

## BOM STECKBRIEF TRÄUMER VON LESVOD

### KURZE KULTURBESCHREIBUNG

Bei den Lesvodi handelt es sich um eine an die irdischen Slawen des frühen Mittelalters angelehnte Kultur. Lesvodi leben in Sippen im Land Lesvod oder in den Städten Lesvods. Viele der Lesvodi Sippen sind immer noch Jäger und Sammler aber der Ackerbau setzt sich immer mehr durch. Im Nor ist den Menschen der Einfluss der langjährigen Besatzung durch die Wali anzusehen, während im Sud die Nähe zu Ranabar dominiert.

Zu den Unendlichen Traumebenen, die durch Träumen von überall auf Magira erreicht werden können, haben alle Lesvodi eine besondere Beziehung. Der FELS inmitten des Golgoloach bildet einen einzigartigen greifbaren Übergang. Jeder Lesvodi träumt; wichtige Träume können einem erfahrenen Ahnenrufer Einblick in das Geschick ganzer Sippen und Dörfer geben. Obwohl die Ahnenrufer die körperliche Traumreise der Karagh Lesvodi, der Träumer von Lesvod, nicht beherrschen, haben sie doch dessen ungeachtet eine bemerkenswerte Fähigkeit entwickelt, ihre eigenen Träume zu lenken.

### LAUFBAHNEN

Folgende Laufbahnen gibt es im Land der Lesvodi und der Karagh Lesvodi.

---

#### AHNENRUFER

Ahnenrufer der Dörfer und Sippen in Lesvod tragen die Verantwortung für die Rituale der Anrufung und die Interpretation der Antworten. Sie sammeln das Wissen in Geschichten und manches Mal in der Zauberschrift der Wissenden, dem nicht weit verbreiteten Schriftgut der Lesvodi, und tragen es solcherart über die Generationen weiter. Das Wissen und die Macht der Rufer zeigt sich in ihren Möglichkeiten, auch alte, fast baumgewordene Volkhy zu rufen und deren Erwidierungen zu deuten. Ahnenrufer können Träumer (Karagh) rufen und finden, Traumwesen begegnen und sie bitten, ihre Botschaften zu übermitteln.

Lesvodische Ahnenrufer beherrschen damit konkret Informations- und Heilmagie, die sie über die Ahnen, das Land und die Träume wirken. Damit ist der Ahnenrufer an das Land Lesvod gebunden und könnte in der Ferne Schwierigkeiten haben seine Kräfte zu wirken.

---

#### LESVODISCHES SIPPENMITGLIED

Lesvodische Sippenmitglieder sind Jäger und Sammler. Damit steht ihnen eine breite Palette an Fähigkeiten zu Verfügung wie Spuren lesen, Schleichen, Tierkunde und Pflanzenkunde.

---

#### VOLKHVY

Volkhy nennt man die sagemwobenen und selten gesehenen Mittler des Waldes der lesvodischen Sippen. Sie sind durch eine Symbiose mit der parasitären Khira-Blüte Teil des gewaltigen Bewusstseins des Golgoloach geworden und verwandeln sich mit der Zeit selbst in einen der riesigen Bäume, aus denen der Zauberwald besteht.

Der Preis für diese Kräfte ist hoch, denn der Wirt verwandelt sich unendlich langsam, aber unaufhaltsam in einen Baum. Die Haut wird mit der Zeit immer borkiger und rindenartig, die Bewegungen und Gedanken langsamer und träge, bis der Volkhy schließlich gänzlich stehen bleibt, seine Wurzeln in die Erde senkt und die Verwandlung in einen Baum endgültig vollendet hat.

