alten Gastwirt, der ihm geholfen hat, seinen Platz unter den Menschen zu finden. Im Verlauf der Jahre, von Schlacht zu Schlacht, wuchs sein Ruf und er entwickelte die Kunst der Beschwörung. Diejenigen, die ihm begegneten, erzählen, dass er zum Herrn der Schatten geworden ist, dass er sich danach verändert hatte, nach und nach ein Spezialist der „mörderischen Antworten“ werdend. In einem Wort, er wurde... Böse.

Als er die Existenz seiner Flamme und der Inspirierten erkannte, ging er nach Lorgol, um einem furchtbaren Oger, einem Söldner zu trotzen, den er verdächtigte, der Maske zu dienen. Er reiste dann in Begleitung einer Menschenfrau, die Tänzer mit einer Katzenhorde jagte. Die Gevattern beschuldigten sie, die Brände verursacht zu haben, die Lorgol vor mehreren Jahren verheerte.

Das letzte zu diesem Thema herumgehende Gerücht war dennoch seltsam. Sie hätten eine Schule in der Söldnerrepublik eröffnet, bevor sie in die Hörner gingen. Viele lehnen es ab, an die Existenz von Torvemine von Coronis zu glauben.

empfehlen Ihnen, sie erst zu lesen, wenn Ihr Inspirierter den entsprechenden Kreis meistert.

Kreis I

Schwierig zu glauben, dass wir nichts über diesen Kreis wissen. Wir waren gezwungen, täglich mit den Dämonen in Abyss zu leben. Nicht von den Teufelchen zu sprechen...Diese schwachen Kreaturen sind oft arrogant und geben vor, tausend Fähigkeiten zu haben. Die Armen, sie sind so schwach, dass das die einzige Art ist, in dieser brutalen Welt zu überleben. Sie nutzen ihren Ruf, um die armen Leute der Oberfläche zu beeindrucken. Aber weil wir sie so viele Jahre unterstützt haben, wissen wir, wie diese zierlichen Wesen der Verfinsterung denken. Weißt du, dass wir in einer früheren Epoche einen Rat gebildet hatten, wo wir Zehntausende von Zeugenaussagen zu diesem Thema gesammelt hatten? Wir haben dann alle ihre Kräfte aufgedeckt und klassifiziert. Eine Titanenarbeit. In der Folge hatten wir alle diejenigen in ihren Schwächen und ihren Kräften unterrichtet, die es wünschten. Übrigens waren wir es, die ihre wahre Natur entdeckten und sie Opalins taufte.

Sorge dich nicht. Die Dämonen des ersten Kreises fürchten sich vor uns. Alle Dämonen schlucken ihre Verfinsterung hinunter wenn sie feststellen, dass ihr Beschwörer ein Minotaurus ist. Außerdem sind die Opalins entsetzt von der Erkenntnis, jemandem zu dienen, der sie so gut kennt. Sie führen ihre Aufgabe im Allgemeinen schnell aus, um so schnell wie möglich wieder in Abyss zurückkehren zu können.

Sie dürfen von Ihrer GE verlangen, Ihnen die Beschreibungen der einfachen und erfahrenen Teufelchen aus dem Kapitel „Der Dunkle“ aus „AGONE“ vorzulesen.

Kreis II

Die äußerste Grenze. Viele von uns werden ergebene Wächter Abyss, wenn sie dieses Niveau der Erkenntnis und Verseuchung erreichen. Wir wissen, wer unsere Feinde sind. Wir begegnen ihnen oft an der Grenze von ihrer Welt, Abyss. Manchmal organisieren sich die Dämonen und versuchen, die schwe-

ren metallischen Türen zu durchschreiten, die wir überwachen. Dann lassen wir sie verschwinden; das ist unsere Pflicht!

Manche entscheiden sich dafür, die Schritte der Dämonen zu überwachen, an den Grenzen der Eingeweide von Harmundia hin und her gehend. Sie entscheiden sich, sich in die tiefen Höfe zu wagen, hoffend, einer der Schiedsrichter der grausamen Spiele zu werden, denen sich die Dämonen hingeben, um ihrem Hohen Teufel zu gefallen. Man nennt sie die Botschafter.

