

ARCHETYPEN

DER RONDRA-GEWEIHTE

AUS DONNERBACH

Das sanft gewellte Land schien friedlich und verlassen, doch Antarion traute Näljavenas Urteil. Die Nivesin glitt mit ihrem Hund neben ihn, um von ihrem Kundschaftergang zu berichten. "Es sind sieben. Sie kommen von dort drüben.

Noch haben sie uns nicht entdeckt", meldete die Nivesin. Antarion nickte. "Das ist gut. Wenn sie nicht wissen, wie nahe sie uns sind, können wir sie in der Senke in einen Hinterhalt lo..."

Das helle Bellen von Sapeïdras Hund erklang hinter ihnen und machte seinen Plan zunichte. "In die Niederhöhlen mit der Töle!", fluchte Antarion und sprang auf.

Jetzt blieb nicht mehr viel Zeit. "Ferkinas!", brüllte Antarion seinen Gefährten zu, als er zu ihnen lief, sein Gepäck auf den Rücken seines Pferdes warf und die Zügel der verdutzten Sapeïdra in die Hand drückte. Jetzt gab es nur eine Lösung! Energisch befahl er: "Nimm die Tiere und das Gepäck und führe die anderen den Hang hinauf in die Senke. Es gibt nichts, was du hier noch tun kannst. Ich werde hier bleiben und ..."

Die Aves-Geweihte schüttelte ihren Kopf. "Oh nein! Du wirst nicht hier bleiben und Thalionmel spielen, Antarion! Ihr Rondra-Priester seid doch alle gleich. Kaum seht ihr eine Schlacht, wittert ihr einen Weg in Rondras Hallen! Ich werde nicht gehen und dich hier deinem Schicksal überlassen! Es gibt immer eine andere Lösung!"

Antarion ließ sie aussprechen. "Deine Sorge ehrt mich. Ich werde hier sicherlich nicht 'Thalionmel spielen', denn ein Heiliger bin ich nicht. Außer mir sind wir noch mindestens drei gute Kämpfer, du aber gehörst nicht dazu. Also nimm die Tiere und verstecke dich mit Nazir und Olthonia in der Senke." Erleichtert nickte die Zyklopäerin und gehorchte – endlich. "Und, Sapeïdra!", auf seine Worte wandte sie sich noch einmal zu ihm um. "Wenn der Körper noch einen Laut von sich gibt, werde ich sein Blut nach der Schlacht mit Freuden Rondra opfern!"

Der entsetzte Blick der Aves-Geweihten sagte ihm, dass sein feiner Humor im Moment an sie verschwendet war. Doch er hatte keine Zeit mehr zu diskutieren.

Gemeinsam mit den restlichen Kämpfern der Truppe lief Antarion ein wenig bergan. "Nälja, du gehst links zwischen die Bäume, Kingombo rechts. Nerida, du hältst mit mir die Mitte. Wir werden die Ferkinas erwarten. Ich kenne ihre Sitten – wenn ich den Anführer zum Zweikampf fordere, ersparen wir uns möglicherweise eine blutige Schlacht. Nälja ist für die Warnschüsse zuständig und springt wenn nötig mit Duri und Kingombo aus dem Gebüsch. Dabei dürft ihr gerne möglichst bedrohlich knurren. Verstanden?" Die drei anderen nickten. "Gut. Und noch etwas: Wir machen das auf meine Art, das heißt keine gezielten Pfeile, sondern nur Warnschüsse", sein Blick fiel auf das Blasrohr am Gürtel des Utulu, "kein Gift, und wenn sich der Häuptling auf das Duell einlässt, werde ich das allein ausfechten, egal zu welchem Ende. Klar?" Er hatte das seinen Gefährten bereits früher erklärt, und selbst wenn sie seine Gründe nicht verstanden, nickten sie nun erneut und besetzten ihre Positionen.

Von Antarion fiel sämtliche Anspannung ab, als er sich mit Nerida gut sichtbar auf dem Hang aufstellte, das Schwert vor sich in den Boden gerammt, die Rechte zur Faust geballt zum Rondragruß über dem Herzen. 'Herrin', betete er leise, 'dein sind Herz, Arm und Schwert, und deinen Willen will ich fügen. Schenke mir die Kraft, meinen Schwur zu erfüllen: Schwert und Schild der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft zu sein. Hilf, dass mein Plan gelingt, und das Blut eines starken Ferkinakriegers wird mein Opfer an dich sein. Dein in Ewigkeit!' Dann sang Antarion den Choral der Heiligen Ardare, und während die Ferkinas den Hang hinaufkletterten, spürte der Geweihte der Rondra, wie seine Göttin ihm ihren Segen erteilte.

HINTERGRUND

Der Donnerbacher Tempel legt nicht nur Wert auf die geistliche und körperliche Ausbildung der Novizen, sondern schult ganz besonders auch ihre Fähigkeit zum Einschätzen von Situationen und den angemessenen Reaktionen darauf. Schon beim Betreten des Tempelheiligtums unter dem Wasserfall des Donnerbaches kann ein Fehltritt möglicherweise das Leben kosten. Und wenn man gar das Leben anderer in Händen hält, dürfen keine Fehler passieren.

"HERRIN RONDRA, GIB MIR DIE KRAFT,
DEINEN WEG ZU GEHEN, OHNE ZU IRREN!"



Rondra verehrt man in Donnerbach als wilde Urgewalt, die ihre Macht durch die Regeln der Ehre zu zügeln versteht. Diese Ansicht wird auch auf die Menschen übertragen, denen die Codices der Götter gegeben wurden, um ein erträgliches Miteinander zu gewährleisten.

Neben der Ausbildung zum Geweihten machen sich die Novizen früh mit dem Leben und der Reise in der Wildnis vertraut, denn Donnerbach ist eine kleine Stadt am Rande der Zivilisation. Der Umgang mit Elfen aus den Salamandersteinen, Zwergen und sogar Orks aus Uhdenberg und Zaubern von der örtlichen Akademie sorgt für eine für Rondra-Geweihte recht tolerante Einstellung zu anderen Rassen und Professionen, selbst zu anderen Religionen. Nichtsdestotrotz dienen auch die Donnerbacher Priester Rondra bedingungslos, gehorchen ihren Gesetzen, verteidigen ihre Ehre und das Leben der Zwölfgöttergläubigen.



DER RONDRA-GEWEIHTE BEI SPIELBEGINN

LeP 32 AuP 33 KaP 24 MR 5 MU 13 KL 12 IN 14
CH 12 FF 8 GE 14 KO 14 KK 13 SO 8

Vor- und Nachteile • Akademische Ausbildung (Krieger), Geweiht (zwölfgöttliche Kirche); Autoritätsgläubig, Gebildet 5, Hitzeempfindlichkeit, Neugier 12, Moralkodex (Rondra), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche), Weltfremd (Politik, städtisches Treiben)

Talentspiegel • Anderthalbhänder (Rondrakamm) +10 (+12), Bogen +1, Dolche +5, Hieb Waffen +0, Infanteriewaffen +1, Raufen +7, Ringen +6, Säbel +0, Schwerter +7, Zweihandschwerter +3, Wurfmesser +0, Athletik +3, Klettern +4, Körperbeherrschung +3, Reiten +3, Schleichen +0, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +0, Singen +3, Sinnenschärfe +5, Tanzen +3, Zechen +1, Etikette +5, Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +6, Überreden +2, Überzeugen +4, Fährtsuchen +3, Orientierung +4, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +5, Brettspiel +5, Geographie +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +8, Heraldik +5, Kriegskunst +6, Magiekunde +4, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Muttersprache (Horathi) +10, Sprache Isdira +4, Sprache Nujuka +3, Sprache Tulamidya +4, I/S Kusliker Zeichen +4, Ackerbau +2, Heilkunde Wunden +4, Grobschmied +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +0, Schneider +0, Viehzucht +1

Liturgien • 12 Segnungen, Göttliches Zeichen, Initiation, Objekt-segen, Segnung der Stählernen Stirn, Ehrenhafter Zweikampf

Verbilligte Liturgien • Heiliger Befehl, Objektweihe

Sonderfertigkeiten • Aufmerksamkeit, Finte, Karmalqueste,

Liturgiekenntnis (Rondra) 4, Rüstungsgewöhnung I,

Talentspezialisierung Anderthalbhänder (Rondrakamm),

Wuchtschlag

Kampfwerte • Anderthalbhänder (Rondrakamm) 15/13, Schwerter 12/11, Raufen 12/11

Ausrüstung • Kettenhemd, Wappenrock mit Spange, feste Stiefel, Reisekleidung, geweihter Rondrakamm, Schwert, Dolch, Feldflasche, Geldbeutel, Waffenpflegutensilien, Lederrucksack; Handgeld 90 Heller

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG

Wie alle Rondra-Priester trägt der Donnerbacher ebenfalls den weißen Wappenrock mit der roten Löwin darauf über dem ober-schen-kellangen Kettenhemd, dazu evtl. einen Kettenkragen und einen Helm mit weißem Busch, eine Lederhose, schwere Stiefel und Handschuhe sowie einen roten Umhang. Standessymbol ist die Schwertfibel, die den Rang des Priesters verrät (siehe Buch GKM Seite 34). An Ausrüstung trägt der Donnerbacher Priester alles bei sich, was man zu einem Lager in der Wildnis benötigt: Feuerstein und Zunderkästchen, eine Decke, eventuell eine Fackel oder Stürmlaterne, Wasserschlauch und Brotbeutel sowie Pflegeutensilien für Leder- und Rüstungsteile (Fette, Lappen, Lederriemen, eine Ahle, eine Zange, einen Schleifstein etc.). Steter Begleiter ist das *Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung*. Bewaffnet ist er immer mit dem Schwert, dem Rondrakamm und einem Dolch, der sowohl zum Essen wie auch für Zeremonien verwendet wird. Oft lassen die Priester das Haar zu einer löwengleichen Mähne lang wachsen, viele Männer schaben sich den Bart.

ZITATE DES RONDRA-GEWEIHTEN

“Das Leben ist ein steter Kampf. Wer dabei in seiner Wachsamkeit erlahmt, wird ihn verlieren.”

“Diese Menschen stehen unter dem Schutz der Göttin Rondra. Mein Leben bürgt für ihre Sicherheit!”

“Herrin Rondra, gib mir die Kraft, deinen Weg zu gehen, ohne zu irren!”

DIE NIVESISCHE SCHAMANIN

Seit Tagen kämpfte sich die kleine Reisegruppe erbittert durch die Berge. Näljavena waren die kargen Felsen Heimat und gestrenge Freunde zugleich, sie respektierte, aber fürchtete sie nicht. Ihr Körper war gestählt und ihr Geist durch jahrelange Disziplin und Meditation auch zu den härtesten Strapazen in der Lage. Duri, tapfere Begleiterin vieler Jahre, lief an ihrer Seite. Die Steppenhündin war jung und kraftvoll; der Gewaltmarsch der letzten Wochen schien sie nicht im Mindesten geschwächt zu haben – im Gegensatz zu Praiokles, dem vierbeinigen Begleiter ihrer Gefährtin Sapeïdra. Ihre Gefährten waren selten in so anstrengendem Gelände unterwegs. Näljavena war sich bewusst, dass Gedeih und Verderb der Gruppe allein von ihr abhingen. Dazu kam, dass sie schon mehrmals den Ferkinas nur knapp entronnen waren, und dieses kriegerische Volk hatte an Antarions Pferd deutlich gemacht, dass es keine Gnade kannte.

Näljavena hielt inne, kniff die Augen zusammen und ließ ihren Blick über die Bergflanken wandern. Zwischen den Bäumen zu ihrer Linken regte sich etwas, und ein Heulen durchschnitt die klirrende kalte Bergluft. Das Herz der Schamanin machte einen Satz – Wölfe! Den Pirtinaj sei Dank, auch hier im Tulamidenland lebten die Geschwister der Menschen! Doch ein Blick auf ihre Freunde zeigte Näljavena, dass diese ihre Freude nicht teilten.

„Runter mit den Waffen!“, herrschte Näljavena ihre Gefährten an. „Sie wollen verhandeln. Ich gehe zu ihnen.“ „Bei Rondra, Nälja, sie werden dich in der Luft zerreißen!“, fuhr Antarion sie an. Doch Näljavena beachtete den Rondra-Geweihten nicht, löste sich von ihrer Gruppe und stapfte unbeirrt durch den schneidenden Wind auf die Sandwölfe zu. Sie kniete nieder und bot dem Anführer des Rudels, einem hellen Rüden, ihre Kehle dar. Er nahm ihre Geste an und gebot seinem Rudel mit Mühe Einhalt. Das Rudel war ausgezehrt und halb wahnsinnig vor Hunger. Näljavena lauschte den knurrenden Lauten des Leitwolfes und verstand. Die Schamanin schluckte hart, rieb ihr Gesicht an dem struppigen Pelz des Tieres, erhob sich langsam und kehrte zu ihren Gefährten zurück. Was sie zu berichten hatte, würde Sapeïdra nicht gefallen. „Es ist nicht mehr weit bis zum Flachland. Die Wölfe werden uns an den Ferkinas vorbei führen. Es gibt nicht viel, was wir ihnen im Gegenzug bieten können. Wir haben keine Karene. Das Rudel wird nicht akzeptieren, dass es ganz auf Nahrung verzichten muss. Wir geben ihnen Duri und Praiokles.“ Sie nahm Duri am Halsband und deutete dann auf Sapeïdras Hund, der sich wimmernd zu Füßen der Aves-Geweihten zusammengekauert hatte. „Nein!“ Sapeïdra kniete nieder und legte schützend den Arm um ihren Begleiter. „Doch“, entgegnete Näljavena kalt, und ein Knurren entrang sich ihrer Kehle. Die sonst so warmen gelbgrünen Augen glänzten kalt. „Wir haben die Wahl: Wir sterben – wenn nicht durch die Wölfe, dann durch die Speere der Ferkinas – oder unsere Hunde sterben. So ist der Lauf der Welt, Sapeïdra. Ein Leben für ein anderes. Ich habe meine Wahl getroffen.“

„DU GLAUBST MIR NICHT?
ES KANN GEFÄHRLICH SEIN,
ÜBER DINGE ZU URTEILEN,
DIE MAN NICHT VERSTEHT.“

HINTERGRUND

Das Leben der Nivesen richtet sich nach der Natur und den Bedürfnissen ihrer Karenherden, mit denen sie durch die Steppen des aventurischen Nordens ziehen. Sie glauben an die Himmelswölfe und daran, einst an ihrer Seite durch die Ewiggrüne Ebene zu jagen. Die Existenz anderer Götter wird nicht bestritten, ihr Einflussvermögen für die Nivesen selbst aber als gering erachtet. Jeder nivesische Stamm ist untergliedert in Sippen, und jede Sippe hat einen eigenen Schamanen, den (männlichen) Kasknuk oder die (weibliche) Kaskju.

Schamanen sind innerhalb des Sippenverbandes hoch angesehen und werden von älteren Schamanen in langen Lehrjahren in die Wege der Geister eingewiesen. Nur wer die Entbehrungen des Körpers erlebt und die Schwäche des Geistes überwunden hat, kann die nötige Demut den Geistern gegenüber entwickeln.

Und spätestens bei der Schamanenweihe (die für gewöhnlich frühestens im Alter von 30 Jahren stattfindet) zeigt sich, ob ein Schamane seines Titels würdig ist und mit dem Beistand der Geister rechnen kann – denn ohne ihre Hilfe wird er den überaus gefährlichen Initiationsritus vermutlich nicht überleben. Die mächtigsten Wolfsgeister der Nivesen sind die schützenden Pirtinaj und die fruchtbringenden Gabetaj.

Jeder Nivese hat zusätzlich zu seinem eigenen Namen einen Wolfsnamen, der von den Schamanen vergeben wird und ihm seinen Platz in der Gesellschaft des Wolfsrudels zuweist. Manche Schamanen können sich selbst in Wölfe verwandeln, und einige unter ihnen wurden aus einer Verbindung von Nivese und Wolf gezeugt.

