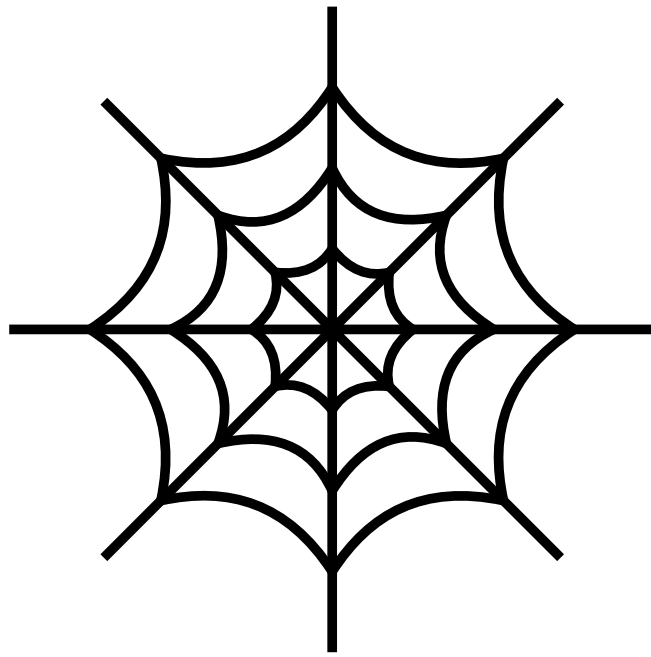


Lycosas Wegenetz



Lycosas Wegenetz

Auf ihren Reisen erreichen die Wanderprediger der göttlichen Zwillinge nahezu alle Ecken unserer wunderschönen Insel. Tatsächlich verfügen sie in der Regel über eine ausgesprochen gute Ortskenntnis, doch ist dies nicht der einzige Grund, warum sie fast immer sicher ihren Weg finden. Viele von ihnen nutzen ein Hilfsmittel, das von den Garethjas, wenn sie es denn überhaupt einmal zu Gesicht bekommen, in ihrem Unwissen meist als seltsamer Kultgegenstand abgetan wird. Ein Gelehrter, der sich auf der Spur der

Rächerinnen Lycosas währte, sah in dem Wegenetz gar ein Gebetsnetz zu Ehren Lycosas.

In Wahrheit handelt es sich um eine Karte aus Schnüren, die aber ihren Ursprung möglicherweise tatsächlich der Beobachtung von Spinnen, die sich in ihrem Spinnennetz bewegen, verdankt. Wie eine solche Karte funktioniert und wie man sie erstellen kann, darum soll es im weiteren Text gehen, liebe Bruderschwestern.



Entstehung des Wegenetzes

Würde man sich alle Wege und Pfade Maraskans von einer Position weit über der Insel anschauen, so würde ihr Anblick sicher zumindest entfernt an die Fäden eines riesigen Spinnennetzes erinnern. Manch ein Forscher hat schon versucht, die Gestalt dieses Wegenetzes einzufangen und festzuhalten. Auf dem Festland, aber auch in den vier Städten der Exilanten, werden dazu meist gezeichnete Karten benutzt, die das Land mit seinen Wegen jeweils so zeigen, wie Grors Auge es einstmals erblicken wird. Wer jedoch einmal seinen Weg durch den Dschungel gesucht hat, der weiß, dass solchen meist auch noch recht teuren Stücken in der Wärme und Feuchte kein langes Leben beschieden ist. Was nicht vom Schimmel zersetzt wird, fällt meist den Käfern zum Opfer, wobei oft schon ein Regenguss ausreicht, die sorgfältigen Striche unleserlich zu machen.

Es heißt, eine Schülerin Lycosas wäre zur Zeit der Tyrannei der Priesterkaiser die erste

gewesen, die einen Weg fand, ohne Papier oder Pergament eine Karte der Wege ihrer Umgebung anzufertigen. Es ging ihr dabei allerdings wohl weniger um die Praktikabilität einer solchen Karte, sondern darum, dass die enthaltenen Informationen für das uneingeweihte Auge kaum zu erkennen, geschweige denn zu nutzen sind. So ist es nicht verwunderlich, dass die Technik zum Erstellen solcher Karten mit der Zeit auch ihren Weg zu



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Die Lizenzbedingungen des verwendeten Fan- und Kartenpakets finden sie [hier](#).