Die Dämonologie Ihres Minotaurus repräsentiert die verschiedenen Erkenntnisse, die er über die Dämonen bekommen hat, denen er den Zugang nach Harmundia verweigert hat. Das enthält besonders Schlüsse, die es Ihnen ermöglichen, sie über ihre Brüdern des zweiten Kreises sprechen zu lassen. Die GE muss ihnen die Einstufung der Dämonen in Farben offenbaren, Sie erhalten zusätzlich die Spezialisierung Hierarchie. Dennoch erhalten Sie keine Kenntnisse über diejenigen, die in Abyss herrschen. Die Azurin verraten nichts über ihre Oberen, weil sie über dieses Thema fast nichts wissen.

Kreis III

Wenn jemals deine Kopie erscheint, weißt du, dass du zu weit gegangen bist. Du bist wahrlich böse geworden. Deine Neugier auf unserem Feind hat sich verschlimmert und sie hat dich sehr weit in die Schwärze geführt. Wir können nichts mehr für dich tun, weil du von der Verfinsterung abhängig geworden bist. Du wirst dich mit dem Feind vereinigen und uns schließlich verraten. Nutze inzwischen deine Kräfte, um den Kreaturen Abyss das Leben zur Hölle zu machen. Vergiss vor allem nicht, dass dein Bruder deine Gedanken lesen kann. Und dass wir dich gelehrt haben, das gleiche zu machen. Nutze deine Kenntnisse um alles zu entdecken, was du kannst. Vielleicht änderst du deine Meinung, wenn du die Wahrheit erkennen wirst. Es sei denn, es ist dann schon zu spät?

Es ist Ihnen gelungen, in den Gedanken Ihres dämonischen Zwillinges die Natur der wahren Herren von Abyss zu lesen. Sie haben die Existenz der Hohen Teufel entdeckt – fragen Sie Ihre GE nach mehr Informationen

über dieses Thema. Zusätzlich haben Sie eine der wichtigsten Informationen erhalten. Sie haben verstanden, dass das Biest einer der Ihren ist. Keiner der Minotauren kennt diese Person. Es scheint in der Tat so, als wenn er zögert, mit seinen Nachkommen Kontakt aufzunehmen. Dieser Kontakt wird im ersten Kapitel dieses Buches beschrieben.

Kreis IV

Trotz meiner Warnung hast du darauf beharrt. Wehe dir, die Verfinsterung ist in dir. Nichts kann mehr deine Verwandlung verhindern... du bist bald ein Dämon! Du bist erledigt... Hast du es nun verstanden? Ah! Du hast Angst? Ich verstehe dich, umso mehr, als das es zu spät ist. Bist du noch ein Minotaurus, eines meiner Kinder?

Ob Sie das Leiden „Zwilling der Finsternis“ erhalten haben oder ob das Onyxium in absorbiert hat, Sie kennen nun die Hohen Teufel, ihre Namen und ihre Funktion in der dämonischen Hierarchie. Fragen Sie Ihre GE danach. Sie wissen ebenfalls, dass einer von ihnen zögert sie aufzusuchen. Sie wissen noch nicht, um wen es sich handelt und Sie fragen sich nach seinen Absichten

Kreis V

Ich habe oft versucht, dich vor dem Übel zu warnen, das an dir nagt. Aber es hat nichts gebracht. Du bist ans Ende deines Weges gekommen und dieses Mal ist es zu spät. Du wirst eine angenehme Begegnung haben die es dir ermöglichen wird, neue Kapazitäten zu entwickeln. Du bist ein Ungeheuer, eine bald an die Hohen Teufel verkaufte Seele. Eine verlorene Seele, die nichts mehr zurückkaufen kann. Deine Brüder werden dich vielleicht jagen, wenigstens wirst du das glauben. Und du wirst wünschen, dass sie dich einfangen... um es ein für alle Mal zu beenden. Aber werden sie es wagen, dir den Rest zu geben, wenn sie deinen deformierten, Verfinsterung ausschwitzenden Körper sehen werden? Werden sie nicht fürchten dir zu ähneln, vom Bösen angesteckt zu werden?