Die nivesische Schamanin ordnet sich der Natur und dem Willen der Geister bedingungslos unter. Sie weiß, dass nur überleben kann, wer sich den ehernen Gesetzen der Wildnis unterwirft – und dass es sinnlos ist, diese in Frage zu stellen.



DIE NIVESISCHE SCHAMANIN BEI SPIELBEGINN

LeP 29 AuP 38 AsP 26 MR 5 MU 14 KL 12 IN 14
CH 12 FF 12 GE 13 KO 14 KK 11 SO 7

Vor- und Nachteile • Astrale Regeneration I, Gebildet 1, Halbzauberer; Eingeschränkte Elementarnähe (Wind, Feuer, Eis), Höhenangst 6, Madas Fluch (1), Meeresangst 6, Neugier 6, Schlafstörungen (Vollmond), Weltfremd 8 (Zwölfgötter-Religion, Währung und Geld, Adelherrschaft)

Talentspiegel • Dolche +2, Hieb Waffen +5, Raufen +2, Ringen +2, Säbel +0, Speere +3, Wurfbeile +4, Wurfmesser +0, Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +5, Schleichen +2, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken +1, Singen +5, Sinnenschärfe +6, Skifahren +5, Stimmen imitieren +2, Tanzen +4, Zechen -2, Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Überreden +4, Überzeugen +6, Fährtensuchen +3, Fischen/Angeln +1, Orientierung +6, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +5, Geographic +3, Götter/Kulte +5, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +5, Rechnen +4, Sagen/Legenden +6, Sternkunde +5, Tierkunde +5, Muttersprache Nujuka +10, Sprache Garethi +7, Abrichten +4, Ackerbau +1, Boote Fahren +1, Gerber/Kürschner +2, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheiten +7, Heilkunde Seele +4, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +5, Hundeschlitten Fahren +4, Kochen (Tränke) +7 (+9), Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +5, Musizieren +4, Schneider +2, Viehzucht +2

Ritualkenntnis (Kaskjua): • Geister rufen 5, Geister bannen 4, Geister binden 4, Geister aufnehmen 4

Sonderfertigkeiten • Eiskundig, Regeneration I, Steppenkundig, Talentspezialisierung Kochen (Tränke), Verbotene Pforten, Weihe der Keule; Blick in Liskas Auge (II, rufen), Blick ins Geisterreich (I, rufen), Exorzismus (II, bannen), Geistheilung (II, bannen), Gesang der Wölfe (I, rufen), Macht der Elemente (III, rufen), Rat der Ahnen (I, rufen), Schutz der Jurte (II, binden), Rangild und Rissas Hochzeit (siehe Blutsbund; I, binden), Wegzeichen (I, binden), Wolfsruf (II, rufen)

Verbilligte Sonderfertigkeiten • Rituale: Weg des Windes (II, aufnehmen)

Kampfwerte • Hieb Waffen 11/10, Raufen 9/9, Wurfbeile 11

Ausrüstung • Lederkleidung mit Pelzbesatz, Schneeschuhe, Skier, Leder-, Bein- und Holzamulette, Löffel aus Bein und Schale aus Holz, trockene Farben in weiß, rotbraun und schwarz, Dolch, mittelgroße Knochenkeule, Wolfsfell, diverse Knochen und getrocknete Kräuter und Harze zum Verbrennen, Federn, Steinchen, Pelzstücke

Borbarads Schergen haben den Nivesen große Teile ihres Lebensraumes genommen und viele von ihnen getötet. Die Überlebenden mehrerer Sippen haben sich zu Verbänden zusammengeschlossen und ihren Lebensraum und den ihrer Tiere weiter nach Nordwesten verlagert. Auf diese Art und Weise haben viele Schamanen ihre Sippen und somit ihre Familien verloren – was die Wahrscheinlichkeit erhöht, einen nivesischen Schamanen in einer Abenteurergruppe anzutreffen.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Die Kleidung der nivesischen Schamanin ist die ihres Volkes: Reich bestickte Lederarbeiten mit Pelz verbrämt, auf dem Kopf eine nivesische 'Hörnermütze'. Was sie zum Rufen der Geister benötigt, trägt sie stets bei sich: berauschende Kräuter und eine Trommel, die ihr – unterstützend zu schamanistischem Gesang und Gebet – den Weg zu ritueller Trance und somit die Kontaktaufnahme mit den Geistern erleichtert. Ihre Keule besteht zumeist aus Horn – nicht selten aus den Knochen eines Karens oder auch eines Mammutons, ist über und über mit Symbolen verziert.



ZITATE DER NIVESISCHEN SCHAMANIN

“Du glaubst mir nicht? Es kann gefährlich sein, über Dinge zu urteilen, die man nicht versteht.”

“Es ist mir egal, ob du mich Priester, Geisterseher, Mediziner, Wolfsmann, Weissager oder Schamane nennst. Nur Scharlatan solltest du mich nicht nennen – denn das würde dir nicht gut bekommen.”

“Woher ich weiß, dass du deinen Bruder nicht getötet hast? – Er hat es mir gesagt. Und er heißt es gut, wenn du dich auch weiterhin um seine Frau bemühst.”

DER TULAMIDISCHE PHEX-GEWEIHTE

Fröhlich pfeifend ließ Nazir einen Silbertaler aus seiner Provision von Fingerbeuge zu Fingerbeuge tanzen, als er zu seinen Gefährten zurückkehrte, die um den niedrigen Teetisch ihres Raumes in der Karawanserei versammelt waren. Die Verhandlungen waren ganz gut gelaufen – jetzt musste er das Ergebnis nur noch seinen Begleitern schmackhaft machen.

Nazir ließ die Münze in die Luft schnellen und fing sie beim Fallen geschickt wieder auf, als Antarion fragte: "Und, wird uns der Prinz zu dem Grab führen?" Auch die anderen blickten auf und lauschten gespannt. Nazir schüttelte den Kopf. "Nein, er sagt, das widerspräche seiner religiösen Überzeugung."

"Mist", fluchte die Rabenkriegerin Nerida und schlug mit der Faust auf den Tisch. "Das war die letzte Spur. Und überhaupt: Was weiß der Novadi schon von religiöser Überzeugung? Vielleicht sollte ich ihm die mal einbläuen!" Dabei wanderte ihre Hand zu dem Rabenschnabel an ihrem Gürtel.

Nazir zuckte betont desinteressiert mit den Schultern. "Ich glaube, nicht, dass uns eine Fehde mit seiner Sippe jetzt viel helfen würde", begann er. "Aber ich habe dem Prinzen versprochen, dass wir seine zehnjährige Tochter zu ihrer Hochzeit nach Beysal bringen."

Der Rondra-Geweihte fuhr von der Sitzmatte auf und starrte Nazir an. "Wir sollen Botendienste für Ungläubige erledigen?" Sapeidra unterbrach Antarion, "Wir sollen ein Kind in eine Zwangshe führen?" Doch der Rondra-Priester ließ sich nicht beirren. "Hast du bereits vergessen, dass wir auf der Suche nach einem heiligen Artefakt sind?" Der Händler wich dem strengen und zornigen Blick aus. "Natürlich nicht", gab er zurück. "Aber der Prinz meinte, dass sein Vetter, der Vater des Bräutigams, eine tulamidische Tänzerin in Diensten halte, die eine Haarspange ihr eigen nenne, auf die die Augen seiner, also des Prinzen, Schwester gefallen sei, die mit ihrem Mann in Madrash lebt, und diese Haarspange würde diese Schwester gerne ihr eigen nennen." Nun sprang auch Nerida auf und fluchte mit zornesrotem Kopf: "Verdammt seiest du! Wir sollen für eine Novadi-Prinzessin einer Tänzerin die Haarspange klauen? Und wofür?"

Wieder ließ Nazir den Silbertaler über die Finger seiner Rechten tanzen. "Naja, weil die Schwester des Prinzen für diese Haarspange ihren Gemahl, einen machtvollen Handelsfürsten in Madrash, dazu bringen würde, uns als Begleitung für seinen nächsten Handelszug gen Thalusa anzuwerben, der durch die gefährlichen Ongalosümpfe zieht."

Die Gesichtszüge Antarions und Neridas wurde immer bedrohlicher, während die Nandus-Priesterin Olthonia unter ihren roten Locken in sich hineinschmunzelte. Doch Nerida hatte genug. Mit zwei Schritten war sie heran und schloss ihre eine Hand um den Hals Nazirs, während die andere zur Faust geballt vor seiner Nase verharrte. "Bei Boron, du verdammter Aufschneider – heißt das, dass du uns drei Aufträge besorgt hast, für die du vermutlich gut kassieren wirst, und wir dem Artefakt hinterher nicht näher sind als vorher?"

Hustend und röchelnd versuchte Nazir vergeblich, ihre Hand von seiner Kehle zu lockern. "Das habe ich nicht gesagt!", japste er, doch die finster dreinblickende Ordenskriegerin ließ nicht locker. "Aber der Gemahl von der Schwester des Prinzen hat einen Karawanenführer in seinen Diensten, dessen Großvater wohl in einem kleinen Dorf etwa auf dem halben Weg nach Thalusa lebt, und dieser Großvater ...", Nazir rang nach Luft, fuhr jedoch hastig fort, als die Faust zum Schlag ausholte, "ist ein weiser Mann, der mit im Khômkrieg unter dem Sultan, nämlich des Prinzen Vater, gedient hat, und ist nicht so religiös wie der Prinz und wäre eventuell auf die Fürsprache seines Sohnes und gegen einen Beutel Cheriacha bereit, uns zu dem alten Grab zu führen!"

Nerida ließ die Faust sinken und starrte ihn an. "Feilscher!", schimpfte sie, stapfte zum Tisch und ließ sich wieder auf ihren Sitz fallen.

Sich den Schweiß von der Stirne abwischend, ordnete Nazir seine Gewänder. Dann schnellte der Taler wieder in die Luft. Natürlich hatte Nerida Recht: Nebenbei würde das alles ein grandioses Geschäft für ihn werden.

"MEIN FREUND –
WÜRDTE ICH DICH
JEMALS ÜBER-
VORTEILEN?"

HINTERGRUND

Jeder Tulamide weiß mit Worten zu schmeicheln und zu überzeugen. Doch ein phexgeweihter Tulamide, der überdies das Kaufmannshandwerk erlernt hat, versteht mit einer wohlgesetzten Rede Berge zu versetzen. Das Überreden, Feilschen, Bestechen oder





Erpressen geht ihm so leicht von der Hand wie anderen Leuten das Brotschneiden, und so mancher arglose Geschäftspartner zahlt einen höheren Preis, als er je beabsichtigt hatte. Geschäfte machen ist der Lebensinhalt eines jeden Phex-Priesters. Niemals wird er sich einen lohnenden Handel entgehen lassen, es sei denn, am Horizont winkt bereits ein besserer. Mehr noch als der schiere Reichtum zählt jedoch der Weg zu ihm: Je höher das Risiko, je gewagter der Einsatz, desto breiter scheint Phexens Lächeln auf seinen Diener herab. Geht es jedoch um Leben und Tod, vergisst selbst ein Geweihter des gerissensten aller Götter den Profit schon einmal, um seinen Gefährten in Not beizustehen, denn heißt es nicht: Eine Hand wäscht die andere?

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Wie viele Tulamiden trägt auch der phexgeweihte Kaufmann von der novadischen Pumphase bis hin zu Liebfelder Gehröcken alles, sofern er meint, damit Eindruck schinden zu können. Verspricht er sich einen Vorteil, wird er als Bittsteller den zerfransen Mantel eines Bettlers überziehen, doch oft zeigt sich eine gediegene Garderobe bei Verhandlungen als vorteilhaft.

Für seine Rituale trägt der Phex-Geweihte ein Beutchen mit Mondstaub bei sich, je ein Kästchen mit Sternanis und Blauhimmelsstern, eventuell auch Edelsteine, einen grauen Seidenschleier und ähnliches.

Bei fast jedem Phex-Diener findet sich eine Tätowierung in Form eines Fuchses, Fuchskopfes, Mondes oder Sterns an einer meist leicht zu verbergenden Körperstelle. Viele tragen dazu ein Phexamulett aus Silber.

ZITATE DES PHEX-GEWEIHTEN

"Natürlich verstehe ich deine Situation – doch wie heißt die Redewendung? Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex!"

"Mein Freund – würde ich dich jemals übervorteilen?"

"Eine alte tulamidische Weisheit besagt, dass nur der wahrhaft frei ist, der willig seinem Herrn dient."

"Das Schmuckstück sieht genau so aus wie eines, das man Euch entwendet hat? Mein lieber Freund, da ist Phex ja wahrhaft mit Euch! So wird Eure Gemahlin dem verlorenen Stück gar nicht mehr nachweinen müssen!"

DIE TULAMIDISCHE PHEX- GEWEIHTE BEI SPIELBEGINN

LeP 27 AuP 29 KaP 24 MR 6 MU 13 KL 14 IN 13
CH 14 FF 12 GE 12 KO 12 KK 10 SO 9

Vor- und Nachteile • Besonderer Besitz: Verbindungen im Wert von 20 GP, Geweiht (zwölfgöttliche Kirche); Arroganz 5, Eitelkeit 5, Goldgier 7, Moralkodex (Phex), Neugier 7, Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)

Talentspiegel • Dolche +6, Hieb Waffen +0, Raufen +5, Ringen +2, Säbel +1, Stäbe +2, Wurfmesser +0, Gaukeleien +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +4, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +5, Singen +0, Sinnesschärfe +4, Tanzen +1, Taschendiebstahl +3, Zechen +0, Etikette +5, Gassenwissen +5, Lehren +5, Menschenkenntnis +7, Sich Verkleiden +4, Überreden (Feilschen) +10 (+12), Überzeugen +4, Fährtensuchen +0, Orientierung +2, Wildnisleben +0, Geographie +5, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +6, Heraldik +2, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +7, Rechnen +8, Rechtskunde +5, Sagen/Legenden +5, Schätzen +9, Sternkunde +5, Muttersprache Tulamidya +12, Zweitsprache Garethi +9, Sprache Atak +8, Sprache Thorwalsch +6, L/S Kusliker Zeichen +5, L/S Tulamidya +8, Alchimie +3, Fahrzeug Lenken +2, Handel +8, Hauswirtschaft +2, Heilkunde Wunden +0, Holzbearbeitung +0, Kochen +2, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +2, Schlösser Knacken +3, Schneider +0

Liturgien • 12 Segnungen, Sterne funkeln immerfort, Großer Eidsegen, Sternenglanz, Das Auge des Händlers, Phexens Wunderbare Verständigung

Verbilligte Liturgien • Mondsilberzunge, Buchprüfung

Sonderfertigkeiten • Liturgiekenntnis (Phex) +5,

Karmalqueste, Talentspezialisierung Überreden (Feilschen),

Verbilligte Sonderfertigkeiten • keine

Kampfwerte • Dolche 11/9, Raufen 10/9, Stäbe 7/9,

Wurfmesser 7

Ausrüstung • geschmackvolle, aber solide Kleidung, teure Ersatzkleidung, Umhang, Rucksack mit haltbaren Proviant für 3 Tage, Feldflasche, Tuchbeutel mit 2 Portionen verschnittenem Ilmenblatt, Dolch, Säbel, Kampfstab, 63 Silbertaler

DER SHOKUBUNGA-SCHAMANE

Kingombo hatte es kommen sehen. Nicht nur, dass seine Begleiter nicht an die Nipakau glaubten – als wäre Glaube nötig, um die Geister zu sehen –, schlimmer war, dass sie sie nicht achteten. Und das machte die Nipakau wütend.

Es hatte Zeichen gegeben: Zornige Luftströme zerzausten das lange Haar der Frauen, das Wasser ihrer Flaschen wurde bitter, und kleine Erdbrocken und Wurzeln ließen die Fremden stolpern. Doch noch immer wollten sie nicht hören.

Als er das zornige Zischen hörte, wusste er: Die Geduld der Nipakau war versiegt.

