

Wie man fliegende Teppiche erträglich macht

Viele Meister neigen dazu, fliegende Teppiche in ihren Runden ganz zu verbieten oder ihr Vorkommen auf "zwei im Besitz des Kalifen und einer bei Khadil Okharim" zu beschränken. Und zwar deshalb, weil ein fliegender Teppich im Besitz der Heldengruppe diese angeblich "allmächtig" machen oder jedenfalls "Abenteurer aushebeln" würde. Es ist aber nun einmal so, daß es in Aventurien fliegende Teppiche gibt (sie kommen in Spielhilfen, Abenteuern und dem av. Boten vor), und daß die Dinger zum Flair des Landes der ersten Sonne gehören.

Betrachten wir einmal die offiziellen Angaben:

Es gibt laut *Mysteria Arkana* (Seite 100) ein Dutzend Familienbetriebe von Teppichknüpfern, die die richtigen Muster kennen. Von diesen verfügt nur die Hälfte über die nötige Magiebegabung (Magiedilettanten), um fliegende Teppiche zu knüpfen. Einen einzigen Ein-Personen-Teppich herzustellen dauert ein halbes Menschenleben; ein solcher Teppich kostet 5000 Dukaten. An anderer Stelle (*Roman "Der Lichtvogel"*, S. 55) ist von fliegenden Teppichen die Rede, die noch aus der Zeit des Diamantenen Sultanats stammen, also mindestens tausend Jahre alt sind. Offenbar sind die Dinger also sehr haltbar.

Es gibt also etwa 6 Flugteppichknüpfereien. Man könnte jetzt vermuten, daß einige dieser Familien mehrere magiedilettantische Mitglieder haben, so daß sie mehr fliegende Teppiche knüpfen können. Andererseits sind einige Teppiche sicher größer, brauchen also länger. 6 Knüpfereien schaffen etwa alle 5 Jahre einen neuen Ein-Personen-Teppich, wenn man ein aventurisches "Menschenalter" mit 60 Jahren ansetzt. Bei einer Lebensdauer von mindestens tausend Jahren kommt man so auf etwa zweihundert fliegende Teppiche, die es insgesamt in Aventurien geben könnte. (Mehr, falls die Lebensdauer noch länger ist und/oder es früher mehr Knüpfereien dafür gab; weniger, wenn durch Magierkriege und/oder Inquisition viele vernichtet wurden.)

Es gibt so gesehen keinen Grund anzunehmen, daß fliegende Teppiche extrem selten seien. Der Anblick eines Teppichs, der vorbeifliegt, ist für einen Tulamiden zwar sicherlich nicht alltäglich, aber auch kein weltbewegendes Ereignis, das die Menschen in Panik ausbrechen läßt (während in Nordaventurien Menschenmengen zusammenströmen oder aber panisch fliehen und die Inquisition rufen dürften).

Ich bin übrigens nicht der verbreiteten Meinung, daß ein Teppich, der von seinem Besitzer überfordert oder schlecht behandelt wird, von dem darin wohnenden Luftgeist verlassen und so unbrauchbar wird, daß es also deswegen nur wenige fliegende Teppiche gäbe. Vielmehr ist das für den Teppichgeist sicherlich *sein* Teppich, von dem er einen absolut unerträglichen Passagier herunterwirft, um dann mit *seinem* Teppich davonzufiegen und sich einen sympathischeren Fluggast zu suchen.

