



GRANDEN, GAVKLER UND GELEHRTE

MEISTERPERSONEN SÜDAVENTURIENS

Das Schwarze Auge



Das Schwarze Auge

GRANDEN, GAUKLER UND GELEHRTE

VLISSES SPIELE

AVENTURIEN®



VERLAGSLEITUNG

MARIO TRUAPT

REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL, MARIE MÖPKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

COVERBILD

VERENA SCHNEIDER

INNENILLUSTRATIONEN

MARC BORTHÖFT, ANJA DI PAOLO, PELE KLUMPE,
MELANIE MAIER, LUISA PREIBLER, JAPINA ROBBEN,
VERENA SCHNEIDER, ELIF SIEBENPFEIFFER

UMSCHLAGGESTALTUNG UND SATZ

CHRISTIAN LONISING

Copyright ©2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, MYRANOR und DERE sind
eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur
mit schriftlicher Genehmigung der
Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-86889-707-4



GRANDEN, GAUKLER UND GELEHRTE

MEISTERPERSONEN SÜDAVENTURIENS

AUTOREN:

MARIE MÖPKEMEYER, DIANA RANFOTH,
CLAAS RHODGEß, ALEX SPOHR, ANDRÉ WIESLER

Mit DANK AN LUTZ BERTHOLD, TORBEN BREITKREUTZ, EEVIE DEMIRTEL,
PATRIC GÖTZ, MICHAEL HEINZ, RUI ALEXANDRE COSTA-FRAGE,
JEAN-GERD KENPERT, ALEXANDER MAI, PIKOS PETRIDIS,
KRISTINA PFLUGMACHER UND VERENA SCHNEIDER

EINE DSA-SPIELHILFE





Inhalt

Vorwort.....	5	Mitglied des Horasordens	103
Zum Verständnis	6	Nandusgeweihte	106
Achaz-Stammeskrieger.....	7	Novadischer Wüstenkrieger.....	109
Agentin der Hand Borons	10	Offizier.....	112
Avesgeweihte	13	Palastgardist.....	115
Balayan.....	16	Phexgeweihter.....	118
Beherrschungsmagierin	19	Philosophin	121
Bildhauerin	22	Pirat	124
Borongeweihter.....	25	Potentat	127
Derwisch	28	Rabengardistin.....	130
Dschungelkundiger.....	31	Rahjageweihte.....	133
Efferdgeweihte.....	34	Reisbauer	136
Entdecker.....	37	Rur-und-Gror-Priesterin	139
Eunuch.....	40	Säbeltänzerin.....	142
Ferkina-Stammeskrieger	43	Schauspielerin.....	145
Geschichtenerzähler.....	46	Schreiberin.....	148
Gladiatorin.....	49	Schwertgesellin	151
Grandin	52	Seefahrerin.....	154
Hafendirne.....	55	Seemitischer Geldwechsler.....	157
Hesindegeweihte.....	58	Sharisad	160
Hochstapler.....	61	Sklavenaufseherin.....	163
Karawanenführer	64	Sklavenhändler	166
Katzenhexe	67	Spinnenhexe	169
Korgeweihter	70	Spitzelin.....	172
Krieger	73	Straßenmädchen	175
Kurtisane	76	Stutzer	178
Kutschenräuber.....	79	Tagelöhner.....	181
Lanisto	82	Tsageweihte	184
Leibsklavin.....	85	Utulu-Kriegerin	187
Logenmitglied	88	Utulu-Sklave	190
Lustknabe	91	Viehtreiberin	193
Madaschwester	94	Waldmenschen-Schamanin	196
Mawdli	97	Anhang.....	199
Mitglied des Adlerordens	100		



Vorwort

Nachdem in **Krieger, Krämer und Kultisten** Meisterpersonen des Mittelreiches präsentiert wurden, wird mit **Granden, Gaukler und Gelehrte** der Schwerpunkt auf den Süden Aventuriens gelegt. Dieser Band enthält Figuren aus dem Lieblichen Feld, von den Zyklopeninseln, aus Meridiana, den Tulamidenlanden und Maraskan. Vom horasischen Stutzer über die kemische Schreiberin bis hin zum maraskanischen Reisbauern können Sie viele typische Vertreter aus den südlichen Gefilden Aventuriens in diesem Band entdecken, die Sie für Ihre heimische Spielrunde als Archetypen verwenden können.

Die mehr als sechzig beispielhaften Meisterpersonen decken eine Vielzahl von typischen Begegnungen in Südaventurien ab. Ob als zufällige Bekanntschaft, als Schurke oder Verbündeter der Helden – alle diese Figuren können Sie ganz nach Belieben für Ihre Zwecke verwenden.

Viele der vorgestellten Archetypen können Sie auch wieder, mit leichten Anpassungen, in anderen Regionen Aventuriens einsetzen.

Als Ergänzung zu den Figuren finden Sie auch im zweiten Teil der Reihe wieder einen Anhang mit regionalen Namenslisten, Charaktermerkmalen, Ausrüstung und weiteren Hilfen, um Ihre Meisterpersonen liebevoll auszugestalten.