„Sei leise, ich muss lauschen. Da draußen ist eine Schlange. Du machst ihr Nipakau zornig!“, flüsterte er. Harsch fuhr ihn die Rabenkriegerin an: „Fang nicht schon wieder mit deinen Geistern an!“

Kingombo verdrehte die Augen, so dass man in dem finster schwarzen Gesicht für einen Moment nur mehr das Weiße der Augäpfel sah, und seufzte über so viel Unverstand. Der geschwätzig Tulamide entthob ihn einer Antwort.

Mit bleichem Gesicht deutete er in das Gebüsch und stotterte: „Da – da drüben kommt etwas!“

Es klingt wie ein Fass Wein, das sich durch den Wald wälzt – nur viel größer!“

Auch Kingombo lauschte wieder und nickte. Ein schweres Schleifen und Wälzen, wie vom Leib einer riesigen Schlange ...

Schreckerstarrt wisperte Olthonia: „Ich will deinen Nipakau die Füße küssen, Kingombo, wenn das kein Basilisk ist!“

„Ein Basilisk! Wir müssen weg! Allein Raidri Conchobair hätte es mit einem solchen Ungeheuer aufnehmen können!“, stotterte Sapeïdra furchterstarrt, während Olthonia trocken hinzufügte:

„Und der ist tot.“

Doch Kingombo stampfte seine große Knochenkeule auf den Boden und zischte seinen Begleitern zu: „Laufen ist dumm. Der Basilisk sucht nicht Opfer zum Fressen. Vielleicht wird er uns kleine Menschen nicht bemerken.“

Damit schlug sich Kingombo in die Büsche, entzündete mit einigen schnellen Handgriffen das Räucherharz in seiner Ritualschale und schlich in einem großen Bogen um die Stelle, aus der die Geräusche kamen. 'Kamaluq schützt den Mutigen', dachte er und näherte sich der Kreatur von hinten, während er sich panthergleich durch das Untergehölz schob. Der Gestank wurde fast unerträglich, so dass Kingombo einen tiefen Zug des harzigen Rauches in der Schale nahm und ein Würgen unterdrückte. Basiliskendunst tötete so sicher wie das Gift der Schlange, die die Städter Boronsotter nannten. Und wer seinen Leib berührte, dem verdorrte die Hand. So sagten die Alten. Einige Wimpernschläge später konnte der Utulu einen Blick auf die erstaunlich kleine Kreatur werfen. Es musste sich um ein Jungtier handeln. Vielleicht, so schoss es Kingombo durch den Kopf, war seine tödliche Macht noch nicht zu ganzer Stärke herangewachsen.

Als der Schamane nahe genug heran und sein Kopf schwer war von dem Rauch des Harzes und dem Dunst der Kreatur, streckte er die Hand nach dem Schwanz der massigen Schlange aus. Sofort hielt diese inne und wendete langsam das große Haupt, aus dem ein Kranz mehrerer horniger Zacken saß, als sei eine Krone an seinem Kopf festgewachsen ...

Kingombo dankte Kamaluq für seinen Beistand, denn noch bevor die schlangenhafte Kreatur ihren Kopf und damit ihren tödlichen Blick auf den Utulu gerichtet hatte, gelang es ihm, sich über dem Rauch der Baumharze in eine tiefe Trance fallen zu lassen, zu jenem Ort in ihm, an dem er die Stimme der Nipakau vernehmen konnte.

Fremdartig war dieser Nipakau, fremdartig und klein. Zunächst verstand Kingombo nicht, was er spürte, doch dann formte sich in seinem Geist eine Empfindung: Angst. Nicht die vernichtende Welle eines starken Basiliskennipakau fegte Kingombo hinweg, nein, dieser kleine Geist hatte Angst und fürchtete ihn, Kingombo, und die Städter, deren Geruch er aufgenommen hatte, vermutlich ebenso sehr, wie die Menschen ihn gefürchtet hatten. 'Geh fort!', empfahl Kingombo diesem angstvollen Nipakau. 'Geh dorthin, von wo die Sonne nicht strahlt, und du musst den Stahl der Zweibeiner nicht fürchten!'

„DAS HERZ
KAMALUQS IST STARK
AN DIESEM ORT!“



HINTERGRUND

Die Utulu sind große und muskulöse Waldmenschen mit ebenholzschwarzer Haut und, für die Augen der Bleichhäute zumindest, mit prägnanter und fremdartiger Physiognomie. Sie sind ausgesprochen musikalisch, und Rhythmusinstrumente wie Trommeln und Klanghölzer gehören immer mit zu ihren Riten.

Die Shokubunga verehren Kamaluq, den göttlichen Jaguar, doch sie kennen die Kultur der Städter und sind in vieler Hinsicht von ihr geprägt. Die Schamanen der Sippen bemühen sich jedoch, die alten Lehren zu bewahren und sie an ihre Schüler weiterzugeben.

Für einen Schamanen der Utulu oder der Waldmenschen sind sämtliche Pflanzen, Tiere und Gegenständen von Nipakau beseelt, mit denen sie, teils mehr schlecht als recht, in Kontakt treten können. Da diese Nipakau in allen Dingen stecken, müssen die Menschen auf sie



DER SHOKUBUNGA-SCHAMANE BEI SPIELBEGINN

LeP 32 AuP 34 AsP 26 MR 4 MU 14 KL 11 IN 14
CH 12 FF 10 GE 15 KO 15 KK 11 SO 4

Vor- und Nachteile • Affinität zu Geistern, Gabe: Gefahreninstinkt +5, Halbzauberei, Hitzeresistenz; Aberglaube 5, Artefaktgebunden, Eingeschränkte Elementarnähe (Erde, Wasser, Wind), Eitelkeit 5, Meeresangst 5, Medium, Neugier 9, Vorurteile (Weiße als Tapamlose) 5, Wahrer Name

Talentspiegel • Blasrohr +2, Dolche +3, Hieb Waffen +7, Raufen +2, Ringen +4, Säbel +0, Speere +2, Wurfmesser +0, Klettern +4, Körperbeherrschung +8, Schleichen +6, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +3, Singen +4, Sinnesschärfe +8, Stimmen Imitieren +3, Tanzen +5, Zechen -2, Etikette +3, Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +2, Überreden +2, Überzeugen +4, Fährtensuchen +5, Fallenstellen +1, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +1, Orientierung +5, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +5, Geographie +2, Götter/Kulte +5, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +7, Rechnen +0, Sagen/Legenden +4, Tierkunde +4, Muttersprache Mohisch +9, Garethi +6, Tulamidya +4, Heilkunde Gift +8, Heilkunde Krankheiten +5, Heilkunde Seele +4, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +4, Kochen (Tränke) +7 (+9), Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +5, Schneidern +0

Ritualkennntnis (Waldmenschen-Schamane) • Geister rufen 5, Geister bannen 4, Geister binden 5, Geister aufnehmen 5

Sonderfertigkeiten • Dschungelkundig, Talentspezialisierung Kochen (Tränke), Waffenloser Kampfstil Hruuzat, Weihe der Keule; Rituale: Blick ins Geisterreich (I, rufen), Exorzismus (II, bannen), Geisterkerker (II, binden), Geistheilung (II, bannen), Geleit des Nipakau (I, bannen), Macht der Elemente (III, rufen), Rat der Ahnen (I, rufen), Stimme des Nipakau (II, rufen), Hauch des [Elements] (I, binden), Hilferuf (II, rufen)
Verbilligte Sonderfertigkeiten • Zaubersprüche; Rituale: Kraft der Tayas (III, rufen)

Kampfwerte • Hieb Waffen 12/11, Raufen 9/9, Ringen 9/11, Speere 10/8, Blasrohr 9

Ausrüstung • asymmetrische Kleidung, reichhaltiger Körperschmuck (Reifen, Ketten, Amulette ...), Talismane und Totemfiguren, Knochenkeule, Speer, Messer, Hackmesser, halbes Dutzend blutstillender oder fiebersenkender Kräuter, getrocknete Ritualfarben sowie Kräuter und Harze zum Verbrennen, zwei Tiergewänder oder hölzerne Gesichtsmasken, reich verziertes Gefäß als Geisterkerker, Handtrommel, 4 Heller, Halbedelsteine im Wert vom 60 Heller

Rücksicht nehmen, wenn sie nicht den Zorn der Geister auf sich herabrufen wollen. Und wie wichtig ein wohlwollendes Verhältnis zur Natur im Dschungel oder Bergland ist, weiß jeder Waldmensch. So ist das Überleben der ganzen Sippe davon abhängig, dass der Schamane den Nipakau richtig opfert. Zwar ist ein Schamane nicht so geübt auf der Jagd und im Dschungel wie zum Beispiel ein Jäger oder Krieger, doch er kennt die Gesetze der Natur und der Nipakau wie kein zweiter und weiß bereits die geringsten Zeichen zu deuten.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

In seiner natürlichen Umgebung wird ein Shokubunga-Schamane nur einen Lendenschurz aus Leder tragen. Je nach Klima und Terrain bedient er sich der Kleidung der Städter oder zieht feste Stiefel an, doch den Aufenthalt im hohen Norden schätzt ein Utulu nicht sonderlich.

Lederbänder, die Arme und Beine zieren oder mit Holzstücken oder Ledertaschen zu Talismanen werden, legt der Schamane zuhauf an, und seine Haut bemalt er mit den Farben und Symbolen der Nipakau. Feiner und nicht abwaschbar sind die Luloo-Bilder auf der Haut, die viele Waldmenschen tragen. Als Waffe dienen die Knochenkeule und ein Dolch, selten weiß ein Schamane auch, einen Speer oder einen Säbel zu führen. Für seine Rituale trägt er vielerlei Beutel mit Beigaben bei sich: trockene Farben, getrocknete Schlangenhäuten oder Erdwürzeln, tote Eidechsen oder Heuschrecken, Vogelfedern, Schlangeneier, Krokodilzähne etc.

ZITATE DES SHOKUBUNGA-SCHAMANEN

“Das Herz ist der Sitz der Kraft. Es muss begraben und zur Ruhe gelegt werden.”

“Jedes Wesen hat ein Nipakau. Du willst sie nur nicht sehen.”

“Das Herz Kamaluqs ist stark an diesem Ort!”

NAME

GESCHLECHT

RASSE *Mittelländer / -in*

ALTER

KULTUR *Garetien (Tempelstadt)*

GRÖSSE

PROFESSION *Rondra-Geweihter*

GEWICHT

STAND

AUSSEHEN

GESCHWISTER

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

EIGENSCHAFTEN

MUT	13			LEBENSENERGIE	32			VORTEILE: Akademische Ausbildung
KLUGHEIT	12			AUSDAUER	33			(Krieger), Geweiht (zwölfgöttliche
INITIATION	14			MAGIERESISTENZ	5			Kirche), Autoritätsgläubig, Gebildet 5
CHARISMA	12			KARMAENERGIE	24			NACHTEILE: Hitzeempfindlichkeit,
FINGERFERTIGKEIT	8			ABENTEUERPUNKTE	0			Neugier 12, Moralkodex (Rondra),
GEWANDTHEIT	14			AP-GUTHABEN	0			Verpflichtungen (gegenüber der
KONSTITUTION	14			STUFE	1			Kirche), Weltfremd (Politik, städtisches
KÖRPERKRAFT	13			SOZIALSTATUS	8			Treiben)

ATTACK-BASISWERT: 8

PARADE-BASISWERT: 8

FERPKAMPF-BASISWERT: 7

INITIATIVE-BASISWERT: 11

LEBENSENERGIE

AUSDAUER

INITIATIVE

ASTRALENERGIE

WUNDEN

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER

Aufmerksamkeit, Finte, Karmalqueste,

Liturgiekenntnis (Rondra) 4, Rüstungsgewöhnung 1,

Talentspezialisierung Anderthalbhänder (Rondrakamm),

Wuchtschlag

PANPKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	DK	TP	TP/KK	ipi	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR
Rondrakamm	And. händ. / -2	NS	2W+2	12/3	0	0/0	15	13	2W+2	3
Schwert	Schwerter / -2	N	1W+4	11/4	0	0/0	12	11	1W+4	1
Dolch	Dolch / -1	H	1W+1	12/5	-1	0/-1	10	9	1W+1	3

FERPKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-ipi)
Kettenhemd	4	2
SUMME	4	2

SCHILD / PARIERWAFFE

ART	Typ	ipi	WM	BRUCHFAKTOR

ТАЛЕНТЕ, СПРАЧЕН & ЛИТУРГИКЕНПТИС

КАМРФТЕЧНІКЕП (variabel)		AT • PA	TaW
Dolche	BE-1	11 / 10	+5
Hiebaffen	BE-4	8 / 8	+0
Raufen	BE	12 / 11	+7
Säbel	BE-2	8 / 8	+0
Wurfmeffer	BE-3	7	+0
<i>Anderthalbhänder</i>	BE-2	14 / 12	+10
<i>Rondrakamm</i>	BE-2	15 / 13	+12
<i>Bogen</i>	BE-3	8	+1
<i>Infanteriewaffen</i>	BE-3	9 / 8	+1
<i>Ringn</i>	BE	11 / 11	+6
<i>Schwerter</i>	BE-2	12 / 11	+7
<i>Zweihandschwerter / -säbel</i>	BE-2	10 / 9	+3
		•	
		•	
		•	
		•	

KÖRPERLICHE TALENTE (D)		TaW
Klettern (MU•GE•KK)	BE _{x2}	+4
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BE _{x2}	+3
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	+0
Schwimmen (GE•KO•KK)	BE _{x2}	+3
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	+5
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE-2	+0
Singen (IN•CH•KO)	BE-3	+3
Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	BE	+5
Tanzen (CH•GE•GE)	BE _{x2}	+3
Zechen (IN•KO•KK)	—	+1
<i>Athletik (GE / KO / KK)</i>	<i>BE_{x2}</i>	<i>+3</i>
<i>Reiten (CH / GE / KK)</i>	<i>BE-2</i>	<i>+3</i>

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)		TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)		+6
Überreden (MU•IN•CH)		+2
Erikette (KL / IN / CH)		+5
Gassenwissen (KL / IN / CH)		+1
Lehren (KL / IN / CH)		+2
Überzeugen (KL / IN / CH)		+4

[illegible]

Wissenstafelente (B)	TaW
Götter/Kulte (KL•KL•IN)	+8
Rechnen (KL•KL•IN)	+4
Sagen/Legenden (KL•IN•CH)	+4
Brettspiel (KL / KL / IN)	+5
Geographie (KL / KL / IN)	+2
Geschichtswissen (KL / KL / IN)	+4
Heraldik (KL / KL / FF)	+5
Kriegeskunst (MU / KL / CH)	+6
Magiekunde (KL / KL / IN)	+4
Rechtskunde (KL / KL / IN)	+4

SPRACHEN & SCHRIFTEN (A)		TaW
Muttersprache: <i>Horathi (KL / IN / CH)</i>	+10	
Sprachen Kennen: <i>Isdira (KL / IN / CH)</i>	+4	
Sprachen Kennen: <i>Nujuka (KL / IN / CH)</i>	+3	
Sprachen Kennen: <i>Tulamidyga (KL / IN / CH)</i>	+4	
Lesen / Schreiben: <i>Kusliker Zeichen (KL / KL / FF)</i>	+4	

HANDWERKLICHE TALENTE (B)	TaW
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	+4
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	+1
Kochen (KL•IN•FF)	+0
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	+2
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	+0
Schneidern (KL•FF•FF)	+0
<i>Ackerbau (IN / FF / KO)</i>	+2
<i>Grobschmied (FF / KO / KK)</i>	+2
<i>Diehzucht (KL / IN / KK)</i>	+1

[illegible]

Liturgiekenntnisse (RONDRA +4)

Stufe I:
12 Segnungen (Eids Segen, Feuer Segen, Geburt Segen, Glück Segen, Grab Segen, Harmonie Segen, Heilungs Segen, Märtyrer Segen, Schutz Segen, Speise Segen, Trank Segen, Weisheits Segen), Göttliches Zeichen, Objekt Segen, Segnung der Stählernen Stirn
Stufe II:
Initiation, Ehrenhafter Zweikampf