#### Laufbahn-Wert

- 0 / Wanderer
  - o Normale Menschenform. Die Berührung mit der Khira (Blüte eines Lesgoloach) war vor kurzer Zeit. Die Khira ist evtl. als Blüte am Körper oder „Tattoo“ sichtbar.
- 1
  - o Normale Menschenform, erste Hautveränderungen können aufmerksame Beobachter sehen.
- 2

- Normale Menschenform. Die Haut besteht jetzt am ganzen Körper aus Borke, die Schutz+1 gewährt.
- 3
  - Normale Menschenform. Die Borke wird dicker und bietet Schutz+2, verlangsamt aber auch gleichzeitig, so dass du Initiative-1 hast und 1,5m/Runde weniger Bewegung.
- 4
  - Eingeschränkte Menschenform, sehr individuell umsetzbar. Zum Beispiel könnte ein Bein zum Ast geworden sein, aus einem Arm wächst die erste Luftwurzel, usw. Diese Körperteile sind aus Lesholz und bieten entsprechende Vorteile (z.B. Schaden+1). Die Auswirkungen der Borke sind wie beim Laufbahn Wert 3.
- 5 / Baum
  - Der Volkhy hat das letzte Stadium erreicht und schlägt irgendwo Wurzeln. Er wird faktisch zum NPC.

Volkhy können die gesamte Flora & Fauna des Waldes beeinflussen, formen, befragen. Zusätzlich beherrschen sie eingeschränkt Wissensmagie durch den Kontakt zum kollektiven Bewusstsein aller Volkhy und des Golgolo.

---

## MÄCHTIGE/R DER TRÄUME

*An dieser Stelle möchte ich ein grundsätzliches Problem aufzeigen. Es gibt Laufbahnen, die einzigartig sind. Jeder Karagh (Mächtige/r der Träume) weiß von allen anderen Karagh. Wenn wir andere Karagh zulassen, die bisher in unserer Simulation im Rahmen des Clans „Träumer von Lesvod“ nicht aufgetaucht sind, bleiben diese im Rollenspiel und haben keine Auswirkungen auf unsere Magira Simulation. Diesen Umstand wird es sicher auf die ein oder andere Art in vielen Clans geben. Es geht hier nicht nur um Spielercharaktere, sondern auch um Nicht- Spielercharaktere. Wenn ein Spielleiter einen Traumgeborenen „benötigt“, der den Traum aspekt des Kriegers repräsentiert, hat dies ebenfalls KEINE Auswirkung auf die Simulation. Die Enzyklopedie ist und bleibt beim jeweiligen Clan. Auf der anderen Seite wäre es natürlich förderlich für Geschichten in Follow, wenn Abenteuer dokumentiert werden und in Form von Geschichten Magira bereichern, alles in Absprache mit dem relevanten Clan.*

Ein Mächtige/r der Träume kann die Kräfte der Karagh Lesvodi ausüben, für die sie einen Vorteilswürfel erhalten. Diese hängen immer mit den Traumebenen zusammen und ermöglichen nur Wirkungen, die über Träume und den Schlaf erfolgen können. Karagh Lesvodi sind in der Lage zwischen der Traumebene und der realen Ebene mit ihrem Geist zu wechseln und dort bewusste Handlungen durchzuführen. Für die Anwendung schwächerer Kräfte muss der Karagh das Ziel sehen ggf. sogar berühren. Erst ab Ebene 2 ist er in der Lage über die Traumebenen hinweg, die Träume weit entfernter Wesen oder Wesen im Wachzustand (und damit die Träume in der folgenden Nacht) zu beeinflussen. Voraussetzung ist immer, dass er dieses Wesen irgendwann persönlich kennengelernt hat. Es folgen Kräfte Beispiele.

### Alltägliche Kräfte

Tagtraum: das Ziel in Sichtweite blickt ins Leere und träumt vor sich hin. WM-1 für Wahrnehmung.

### Ebene 1

Erholsamer Traum: das Ziel in Sichtweite hat einen äußerst erholsamen Schlaf und heilt über Nacht zusätzlich 1W6 LP.

Albtraum 1: das Ziel in Sichtweite hat einen Albtraum, der ihm WM-1 auf alle Handlungen beschert für den folgenden Tag.