Die Zukunft wird es zeigen!

Ich überlasse dich deinem Schicksal, mein Sohn.

Leiden

Auf Grund der Progression zum Dunklen bekommen die Inspirierten mehrere Leiden. Ein Glück für Sie, dass Sie einen Minotaurus verkörpern. Das Onyxium beschützt Sie ein wenig. Wenn Sie beschließen, dass dieser seltsame Stoff ein Leiden und die Vermehrung der damit verbundenen Schwärze übernimmt, entwickeln Sie sich anders. Sie finden diese neuen Auswirkungen der dunklen Leiden in der folgenden Liste finden. Die mit einem Sternchen ausgestattet sind den Auswirkungen des Leidens anzupassen. In Übereinstimmung mit der Onyxiumregel bekommen Sie den Punkt auf Ihren Dunklen Körper nur, wenn Ihnen ein WIL-Wurf misslingt.

Dämonischer Spaßmacher(*)

Wenn sich der dämonische Spaßmacher ihrem Körper entwindet, werden Ihre Hörner schwarz. Sie behalten jedoch den bernsteinfarbenen Glanz.

Zuwachs: 1 Punkt Schwarzer Körper

Mondsüchtig

Ihre Hörner werden lang und dick. Sie haben Mühe, damit klar zu kommen, Ihr Gleichgewicht ist gestört. Mit solchen Hörnern zu kämpfen ist zu einer schweren Aufgabe geworden: alle Ihre Aktionen mit „Natürliche Waffe: Hörner“ sind um X Punkte erschwert (X = Dunkler Körper des Minotaurus). Nach zwanzig Würfeln haben Sie sich daran gewöhnt und erhalten den Malus nicht mehr.

Zuwachs: 1 Punkt Schwarzer Körper

Dämonischer Zwilling(*)

Ihr dämonisches Double ist die perfekte Nachbildung von Ihnen. Es hat keine Deformationen aber bleibt ein Dämon. Ein Teil Ihrer Persönlichkeit wurde bei der Erzeugung dieses Zwillings dupliziert. Sie dürfen mit Ihrer GE die Persönlichkeitszüge diskutieren, die der dämonische Zwilling bekommt.

Zuwachs: 1 Punkt Schwarzer Körper

Bedrückende Präsenz

Sie haben den Eindruck, dass Sie Ihre Hörner verloren haben. Sie berühren sie alle

fünf Minuten um sich zu vergewissern, dass sie noch da sind. Überzeugt davon, dass sie weg sind, haben sie Schwierigkeiten, sie im Kampf einzusetzen. Jedes mal, wenn Sie sie einsetzen wollen, muss Ihnen ein Wurf von WIL gegen 15 gelingen.

Zuwachs: 1 Punkt Schwarzer Körper

Veränderung der Sinne

Ihre Hörner werden schwarz und matt, ihre Struktur ist von jetzt an wie die von Karbon und sie strahlen permanent ein Hintergrundrauschen aus, das nur sie hören. Außerdem sind sie sehr empfindlich geworden. Jedes mal, wenn Sie mit dieser natürlichen Waffe einen Treffer landen, verlieren Sie 5 Lebenspunkte.

Zuwachs: 1 Punkt Schwarzer Körper

Schwarzes Blut

Lila Venen sind längs Ihrer Hörner erschienen. Schwärzliche Flüssigkeit scheint ständig an ihrer Oberfläche zu fließen, was ihnen den Anblick einer endlos kriechenden Raupe gibt. In Ihrer Anwesenheit machen die Leute ihren Widerstandswurf gegen Entsetzen gegen eine Schwierigkeit +5.