Wie kann man aber nun einen Teppich im Besitz der Helden so gestalten, daß der Meister etwas Kontrolle darüber hat? Zunächst einmal kann man nicht einfach auf den Basar gehen und einen fliegenden Teppich kaufen. Etwas schwieriger sollte es für die Helden schon sein, einen zu bekommen. Schließlich wollen sehr viele Aventurier einen haben und überbieten sich mit Preisen (und eventuell Diebstahlsversuchen und Erpressung), wenn mal einer angeboten wird. Die Helden haben keinen *Anspruch* darauf, einen fliegenden Teppich zu bekommen, nur weil sie "Helden" sind und einige Meisterpersonen auch solche Teppiche haben. Zweitens hat nicht jeder fliegende Teppich die gleiche Größe und Tragkraft. Ein Ein-Mann-Modell ("fliegende Briefmarke") mit vielleicht 100 Stein Tragkraft (ein durchschnittlicher Tulamide mit etwas Ausrüstung paßt drauf, ein kräftiger Thorwaler nicht mal ohne Ausrüstung) stört das Spielgleichgewicht weniger als das Standardmodell für vier bis sechs Personen. (Außerdem sind solche kleinen Teppiche sicherlich billiger, häufiger und daher leichter zu bekommen als große.) Der Teppich könnte auch durch einen leichten Fehler im Muster eine leichte Macke haben. Während ein meisterhaft geknüpfter Teppich "schnell wie der Wind" fliegen kann, bringt ein weniger gut gelungener es vielleicht nur auf das Tempo eines langsamen Fußgängers. Schließlich kann ein fliegender Teppich als beseeltes Artefakt auch einige charakterliche Eigenheiten, Vorlieben und Abneigungen haben. Als Luftgeist wird er sich höchst wahrscheinlich weigern, den Boden zu berühren (er schwebt also ständig) oder sich in feste Gebäude zu begeben – während die Helden durchs Dungeon laufen, muß der Teppich also draußen warten, wo ab und zu Diebe unterwegs sind. Genausogut könnte er eine Abneigung gegen alles Metall haben und sich strikt weigern, irgendeinen Metallgegenstand mitzunehmen (vom Zweihänder über den Geldbeutel bis zum Hosenkнопf). Diese allgemeine "Erz-Abneigung" könnte sich auch auf Zauberer, die das Element Erz gewählt haben, und sogar auf Zwerge erstrecken (die ja sowieso nicht fliegen sollen), so daß nicht unbedingt die ganze Heldengruppe den Teppich nutzen kann. Eher humoristisch wäre die Marotte, sich ab und zu ohne ersichtlichen Grund einzurollen - mit dem Passagier darin, wenn einer draufsaß. Falls der Heldengruppe auch eine Hexe angehört, könnte der Teppich eine Affäre mit deren Besen anfangen, was beide zeitweise unbrauchbar machen könnte. Besonders verbreitet sollen Teppichgeister vom Typ "tulamidischer Beamter" sein, die nicht losfliegen, bevor man sich mit einer CH-Probe und guten Worten bei ihnen eingeschmeichelt und sie mit ein paar ASP Bakschisch bestochen hat, und die dann auch nur träge dahinzockeln und obendrein täglich einen Mittagsschlaf halten.

Wie kommt nun ein Held zu einem fliegenden Teppich?

Ob man in einem alten Gemäuer einen finden kann? Wohl eher nicht. Luftgeister fühlen sich in engen Räumen über längere Zeit nicht wohl, verlassen ihre Teppiche und verduften.

Natürlich könnte man einen stehlen oder erbeuten. Da, wie oben ausgeführt, fliegende Teppiche nicht extrem selten sind, sollten die Helden in Südostaventurien ab und zu Menschen begegnen können, die einen besitzen. Dies sind dann aber in der Regel ziemlich reiche und mächtige Leute, oft auch Magier, denen man ihr Fluggerät nicht so leicht wegnehmen kann. Es mag auch sein, daß der Teppich seinen alten Besitzer lieb gewonnen hat und, wenn er geraubt wird, zu ihm zurückfliegt. Sollte der Vorbesitzer von den Helden erschlagen worden sein, könnte es sein, daß der Teppich den Mörder nicht tragen mag. Die Begegnung mit einem Menschen, der einen fliegenden Teppich besitzt, führt also nicht automatisch dazu, daß das gute Stück in den Besitz der Helden übergeht.

Schließlich könnte auch ein Teppich zum Kauf angeboten werden. Sei es, daß ein neuer fertig geworden ist, oder daß ein alter Teppich von seinem verschuldeten (oder höhenängstlichen) Besitzer oder aus dem Nachlaß eines Verstorbenen verkauft wird. Daß so etwas selten vorkommt (also nur dann, wenn der Meister es für angebracht hält), dürfte klar sein. Ebenfalls klar sein sollte, daß der Andrang der Käufer sehr groß wird. Ich denke, daß es zu einer Versteigerung mit Mindestgebot kommen könnte, die lange vorher in weitem Umkreis bekannt gemacht wird, damit sich zahlreiche zahlungskräftige Interessenten einfinden. Da fliegende Teppiche etwas typisch Tulamidisches sind, werden sie sicherlich in den Städten Fasar, Rashdul, Khunchom und Thalisa hergestellt und angeboten; vielleicht auch noch in Selem und in Süd-Aranien. Möglicherweise steht eine solche Versteigerung unter der Schirmherrschaft der Phexkirche, zumal Phex für viele Tulamiden auch der Gott der Magie ist. Aber wie teuer wird es? Das kann man folgendermaßen abschätzen: Eine Handwerkerfamilie (etwa 10 Personen) stellt etwa alle 30 Jahre einen fliegenden Teppich für eine Person her, den sie verkaufen kann. Vom Erlös muß sie also die nächsten 30 Jahre bis zum nächsten Teppich leben können. (Es sei denn, sie arbeitet sowieso fest im Auftrag und Gewahrsam eines Fürsten.) Dies kann man mit den Lebenshaltungskosten, die man auch für seine Heldengruppe ansetzt, verrechnen. So kommt man auf den Mindestpreis. Nach oben sind keine Grenzen gesetzt, wenn sich genügend Interessenten finden. Die offizielle Angabe ist: 5000 Dukaten pro Person Tragkraft; in meinem Aventurien mit geringeren Lebenshaltungskosten setze ich eher 2000 Dukaten an.