NAME

GESCHLECHT

RASSE *Nivese / -in*

ALTER

KULTUR *Nivesenstämme*

GRÖSSE

PROFESSION *Kaskjua*

GEWICHT

STAND

AUSSEHEN

GESCHWISTER

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

EIGENSCHAFTEN

MUT	14			LEBENSENERGIE	29			VORTEILE: <i>Astrale Regeneration I,</i>
KLVGHEIT	12			AUSDAUER	38			<i>Gebildet I, Halbzauberer</i>
INTUITION	14			MAGIERESISTENZ	5			NACHTEILE: <i>Eingeschränkte Elemen-</i>
CHARISMA	12			ASTRALENERGIE	26			<i>tarnähe (Wind, Feuer, Eis), Höhenangst 6,</i>
FINGERFERTIGKEIT	12			ABENTEUERPUNKTE	0			<i>Madas Flach (1), Meeresangst 6,</i>
GEWANDTHEIT	13			AP-GUTHABEN	0			<i>Neugier 6, Schlafstörungen (Vollmond),</i>
KONSTITUTION	14			STUFE	1			<i>Weltfremd 8 (Zwölfgötter-Religion,</i>
KÖRPERKRAFT	11			SOZIALSTATUS	7			<i>Währung und Geld, Adels Herrschaft)</i>

ATTACKE-BASISWERT: 8

PARADE-BASISWERT: 8

FERPKAMPF-BASISWERT: 7

INITIATIVE-BASISWERT: 11

LEBENSENERGIE							
AUSDAUER							
INITIATIVE							
ASTRALENERGIE							
WUNDEN							

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER

Eiskundig, Regeneration I, Steppenkundig, Talentspezialisierung Kochen (Tränke), Verbotene Pforten, Weihe der Keule, Ritualkenntnis (Kaskjua: Geister rufen 5, Geister bannen 4, Geister binden 4, Geister aufnehmen 4)

PANPKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	DK	TP	TP/KK	ini	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR
<i>Mittelgroße Knochenkeule</i>	<i>Hieb. / -4</i>	<i>N</i>	<i>1W+3</i>	<i>11/3</i>	<i>0</i>	<i>0/-1</i>	<i>11</i>	<i>9</i>	<i>1W+3</i>	<i>3</i>
<i>Dolch</i>	<i>Dolch / -1</i>	<i>H</i>	<i>1W+1</i>	<i>12/5</i>	<i>-1</i>	<i>0/-1</i>	<i>9</i>	<i>8</i>	<i>1W+1</i>	<i>3</i>

FERPKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-ini)
SUMME		

SCHILD / PARIERWAFFE

ART	Typ	ini	WM	BRUCHFAKTOR

TALENTE, SPRACHEN & RITUALKENNTNISSE

KAMPFTECHNIKEN (variabel)

	AT • PA	TaW
Dolche	BE-1 9 / 9	+2
Hieb Waffen	BE-4 11 / 10	+5
Räufen	BE 9 / 9	+2
Säbel	BE-2 8 / 8	+0
Wurfmesser	BE-3 7	+0
Ringen	BE 9 / 9	+2
Speere	BE-3 10 / 9	+3
Wurfbeile	BE-2 11	+4
	.	
	.	
	.	
	.	
	.	
	.	
	.	

KÖRPERLICHE TALENTE (D)

	TaW
Klettern (MU • GE • KK)	BE _{x2} +1
Körperbeherrschung (MU • IN • GE)	BE _{x2} +5
Schleichen (MU • IN • GE)	BE +2
Schwimmen (GE • KO • KK)	BE _{x2} +0
Selbstbeherrschung (MU • KO • KK)	— +6
Sich Verstecken (MU • IN • GE)	BE-2 +1
Singen (IN • CH • KO)	BE-3 +5
Sinnenschärfe (KL • IN • IN)	BE +6
Tänzen (CH • GE • GE)	BE _{x2} +4
Zechen (IN • KO • KK)	— -2
Athletik (GE / KO / KK)	BE _{x2} +3
Skifahren (GE / GE / KO)	BE-2 +5
Stimmen Imitieren (KL / IN / CH)	BE-4 +2

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)

	TaW
Menschenkenntnis (KL • IN • CH)	+4
Überreden (MU • IN • CH)	+4
Lehren (KL / IN / CH)	+4
Überzeugen (KL / IN / CH)	+6

NATUR-TALENTE (B)

	TaW
Fährtsuchen (KL • IN • KO)	+3
Orientierung (KL • IN • IN)	+6
Wildnisleben (IN • GE • KO)	+5
Fischen / Angeln (IN / FF / KK)	+1
Wettervorhersage (KL / IN / IN)	+5

WISSENSTALENTE (B)

	TaW
Götter/Kulte (KL • KL • IN)	+5
Rechnen (KL • KL • IN)	+4
Sagen/Legenden (KL • IN • CH)	+6
Geographie (KL / KL / IN)	+3
Magiekunde (KL / KL / IN)	+3
Pflanzenkunde (KL / IN / FF)	+5
Sternkunde (KL / KL / IN)	+5
Tierkunde (MU / KL / IN)	+5

SPRACHEN & SCHRIFTEN (A)

	TaW
Muttersprache: Najaka (KL / IN / CH)	+10
Sprachen Kennen: Garethi (KL / IN / CH)	+7

HANDWERKLICHE TALENTE (B)

	TaW
Heilkunde Wunden (KL • CH • FF)	+5
Holzbearbeitung (KL • FF • KK)	+5
Kochen (KL • IN • FF)	+7
Lederarbeiten (KL • FF • FF)	+2
Malen/Zeichnen (KL • IN • FF)	+5
Schneidern (KL • FF • FF)	+2
Abrichten (MU / IN / CH)	+4
Ackerbau (IN / FF / KO)	+1
Boote Fahren (GE / KO / KK)	+1
Gerber / Kürschner (KL / FF / KO)	+2
Heilkunde Gift (MU / KL / IN)	+4
Heilkunde Krankheiten (MU / KL / CH)	+7
Heilkunde Seele (IN / CH / CH)	+4
Hundeschlitten Fahren (CH / FF / GE)	+4
Kochen Tränke (KL / IN / FF)	+9
Musizieren (IN / CH / FF)	+4
Viehzucht (KL / IN / KK)	+2

RITUALKENNTNISSE (KASKIVA)

Geister rufen 5, ... bannen 4, ... binden 4, ... aufnehmen 4
Stufe I:
Blick ins Geisterreich (rufen)
Gesang der Wölfe (rufen)
Rat der Ahnen (rufen)
Rangild und Rissas Hochzeit (siehe Blutsband, binden)
Wegzeichen (binden)
Stufe II:
Blick in Liskas Augen (rufen)
Exorzismus (bannen)
Geistheilung (bannen)
Schutz der Jurte (binden)
Wolfsruf (rufen)
Stufe III:
Macht der Elemente (rufen)

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

NAME	GESCHLECHT
RASSE <i>Tulamide / -din</i>	ALTER
KULTUR <i>Tulamidische Stadtstaaten</i>	GRÖSSE
PROFESSION <i>Phex-Geweihter Händler</i>	GEWICHT
STAND	AUSSEHEN
GESCHWISTER	

EIGENSCHAFTEN

MUT	13				LEBENSENERGIE	27				VORTEILE:
KLUGHEIT	14				AUSDAUER	29				Besonderer Besitz:
INTUITION	13				MAGIERESISTENZ	6				Verbindungen im Wert von 20 GP,
CHARISMA	14				KARMAENERGIE	24				Geweiht (zwölfgöttliche Kirche)
FINGERFERTIGKEIT	12				ABENTEUERPUNKTE	0				NACHTEILE:
GEWANDTHEIT	12				AP-GUTHABEN	0				Arroganz 5, Eitelkeit 5, Goldgier 7,
KONSTITUTION	12				STUFE	1				Moralkodex (Phex), Neugier 7,
KÖRPERKRAFT	10				SOZIALSTATUS	9				Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)

ATTACK-BASISWERT: 7	PARADE-BASISWERT: 7	FERNKAMPF-BASISWERT: 7	INITIATIVE-BASISWERT: 10
---------------------	---------------------	------------------------	--------------------------

LEBENSENERGIE									
AUSDAUER									
INITIATIVE									
ASTRALENERGIE									
WUNDEN									

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER
Talentspezialisierung Überreden (Feilschen),
Karmalqueste,
Liturgiekenntnis (Phex) +5

NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	TRYP/EBE	DK	TR	TR/KK	INI	WM	AT	PA	TR	BRUCHFAKTOR
Kampfstab	Stäbe / -2	NS	1W+1	12/4	+1	0/-1	7	8	1W+1	5
Dolch	Dolch / -1	H	1W+1	12/5	-1	0/-1	11	8	1W+1	3
Säbel	Säbel / -2	N	1W+3	12/4	+1	0/0	8	7	1W+3	2

FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	TRYP/EBE	TR	ENTFERNUNGEN	TR/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-INI)
SUMME		

SCHILD / PARIERWAFFE

ART	TRYP	INI	WM	BRUCHFAKTOR

TALENTE, SPRACHEN & LITURGIEKENNTNISSE

KAMPFTECHNIKEN (variabel) AT • PA TaW

Dolche	BE-1	11/9	+6
Hiebaffen	BE-4	7/7	+0
Raufen	BE	10/9	+5
Säbel	BE-2	8/7	+1
Wurfmesser	BE-3	7	+0
Ring	BE	9/7	+2
Stäbe	BE-2	7/9	+2
		.	
		.	
		.	
		.	
		.	
		.	
		.	
		.	

KÖRPERLICHE TALENTE (D) TaW

Klettern (MU•GE•KK)	BE _x 2	+2
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BE _x 2	+3
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	+4
Schwimmen (GE•KO•KK)	BE _x 2	+0
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	+4
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE-2	+5
Singen (IN•CH•KO)	BE-3	+0
Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	BE	+4
Tanzen (CH•GE•GE)	BE _x 2	+1
Zehen (IN•KO•KK)	—	+0
Gaukeleien (MU / CH / FF)	BE _x 2	+2
Taschendiebstahl (MU / IN / FF)	BE _x 2	+3

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B) TaW

Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	+7
Überreden (MU•IN•CH)	+10
Etikette (KL / IN / CH)	+5
Gassenwissen (KL / IN / CH)	+5
Lehren (KL / IN / CH)	+5
Sich Verkleiden (MU / CH / GE)	+4
Überreden / Feilschen (MU / IN / CH)	+12
Überzeugen (KL / IN / CH)	+4

PAßUR-TALENTE (B) TaW

Fahrtensuchen (KL•IN•KO)	+0
Orientierung (KL•IN•IN)	+2
Wildnisleben (IN•GE•KO)	+0

WISSENSTALENTE (B) TaW

Götter/Kulte (KL•KL•IN)	+6
Rechnen (KL•KL•IN)	+8
Sagen/Legenden (KL•IN•CH)	+5
Geographie (KL / KL / IN)	+5
Geschichtswissen (KL / KL / IN)	+3
Heraldik (KL / KL / FF)	+2
Magiekunde (KL / KL / IN)	+3
Pflanzenkunde (KL / IN / FF)	+7
Rechtskunde (KL / KL / IN)	+5
Schätzen (KL / IN / IN)	+9
Sternkunde (KL / IN / IN)	+5

SPRACHEN & SCHRIFTEN (A) TaW

Muttersprache: Tulamidya (KL / IN / CH)	+12
Zweitsprache: Garethi (KL / IN / CH)	+9
Sprachen Kennen: Atak (KL / IN / CH)	+8
Sprachen Kennen: Thorwalech (KL / IN / CH)	+6
Lesen / Schreiben: Kusliker Zeichen (KL / KL / FF)	+5
Lesen / Schreiben: Tulamidya (KL / KL / FF)	+8

HANDWERKLICHE TALENTE (B) TaW

Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	+0
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	+0
Kochen (KL•IN•FF)	+2
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	+0
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	+2
Schneidern (KL•FF•FF)	+0
Alchimie (MU / KL / FF)	+3
Fahrzeug Lenken (IN / CH / FF)	+2
Handel (KL / IN / CH)	+8
Hauswirtschaft (IN / CH / FF)	+2
Schlösser Knacken (IN / FF / FF)	+3

LITURGIEKENNTNISSE (PHex +5)

Stufe I:
12 Segnungen (Eidsegen, Feuersegen, Geburtsegen, Glücksegen, Grabsegen, Harmoniesege, Heilungsegen, Märtyrersegen, Schutzsegen, Speisesege, Tranksege, Weisheitssegen), Sterne funkeln immerfort
Stufe II:
Sternenglanz, Das Auge des Händlers, Phexens Wunderbare Verständigung
Stufe III:
Großer Eidsegen

MU: 14 KL: 11 IP: 14 CH: 12 FF: 10 GE: 15 KO: 15 KK: 11

TALENTE, SPRACHEN, GABEN & RITUALKENNTNISSE

KAMPFTECHNIKEN (variabel)	AT • PA	TaW
Dolche	BE-1 10 / 9	+3
Hieb Waffen	BE-4 12 / 11	+7
Raufen	BE 9 / 9	+2
Säbel	BE-2 8 / 8	+0
Wurfmesser	BE-3 7	+0
Blasrohr	BE-5 9	+2
Ringens	BE 9 / 11	+4
Speere	BE-3 10 / 8	+2
	.	
	.	
	.	
	.	
	.	
	.	
	.	

KÖRPERLICHE TALENTE (D)	TaW
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2 +4
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2 +8
Schleichen (MU•IN•GE)	BE +6
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2 +1
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	— +2
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE-2 +3
Singen (IN•CH•KO)	BE-3 +4
Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	BE +8
Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2 +5
Zechen (IN•KO•KK)	— -2
Stimmen Imitieren (KL / IN / CH)	BE-4 +3

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)	TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	+4
Überreden (MU•IN•CH)	+2
Etikette (KL / IN / CH)	+3
Lehren (KL / IN / CH)	+4
Sich Verkleiden (MU / CH / GE)	+2
Überzeugen (KL / IN / CH)	+4

NATUR-TALENTE (B)	TaW
Fahrtensuchen (KL•IN•KO)	+5
Orientierung (KL•IN•IN)	+5
Wildnisleben (IN•GE•KO)	+5
Fallenstellen (KL / FF / KK)	+1
Fesseln / Entfesseln (FF / GE / KK)	+3
Fischen / Angeln (IN / FF / KK)	+1
Wettervorhersage (KL / IN / IN)	+2

WISSENS-TALENTE (B)	TaW
Götter/Kulte (KL•KL•IN)	+5
Rechnen (KL•KL•IN)	+0
Sagen/Legenden (KL•IN•CH)	+4
Geographie (KL / KL / IN)	+2
Magiekunde (KL / KL / IN)	+3
Pflanzenkunde (KL / IN / FF)	+7
Tierkunde (MU / KL / IN)	+4

SPRACHEN & SCHRIFTEN (A)	TaW
Muttersprache: Mohisch (KL / IN / CH)	+9
Sprachen Kennen: Garethi (KL / IN / CH)	+6
Sprachen Kennen: Tulamidya (KL / IN / CH)	+4

HANDWERKLICHE TALENTE (B)	TaW
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	+5
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	+4
Kochen (KL•IN•FF)	+7
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	+3
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	+4
Schneidern (KL•FF•FF)	+0
Heilkunde Gift (MU / KL / IN)	+8
Heilkunde Krankheiten (MU / KL / CH)	+5
Heilkunde Seele (IN / CH / CH)	+4
Kochen Tränke (KL / IN / FF)	+9
Musizieren (IN / CH / FF)	+5

GABEN (G)	TaW
Gefahreninstinkt (MU / KL / IN)	+5

RITUALKENNTNISSE (WALDMENSCHEN-SCHAMANE)

Geister rufen 5, ... bannen 4, ... binden 5, ... aufnehmen 5
Stufe I:
Blick ins Geisterreich (rufen)
Geleit des Nipakau (bannen)
Rat der Ahnen (rufen)
Hauch des Elements (binden)
Stufe II:
Exorzismus (bannen)
Geisterkerker (binden)
Geistheilung (bannen)
Stimme des Nipakau (rufen)
Hilferuf (rufen)
Stufe III:
Macht der Elemente (rufen)