Zuwachs: 1 Punkt Schwarzer Körper

Dämonische Erscheinung

Ihre Hörner deformieren sich. Sie verlängern sich und winden sich in unterschiedliche Richtungen. Sie sehen deshalb mehr wie Hörner von Ziegen als von Minotauren aus. Mit ihnen zu kämpfen ist also schwierig. Sie haben in der Tat ihre Effizienz verloren (INI -5, AT +1, Schaden -3/C).

Zuwachs: 1 Punkt Schwarzer Körper

Zwilling der Finsternis(*)

Diesmal keine Veränderung! Dennoch, von Zeit zu Zeit spricht eine gutturale Stimme aus Ihrem Mund. In diesen Momenten können Sie nicht sprechen aber Sie können frei gestikulieren. Sie können möglicherweise Ihre Hände auf Ihren Mund legen, um sich zum Schweigen zu bringen. Generell hört die Stimme auf zu sprechen wenn sie gesagt hat, was sie zu sagen hatte.

Zuwachs: 1 Punkt Schwarzer Körper

Inneres Portal(*)

Die Spitzen Ihrer Hörner berühren sich und wachsen zusammen. Sie bilden ein unregelmäßiges Oval und machen keinen Stoßschaden mehr, jedoch Schlagschaden.

Zuwachs: 1 Punkt Schwarzer Körper

Mal der Hohen Teufel

Eines Morgens haben Sie seltsame, eingravierte Symbole entdeckt, die Ihre Hörner schmücken. Durch Befragung Ihrer Begleitung haben Sie erkannt, dass sie nicht in der Nacht erschienen sind. Einige von ihnen haben sie vor einigen Tagen entdeckt. Sie haben versucht sie zu entziffern aber es ist nichts zu machen gelungen... der Sinn erschließt sich Ihnen nicht.

Zuwachs: 1 Punkt Schwarzer Körper

Die Perfiden

Die Maske?

Ich bin froh, dass du gekommen bist. Sag nichts, setz' dich und höre mir zu. Du weißt, dass wir Feinde sind. Seit mehr als zehn Jahren ist das schon so. Ich habe deinen Sohn und deine Frau getötet die du liebtest. Ich habe geplant, dass du die Bitterkeit spürst aber ich bitte dich, verlass dich nicht auf ihre Macht.

Was du nicht weißt ist, dass ich wie du gewesen bin. Ein aktiver Abtrünniger für das Überleben der Minotauren. Beide haben wir die Flamme erhalten, ich habe die Sklaven des Meisters des Scheins bekämpft und heute bin ich einer von ihnen. Im Laufe der Jahre unseres Kampfes konntest du meine Kräfte bemerken aber auch die Missbildung meines Körpers. Ich kämpfe aktiv gegen meine Triebe, um mit dir heute als Freund zu sprechen. Tatsächlich komme ich, dich zu warnen. Bis jetzt hast du dich all meinen Angriffen und verzwicktesten Plänen widersetzt, dennoch haben meine Spione mir gemeldet, dass du Feuer mit Feuer bekämpfen wolltest.

Ich bitte dich, mach' das nicht. Oh! Du wirst glauben, dass ich dich anlüge und das ich deine neue Lösung fürchte. Glaube mir. Ja, höre mich an, nur einmal. Zum ersten und

letzten Mal in unserem Kampf, mach' keinen blöden Fehler. Sei nicht deine Wut, weil du wenn du das machst, dich ihm anschließen wirst. Er wird dir Kräfte anbieten, die, sicher, riesengroß sind, aber die nur eine magere Entschädigung für die geistigen und physikalischen Entstellungen sind, die du erleiden wirst.

[...]