Wie auch immer die Helden zu einem fliegenden Teppich kommen mögen - wenn er allzusehr stört, kann er gestohlen werden, kaputt gehen (die Borbarad-Motte frißt nur magische Fasern :-), sich Urlaub nehmen oder sich für immer schmollend von den Helden abwenden. (siehe oben)

Die Bedienung - das Steuern und Anhalten

Ein fliegender Teppich ist keine Maschine. Er ist beseelt, sollte also in der Regel über etwas Einfühlungsvermögen verfügen und mitdenken. Einem nicht allzu dummen Teppich sollte von selbst klar sein, welche Flugmanöver (Looping, plötzliches Bremsen) er unterlassen sollte, um seine Passagiere nicht abzuwerfen. Kein Teppich ist so unfähig, daß er gegen eine Wand fliegt. Es soll allerdings ab und zu Exemplare geben, die etwas schwer von Begriff sind; ganz selten sogar richtig böswillige...

Es gibt drei Möglichkeiten, einen Teppich zu steuern: Wirklich gute Teppiche spüren die Gefühle ihres Besitzers, lesen also aus seinen Gedanken die gewünschte Richtung, Flughöhe und Geschwindigkeit. Andere reagieren auf Gewichtsverlagerung (neigt der Passagier sich nach rechts, biegt er rechts ab, usw.); dies will gelernt sein und erfordert zumindest zu Anfang saftige Proben auf das Talent "Fliegen". Einige Teppiche hören nur auf gesprochene Befehle; auch hier braucht man viel Übung (Fliegen-Proben) für die Feinabstimmung von Richtung und Geschwindigkeit.

Übrigens weigert sich ein fliegender Teppich jederzeit, den Boden zu berühren. Schließlich ist er von einem Luftgeist beseelt. Er schwebt also von selbst ständig, auch im aufgerollten Zustand und auch, wenn niemand auf ihm sitzt, denn nur in der Luft fühlt er sich wohl.

Reparatur und Pflege

Das ansonsten bei Teppichen übliche Ausklopfen entfällt natürlich bei einem fliegenden Wesen, das sich selbst ausschütteln kann. Festsitzender Dreck (z.B. Blutflecken) muß aber umgehend entfernt werden, denn Teppiche sind bekanntlich sehr gern sauber. Nicht umsonst ziehen alle Tulamiden und Novadis immer die Schuhe aus, bevor sie einen mit Teppichen ausgelegten Raum betreten - selbst, wenn es nur ganz normale Teppiche sind. (Wiederholt wurden mittelländische Gesandte, die diese Regel nicht beachtet hatten, an den Höfen von Sultanen und Kalifen hingerichtet.) Bei leichter Verschmutzung mag hier vorsichtiges Bürsten oder ein feuchter Lappen mit Seife helfen. Dicker Dreck und hartnäckige Flecken müssen magisch entfernt werden, um die Fasern zu schonen (OHNE SEIFE, BÜRSTE, BAD - Reinigung durch Zaubertat).

Einen beschädigten Teppich kann man in der Werkstatt, die ihn hergestellt hat, reparieren lassen. Eine notdürftige Schnellreparatur läßt sich mit dem Zauber OHNE AHLE bewerkstelligen, sofern man die nötigen Fäden in den richtigen Farben hat. Wenn der Teppich nach erheblichen Schäden wiederhergestellt wird, kann es sein, daß sich sein Charakter dadurch ändert. Wird der Teppich allerdings der Länge nach durchgehauen, oder ist

er durch großflächige Abnutzung regelrecht fadenscheinig, dann ist er für den Luftgeist kein Zuhause mehr und läßt sich nicht mehr reparieren.