Priesterschaft und Bruderschaft fand, die beide ebenfalls versuchen, Wissen vor den Augen Uneingeweihter zu verbergen.

Für die Herstellung des klassischen Wegenetzes werden haltbare Seidenfäden benutzt, die nach einem speziellen System verknüpft werden. Statt Seide wird in einfacheren Varianten aber auch mit dünnen Lederschnüren gearbeitet. Diese sind jedoch weniger haltbar und müssen häufiger ausgetauscht werden.

Wie erfolgt nun die Verknüpfung und wie kann man eine solche Karte lesen? Das Prinzip ist sehr einfach: Jeder Ort und jede Wegkreuzung bilden die Knoten des Netzes. Die Fäden stellen wiederum die Wege und Pfade zwischen den Orten und Kreuzungen dar. Die Länge der Fäden wird dabei durch die Dauer bestimmt, die eine Wanderung zwischen den beiden Punkten benötigt. Um diese gut abmessen zu können, wird meist der Zeigefinger der rechten Hand eines Reisenden als Maßstab genommen: Ein Faden, der gerade

so lang ist, dass er einmal ganz um das unterste Glied des Fingers gewickelt werden kann, steht für etwa acht Wegstunden, was in etwa einem Reisetag entspricht.

Die Entstehung eines Netzes versteht man wohl am besten, wenn man sich anschaut, wie neue Wege in das Netz eingebunden werden. Reist der Priester von einem ihm bekannten Ort einen neuen Weg entlang zu einem neuen Ort, so bindet er nach der Ankunft einen neuen Faden ins Netz, dessen eines Ende an dem Knoten befestigt wird, der für den bereits bekannten Ort steht. Die passende Länge des Fadens bestimmt er durch Umwickeln seines Zeigefingers. Bricht er nun von diesem neuen Ort auf und erreicht er über einen weiteren Weg einen ihm bereits bekannten Ort, so verbindet er das Ende des noch losen Fadens mit dem Knoten des bekannten Ortes. So wächst nach und nach das Netz, indem immer weitere neue Orte und Wege eingebunden werden.