Nun werde ich dir eine Sache über deinen Feind offenbaren. Du kannst ihn nicht besiegen. Die verzweifelten Versuche der Inspirierten in Harmundia, ihm den Schicksalsschlag zu versetzen, sind lobenswert aber dem Misserfolg geweiht. Du, ich weiß, dass du ein Großer unter den Großen bist. Du hast dich oft gefragt, warum ich dich nicht getötet habe, während ich dich zu mir gebracht habe, nach Orkhane. Die Wahrheit ist, dass meine Verderbtheit wollte, dass du mich besiegtest. Selbstverständlich werde ich mich mit Leib und Seele verteidigen, um dich in den Staub zu werfen. Die Maske ist wie ich,

heimtückisch. Er entwirft komplexe und subtile Pläne. Ihr Ergebnis ist selten spektakulär. Alle sind tentakelartig und bleiben also unvollkommen. Dies ist Teil seines Willens, das vollendete Drama auszuarbeiten. Das ist seine Spielernatur. Ich bin überzeugt, dass im Inneren seiner selbst hofft, besiegt zu werden. Wenn das geschehen würde hätte er das riesengroße Vergnügen, mit den Toten zurückzukehren. Das wäre ein Knalleffekt nach seinem Geschmack. Na ja... Nicht so wichtig, Du solltest ein reines Herz behalten. Dann wird sich deine Flamme entfalten. Du wirst neue Kräfte erhalten, die ebenso eindrucksvoll sind wie meine und die sogar nicht den gleichen Preis haben werden. Ich muss dich verlassen, man erwartet mich zu einem Kartenspiel. Mit etwas Glück wird man sich nie mehr treffen.

Anonyme Diskussion zwischen zwei Minotauren, in einer Taverne in der Söldnerrepublik mitangehört.

Erinnerungen von Urgl, dem Ungestümen

Erster Tag des Zentauren im Jahre 1431

Ich erinnere mich an den Tag, an dem meine Kumpanen und ich und entschlossen, die Maske zu bekämpfen. Wir waren sehr jung. Wir glaubten an unsere Sache. Nichts konnte uns aufhalten. Und meine Kameraden haben den Tod gefunden...

Jahre später, verzweifelt und vom Feind gejagt, habe ich entschieden, unseren Kampf fortzuführen. Allein und mit ihren Methoden. Eine Änderung der Tatsachen ließ nicht lange auf sich warten. Ich wurde mächtiger als die Wächter Abyss. Anfangs habe ich wieder viele Schlachten gewonnen, habe ich die Schergen des Meisters des Scheins in ihren Höhlen aufgeknüpft. Jedes Mal weidete ich mich an ihrem Können. Je mehr ich mich mit Hass nährte, desto mehr gewann ich an Effizienz. Ich habe meinen Kampf verfolgt, stolz, die Waffe in der Hand, die Wut im Bauch und die Hörnern im Wind. Die Perfidie hatte mir die Mittel gegeben, sie zu besiegen. Ich siegte. Ich gab es der Maske Schlag für Schlag zurück. Auge um Auge, Zahn um Zahn. Mein Vater wäre stolz auf mich. Darin war ich mir sicher.

Eines Tages dann, während ich mich in einem Spiegel ansah, verstand ich, dass ich nicht mehr war als ein Schatten meiner selbst. Der Geist, der mich belebte, war ihrer. Ich hielt mich für tapfer, unbesiegbar. Aber ich spielte nur ihr Spiel. Ich gehörte zu seinem Theater. Ich verstand auch, dass ich mich ihm in Kürze anschließen würde, um ihm zu dienen.

Zweiter Tag des Zentauren im Jahre 1431

Heute ist mein erster Tag der Sklaverei. Ich habe meine gestrigen Schriften noch einmal gelesen. Ich habe die Verbindungen durchschnitten. Es bleibt mir nicht mehr übrig als mir die Venen durchzuschneiden. Die Methode ist gut, ich bin mir sicher. Man muss seinen Feind kennen, um ihn niederzustrecken. Aber man muss sich bewahren können und das, das konnte ich nicht. Leb wohl, Harmundia. Verzeih mir, was ich dir angetan habe.