TALENTE, SPRACHEN & GABEN

КАМРҒЕЧНПІКЕП (variabel)

AT • PA

TaW

[illegible]

KÖRPERLICHE TALENTE (D)

TaW

Klettern (MU•GE•KK)	BE _{x2}	+3
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BE _{x2}	+3
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	+1
Schwimmen (GE•KO•KK)	BE _{x2}	+3
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	+2
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE-2	+2
Singen (IN•CH•KO)	BE-3	+5
Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	BE	+5
Tanzen (CH•GE•GE)	BE _{x2}	+2
Zehen (IN•KO•KK)	—	+2
<i>Athletik (GE / KO / KK)</i>	<i>BE_{x2}</i>	<i>+4</i>
<i>Gaukeleien (MU / CH / FF)</i>	<i>BE_{x2}</i>	<i>+2</i>
<i>Reiten (CH / GE / KK)</i>	<i>BE-2</i>	<i>+3</i>
<i>Stimmen imitieren (KL / IN / CH)</i>	<i>BE-4</i>	<i>+4</i>

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)

TaW

Menschenkenntnis (KL • IN • CH)	+4
Überreden (MU • IN • CH)	+5
Befören (IN / CH / CH)	+3
Etikette (KL / IN / CH)	+2
Gassenwissen (KL / IN / CH)	+4
Lehren (KL / IN / CH)	+2
Sich Verkleiden (MU / CH / GE)	+2
Überzeugen (KL / IN / CH)	+2

ПАТҮР-ТАЛЕНТЕ (В)

TaW

Fährtensuchen (KL•IN•KO)	+0
Orientierung (KL•IN•IN)	+7
Wildnisleben (IN•GE•KO)	+4
Fesseln / Entfesseln (FF / GE / KK)	+3
Fischen / Angeln (IN / FF / KK)	+3
Seefischerei (IN / FF / KK)	+1
Wettervorhersage (KL / IN / IN)	+5

WISSENSTALENTE (B)

TaW

[illegible]

SPRACHEN & SCHRIFTEN (A)

TaW

Muttersprache: Garethi / Horathi (KL / IN / CH)	+10
Zweitsprache: Zyklöpäisch (KL / IN / CH)	+8
Sprachen Kennen: Tulamidya (KL / IN / CH)	+6
Sprachen Kennen: Atak (KL / IN / CH)	+4
Sprachen Kennen: Füchsich (KL / IN / CH)	+4
Lesen / Schreiben: Kusliker Zeichen (KL / KL / FF)	+6
Lesen / Schreiben: Tulamidya (KL / KL / FF)	+4

HAHDWERKLICHE TALENTE (B)

TaW

Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	+4
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	+2
Kochen (KL•IN•FF)	+3
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	+4
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	+6
Schneidern (KL•FF•FF)	+4
<i>Boote Fahren (GE / KO / KK)</i>	+5
<i>Kartographie (KL / KL / FF)</i>	+5
<i>Musizieren (IN / CH / FF)</i>	+6
<i>Seefahrt (FF / GE / KK)</i>	+1
<i>Viehzucht (KL / IN / KK)</i>	+1

LITURGIEΚΕΠΠΤΉΠΙΣΣΕ (AVES +3)

Stufe I:

6 Segnungen (Geburtssegen, Glückesegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Tranksegen, Weisheitssegen), Sterne funkeln immerfort, Objektsegen, Weg des Fuchses, Prohezeiung,

Rahjas Erquickung

Stufe II:

Nimmer müde Wanderschaft

NAME

GESCHLECHT

RASSE *Mittelländer/-in*

ALTER

KULTUR *Südaventurien (Kolonialhäfen)*

GRÖSSE

PROFESSION *Rabengarde zu Lande*

GEWICHT

STAND

AUSSEHEN

GESCHWISTER

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

EIGENSCHAFTEN

MUT *14*LEBENSENERGIE *32*

VORTEILE:

KLUGHEIT *12*AUSDAUER *33**Gutaussehend, Soziale*INITIATION *11*MAGIERESISTENZ *4**Anpassungsfähigkeit*CHARISMA *13*KARMAENERGIE *-*

NACHTEILE:

FINGERFERTIGKEIT *9*ABENTEUERPUNKTE *0**Jähzorn 10, Arroganz 6, Unfähigkeit*GEWANDTHEIT *13*AP-GUTHABEN *0**(Naturtalente), Verpflichtungen*KONSTITUTION *14*STUFE *1**(gegenüber dem Orden), Weltfremd*KÖRPERKRAFT *14*SOZIALSTATUS *7**(Politik, städtisches Treiben)*

ATTACK-BASISWERT: 8

PARADE-BASISWERT: 8

FERPKAMPF-BASISWERT: 7

INITIATIVE-BASISWERT: 10

LEBENSENERGIE

AUSDAUER

INITIATIVE

ASTRALENERGIE

WUNDEN

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER

*Linkhand, Niederwerfen, Reiterkampf,**Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I,**Talentspezialisierung Hiebaffen (Rabenschnabel),**Wuchtschlag*

PANIKAMPFWAFFEN

WAFFE

TYP/EBE

DK

TP

TP/KK

IPi

WM

AT

PA

TP

BRUCHFAKTOR

*Rabenschnabel**Hiebaffe / -4**N**1W+4**10 / 4**0**0 / 0**14**12**1W+4**3**Rabenschnabel + Schild**Hiebaffe / -4**N**1W+4**10 / 4**-1**0 / 0**12**18**1W+4**3**Dolch**Dolch / -1**H**1W+1**12 / 5**-1**0 / -1**10**9**1W+1**3*

FERPKAMPFWAFFEN

WAFFE

TYP/EBE

TP

ENTFERNUNGEN

TP/ENTFERNUNG

FK

ANZAHL GESCHOSSE

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK

RS

BE (-IPi)

*Leichte Platte**4**2*

SUMME

*4**2*

SCHILD / PARIERWAFFE

ART

TYP

IPi

WM

BRUCHFAKTOR

*verstärkter Holzschild**S**-1**-2 / +3**0*

ТАЛЕНТЕ, СПРАЧЕНІ & ГАБЕНІ

[illegible][illegible]

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)		TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	+3	
Überreden (MU•IN•CH)	+1	
Erikette (KL / IN / CH)	+4	
Gassenwissen (KL / IN / CH)	+2	
Sich Verkleiden (MU / CH / GE)	+1	

[illegible]

WISSENSTALENTE (B)	TaW
Götter/Kulte (KL•KL•IN)	+5
Rechnen (KL•KL•IN)	+4
Sagen/Legenden (KL•IN•CH)	+2
Geographie (KL / KL / IN)	+2
Geschichtswissen (KL / KL / IN)	+3
Heraldik (KL / KL / FF)	+3
Kriegeskunst (MU / KL / CH)	+2
Magiekunde (KL / KL / IN)	+3
Pflanzenkunde (KL / IN / FF)	+1
Rechtskunde (KL / KL / IN)	+4
Schätzen (KL / IN / IN)	+1

SPRACHEN & SCHRIFTEN (A)	TaW
Muttersprache: <i>Garethi / Brabaci (KL / IN / CH)</i>	+10
Sprachen Kennen: <i>Mohisch (KL / IN / CH)</i>	+6
Sprachen Kennen: <i>Rabensprache (KL / IN / CH)</i>	+5
Sprachen Kennen: <i>Tulamidyga (KL / IN / CH)</i>	+4
Lesen / Schreiben: <i>Kusliker Zeichen (KL / KL / FF)</i>	+5

[illegible]

GABEP (G)	TaW

Potizen

NAME

GESCHLECHT

RASSE *Mittelländer / -in*

ALTER

KULTUR *Horasreich (Hafenstädte)*

GRÖSSE

PROFESSION *Nandus-Geweihte*

GEWICHT

STAND

AUSSEHEN

GESCHWISTER

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

EIGENSCHAFTEN

MUT	13			LEBENSENERGIE	28			VORTEILE:
KLUGHEIT	14			AUSDAUER	28			Akademische Ausbildung (Gelehrter),
INTUITION	13			MAGIERESISTENZ	5			Geweiht (nicht-alveranische Gottheit)
CHARISMA	13			KARMAENERGIE	12			NACHTEILE:
FINGERFERTIGKEIT	13			ABENTEUERPUNKTE	0			Eitelkeit 8, Goldgier 6,
GEWANDTHEIT	11			AP-GUTHABEN	0			Krankheitsanfällig, Neugier 10,
KONSTITUTION	12			STUFE	1			Moralkodex (Nandus), Oerpflichtungen
KÖRPERKRAFT	11			SOZIALSTATUS	8			(gegenüber der Kirche)

ATTACKE-BASISWERT: 7

PARADE-BASISWERT: 7

FERNKAMPF-BASISWERT: 7

INITIATIVE-BASISWERT: 10

LEBENSENERGIE

AUSDAUER

INITIATIVE

ASTRALENERGIE

WUNDEN

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER

Karmalqueste,

Liturgiekenntnis (Nandus) 6,

Nandusgefälliges Wissen

NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	DK	TP	TP/KK	ini	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR
Langdolch	Dolch / -1	H	10+2	12/4	0	0/0	9	7	10+2	3

FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE
Leichte Armbrust	Armbrust / -5	10+6	10 / 15 / 25 / 40 / 60	(+1 / +1 / 0 / 0 / -1)	10	10

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-ini)

SCHILD / PARIERWAFFE

ART	Typ	ini	WM	BRUCHFAKTOR

TALENTE, SPRACHEN & LITURGIEKENNTNISSE

KAMPFTECHNIKEN (variabel) AT • PA TaW

Dolche	BE-1	9 / 7	+2
Hieb Waffen	BE-4	7 / 7	+0
Raufen	BE	7 / 8	+1
Säbel	BE-2	7 / 7	+0
Wurfmesser	BE-3	7	+0
Armbrust	BE-5	10	+3
Fechtwaffen	BE-1	7 / 8	+1
Infanteriewaffen	BE-3	7 / 8	+1
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	
		•	

KÖRPERLICHE TALENTE (D) TaW

Klettern (MU•GE•KK)	BEx2	+0
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2	+0
Schleichen (MU•IN•GE)	BE	+3
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2	+2
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	—	+2
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE-2	+0
Singen (IN•CH•KO)	BE-3	+0
Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	BE	+4
Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2	+1
Zechen (IN•KO•KK)	—	+0
Taschendiebstahl (MU / IN / FF)	BEx2	+2

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B) TaW

Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	+7
Überreden (MU•IN•CH)	+6
Etikette (KL / IN / CH)	+5
Lehren (KL / IN / CH)	+7
Schriftlicher Ausdruck (KL / IN / IN)	+4
Überzeugen (KL / IN / CH)	+4

PATUR-TALENTE (B) TaW

Fährtsensuchen (KL•IN•KO)	+0
Orientierung (KL•IN•IN)	+0
Wildnisleben (IN•GE•KO)	+2
Fesseln / Entfesseln (FF / GE / KK)	+1
Fischen / Angeln (IN / FF / KK)	+1

WISSENSTALENTE (B) TaW

Götter/Kulte (KL•KL•IN)	+8
Rechnen (KL•KL•IN)	+10
Sagen/Legenden (KL•IN•CH)	+3
Brettspiel (KL / KL / IN)	+3
Geographie (KL / KL / IN)	+4
Geschichtswissen (KL / KL / IN)	+4
Kryptographie (KL / KL / IN)	+7
Magiekunde (KL / KL / IN)	+6
Mechanik (KL / KL / FF)	+4
Philosophie (KL / KL / IN)	+5
Rechtskunde (KL / KL / IN)	+3
Schätzen (KL / IN / IN)	+7
Sprachkunde (KL / KL / IN)	+8
Sternkunde (KL / KL / IN)	+3
Tierkunde (MU / KL / IN)	+1

SPRACHEN & SCHRIFTEN (A) TaW

Muttersprache: Horathi (KL / IN / CH)	+16
Sprache Kennen: Atak (KL / IN / CH)	+8
Sprache Kennen: Bosparano (KL / IN / CH)	+13
Sprache Kennen: Tulamidya (KL / IN / CH)	+13
Sprache Kennen: Ur-Tulamidya (KL / IN / CH)	+11
Lesen / Schreiben: Imperiale Zeichen (KL / KL / FF)	+7
Lesen / Schreiben: Kusliker Zeichen (KL / KL / FF)	+10
Lesen / Schreiben: Nanduria (KL / KL / FF)	+9
Lesen / Schreiben: Tulamidya (KL / KL / FF)	+9
Lesen / Schreiben: Ur-Tulamidya (KL / KL / FF)	+6

HANDWERKLICHE TALENTE (B) TaW

Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	+0
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	+0
Kochen (KL•IN•FF)	+0
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	+0
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	+6
Schneidern (KL•FF•FF)	+0
Alchimie (MU / KL / FF)	+4
Boote fahren (GE / KO / KK)	+1
Drucker (KL / FF / KK)	+3
Falschspiel (MU / CH / FF)	+3
Feinmechanik (KL / FF / FF)	+5
Handel (KL / IN / CH)	+5
Hauswirtschaft (IN / CH / FF)	+1
Seefahrt (FF / GE / KK)	+1

LITURGIEKENNTNISSE (PANDUS +6)

Stufe I:
6 Segnungen (Eidsegen, Glückssegen, Heilungssegen, Harmoniesegen, Schutzsegen, Weisheitssegen,)
Sterne funkeln immerfort
Stufe II:
Ein Bild für die Ewigkeit, Göttliche Verständigung, Schrifttum ferner Lande

NAME	GESCHLECHT
RASSE <i>Echsenumpf-Achaz</i>	ALTER
KULTUR <i>Archaischer Achaz</i>	GRÖSSE
PROFESSION <i>H'Szint-Priester</i>	GEWICHT
STAND	AUSSEHEN
GESCHWISTER	

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

EIGENSCHAFTEN

Mut	12			LEBENSENERGIE	26			VORTEILE: Balance, Begabung: Schwimmen,
Klugheit	14			AUSDAUER	26			Beidhändig, Geweiht (H'Szint), Dämmerungs-
Initiation	15			MAGIERESISTENZ	8			sicht, Natürlicher RS 2, Richtungssinn
Charisma	13			KARMAENERGIE	24			NACHTEILE: Arroganz 7, Dunkelangst 8,
Fingerfertigkeit	13			ABENTEUERPUNKTE	0			Eingeschränkter Sinn (Gehör), Eitelkeit 6,
Gewandtheit	13			AP-GUTHABEN	0			Kältestarre, Moralkodex (H'Szint), Neugier 9,
Konstitution	12			STUFE	1			Randgruppe, Unfähigkeit (Musizieren, Singen,
Körperkraft	11			SOZIALSTATUS	5			Stimmen Immitieren), Verpflichtungen (Stamm,
								Heimatpfehl)

ATTACK-BASISWERT: 7 PARADE-BASISWERT: 8 FERNKAMPF-BASISWERT: 8 INITIATIVE-BASISWERT: 10

LEBENSENERGIE									
AUSDAUER									
INITIATIVE									
ASTRALENERGIE									
WUNDEN									

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER

Karmalqueste, Liturgiekenntnis (H'Szint) 7,
Nandusgefälliges Wissen, Schwanzschlag,
Sumpfkundig

NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	DK	TP	TP/KK	ini	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR
Speer	Speere/-3	8	10+5	12/4	-1	0/-2	12	8	10+5	5

FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE

Rüstung

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-ini)
SUMME		

SCHILD / PARIERWAFFE

ART	Typ	ini	WM	BRUCHFAKTOR

TALENTE, SPRACHEN & LITURGIEKENNTNISSE

KAMPFTECHNIKEN (variabel)	AT • PA	TaW
Dolche	BE-1 7 / 8	+0
Hiebswaffen	BE-4 9 / 9	+3
Raufen	BE 7 / 8	+0
Säbel	BE-2 7 / 8	+0
Wurfmesser	BE-3 8	+0
Ringn	BE 10 / 9	+4
Speere	BE-3 12 / 10	+7
Wurfspeer	BE-2 10	+2
	•	
	•	
	•	
	•	
	•	
	•	
	•	