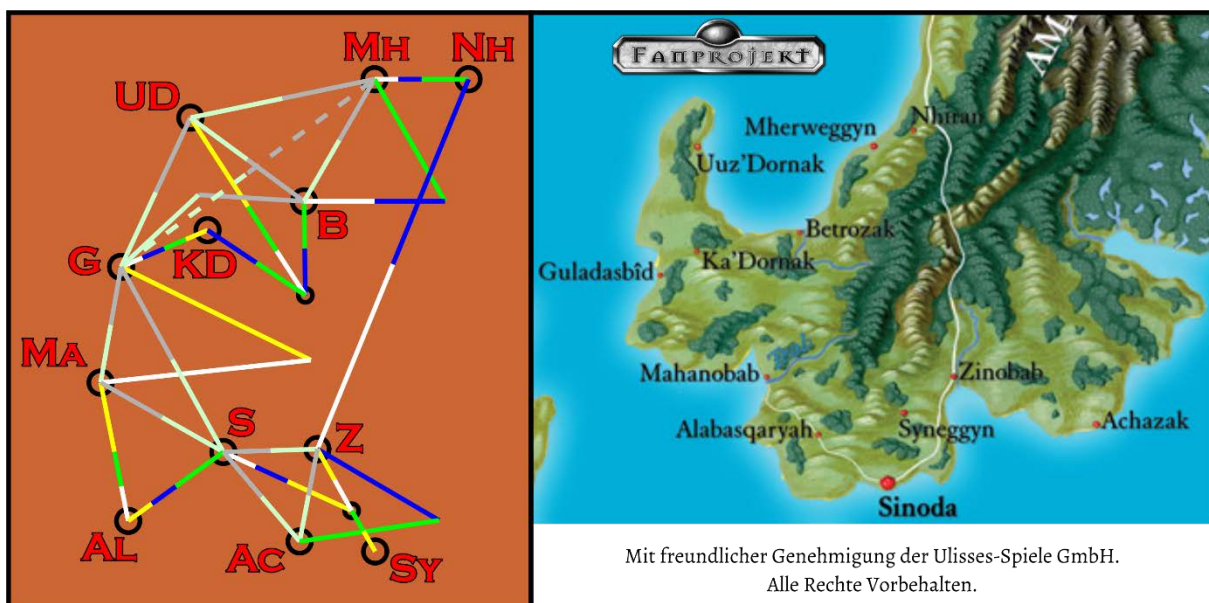


Abbildung 1 - Links eine schematische Darstellung des Netzes für den rechts dargestellten Kartenausschnitt. Türkise Linien sind Schiffsrouten in Sonnenuhrrichtung um die Insel, graue Linien solche in die Gegenrichtung, die anderen Farben stehen für die Himmelsrichtungen der Landwege (N: weiß, O: blau, S: gelb, W: hellgrün). Der Einfachheit halber sind in der Abbildung die Farben der Wegqualitäten weggelassen worden. Normalerweise würde die Qualität die Fadenfarbe bestimmen und die Richtungen als farbige Fäden in der Nähe der Knoten um diesen Hauptfaden gewickelt. Weitere Erklärungen dazu siehe auch im Text.

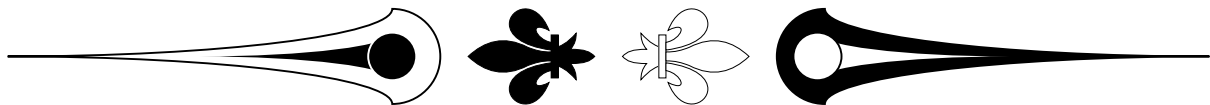
Einsatz des Wegenetzes

Wie kann das Netz aber nun helfen, einen bestimmten Weg zu finden? Dies geht sehr einfach: Man suche die beiden Knoten, die für den Startpunkt und den Zielpunkt der Reise stehen. In den Wegenetzen sind diese meist durch kleine Anhängsel markiert, z. B. eine beschriftete Holzperle oder eine Muschel mit eingeritztem Symbol, die an den Knoten befestigt werden. Hat man beide Knoten, so hält man jeden mit einer Hand fest und zieht das Netz vorsichtig auseinander. Schließlich erhält man eine straffe Verbindung zwischen den beiden Knoten.

Reist man entlang der Wege und Orte, die durch die Fäden und Knoten dieser straffen Verknüpfung symbolisiert werden, nutzt man den schnellsten Weg zwischen Start- und

Zielort. Wickelt man sich die erhaltene Strecke um den Finger, bekommt man außerdem einen guten Hinweis auf die Reisedauer.

Besondere Netze bieten dabei noch Anpassungsmöglichkeiten. Bei ihnen sind zumindest die wichtigen Orte keine reinen Knoten, sondern Ringe. Strecken, deren Reisedauer z. B. von der Jahreszeit oder der Art der Reise abhängt, werden so nicht fest verbunden, sondern nur eingehakt. So kann es zwischen zwei Orten zwei unterschiedlich lange Fäden geben, deren Länge die Strecke bspw. bei Regen oder Trockenheit angibt, oder bei Reise zu Fuß oder zu Pferd. Je nach den aktuellen Bedingungen hakt man nun den passenden Faden ein und macht den unpassenden los.



Das Lesen zwischen den Knoten

Meist tragen die Fäden weitere Markierungen, die dem Kundigen Aufschluss über den jeweiligen Weg geben. Diese Markierungen erfolgen meist durch kleine gefärbte Fäden, die man an passender Stelle an die Wegefäden knotet. Auch die Wegefäden selbst können gefärbt sein, wobei dies meist nur bei sehr gleichförmigen Wegen passiert.

Die Farben sind häufig eine Angabe für die Qualität der Straße oder des Pfades. Ein guter Weg wird meist durch einen grauen Faden angezeigt, ein ordentlicher Weg durch einen braunen Faden, ein schmaler Pfad im Dschungel dagegen durch einen dunkelgrünen Faden und ein Bergpfad durch einen roten Faden. Seewege können auch auftauchen und werden in blauer Farbe ergänzt – hell für häufig nutzbare Strecke, dunkel für eine Strecke, auf der wenige Schiffe verkehren.