Albtraum 2: das Ziel in Sichtweite hat einen Albtraum über ein bestimmtes Wesen. Wenn ihm dieses Wesen am folgenden Tag begegnet, hat es Angst davor und flieht oder ist gelähmt.

Traumbotschaft: der Karagh kann einer ihm bekannten Person eine Botschaft in den Traum schmuggeln. Das Ziel erinnert sich nach dem Aufwachen daran.

Traumgefängnis: der Karagh hält eine Person in seiner Nähe 1W6 Stunden länger im Schlaf gefangen als der normale Nachtschlaf andauert.

## Ebene 2

Albtraum aus der Ferne: der Karagh schickt dem Ziel, das er persönlich kennt, einen Albtraum über die Traumebenen. Wirkungen wie alle Alpträume Ebene 1 möglich.

Traumgefängnis aus der Ferne: der Karagh hält das Ziel, das er persönlich kennt, über die Traumebenen in einem Traumgefängnis. Wirkung wie Traumgefängnis Ebene 1.

Traumwesen beschwören: der Karagh nimmt sich vor dem Schlafen vor von welchem Traumwesen er träumt. Dieses Wesen begleitet ihn am nächsten Tag und die folgende Nacht und unterliegt seiner Kontrolle. Auf Ebene 3 gewirkt, könnten auch mächtigere Traumwesen beschworen werden z.B. ein Eisriese.

## Ebene 3

Reise über die Traumebenen: der Karagh betritt die Traumebenen und verlässt sie an einem anderen Ort über den Traum einer ihm bekannten Person.

Mächtiger Albtraum: der Karagh sendet einer Person Nacht für Nacht einen Albtraum. Nach der ersten Nacht erwacht es mit einem SP, nach der zweiten mit 2 SP usw. Ist das Maximum der LP erreicht, stirbt das Ziel im Schlaf.

---

## TYPISCHE STANDARD LAUFBAHNEN

für Lesvodi sind Holzfäller, Flößer, Köhler, Holzschnitzer.

## GABEN & SCHWÄCHEN

---

### GRÜNER DAUMEN (GABE)

Du hast eine überdurchschnittliche Intuition beim Umgang mit Pflanzen und Kräutern. Du erhältst einen Vorteilswürfel, wenn es um Anbau, Analyse und Verarbeitung von Pflanzen und Kräutern geht.

---

### HOLZVERSTÄNDNIS (GABE)

Vorteilswürfel für handwerkliche Tätigkeiten mit Holz.

---

### TRAUMGLÄUBIG (SCHWÄCHE)

Du bist abergläubisch auf alles, was du im Traum gesehen und erlebt hast. Du nimmst Träume übertrieben ernst und wirst sie als Prophezeiung oder nahendes Schicksal deuten. In entsprechenden Situationen agierst du mit einem Nachteilswürfel.

## WESEN

Es gibt keine nichtmenschliche Wesen gibt, die speziell für Lesvod zu nennen sind.

---

## TRAUMGEBORENE

Traumgeborene sind Wesen, die die Traumstadt von den Unendlichen Traumebenen aus betreten haben, vom FELS berührt wurden und damit die Fähigkeit erlangt haben, in manifester Form auf Magira zu wandeln. Sehr oft repräsentieren sie den Archetyp eines Wesens, von dem regelmäßig geträumt wird.

## FLORA & FAUNA

---

### KHÔS

Bei den Khôs handelt es sich um legendäre Raubvögel mit rötlichen Federn, die über Lesvod kreisen. Sie erreichen gewaltige Spannweiten von bis zu zwölf Metern, haben einen sehr langen gefiederten Schwanz und zählen zu den größten Tieren des Landes. Die Khôs, von denen es immer nur dreizehn gibt, sollen die Herren über die dreizehn den Lesvodi bekannten Winde sein, was ihnen den Beinamen "Windherren" bzw. "Herren der Winde" eingebracht hat. Die Khôs leben und nisten auf den Wipfeln des Golgolo. Im Rollenspiel sollte ein Khôs als sehr mächtig bis unbesiegbar eingesetzt werden.