Aussehen

Fliegende Teppiche können durchaus unterschiedlich aussehen. Es gibt welche mit Troddeln, Fransen oder glattem Rand; große und kleine; sehr längliche und fast quadratische; kurz geschorene und welche mit langem, flauschigem Flor. Das Verhältnis von Seiden- zu Wollfäden ist bei jeder Teppichknüpferfamilie anders, und auch Farben und Muster sind verschieden. Allen gemeinsam ist ein hoher Anteil an gelben Fäden, denn gelb ist die Farbe des Elementes Luft. Ebenfalls unverzichtbar sind Fäden von magischen Metallen. Das sind keine massiven Drähte, sondern Seidenfäden, die mit dünner Metallfolie oder Metallstaub beklebt werden; üblich ist eine Legierung von Silber oder Mondsilber mit Mindorium. Diese Grundelemente bilden zusammen mit anderen Farben komplizierte, dicht verschlungene Muster, an denen Fachleute oft erkennen können, aus welcher Werkstatt ein Teppich kommt.

Für alle, die sich gern überraschen lassen, eine Würfelprozedur für fliegende Teppiche:

empfohlener Grundpreis: 2000 Dukaten pro 100 Stein Tragkraft (pro Person ohne viel Gepäck)

Auf diesen Grundpreis kommt je nach Qualität noch ein Auf- oder Abschlag; das sind die angegebenen Prozentzahlen weiter unten. Die Prozent-Angaben werden erst zusammengezählt und dann mit dem Grundpreis verrechnet. Das ist wie gesagt das *Mindest*gebot für eine Versteigerung.

Größe und Tragkraft: Man braucht mindestens einen Rechtschritt Teppich pro Person. Je mehr der Teppich tragen kann, desto größer, auffälliger und sperriger ist er also. (Zerschneiden ist nicht möglich; davon geht er kaputt.) Auf einem ganz winzigen ein-Mann-Teppich sitzt man natürlich auch nicht so bequem.

W 20

- 1 Der Teppich trägt nur eine leichte Person (70 Stein Tragkraft insgesamt).
- 2-6 Der Teppich trägt eine Person (100 Stein Tragkraft insgesamt).
- 7-9 Der Teppich trägt eine Person mit normaler Ausrüstung (auch über 100 Stein, falls die Person selbst mehr als 100 Stein wiegt; jedoch nicht über 200 Stein). (+ 5 %)
- 10 200 Stein Tragkraft
- 11 300 Stein Tragkraft
- 12-15 400 Stein Tragkraft (+ 10 %)
- 16 500 Stein Tragkraft (+ 10 %)
- 17 600 Stein Tragkraft (+ 20 %)
- 18 700 Stein Tragkraft (+ 30 %)
- 19 800 Stein Tragkraft (+ 40 %)
- 20 900 Stein Tragkraft (+ 50 %)

Geschwindigkeit

W6

- 1-2 "schnell wie der Wind" und beliebig regulierbar (+ 50 %)
- 3 maximal wie ein galoppierendes Pferd, beliebig regulierbar (+ 10 %)
- 4 maximal wie ein laufender Mensch, regulierbar
- 5 Spaziergängertempo (- 5 %)
- 6 Spaziergängertempo; der Teppich muß außerdem ständig ermahnt werden, sonst hält er an (- 30 %)

Vorlieben und Abneigungen gegenüber Personen

2 W6

- 2 Der Teppich duldet nur rothaarige Frauen auf sich. (- 50 %)
- 3 Der Teppich duldet nur Kinder auf sich. (- 20 %)
- 4-5 Der Teppich läßt sich nur von Kindern oder Rothaarigen steuern. (- 20 % bei Einpersonenteppichen)
- 6-9 Dem Teppich ist egal, wer auf ihm sitzt.
- 10 Der Teppich nimmt weder Zwerge noch Erz-Elementaristen mit.
- 11 Der Teppich nimmt nur Magiebegabte mit. (- 5 %)
- 12 Der Teppich nimmt nur Tulamiden mit.

sonstige Abneigungen

W6

- 1-2 keine weiteren Abneigungen
- 3-4 der Teppich duldet keinen Dreck auf sich, keine ungewaschenen Leute, staubigen Schuhe, tropfendes

Waffenöl, Blut o.ä.