KÖRPERLICHE TALENTE (D)	TaW
Klettern (MU•GE•KK)	BE ₂ +0
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BE ₂ +1
Schleichen (MU•IN•GE)	BE +0
Schwimmen (GE•KO•KK) (C)	BE ₂ +6
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	— +4
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE-2 +0
Singen (IN•CH•KO)	BE-3 -3
Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	BE +7
Tanzen (CH•GE•GE)	BE ₂ +0
Zechen (IN•KO•KK)	— -1
Stimmen imitieren (KL / IN / CH)	BE-4 -3

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)	TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	+5
Überreden (MU•IN•CH)	+3
Etikette (KL / IN / CH)	+5
Lehren (KL / IN / CH)	+6
Schriftlicher Ausdruck (KL / IN / IN)	+3
Sich Verkleiden (MU / CH / GE)	-2
Überzeugen (KL / IN / CH)	+3

NATUR-TALENTE (B)	TaW
Fährtensuchen (KL•IN•KO)	+2
Orientierung (KL•IN•IN)	+3
Wildnisleben (IN•GE•KO)	+3
Fischen / Angeln (IN / FF / KK)	+1
Wettervorhersage (KL / IN / IN)	+3

WISSENSTALENTE (B)	TaW
Götter/Kulte (KL•KL•IN)	+8
Rechnen (KL•KL•IN)	+8
Sagen/Legenden (KL•IN•CH)	+4
Anatomie (MU / KL / FF)	+1
Geschichtswissen (KL / KL / IN)	+6
Gesteinskunde (KL / IN / FF)	+3
Magiekunde (KL / KL / IN)	+7
Pflanzenkunde (KL / IN / FF)	+6
Philosophie (KL / KL / IN)	+2
Rechtskunde (KL / KL / IN)	+1
Sternkunde (KL / KL / IN)	+3
Tierkunde (MU / KL / IN)	+7

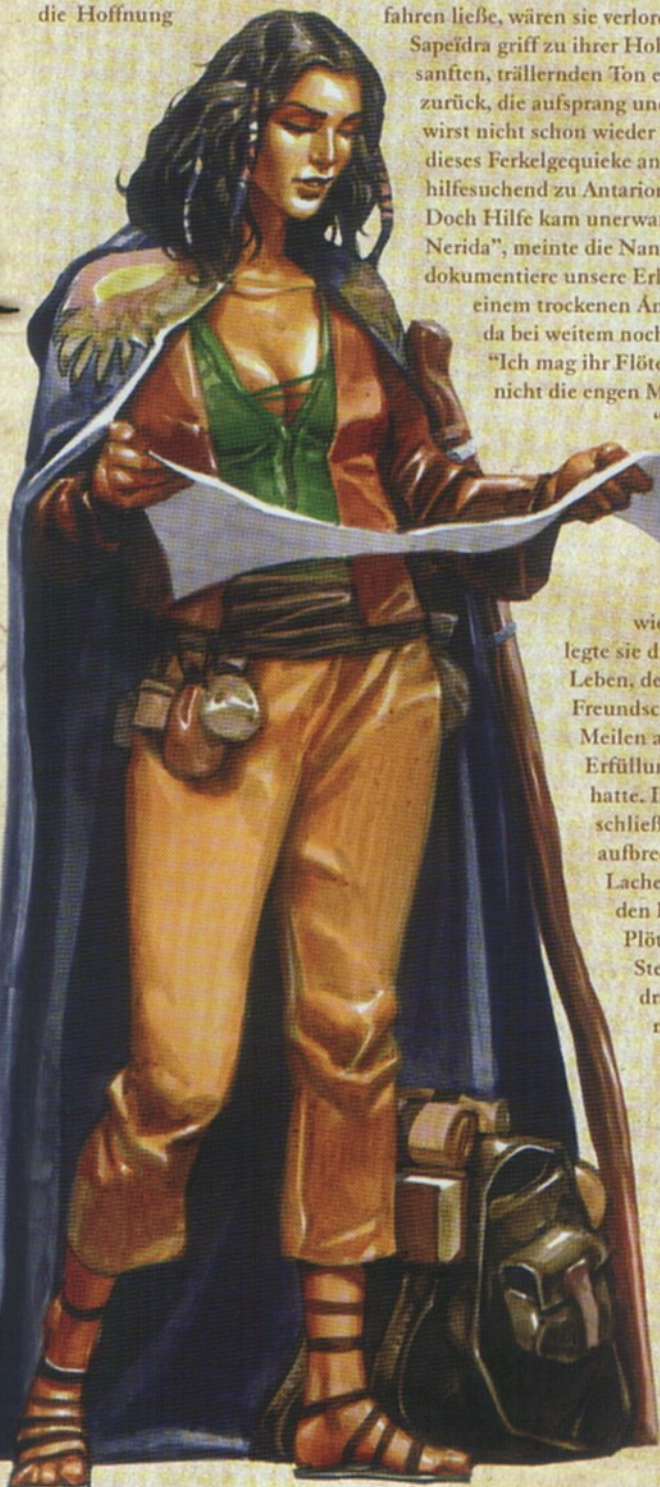
SPRACHEN & SCHRIFTEN (A)	TaW
Muttersprache: <i>Rasah</i> (KL / IN / CH)	+16
Sprachen Kennen: <i>Garethi</i> (KL / IN / CH)	+6
Sprachen Kennen: <i>Tulamida</i> (KL / IN / CH)	+2
Lesen / Schreiben: <i>Chrmk</i> (KL / KL / FF)	+12
Lesen / Schreiben: <i>Chuchas</i> (KL / KL / FF) (B)	+7

HANDWERKLICHE TALENTE (B)	TaW
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	+1
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	+3
Kochen (KL•IN•FF)	+5
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	+2
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	+5
Schneidern (KL•FF•FF)	+0
Abrichten (MU / IN / CH)	+6
Alchimie (MU / KL / FF)	+7
Boote fahren (GE / KO / KK)	+2
Feuersteinbearbeitung (KL / FF / FF)	+2
Heilkunde Krankheiten (MU / KL / CH)	+1
Kristallzucht (KL / IN / FF)	+2
Töpfern (KL / FF / FF)	+3

LITURGIEKENNTNISSE (H'SZINT +7)
Stufe I:
7 Segnungen (Eidseggen, Schutzseggen, Grabseggen, Weisheitsseggen, Märtyrersseggen, Heilungseggen, Trankseggen), Objektseggen
Stufe II:
Bindung der Schlange, Elementwandlung, Gift der Erkenntnis, Göttliches Zeichen, Initiation, Sicht auf Madas Welt

Sapeïdras Magen grummelte, ebenso wie der des kleinen Mischlingshundes Praiokles an ihrer Seite. Abwesend strich sie sich eine vorwitzige braune Locke des langen Haares zurück, als sie ihren Blick über ihre Gefährten schweifen ließ, und unterdrückte einen Seufzer. Antarion betete in einer Ecke, Nazir schlief in einer anderen, Näljavena und ihre Hündin Duri hockten eng aneinandergekauert in einer dritten. Kingombo war verschwunden, um mit den Geistern zu sprechen, und um Olthonia türmten sich die Pergamentbögen höher und höher. Nerida saß noch immer an der Tür des Grabes, die Handknöchel und Fingerspitzen blutig von ihren verzweifelten Versuchen, die große und schwere Steinplatte zu bewegen, die sich hinter ihnen geschlossen hatte. 'Nur nicht den Mut verlieren!', sagte sich Sapeïdra, um ihre Laune aufzubessern. Doch sie hatte Hunger, und auch das Wasser ging zur Neige – ebenso wie das Öl der Sturmlaterne, die ihnen noch ein wenig freundliches Licht spendete. Die stickige Luft schien ihr unerträglich, und sie sehnte sich nach der befreienden Weite des offenen Himmels. Doch wenn sie nun auch noch

DIE ZYKLOPÄISCHE AVES-GEWEIHTE



fahren ließe, wären sie verloren, das spürte sie.

Sapeïdra griff zu ihrer Holzflöte, der Freundin unzähliger Reiseumern. Doch kaum hatte sie ihr einen sanften, trällernden Ton entlockt, kehrten die Lebensgeister in die missmutige Rabenkriegerin Nerida zurück, die aufsprang und bedrohlich auf sie zustapfte. "Oh nein!", krächzte die Al'Anfanerin, "du wirst nicht schon wieder spielen! Seit vier Tagen sitzen wir hier nun fest, und ständig muss ich mir dieses Ferkelgequieke anhören! Es reicht!" Erschrocken setzte Sapeïdra die Flöte ab und blickte hilfessuchend zu Antarion, dem stillschweigenden Anführer ihrer kleinen Gruppe.

Doch Hilfe kam unerwartet von Olthonia. "Wir haben alle unsere eigene Art, mit Angst umzugehen, Nerida", meinte die Nandus-Geweihte. "Nälja und Duri suchen nach Auswegen, Antarion betet, ich dokumentiere unsere Erlebnisse, Sapeïdra flötet, und du schlägst sinnlos auf Steinblöcke ein." Mit einem trockenen Anflug von Humor fügte die Nandus-Geweihte hinzu: "Sapeïdras Art finde ich da bei weitem noch eine der sinnvolleren."

"Ich mag ihr Flöten", meinte da auch Nälja. "Es lässt mich die Weiten der freien Tundra sehen, nicht die engen Mauern aus Stein."

"Und man bekommt so selten etwas umsonst", steuerte Nazir bei, der offensichtlich nicht so tief schlief, wie Sapeïdra gedacht hatte.

"Macht doch, was ihr wollt!", grunzte Nerida und stapfte zu der verschlossenen Steintür zurück, ließ sich dort nieder und verbarg das Gesicht in den Händen.

Ermutigt hob Sapeïdra wieder ihre Flöte und setzte erneut zum spielen an. Jetzt galt es zu spielen wie nie zuvor in ihrem Leben, um wieder Zuversicht in die Herzen ihrer Freunde zu pflanzen. In ihr Flötenspiel legte sie die stärksten Empfindungen, die sie jemals gespürt hatte: ihre Liebe zum Leben, den unwiderstehlichen Drang, neue Länder und Sitten zu bereisen, die Freundschaft, die sie zu all jenen empfand, die sich ihr auch nur für wenige Meilen angeschlossen hatten. Und schließlich das höchste Gefühl ihres Lebens: jene Erfüllung, die sie umgeben hatte, als Aves sie als seine Reisegefährtin aufgenommen hatte. Ihr Hochgefühl übertrug sich auf die Melodie, und als sie die Flöte schließlich absetzte, erhob sie sich und griff nach ihrem Stab. Sie würde jetzt aufbrechen. Sie wusste es.

Lachend blickte sie ihren Gefährten in die erstaunten Gesichter und schüttelte den Beutel.

Plötzlich rumpelte die schwere Steintür des Grabes aus ihrer unnachgiebigen Stellung zurück und offenbarte ... nicht nur die Freiheit, den Gang nach draußen, Licht und Leben, sondern zunächst eine aufrecht gehende Echse mit rotem Schuppenkamm, die offensichtlich den äußeren Mechanismus gefunden hatte.

"Iccchhhh Tzz'tri. Hörte Tttöne. Tttöne von Mensschhen. Du brauchst Hilfe?"

Sapeïdra jauchzte und sprang auf. "Oh ja, wir brauchen Hilfe. Wie gut, dass du uns gefunden hast, sonst wären wir hier wohl gestorben. Aves sei Dank! Kommt, Leute, es liegt noch ein weiter Weg vor uns!"

HINTERGRUND

Die Bewohner der Zyklopeninseln sind ein einfaches und einsames Leben an einem der schönsten Orte Aventuriens gewohnt. An die Gewalt der Elemente hat man sich angepasst und weiß selbst die schlimmsten Stürme zu meistern, die nur selten die Gemütlichkeit in der sonnigen Gebirgslandschaft der Archipele vertreiben.

Die Zyklopäer wissen ihr Leben zu genießen: Sie feiern, singen und musizieren gerne, wenn ihnen neben dem harten Tagwerk noch einige Mußestunden bleiben.

"JETZT HABEN WIE SCHON EINE
HALBE EWIGKEIT DISKUTIERT!
WIR SOLLTEN ENDLICH LOSGEHEN!"

Über die meisten Probleme, die die 'Festländer' sich so machen, schütteln sie nur den Kopf – sie selbst kommen mit viel weniger aus und sind dabei noch glücklich. Diese Einstellung bietet den perfekten Hintergrund für eine Aves-Geweihte, die das Wandern liebt, gerne neue Kulturen und Länder kennen lernt und auf jeden neuen Reisegefährten offen und fröhlich zugeht. Prägendes Merkmal aller Aves-Geweihten ist ihr Drang zur Freiheit. Sie sind Weltenbummler ohne Heimat und Herrn, und diese Freiheit predigen sie auch jedem, der in Ketten liegt – sehr zur Unbill vieler Lehnsherrscher ... Die Aves-Geweihte, deren Gott als mythisches Kind von Rahja und Phex angesehen wird, vereint die Grundeigenschaften der beiden 'Mutterkirchen' in sich: die Liebe zum Leben und zu den Menschen sowie den Hang, mit List und Geschick das zu tun, wonach ihr der Sinn steht.

Gumud's Finsel

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Reisetaugliche Schuhe und Kleidung sind ein Muss für eine Aves-Priesterin, wie etwa feste Stiefel, ein Lederrock oder eine Hose aus demselben Material, ein warmes Wams oder ein Hemd mit Lederweste sowie ein fester Bauschmantel mit großen Taschen und einer Kapuze. Über der festen Kleidung wird (manchmal nur bei offiziellen Anlässen) die vielfarbige Robe aus überlappenden Stoffstücken in Gelb, Grün, Rot und Blau getragen. Neben dem Wanderstab wird selten eine andere Waffe als ein Dolch benutzt, der gleichzeitig auch Werkzeug zum Essen und Schnitzen ist. Generell sollte die Kleidung der Aves-Geweihten viele Beutel und Taschen aufweisen, sammelt sie doch vieles von der Straße auf, das ihr zweckdienlich oder einfach nur schön scheint: Kiesel, Hölzer, Federn, Metallstücke, Münzen, Stoffstücke ... Wichtiger jedoch sind die mitgeführten Karten unterschiedlichster Qualität, von so vielen Regionen Aventuriens, wie die Geweihte abzeichnen konnte, sowie ein Südweiser, der die Orientierung erleichtert.

Haar, Kleidung und Stab sind nach zyklöpäischer Sitte mit bunten Bändern geschmückt, sollten trotzdem aber nicht behindern, wenn sie im Wind flattern. Als Rangabzeichen dienen die kleinen Vogelpfeifen der Priester, daneben führen die meisten jedoch noch eine weitere Flöte bei sich, auf der sie vortrefflich zu spielen verstehen.



ZITATE DER AVES-GEWEIHTEN

"Der Weg selbst ist dein Freund; das Ziel wird sich finden!"

"Jetzt haben wir schon eine halbe Ewigkeit diskutiert! Wir sollten endlich losgehen!"

"Meine Heimat? Meine Heimat ist die Welt!"