---

### YARI/YARY

Schwarzbär

Stärke 2, Geschick 2, Initiative 1, Nahkampf 2, Verteidigung 1, Lebenspunkte 8, Schaden 1W6+2, Schutz 1W6-3

---

### CHAST

Wald-Stiere mit buschigen Mähnen. Die Chast werden von den Lesvodi Sippen als Nutztiere eingesetzt, insbesondere um die Holzbrecher Schlitten zu ziehen.

Stärke 3, Geschick 0, Initiative 0, Nahkampf 0, Verteidigung 0, Lebenspunkte 3, Schaden 1W6+3, Schutz 0

---

### GURAND

Kleine, höchstens vier Handbreit große Waldschweine mit vier Hauern.

Stärke 0, Geschick 0, Initiative 0, Nahkampf 0, Verteidigung 0, Lebenspunkte 2, Schaden 1W3, Schutz 0

---

### SIZNA

Kleine, flinke Hirsche.

Stärke 0, Geschick 0, Initiative 0, Nahkampf 0, Verteidigung 0, Lebenspunkte 1, Schaden 1, Schutz 0

---

### HACHANH

Fuchs Art mit rotbraunem Fell, ist ein hervorragender Kletterer.

Stärke 0, Geschick 0, Initiative 0, Nahkampf 0, Verteidigung 0, Lebenspunkte 1, Schaden 1, Schutz 0

---

### KACHA

Luchsartige Wildkatze, nachtaktiver Jäger mit überraschend großen Augen.

Stärke 0, Geschick 0, Initiative 0, Nahkampf 0, Verteidigung 0, Lebenspunkte 2, Schaden 1W3, Schutz 0

---

### YRANT

Waldschafe, die von vielen Sippen als Nutztiere gezüchtet werden.

Stärke 0, Geschick 0, Initiative 0, Nahkampf 0, Verteidigung 0, Lebenspunkte 2, Schaden 1, Schutz 0

---

### DZAZNA

Riesenschildkröten

Stärke 0, Geschick 0, Initiative 0, Nahkampf 0, Verteidigung 0, Lebenspunkte 3, Schaden 1, Schutz 1W6

---

## LESBAUM

Vorherrschende Baumart in Lesvod, die über ein besonders hartes und dunkles Holz verfügt.

---

## LESGOLOCH

Hauptbestandteil des Golgoloach sind die Lesgoloach-Bäume. Diese werden im Gegensatz zu den normalen, in Lesvod vorkommenden Lesbäumen bis zu 2000m hoch. Zusätzliche Stabilität erhalten diese Bäume durch Luftwurzeln, die sich im Boden oder anderen Ästen (sowohl mit eigenen als auch mit denen von benachbarten Lesgoloach) verwurzeln. Auf diese Weise ist die Gesamtheit aller Lesgoloach untereinander vernetzt, sodass sie eine riesige, zusammenhängende Struktur bilden.

---

## KHIRA / FRUCHT DES LESBAUMS

Bei der Khira handelt es sich um die parasitäre Blüte der Lesgoloach. Die leichenblasse Khira, von den Lesvodi auch „Traumbraut“ genannt, stellt gleichzeitig das Fortpflanzungsorgan der Baumriesen dar. Wenn ein Lebewesen von ihr befallen wird, gräbt sie ihre Wurzeln in das Fleisch ihres Wirtes, was für diesen in den meisten Fällen den Tod binnen weniger Tage bedeutet. Stirbt der Wirtskörper, so entsteht aus seiner Leiche ein neuer Baumriese. In seltenen Fällen wird das befallene Wesen jedoch für würdig empfunden und die Khira geht eine symbiotische Beziehung mit ihrem Wirt ein, die diesem Langlebigkeit sowie besondere Kräfte verleiht und ihn mit dem Kollektivbewusstsein des Golgoloach verbindet (siehe Laufbahn Volkvhy). Der Preis für diese Kräfte ist hoch, denn der Wirt verwandelt sich unendlich langsam, aber unaufhaltsam in einen Baum.