Auch die Richtung eines Weges wird oft durch Farben kodiert, sodass man als Reisender erkennen kann, auf welchem Weg man einen Ort verlassen soll. Geht der Weg nach Norden, wird ein weißer Faden am Ortsknoten um den Wegefaden geknotet, geht er nach Süden, dann nimmt man einen eierdottergelben Faden. Der Westen wird durch einen blauen Faden, der Osten durch einen hellgrünen Faden angezeigt. Liegt der Weg eher zwischen zwei der Himmelsrichtungen, so werden Fäden für beide Richtungen befestigt. Ein Weg nach Nordwesten erhält also einen weißen und einen blauen Faden. Bei Seewegen wird meist mit einem türkisnen Faden angezeigt, dass man in Drehrichtung der Sonnenuhr (W–N–O–S) unterwegs ist, während die Gegenrichtung (W–S–O–N) einen hellgrauen Faden erhält.

Auch besondere Plätze können im Netz markiert werden. Liegt auf der Strecke ein wirklich guter Lagerplatz, so wird meist eine kleine Perle an der Stelle befestigt. Gibt es eine gefährliche Stelle, so wird dort ein Dorn

angebracht. Nahezu jeder Nutzer eines Wegenetzes hat hier aber einen eigenen Code, sodass man bei fremden Netzen nicht immer gleich erkennt, was für was steht.



Vergessene und geheime Orte

Mehr als einmal soll es passiert sein, dass Orte vor Entdeckung geschützt werden sollten, entweder, weil sie gefährlich waren, oder weil an ihnen etwas Wichtiges war, das zerstört oder gestohlen werden konnte. Wege zu solchen Orten sollten nicht in Wegenetzen zu finden sein, denn auch wenn wohl kaum ein Unkundiger überhaupt ahnt, was die Bedeutung der Netze ist, würde so dennoch unnötig die Gefahr einer Entdeckung erhöht.

Die Stadt Asboran ist ein solcher geheimer Ort. Die Bruderschaft sorgt deshalb dafür, dass kein Wegenetz einen Hinweis auf Wege zur Stadt zeigen wird. So ist es allen Bruderschwestern hier verboten, neue Wegenetze anzulegen, die die Stadt oder Orte in direkter Nähe enthalten. Es soll inzwischen einige Wanderpriester geben, die das noch neue und fremde Land erschließen und dabei auch neue Wegenetze anlegen, doch zeigen diese nur die besiedelten Gebiete der Fremdjis, nicht aber die Region, in der unser verborgener Ort liegt.

Auch in der Heimat soll der Schutz mancher Orte und Wege nach der Ankunft der Haffajas verstärkt worden sein. So wurden aus den Wegenetzen manche Fäden entfernt, die besondere Wege symbolisierten, die den Eindringlingen unbekannt bleiben sollen. Es gilt als nahezu sicher, dass die verderbten Diener der Ungeschaffenen einzelnen

Bruderschwestern durch Folter das Wissen um die Wegenetze abnehmen konnten. Bevor ein Wegenetz aber dem Feind in die Hände fallen kann, sollte es besser vernichtet werden, indem man es dem Feuer übergibt.

Es halten sich jedoch Gerüchte über die versteckten Wegenetze früherer Priester, die, richtig gelesen, noch heute den Weg zu Orten weisen können, wo verschollene Schriften oder versteckte Täler ihrer Entdeckung harren mögen. Ob ein solches Netz ohne tiefere Kenntnis der alten Verschlüsselung heute aber überhaupt noch verständlich wäre, ist schwer zu sagen.

Eine weitere Variante des Netzes soll allerdings auch heute noch gerade in den Städten Verwendung finden, um den Weg zu geheimen Versammlungsorten zu weisen. Dabei handelt es sich in der Regel um Armbänder, die eine bestimmte Holzperlenreihenfolge haben. Die Farbe der Perlen gibt dabei die Himmelsrichtung vor, die Anzahl die Zahl der Wegkreuzungen oder Schritte, die man in die Richtung gehen muss. Alle diese Wege fangen an einem bekannten Startpunkt an, bspw. einem Brunnen oder Tempel der Zwillinge. Soll ein Treffen an einem geheimen Ort stattfinden, so werden die Armbänder wie Schmuck an die Eingeweihten verteilt, die nun anhand der Perlen den Weg zum Treffpunkt finden können.