DIE AVES-GEWEIHTE BEI SPIELBEGINN

LeP 26 AuP 29 KaP 12 MR 2 MU 13 KL 12 IN 14
CH 14 FF 14 GE 13 KO 11 KK 9 SO 7

Vor- und Nachteile • Geweiht (nicht-alteranische Gottheit), Herausragende Intuition, Richtungssinn, Vom Schicksal begünstigt; Aberglaube 5, Glasknochen, Neugier 10, Niedrige Magieresistenz (-2), Moralkodex (Aves-Kirche), Raumangst 10, Totenangst 5, Verpflichtungen (gegenüber der Kirche), Weltfremd (Politik, städtisches Treiben)

Talentspiegel • Dolche +1, Hiebaffen +0, Raufen +5, Ringen +4, Säbel +0, Schleuder +5, Stäbe +4, Wurfmesser +0, Athletik +4, Gaukeleien +2, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +3, Schleichen +1, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Singen +5, Sinnenschärfe +5, Stimmen Imitieren +4, Tanzen +2, Zechen +2, Betören +3, Etikette +2, Gassenwissen +4, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +2, Überreden +5, Überzeugen +2, Fährtensuchen +0, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +3, Orientierung +7, Seefischerei +1, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +4, Geographie +5, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Philosophie +5, Rechnen +2, Sagen/Legenden +6, Schätzen +2, Tierkunde +2, Muttersprache (Garethi/Horathi) +10, Zweitsprache Zyklöpäisch +8, Sprache Tulamidya +6, Sprache Atak +4, Sprache Füchsisch +4, L/S Kusliker Zeichen +6, L/S Tulamidya +4, Boote Fahren +5, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +2, Kochen +3, Kartographie +5, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen +6, Musizieren +6, Schneider +4, Seefahrt +1, Viehzucht +1

Liturgien • 6 Segnungen (Geburtssegen, Glückssegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Tranksegen, Weisheitssegen), Objektsegen, Sterne funkeln immerfort, Weg des Fuchses, Prophezeiung, Rahjas Erquickung, Nimmermüde Wanderschaft

Verbilligte Liturgien • Mondsilberzunge, Rahjas Freiheit
Sonderfertigkeiten • Meereskundig, Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Aves) 3

Kampfwerte • Stäbe 9/9, Ringen 8/10, Schleuder 13

Ausrüstung • Robe der Aves-Geweihten, Reisekleidung, Wanderstab / Kampfstab, Flöte, Feldflasche, Geldbeutel, Tuchbeutel; Handgeld 20 Silbertaler

DIE ALAPFANISCHE ORDEPSKRIEGERIN

Wie stumme Mirhamionetten wankten die Skelettkrieger auf sie zu, die Knochenfinger fest um archaische Säbel geschlossen. Die Nivesin war bleich wie Schnee und faselte irgendetwas in der abgehackten Sprache ihres Volkes, der Tulamide hatte sich einer Ohnmacht nahe ans Ende der Gruppe zurückgezogen – und das war gut so.

Nerida fasste ihren Rabenschnabel fester und dankte Boron für den Segen des Patriarchen, der darauf lag, Sie war nicht dem Hungertode jener Gruftkammer entronnen, um nun hier durch diese Boron so unheiligen Kreaturen zu sterben! Nur gut, dass auch Antarion und Kingombo nicht der Mut verlassen hatte – ein bisschen Rückendeckung tat dringend Not! Mit knappen Worten wies die Rabengardistin ihre Gefährten an: "Stiche und Pfeile nutzen hier nichts, man muss ihnen die Knochen zertrümmern. Auch Koptabschlagen bringt nichts, da ist eh nichts mehr drin. Zerschlagt die Arme, dann können sie keine Waffen mehr halten. Wenn eure Waffen nicht reichen, haltet mir den Rücken frei, denn mein Rabenschnabel trägt den Segen Borons, des Fürsten der Götter!"

Wie der Totenrabe Golgari fuhr Nerida unter die unheiligen Skelettkrieger, die das Grab bewachten. Während sich Antarion mit seinem Schwert abmühte und Kingombo den Kreaturen mit seiner Knochenkeule geschickt die Arme abzuschlagen verstand, zertrümmerte die Boron-Kriegerin die Knochen der Skelette mit brachialer Gewalt. Doch immer neue Untote erhoben sich aus dem trockenen Boden, so dass die Zahl der Skelette eher zu- als abnahm.

Schon oft hatte Nerida gegen Skelette gekämpft, und auch in der Ordensausbildung war das Thema eingehend behandelt worden. Daher wusste die Rabengardistin, dass Skelette sich nie von allein erhoben – entweder war es das Werk eines götterlosen Magiers oder gar das der dämonischen Herrin der Untoten, gegen die jeder Boron-Gläubige mit unbarmherziger Gewalt vorging. Nerida hob den Rabenschnabel, um ihrem besieigten Gegner den hohlen Brustkorb zu zersplittern, da wurde die Waffe eiskalt in ihren Händen. Schnell hob die Ordenskriegerin den Kopf und suchte die Kammer mit den Augen ab – was auch immer diese unheiligen Kreaturen erhob, es befand sich hier in diesem Raum! Schließlich fielen die Blicke der Frau auf eine Statue aus Obsidian in einer dunklen Nische der Wand.

Ein Schauer lief zwischen ihren Schultern unter der breiten Rüstung herab – was sie in der Statue sah, gemahnte sie an eine schattenhaft sich windende Seele.

"DU WILLST NICHT?
ПУН ГУТ: ДУ МУССТ!"

die verzweifelt der Verdammnis zu entkommen suchte. Mit donnernden Schlägen rechts und links bahnte sich Nerida grob einen Weg durch die Skelette, die ihre Hiebe nun direkt auf sie zu konzentrieren begannen ... 'Nur gut, dass die Knochenmänner so langsam sind!', schoss es der Ordenskriegerin durch den Kopf, als weitere Knochen unter ihrem Rabenschnabel brachen.

Dann war sie bei der Nische, und ein Grausen durchfuhr ihre Glieder und stellte sämtliche Haare in ihrem Nacken auf. Möglicherweise lag sie falsch und die Zerstörung dieser Statue würde sie ihre eigene Seele kosten, oder, was fast noch schlimmer war, ihre Knochen dazu verdammen, auf ewig dieses einsame Grab in den Sümpfen zu bewachen ... Doch der Zweifel waren genug. Entschlossen ließ sie die gesegnete Waffe auf die schwarz glänzende Statue hinabsausen, die leichter zersplitterte als die Knochen der wankenden Heerscharen hinter ihr.

Ein grässliches Heulen aus vielen Stimmen bewies Nerida, dass ihre Vermutung richtig gewesen war. Wie ein Trupp Mirhamionetten, dem mit einem Schlag die Fäden abgeschnitten wird, zerfielen die Skelettkrieger in ihre Einzelteile, und von einem Moment auf den anderen herrschte nach dem unwirklichen Scharren und Knacken Grabesstille.

Während ihre Gefährten sich langsam von ihrem Schrecken erholten, griff Nerida bereits nach den ersten Gebeinen.

"Ich werde die Knochen dem Herren Boron gefällig bestatten, wie es ihre ehemaligen Besitzer schon vor langer Zeit verdient hätten", sagte sie grimmig. "Ich könnte noch ein paar Hände gebrauchen!"

Nazir nickte, stand noch immer zitternd auf und begann wie Nerida, die Knochen zusammenzutragen. Es war lange her, dass jemand ihn für seine Hilfe im Voraus bezahlt hatte.

HINTERGRUND

Die Garde vom Orden des Schwarzen Raben zu Al'Anfa gehört zu den härtesten Kämpferorden Aventuriens – denn seine Mitglieder fürchten nicht einmal den Tod. Sie dienen Boron und dem Patriarchen von Al'Anfa, dem höchsten Priester ihres Kultes, der Boron noch über den Götterfürsten Praios stellt. Daher gelten die Krieger der Rabengarde im nördlichen Aventurien als Ketzer, die die Ordnung der Götter anzweifeln.

Sie verstehen es, mit der Waffe umzugehen – besonders, wenn es gilt, Frevler am Herrn Boron oder untote Kreaturen zur Ruhe zu legen. Denn für sie kann kein Verbrechen größer sein, als Seelen zu versklaven und Leichen zu beleben ...

Üblicherweise stehen Rabengardisten im Dienst ihres Ordens oder des Al'Anfaner Boron-Tempels, das heißt, sie ziehen nicht ziellos durch Aventurien, um Abenteuer zu erleben. Ähnlich wie Boron-Geweihte haben sie eine besondere Beziehung zum Tod und zu Toten – für eine Ordenskriegerin ist es eine heilige Pflicht, nach dem Kampf die Gefallenen zu bestatten.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Rabengardisten tragen einen schwarzen, nach den Körperformen geformten Vollplattenharnisch mit dem al'Anfanischen Boronsrad auf der Brust. Der Helm besitzt die Form eines Rabenkopfes, dessen Schnabel aufklappbar ist. Ein Schild (ebenfalls mit dem Boronsrad geschmückt) ergänzt die Rüstung.

Neben dem geweihten Rabenschnabel tragen die Ordenskrieger meist noch eine "profane" Waffe wie etwa einen Sklaventod oder Säbel, seltener ein Schwert oder einen Nachtwind.

Ebenfalls feste Bestandteile ihres Gepäcks sind der *Corvus Brevis* mit Auszügen von Standardgebeten und Riten aus dem *Codex Corvinus* sowie ein Amulett des goldgekrönten Raben.

Mit Bedacht rüsten sie sich zudem für ihre Reise aus: Wenn sie über Land ziehen, ergänzen sie ihr Gepäck um Feuerstein und Zunder, Reiseproviant und Decke; und da sie meist zu Pferd unterwegs sind, ist auch das Mitführen von Seil und Zelt kein Problem.

ZITATE DER ORDENSKRIEGERIN

"Du sagst, Praios ist der mächtigste der Götter? Auch Götter können sterben. Es geht nicht um vergängliche Macht. Es geht um das, was bleibt."

"Ich fürchte nicht meinen Tod. Ich fürchte allein die Verdammnis meiner Seele."

"Boron sei dir gnädig, Frevler, denn ich bin es nicht!"

DIE ORDENSKRIEGERIN BEI SPIELBEGINN

LeP 32 AuP 33 KaP – MR 4 MU 14 KL 12 IN 11
CH 13 FF 9 GE 13 KO 14 KK 14 SO 7

Vor- und Nachteile • Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit: Jähzorn 10, Arroganz 6, Unfähigkeit (Naturtalente), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden), Weltfremd (Politik, städtisches Treiben)
Talentspiegel • Armbrust +7, Dolche +5, Hieb Waffen (Rabenschnabel) +8 (+10), Lanzenreiten +4, Raufen +5, Ringen +6, Säbel +5, Würfelmesser +0, Zweihandschwerter +2, Athletik +6, Klettern +0, Körperbeherrschung +3, Reiten +7, Schleichen +0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken +1, Singen +4, Sinnenschärfe +3, Tanzen +0, Zechen +0, Etikette +4, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +3, Sich Verkleiden +1, Überreden +1, Fährtsuchen +1, Orientierung +1, Wildnisleben +3, Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +5, Heraldik +3, Kriegskunst +2, Magie/Kunde +3, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Muttersprache (Garethi/Brabaci) +10, Sprache Mohisch +6, Sprache Rabensprache +5, Sprache Tulamidya +4, L/S Kusliker Zeichen +5, Boote Fahren +1, Heilkunde Gift +5, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen +0, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen +0, Seefahrt +2, Schneider +0

Sonderfertigkeiten • Linkhand, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Talentspezialisierung Hieb Waffen (Rabenschnabel), Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten • Schildkampf II
Kampfwerte • Hieb Waffen (Rabenschnabel) 14/12, Säbel 11/10, Ringen 11/11, Armbrust 14, Lanzenreiten 12
Ausrüstung • Kleidung, Leichte Platte, Beinschienen, Panzerhandschuhe, Rabenschnabel, Dolch, verstärkter Holzschild, Waffenpflegeset, Schreibzeug, Beutelchen Pfeifenkraut oder Ilmenblatt, Handgeld 15 Silbertaler



DIE HORASISCHE ΠΑΝΔΥΣ-GEWEIHTE

„Bald bricht mein Rücken!“ Der große Waldmensch, die Rabenkriegerin und der Rondra-Geweihte stemmten sich mit Händen und Schultern gegen die bereits so tief herabgesunkene Decke aus mächtigen Holzbalken, dass man in der verschlossenen Kammer der Grabanlage schon nicht mehr aufrecht stehen konnte. Ein rumpelndes Geräusch begleitete die Bedrohung und hallte durch sämtliche der unterirdischen Kammern.

„Kingombo hat recht“, stieß Sapeïdra hervor, die nervös neben Olthonia auf dem Boden saß und wie die Nandus-Priesterin fieberhaft die in den Steinboden eingelassenen geometrischen Muster studierte. „Wir haben nicht mehr viel Zeit. Die Decke ist schon halb herunter!“

„Habe ich schon mal erwähnt, dass ich unter Druck nicht arbeiten kann?“ Olthonia, die das Scherzen nicht sein lassen konnte, pustete sich eine vorwitzige rote Locke aus dem Gesicht. Trotzdem stand in ihr feines Gesicht höchste Konzentration geschrieben, und ihre Finger führten immer wieder die Rillen zwischen den Steinplatten ab. Ein Hexagramm aus zwei übereinander gelegten Dreiecken, darin eingeschrieben ein Pentagramm ... Alle Zacken für sich schienen beweglich zu sein, und Olthonia war sich sicher, dass dies ein Rätsel war, mit dem sich der Mechanismus, der die Decke absenkte, abschalten ließ. So war es doch immer in alten Gräbern! Aber welchen Zacken musste sie drücken? Oder in welcher Reihenfolge?

In jeder Ecke des Hexagramms befand sich eines der Zeichen der sechs Elemente. Allein die Anordnung der Elemente folgte nicht der üblichen, auf alten tulamidischen Quellen beruhenden Reihenfolge.

„Luft fehlt mir. Erz bedroht mich. Wasser, Feuer, Eis und Humus können wir wohl ausschließen.“ Wie so oft dachte die Nandus-Priesterin laut vor sich hin.

„Holz ist doch Humus, oder?“ Die zittrige Stimme des Händlers drang an ihr Ohr. Der Tulamide wies auf die hölzerne Decke. „Das sind Holzbalken.“

„Du hast Recht!“, verkündete Olthonia strahlend. „Holz bedroht mich, Erz engt mich ein!“ Damit versenkte sie mit der Hand zunächst den Zacken mit dem Humuszeichen, dann den mit dem Erzsymbol mehrere Finger tief im Boden.

Das Geräusch des Mechanismus rumpelte schneller, und die Gefährten, die die Decke hochstimmten, schrien gemeinsam auf und fielen auf die Knie. „Falsche Richtung, falsche Richtung!“, ächzte Kingombo, und Nerida fluchte: „Verdammt, Schreiberling, du bringst uns noch um!“ Die Decke war mit einem Ruck weiter nach unten gefallen, so dass man sich stehend nur noch mit dem Buckel darunter schieben konnte.

„Höchstens noch zwei, drei Versuche, dann hab' ich's!“, versuchte Olthonia die Gefährten zu beruhigen, doch nach einem raschen Seitenblick auf Nazirs entsetztes Gesicht schwor sie sich einmal mehr, sich die dummen Scherze abzugewöhnen.

Sie erhob sich, so weit das noch möglich war. Sie hatte eine der wichtigsten Regeln beim Lösen von Rätseln außer Acht gelassen, nämlich niemals das Gesamtbild aus den Augen zu verlieren. Und tatsächlich: ein Pentagramm im Sechseck – das hieß, dass der Zwischenraum zwischen zwei Zacken des Hexagramms leer blieb!

„Sechs Ecken, fünf Zacken“, wiederholte sie immer und wieder, und spürte dem schwachen Anklang in ihrem Gedächtnis nach, den diese Worte bei ihr auslösten.