---

## NSCS

---

## LESVODISCHER KRIEGER

Die traditionellen Waffen lesvodischer Krieger sind Kurzschwerter, Äxte sowie Speere aus polierten Lesholz. Ihre Rüstungen bestehen meist aus Leder, das mit geschnitzten Lesholzplättchen besetzt ist.

---

## LYSANDER

Graman von Mokosch, Mitglied des ranabarischen Drachenordens, formte die Gemeinschaft der Karagh, sandte den Tross aus, Gründer der Schule Sindras. Lysander hat den Titel des Gramans von Mokosch abgelegt und wandert durch die Lande.

---

## RANKAN

Geboren in Worda im Nor Lesvods, Mitglied des ranabarischen Drachenordens, Saprass von Lesvod, Anführer der Rebellion des freien Nor, Kniaz von Lesvod.

---

## TROSS

Tross der Träumer, Tross der Karagh Lesvodi oder nur Tross wird die fahrende Gauklertruppe genannt, die Lysander im Jahre 33 ndF ausgesandt hat, um in Magira die Träume zu nähren und zu mehrern – und um seinem Traum von einer gewaltfreien und friedlichen Welt ein Stück näherzukommen. Der Tross, der ganz Magira bereist, zeichnet sich vor anderen Schaustellerzügen neben seiner ungeklärten magischen Natur dadurch aus, dass sich ihm einige Karagh Lesvodi angeschlossen haben und mit diesen auch einige äußerst fremdartige, fantastische Kreaturen aus den Traumebenen. Mit ihren besonderen Fähigkeiten machen sie jede Vorstellung des Trosses zu einem ganz besonderen Erlebnis.

Wie genau die Magie des Trosses funktioniert, bleibt Gegenstand von Spekulation. Manche reden von einem "Fenster in die Traumebenen", das während einer Darbietung des Trosses geöffnet werde. Andere dagegen vertreten

die Ansicht, dass der Tross von einer nach Magira hin offenen Traumbene umgeben sei. Damit erklären sie sich die merkwürdigen Phänomene, die den Tross begleiten. So scheinen die Naturgesetze im Umfeld des Trosses außer Kraft gesetzt zu sein. Hinzu kommt, dass der Tross sich willkürlich und sprunghaft fortbewegt und teilweise recht große Distanzen im Nu zurücklegt, teilweise lange Zeit gleichsam "verschollen" ist.

## ARTEFAKTE & ORTE

---

### KHARANVYV

Mythischer Schlitten Rankans. Es handelt sich um einen großen Streitwagen auf Kufen, die auf rätselhafte Weise immer über Eis zu gleiten scheinen. Er ist aus schwarzem Lesholz gezimmert und übersät mit Schnitzereien. Gezogen wird der Kharanvyv von drei riesigen Yari, großen lesvodischen Schwarzbären. Der größte dieser Bären, der Rankans Unterbewusstsein beherbergt, heißt Lesari. Der Schlitten kann die Kraft der Ebene 3 „Reise über die Traumbenen“ für den Lenker ausüben.

---

### GOLGOLOCH

Der Golgoloch ist ein Zauberwald, der ungefähr ein Drittel des Landes Lesvod im Mir-Sud bedeckt und über ein eigenes Kollektivbewusstsein verfügt. Im Sud grenzt er an den Strom Strivoi und wird durchzogen vom Fluss Dvoras. Die bis zu 2000m hohen Lesgoloch bilden untereinander ein Ast- und Wurzelgeflecht, so dass mehrere bewohnbare Ebenen entstehen. Inmitten des Golgoloch liegt der FELS und die Traumstadt Dvorsch Bakhvy.

---

### AHNENHAIN

Ahnenrufer wirken ihre Kräfte mit WM+1 an diesen Orten.