5 Der Teppich duldet keine Schuhe auf sich, nicht mal verstaut im Handgepäck (- 5 %)

6 Der Teppich duldet keinerlei Erz auf sich, nicht mal eine Münze oder einen Hosenknopf (schon gar keine Waffen aus Metall) (- 10 %)

Marotten

W20

1-5 keine Marotten

6-8 Der Teppich begibt sich in kein Gebäude, keinen Behälter oder sonst einen Ort, wo er sich eingeengt fühlt. (- 5 %)

9 Jeden Tag um die Mittagszeit hält der Teppich W3 Stunden Mittagsschlaf.

10 In jeder Vollmondnacht macht der Teppich allein einen Ausflug in große Höhen, danach kommt er zurück.

11 Der Teppich ist sehr anhänglich; er weicht seinem Besitzer nie von der Seite. (Recht lästig beim Anschleichen, in der Kneipe, beim Tanzen, ...) (- 10 %)

12-16 Vor jedem Start muß der Teppich mit Schmeicheleien überredet werden, loszufliegen. (Probe auf Bekehren, Betören, Feilschen oder Lügen)

17 Der Teppich verlangt für jeden Start W6 ASP. (- 10 %)

18 Nach dem Start steigt der Teppich sofort auf mindestens zwei Meilen Höhe und fliegt in dieser Höhe. (- 10 %)

19 Ab und zu rollt der Teppich sich mitten im Flug zusammen; die Fluggäste rollt er dabei in sich ein. (- 50 %)

20 Ab und zu (Meisterentscheid) wirft der Teppich seine Fluggäste unvermittelt ab. (- 90 %)

Steuerbarkeit (losfliegen, anhalten, Geschwindigkeit, Richtung, Höhe)

W20

1-3 Der Teppich läßt sich allein durch Gedanken lenken.

4-7 Der Teppich läßt sich allein durch Körperhaltung und Gewichtsverlagerung lenken.

8-9 Der Teppich läßt sich mit gesprochenen Kommandos in Tulamidya lenken.

10-12 Der Teppich läßt sich mit gesprochenen Kommandos in Urtulamidya lenken. (- 5 %)

13-14 Der Teppich läßt sich mit gesprochenen Kommandos (Tulamidya) lenken, aber es dauert immer ein paar Sekunden, bis er den Befehl ausführt (auch beim Bremsen). (- 5 %)

15-17 Der Teppich läßt sich sowohl mit gesprochenen Befehlen (Tulamidya) als auch durch Gewichtsverlagerung lenken oder indem er die Gedanken seines Besitzers wahrnimmt, und er kann auf Kommando allein nach Hause fliegen. (+ 50 %)

18 Dito, und er kann auch allein jeden Ort wiederfinden, wo er schon einmal war. (+ 100 %)

19 Dito, aber wenn man ihn länger als sieben Tage allein läßt, sucht er sich einen anderen Besitzer. (+ 50 %)

20 Dito, und wenn Raschtuls Atem (heißer Wüstenwind) weht, verweigert er jeden Befehl. (+ 10 %)

Charakter

W20

1-5 Der Teppich ist insgesamt brav und gehorsam.

6-7 Der Teppich friert leicht; er fliegt nicht in kalten Wüstennächten, im Gebirge oder in Nordaventurien. (- 10 %)

8 Der Teppich ist eitel; er präsentiert sich gern vor Publikum, will bewundert, gelobt, gestreichelt und immer auf Hochglanz gebürstet werden.

9 Der Teppich ist albern; er macht gern dumme Späße mit seinem Besitzer und neckt arglose Passanten. (- 10 %)

10-13 Der Teppich ist faul und versucht sich vor Arbeit zu drücken. (- 5 %)

14 Der Teppich ist treu und anhänglich; wenn er gestohlen wird, kommt er zu seinem Besitzer zurück. (+50 %)

15-16 Der Teppich ist wild, fliegt gern Loopings und andere gewagte Manöver, fliegt gern bei Sturm, Sandsturm und Gewitter und bockt, wenn man ihn lange zum Langsamfliegen zwingen will. (- 5 %)

17 Der Teppich ist feige; er fliegt nicht bei Sturm, nicht in der Nähe von Greifvögeln, und flieht großräumig vor Kämpfen und Dämonen. (- 5 %)

18-19 Der Teppich ist wasserscheu; er fliegt nicht bei Regen, Schnee oder Nebel. (- 5 %)

20 Der Teppich ist intelligent und hat ein eigenes Bewußtsein; er kann Schriftzeichen auf sich bilden und sich so mit seinem Besitzer unterhalten. Er versteht etwas von Elementarmagie und ist ein Meister im Kamelspiel und Garadan. Allerdings fordert er entsprechend anspruchsvolle Unterhaltung. (+ 100 %)