„Bei Nandus! Das kann doch nicht so schwer sein! Sechs Ecken, fünf Zacken ... Natürlich! Die Fünf ist Sechs!“

„Häh?“, entfuhr es Nazir, der sich die in den Bart gelaufenen Schweißtropfen abwischte. „Geht es dir noch gut?“

„Bestens, mein Lieber! Die Fünf ist Sechs! Das ist ein alter Magiersegen, mit dem es gelingt, sechs Elemente auf fünf Pentagrammstrahlen zu zählen, da man mit dem letzten dort endet, wo man mit dem ersten beginnt!“ Sie suchte mit der Hand den Strahl des Pentagramms, der zwischen Feuer- und Luftzeichen lag, rezitierte den Spruch und folgte dabei den Linien mit der Hand: „Im Namen des verändernden Feuers, des ewigen Felses, des grimmen Frostes, des wandelbaren Wassers, des lebensspendenden Humus und der flüchtigen Luft! Humusstern des

So macht auch die Reihenfolge Sinn! Der Pentagramms ...“

„Olthonia!“, fuhr Antarion ihr mit vor Anstrengung schmerzverzerrtem Gesicht ins Wort. „Erklären kannst du es später: Tu etwas!“

Ohne auf Nazirs hastige Frage zu warten, ob sie sich denn dieses Mal ganz sicher sei, drückte Olthonia den gewählten Zacken des Pentagramms tief in den Boden. Das rumpelnde Geräusch stockte und erklang von neuem, als sich die abgesenkte Decke wieder hob. „Ha!“, triumphierte Olthonia. „Es gibt keine andere Lösung, ich wusste es! Nandus sei Dank!“

„UR-TULAMIDISCHE
PLURALBILDUNG
HAT MICH SCHON
IMMER FASZINIERT.“



HINTERGRUND

Das Horasreich gilt nicht nur als Wiege der westlichen Zivilisation, sondern auch als Hort des Wissens und der Bildung. In Kuslik, Vinsalt, Methumis und Bethana befinden sich einige der bestsortierten Bibliotheken des Kontinents, der Kult der Hesinde hat hier seine Heimstatt, und auch die Kirche des Hesindesoannes Nandus ist hier am weitesten verbreitet.

Im Gegensatz zu den meist eher theoretisch veranlagten Hesinde-Priestern besitzt die praktische Anwendbarkeit des Wissens in der Nandus-Kirche einen hohen Stellenwert. Nandus gilt als Gott der Erfinder, der Rätsellöser und der Volksbildung – und besonders letzteres lässt die aufklärerischen Priester immer wieder in Konflikt mit den Lehnsherrschern geraten.

Ein Nandus-Priester strebt nach der stetigen Herausforderung seines Geistes. Ähnlich den Hesinde-Priestern ist ein Diener des Nandus meist umfassend gebildet, Sprachen und alte Sprachen sowie Geheim- und Rätselschriften bilden jedoch einen wichtigen Schwerpunkt.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Das Ornat der Nandus-Priesterschaft ist ein grünes Skapulier über einer grauen schlichten Robe. Dazu tragen die Geweihten ein grünes Stirnband mit einem eingestickten Einhornkopf und ein silbernes Schlangenarmband.

Waffen benötigen die Priester kaum, ein Kampfstab und ein Dolch reichen ihnen meist völlig – denn zum Kämpfen sind sie nun wahrlich nicht geschaffen.

Wichtiger Bestandteil der Ausrüstung vieler Geweihter stellt ein kleines Werkzeugmännchen dar, in dem sich einige mechanische Instrumente befinden (wie etwa eine Zange, ein kleiner Handbohrer, evtl. eine feine Handwaage, eine Lupe etc.). Doch solches Gerät ist teuer (und daher ein Besonderer Besitz).

DIE PANDUS-GEWEIHTEN BEI SPIELBEGINN

LeP 28 AuP 28 KaP 12 MR 5 MU 13 KL 14
IN 13 CH 13 FF 13 GE 11 KO 12 KK 11 SO 8

Vor- und Nachteile • Akademische Ausbildung (Gelehrter), Geweiht (nicht-alveranische Gottheit); Eitelkeit 8, Goldgier 6, Krankheitsanfällig, Neugier 10, Moralkodex (Nandus), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)

Talentspiegel • Armbrust +3, Dolche +2, Fechtwaffen +1, Hieb Waffen +0, Infanteriewaffen +1, Raufen +1, Säbel +0, Wurfmesser +0, Kletteren +0, Körperbeherrschung +0, Schleichen +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +0, Singen +0, Sinnesschärfe +4, Tanzen +1, Taschendiebstahl +2, Zechen +0, Etikette +5, Lehren +7, Menschenkenntnis +7, Schriftlicher Ausdruck +4, Überreden +6, Überzeugen +4, Fährtensuchen +0, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +0, Wildnisleben +2, Brettspiel +3, Geographie +4, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +8, Kryptographie +7, Magiekunde +6, Mechanik +4, Philosophie +5, Rechnen +10, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3, Schätzen +7, Sprachenkunde +8, Sternkunde +3, Tierkunde +1, Muttersprache (Horathi) +16, Sprache Atak +8, Sprache Bosparano +13, Sprache Tulamidya +13, Sprache Ur-Tulamidya +11, L/S Imperiale Zeichen +7, L/S Kusliker Zeichen +10, L/S Nanduria +9, L/S Tulamidya +9, L/S Ur-Tulamidya +6, Alchimie +4, Boote Fahren +1, Drucker +3, Falschspiel +3, Feinmechanik +5, Handel +5, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +0, Holzbearbeitung +0, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +6, Schneider +0, Seefahrt +1

Liturgien • 6 Segnungen (Eidsegen, Schutzsegen, Weisheitssegen, Glückssegen, Heilungsegen, Harmoniesegen), Ein Bild für die Ewigkeit, Göttliche Verständigung, Schrifttum ferner Lande, Sterne funkeln immerfort

Verbilligte Liturgien • Entzug von Nandus Gaben, Prophezeiung, Auge des Händlers

Sonderfertigkeiten • Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Nandus) 6, Nandusgefälliges Wissen,

Kampfwerte • Armbrust 10, Dolche 9/7, Raufen 7/8

Ausrüstung • graue Kutte mit grünem Skapulier und passendem Stirnband, Schlangenarmreif, solides Schuhwerk, Reisemantel und passende Handwaffe, Gänsekiel, mehrere Sorten Papier und Tinte bzw. Tüschel, Pergamenthülle und Pergamente verschiedener Qualitäten, Lederranzen

ZITATE DER PANDUS-GEWEIHTEN

“Das liegt an Sumus Griff. Sie hält alles fest auf ihrem Leib, was darauf geboren wurde, damit nichts in die Sphären driftet.”

“Ur-tulamidische Pluralbildung hat mich schon immer fasziniert ...”

“Jedes Individuum hat das Recht, sich so zu bilden, wie die Götter es geschaffen haben. Warum sonst sollte Hesinde eine Bauersfrau mit mehr Intelligenz segnen als so manchen Fürst?”

“Das-haben-wir-schon-immer-so-gemacht ist doch nur eine andere Ausdrucksweise für Mir-gehen-die-Argumente-aus-aber-eigentlich-hast-du-Recht.”



DER GEWEIHTE ACHAZ

"DIE КОПОЧЕН
САГЕН, ДУ
ЛҮГСТ!"

Tzz'tris Schuppenkamm im Nacken stellte sich auf. Vorsichtig betrat er die flachen Stufen des dunklen Raumes vor ihm. Sorgsam trug er den Schwanz hoch. Eine Überraschung konnte er sich nicht leisten.

Mit der Hand bedeutete er den Menschen zu warten. Seine Schwimmhäute spreizten sich durch die Bewegung. Die Menschen gehorchten.

Langsam ging Tzz'tri auf den Altarblock zu.

Der Stein war über und über mit Zeichen bedeckt. Sie waren Tzz'tri vertraut. Doch nicht einmal er konnte die alten Hieroglyphen in ihrer Gänze ausdeuten. In der Mitte des Steines war ein Loch.

Die grobe Stimme der Menschin in schwarzer Rüstung hallte durch die ehrwürdige Kammer. Tzz'tris Schwanz zuckte.

"Hast du was entdecken können? Vielleicht sollte sich Olthonia das auch mal ansehen!" Wieder hob Tzz'tri abwehrend die Hand. Leiser und ehrerbietiger mischte sich die rotbehaarte Menschin ein: "Ich glaube, ich bin hier so nützlich wie ein Damenbundschuh. Die Zeichen kenne ich jedenfalls nicht. Noch nicht. Aber anschauen muss ich mir das einfach."

Tzz'tri verstand die Worte der rotbehaarten Menschin nicht. Sie redete merkwürdig. Doch das war egal. Sollte sie kommen und sehen. Sie konnte nicht helfen. Doch sie stellte sich neben ihn. Sie betrachtete die Zeichen ebenfalls.

Die Zeichen der Alten sprachen von der heiligen Schlangenechse und ihrer Macht. Sie sprachen von dem Würdigen. Der Würdige würde mit einem Schlüssel das Gefäß öffnen.

"Das ist schrecklich faszinierend!", sprach die rotbehaarte Menschin. "Wenn das kein Grund wäre, sich Nandus zu weihen, dann weiß ich es auch nicht. Wenn ich es nicht schon wäre. Nandus geweiht, meine ich." Tzz'tri verstand ihre Worte nicht. "Aber wie bekommt man das vertrackte Ding auf? Es scheint hohl zu sein!"

Tzz'tri antwortete nicht. Er hielt der Menschin die Hand entgegen. "Sssilbertahhler!" Sie fragte zurück: "Du brauchst einen Silbertaler? Meinst du, das ist so einfach?" Tzz'tri erwiderte: "Zzzwei." – "Zwei Silbertaler. Gut, da hast du sie." Tzz'tri nickte. Er legte die Münzen in seine Hand. Er erzählte H'Szint vom Silber. Er erzählte H'Szint vom Rund. Er erzählte H'Szint vom Schlüssel. Die große Schlangenechse würde ihn erhören.

"Was zischelt er da? Und was macht er mit deinem Silber? Ich glaube, der Kerl will dich nur ausnehmen!" Tzz'tri hörte nicht hin. Der gesichtsbehaarte Mensch redete immer von Silber und Gold.

Tzz'tri spürte mit der Zunge. Die große Schlangenechse hatte ihr Werk getan. Sie hatte ihn erhört. Tzz'tri dankte ihr. In seiner Hand lag der silberne Schlüssel. Tzz'tri steckte den Schlüssel in das Loch im Altar. Er drehte ihn. Ein Widerstand schwand. Tzz'tri klappte die obere Fläche hoch.

"Da ist es ja! Tzz'tri, du bist einfach göttlich!" Die rotbehaarte Frau drückte ihren Mund auf seine Schuppen. Tzz'tri verstand sie nicht. Er griff in den Altar. In der Hand hielt er ein schlangenförmiges Amulett. "Tzz'tri nützlichler alsss Damenbundssschuhh", sagte er. Er gab der rotbehaarten Menschin das Amulett. Sie guckte merkwürdig. Sie machte lauter glucksende Geräusche.

Tzz'tri verstand sie nicht.



HINTERGRUND

Ein Achaz sieht nicht nur anders aus als Menschen, Orks und Goblins, er redet auch anders, und, was weit wichtiger ist, er denkt anders. Gefühle wie Humor, Angst, Liebe und Hass existieren entweder nicht oder doch so ganz anders, als dass ein Mensch dies je verstehen könnte. Der Spieler eines Achaz muss dennoch versuchen, sich in die fremdartige Gedankenwelt dieser Kreaturen hineinzusetzen und Wege zu finden, diese Andersartigkeit auszudrücken. Zum Beispiel haben nur die welterfahrensten Achaz ein Konzept von Humor, Erotik und Gier. Sie konzentrieren sich vollständig auf ihre aktuelle Aufgabe, ohne in menschlicher Hast zwischen verschiedenen Tätigkeiten hin- und herzuheizen. Das komplizierte Satzgewirr der menschlichen (und elfischen!) Sprache ist ihnen ein Greuel – warum können die Unbeschuppten nicht gerade und normal sprechen?

Zudem existieren für die Sumpf- und Dschungelbewohner deutlich andere Prioritäten bezüglich der Fähigkeiten als bei den Menschen, die ja nicht einmal zum Schwimmen vernünftig ausgerüstet sind und keinen Schutz gegen Insektenstiche besitzen. Achaz sind perfekt an ihr

widriges Lebensumfeld angepasste Wanderer und Jäger, die kein Verständnis für Steckenpferde und überflüssige Dinge besitzen (wie zum Beispiel Gold, saubere Kleider, Mückenschutz ...).

Natürlich unterscheidet sich auch die Anbetung der Göttin H'Szint von den Riten der menschlichen Göttin Hesinde. Im Kult der H'Szint steht der Wandel im Vordergrund, Magie gilt als nebensächlich, und Kunst im menschlichen Sinne kennen die Achaz nicht – ja, Musik ist ihnen gar völlig fremd. Neugier und Wissensdurst treiben jedoch auch achazische Diener H'Szints voran sowie das ständige Bemühen, die H'Ranga, die heiligen Wesen, nicht zu verärgern.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Kleidung ist den Achaz fremd, sie schmücken ihre Körper jedoch mit Ketten aus Pflanzenfasern, Holzstücken, Muscheln, Steinchen u.ä. Ihre Schuppen bemalen sie mit heiligen Symbolen und Mustern des Wandels. Als Waffe trägt ein H'Szint-Priester einen Stab oder einen Speer, jeweils mit heiligen Zeichen beschnitzt.

ZITATE DES GEWEIHTEN ACHAZ

“Du kannst das besser als ich? Du hast nicht einmal einen Schwanz.”

“Ich verstehe dich nicht.”

“Die Knochen sagen, du lügst.”



Das Schwarze Auge

Illustrationen

Nicolas Bau, Zoltán Boros / Agentur Kohlstedt, Caryad

Autorin

Lena Falkenhagen

Werteberechnung

C. Gosse, C. Mangelsdorf, A. Wielenberg, P. Wittmann

Satz & Layout

Ralf Berszuck

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©2003 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

DER GEWEIHTE ACHAZ BEI SPIELBEGINN

LeP 26 AuP 26 KaP 24 MR 8 MU 12 KL 14 IN 15
CH 13 FF 13 GE 13 KO 12 KK 11 SO 5

Vor- und Nachteile • Balance, Begabung: Schwimmen, Beidhändig, Geweiht (H'Szint), Dämmerungssicht, Natürlicher Rüstungsschutz 2, Richtungssinn, Arroganz 7, Dunkelangst 8, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Eitelkeit 6, Kältestarre, Moralkodex (H'Szint), Neugier 9, Randgruppe, Unfähigkeit: Musizieren, Unfähigkeit: Singen, Unfähigkeit: Stimmen Imitieren.

Verpflichtungen (Stamm und Heimattempel)

Talentspiegel • Dolche +0, Hieb Waffen +3, Raufen +0, Ringen +4, Säbel +0, Speere +7, Wurfmesser +0, Wurf speer +2, Klettern +0, Körperbeherrschung +1, Schleichen +0, Schwimmen (C) +6, Selbstbeherrschung +4, Sich verstecken +0, Singen -3, Sinnenschärfe +7, Stimmen Imitieren -3, Tanzen +0, Zehen -1, Etikette +5, Lehren +6.

Menschenkenntnis +5, Schriftlicher Ausdruck +3, Sich Verkleiden -2, Überreden +3, Überzeugen +3, Fährtensuchen +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3, Anatomie +1, Geschichtswissen +6, Gesteinskunde +3, Götter/Kulte +8, Magiekunde +7, Pflanzenkunde +6, Philosophie +2, Rechnen +8, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +3, Tierkunde +7, Muttersprache (Rssah) +16, Sprache Garethi +6, Sprache Tulamidya +2, L/S Chrmk +12, L/S Chuchas (B) +7, Ablichten +6, Alchimie +7, Boote fahren +2, Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +3, Kochen +5, Kristallzucht +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +5, Schneidern +0, Töpfern +3
Liturgien • 7 Segnungen (Eidsegen, Schutzsegen, Grabsegen, Weisheitssegen, Märtyrersegen, Heilungssegen, Tranksegen), Bindung der Schlange, Elementwandlung, Gift der Erkenntnis, Göttliches Zeichen, Initiation, Karmalqueste, Objektsegen, Sicht auf Madas Welt

Verbilligte Liturgien • Wunderbarer

Geschlechterwandel

Sonderfertigkeiten • Karmalqueste, Liturgiekenntnis (H'Szint) +7, Nandusgefälliges Wissen, Schwanzschlag, Sumpfkundig

Verbilligte Sonderfertigkeiten • Dschungelkundig
Kampfwerte • Speere 12/10, Ringen 10/9, Wurf speer 10
Ausrüstung • Gürtel mit mehreren Beuteln und Taschen, prunkvolles Szepter oder schmuckvoller Stab oder verzierter Speer, einige Edelsteine (in etwa im Wert von 4 Dukaten) nach Wahl, etwas Gold und Edelsteinschmuck