Regeltechnisches

Hier ein paar Vorschläge, wie man das Wegenetz regeltechnisch nach DSA5-Regeln am Spieltisch einsetzen kann. Das Wissen um **Lycosas Wegenetze** stellt regeltechnisch ein **Geheimwissen** dar, das man mit etwa **2 AP** veranschlagen kann.

Die Netze kommen in 6 Qualitätsstufen daher. Jeder der folgenden Besonderheiten erhöht die QS des Netzes um 1:

Besonderheiten

- * Enthält die Information zur Länge der Reisedauer zwischen den verknüpften Orten.
- * Die Qualität der Strecken ist über die Fadenfarbe markiert.
- * Die Richtungen der Strecken sind mit farbigen Fäden markiert.
- * Besondere Reiseumstände durch Jahreszeit oder Witterung sind über zusätzliche Fäden vermerkt.
- * Gute Lagerplätze und Herbergen sind markiert.
- * Gefahrstellen sind markiert.

Will man das Netz benutzen, um für eine Reise die beste Route zu finden, so bedeutet dies eine einfache Probe auf *Fesseln* für jeden Reiseabschnitt. Für je zwei QS der Probe sind außerdem spätere *Wildnisleben*-Proben zum Finden von guten Lagerplätzen um eins erleichtert, wobei man aber nur so viele QS erreichen kann, wie das Netz enthält. Ein Patzer bei dieser Probe beschädigt das Netz, so dass seine nutzbare QS um 1 sinkt (Erschwernisse aufgrund der Komplexität des Netzes, die ebenfalls durch die QS dargestellt werden, verändern sich dadurch nicht!).

Treten auf der Reise besondere Vorkommnisse auf (wie gefährliches Gelände, unübersichtliches Gelände), so kann das Netz, wenn es Informationen über diese Punkte

enthält (siehe Besonderheiten), vor diesen gewarnt haben. In diesem Fall sollte eine erfolgreiche Probe zur Reiseplanung des Abschnitts einen Bonus oder eine zusätzliche Probe zum Erkennen der Gefahr geben.

Das Erstellen eines Netzes (also: Hinzufügen von neuen Strecken der passenden Qualität) erfordert eine *Fesseln*-Probe, die um die QS der Information erschwert ist. Bei einem Scheitern hat man die Information nicht sinnvoll anbringen können und wieder entfernt. Bei einem Patzer hat man das Netz so beschädigt, dass der maximale Nutzen aus dem Netz um eine QS gesenkt wird, bis man es repariert. Sinkt die QS des Netzes auf 0, ist es zerstört.

Das Reparieren eines Netzes erfordert eine *Fesseln*-Probe, die um die QS des Netzes erschwert ist. Für jede QS aus dieser Probe kann man eine nicht nutzbare QS reparieren. Ein Patzer bei dieser Probe senkt die nutzbare QS des Netzes aber ebenfalls um 1.

Um ein fremdes Netz nutzen zu können, muss man zunächst die Information erschließen. Dazu ist eine erfolgreiche *Geographie*-Probe erschwert um die Netz-QS nötig. Hat der Held über die abgedeckte Region keinerlei Wissen (bspw. bei einem Thorwaler, der ein maraskanisches Netz nutzen möchte und zum ersten Mal auf der Insel ist), dann kann der Spielleiter den Einsatz ohne weitere Hilfe durch kundige Personen auch einfach untersagen. Ein Netz, das man regelmäßig nutzt, sollte nach einer gewissen Zeit nicht mehr als fremd gelten – dies sollten Spieler und Spielleiter miteinander absprechen.

Schließlich kann ein Spielleiter auch festlegen, das bestimmte geheime oder unbekannte Orte im Netz verzeichnet sind und erst durch dessen Nutzen entdeckt werden können.