Die Verlockungen

Ich muss dich noch mehr Sachen lehren. Höre aufmerksam meine Ratschläge. Die Flamme zu haben ist kein Selbstzweck. Die Gefahr, die unser Feind darstellt, ist sehr real. Glaube nicht, dass er dich nicht bemerken wird, wenn deine Flamme flackert. Keiner entkommt seinem Blick. Für ihn bist du eine Quelle der Unsicherheit, eine Gefahr, die er nicht ignorieren kann und er wird nicht aufhören zu versuchen, dich zu eliminieren oder dich zu verführen. Wenn du untätig bleibst, sei bereit, dich zu verteidigen, weil er, früher oder später, sich mit deinem Schicksal beschäftigen wird. Wenn du beschließt, ihn und seine Schergen zu jagen, sollst du aufpassen. Der Herr des Scheins zieht es vor, die Gefährlichsten von uns zu korrumpieren, um aus ihnen seine perfekten Diener zu machen. Denke daran, dass du keine Zugeständnisse machen sollst. Zwischen der Sklaverei und dem Tod empfehle ich dir wirklich den Tod. Eine letzte Sache, lies dieses Tagebuch, ich habe es auf dem Körper eines unserer Feinde gefunden. Das war ein Minotaurus wie du. Überfliege seine Geschichte, denk' über sein Scheitern nach, und vor allem versuche nicht, demselben Weg zu folgen, weil du niemals stark genug sein wirst.

Im Geheimnis der Damen

Der Krieg, immer der Krieg...

Bors von Gard

Drei Mythen regieren das Leben der Abtrünnigen. Drei Glauben, an denen sie besonders festhalten. Viele leiden nach mehreren Lebensjahren an der Oberfläche daran, schlecht zu sein. Sie stürzen sich dann in eine Suche, die sie im Allgemeinen bis ans Ende ihres Lebens verfolgt.

Onyxium

Fundorte?

Dieses seltsame Material erschien mit den ersten Minotauren in Abyss. Wenn auch

manche seiner Geheimnisse, besonders seine Eigenschaften, durchdrungen wurden bleibt vieles zu entdecken: seine Geschichte, sein Ursprung, seine wahre Natur, usw. Und vor allem, warum ist sie an den Sommer gebunden? Warum sind die Hörner der Minotauren daraus gemacht? Die Dame des Sommers sollte auf diese Fragen antworten können aber sie ist seit sehr langer Zeit verschwunden. Es ist wichtig herauszufinden, ob es andere Onyxium-Vorkommen außerhalb Abyss gibt. Falls das der Fall ist haben sich die Minotauren fest vorgenommen, sich ihrer zu bemächtigen, wie auch immer der Preis ist.

Tiere mit Hörnern

Etwas stört die Alten des Gehörnten Rats. Ihre Brüder in Abyss besitzen Hörner aus Onyxium aber die Morphologien sind verschieden. Die Wächter Abyss erreichen eine riesenhafte Größe und sind unbestreitbar stärker als die abtrünnigen Minotauren. Ist Onyxium für diesen Unterschieden verantwortlich und, wenn ja, ist es die Verfinsternung?

Die Schöne und das Biest

Um ihre Geschichte kennen zu lernen müssen die Minotauren unbedingt ihre Eltern wieder finden und sie überzeugen, ihnen über ihre Ursprünge zu erzählen. Viele Spuren zum Asyl der Dame des Sommers wurden entdeckt aber nur zwei werden von den Abtrünnigen ernst genommen. Die Erste behauptet, dass die Dame Zuflucht bei einem keshitischen Prinzen in einem Palast gefunden hätte, der unter dem Sand der Wüste vergessen ist. Die Zweite erinnert an ein Netz tiefer Höhlen unter den hügeligen Erden des Nordens, den Hörnern. Leider sind alle, die dieses Zufluchtstätte gesucht haben, verschwunden. Was sind sie geworden? Die Minotauren wissen es nicht. Sie hoffen, dass die Maske ihre Projekte nicht kennt und dass sie auch nicht neuen Lebensraum der Dame des Sommers sucht. Was geschähe, wenn sie sie vor den Brüdern der Abtrünnigen wieder fände?

Überzeugt, dass Biest den Ort des Asyls der Dame des Sommers kennt, führen einige Botschafter der Abtrünnigen eine gründliche

Untersuchung bei den Hohen Teufeln durch. Tatsächlich denken diese Minotauren, dass das Biest nicht ohne Grund verschwunden ist. Einige behaupten, dass er sich der Schönen angeschlossen hätte!

Andere Abtrünnigen sorgen sich. Sie sind davon überzeugt, dass ein Unglück die Bestie getroffen hat oder dass dieser vor etwas flieht... oder vor jemandem. Wäre ursprünglicher der Minotaurus die Beute der Maske? Des Schatten? Von Thazi, dem Hohe Teufel der Sukkubi? Oder sogar von Pan, dem Hohen Teufel der Inkubi?

Hômktivart der Alte

Dieser alte Minotaurus, von dem einige denken, dass er unsterblich ist – er hat seit langem die Lebenserwartung seines Dekan übertroffen – ist ein perfektes Beispiel für die Abtrünnigen. Nicht nur, dass er trotz seine Jugend ein herausragender Krieger war, Hômkivart war ein talentierte Gelehrter. Man kennt ihn als Kämpfer des Sommers und Verteidiger der Ehre der Dame. Vor kurzer Zeit hat er seinen Brüdern das Geheimnis des Kämpfers der Bestie offenbart, dass ihn zu seinem Repräsentanten im Rat der Dekanen gemacht hat. Er versteckt seine Feindseligkeiten gegenüber den Dekanen des Frühlings nicht in seiner Brust...

Aber heute ist er dieser Querelen müde und strebt an, sich weit weg von den Seinen zurückzuziehen. Die Grauen Eminenzen murmeln dennoch, dass die Ewigen andere Pläne mit ihm haben...

Viele Minotauren träumen davon, dieser lebenden Legende zu begegnen, seitdem er erklärt hat, dass die Bestie seinen Nachfolger für den Sitz im Rat der Dekanen sucht. Diese Funktion wäre nach seinem Tod verfügbar.

Der Champion

Seit der Gründung des Rates der Jahreszeiten hat das Tier immer einen Champion gehabt. Er repräsentiert dort den Dekan der Minotauren in seiner Gänze und verteidigt dort ebenso gut die Bedürfnisse der Renegaten. Obwohl er selbst ein Abtrünniger ist, ist

er vom Tier persönlich gewählt. Seine Autorität ist unbestritten und die Schatten behaupten, dass er der einzige Minotaurus ist, der das seltene Privileg genießt, nach seinem Willen zwischen Harmundia und Abyss zu gehen und zu kommen.

Der zum jetzigen Zeitpunkt Letzte, Hômkivart der Alte, hat mehr als einen Minotaurus aus Abyss gehen lassen und ihre Aufnahme bei den Renegaten erleichtert.

Die Hörner

Ist es möglich, dass eine Region einen solchen Namen trägt, ohne an das Schicksal der Minotauren gebunden zu werden? Selbst wenn die Aufgabe schwierig ist, zahlreiche alte Abtrünnige schließen sich in dieser feindseligen Gegend zusammen und glauben - zu Recht oder zu Unrecht? – dort einen idyllischen Ort für Minotauren zu finden. Ein Friedhof, wo ihre letzte Ruhe von den nach dem wertvollen Onyxium gierigen Plünderern nicht gestört werden würde.

In der Tat wissen nicht alle, wie die Legenden über dieses „Paradies für Minotauren“ entstanden sind aber alle sind überzeugt, dass es sich um keine Einbildung handelt: wenn alle Abtrünnigen über diesen Ort sprechen, dann deswegen, weil er existiert!

Von diesem Sprichwort überzeugt, sind die Minotauren nah dran, ihr Leben zu riskieren, die Lithurgische Provinz zu durchqueren und die Wand des Glaubens zu überschreiten, um diesen mythischen Ort zu entdecken. Die Gläubigen von Sankt Noven glauben fest daran, dass dieser Ort nur ein Tor zur Abyss ist.