Granden, Gaukler und Gelehrte ist, wie auch schon sein Vorgänger, ein Teil der *Purpurnen Reihe*. Das Besondere an der Reihe sind die ansprechenden Farbillustrationen, die Aventurien noch lebendiger machen. So werden Sie neben den Geschichten, Spielhilfen und den Werten auch wieder farbige Illustration für jede Meisterperson vorfinden, damit Sie sich die tulamidische Tsageweihete, den alanfanischen Sklavenhändler und die zyklöpäische Philosophin noch besser und lebendiger vorstellen können.

So bleibt mir noch, Ihnen viel Spaß bei der Lektüre von **Granden, Gaukler und Gelehrte** zu wünschen.



Abkürzungsverzeichnis

Erste Sonne	Regionalspielhilfe Land der Ersten Sonne
Gemeinsame Pfade	Spielhilfe Auf gemeinsamen Pfaden
Gemeinschaften	Spielhilfe Verschworene Gemeinschaften
Horas	Regionalspielhilfe Reich des Horas
Katakomben	Spielhilfe Katakomben und Kavernen
LCD	Regelwerk Liber Cationes Deluxe
LL	Regelwerk Liber Liturgium
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdH	Regelwerk Wege der Helden
WdM	Regelerweiterung Wege des Meisters
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei

Mögen Ihnen die Meisterpersonen dieses Bandes ein steter Quell zahlreicher Abenteuerideen sein.

Alex Spohr

Frankfurt am Main im Sommer 2013



Zum Verständnis und Gebrauch der Meisterpersonen

Bevor wir mit der Beschreibung der einzelnen Meisterpersonen beginnen, zunächst noch einige kleine Hinweise und Erklärungen zu den einzelnen Kategorien der Beschreibung. Bei allen Archetypen finden Sie einen *Einleitungstext*, der sowohl Stimmung als auch einen ersten Eindruck der Person vermitteln soll. Einige Handlungen sind sogar miteinander verbunden und erzählen eine zusammenhängende Geschichte.

Eine Liste mit *Namen* und eine Erläuterung, wie ein typischer Vertreter der beschriebenen Figur sich bei Konflikten verhält, liefern dem Meister wichtige Informationen zur Figur auf den ersten Blick.

Außerdem können Sie bei allen Archetypen einen Kasten mit potenziellen *Diensten* entdecken. Hier sind typische Dienstleistungen und deren Kosten aufgeführt, die für die Helden von Interesse sein können. Ein weiterer Kasten widmet sich einem *Spezialthema*, das von Figur zu Figur unterschiedlich ist. Hierbei kann es sich um weiterführende Informationen handeln, eine kleine Spielhilfe oder einfach nur um ein paar amüsante Anmerkungen.

Jeder Beschreibung sind zwei *Abenteuervorschläge* zugefügt, die der Meister dazu nutzen kann, die Meisterperson und die Helden in ein kleines Szenario zu stürzen. Dabei kann die Figur sowohl als Schurke wie auch als Auftraggeber oder zufällige Begegnung auftreten.

Zur Auflockerung sind in der Beschreibung auch *Zitate* untergebracht, die Sie der Person in den Mund legen können. Außerdem ist immer ein vollständiger *Werteblock* enthalten. Hier können Sie die Eigenschaften einsehen, ebenso abgeleitete Werte, Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten, Talente, sowie (falls vorhanden) Zauber, Liturgien, Rituale und Ausrüstung.

Die Meisterpersonen wurden nach den Regeln aus **WdH** erschaffen und haben eine Grundlage von 110 GP. Es wurden Steigerungen nach den Regeln für Talent-Abenteurpunkte verwendet, zuzüglich einiger weiterer Abenteurpunkte in Höhe zwischen 0 und 300 AP, damit die Figur die gewünschte Form erhält.

Die Archetypen stellen mit ihren Werten die Durchschnittsbevölkerung der Region dar. Zwar besitzen Sie eine gute Vergleichbarkeit mit Helden, da sie im Wesentlichen den

gleichen Erschaffungsregeln folgen und nicht willkürlich generiert sind, jedoch immer unter dem Gesichtspunkt, dass es sich um gewöhnliche Aventurier und nicht um Helden handeln soll.

Die Meisterpersonen in ihrer Grundform sind unerfahrene Vertreter ihrer Art. Allerdings finden Sie jeweils auch zwei Aufsätze, die mit **Erfahren** und **Veteran** gekennzeichnet sind. Hierbei handelt es sich um Varianten der Personen, die bereits mehr Erfahrung gesammelt haben, und sowohl bessere Eigenschaftswerte wie auch gesteigerte Talent- und Zauberfertigkeitwerte besitzen. Diese ersetzen die Werte des unerfahrenen Modells vollständig, treten also an deren Stelle. Was nicht zusätzlich angegeben wurde, sind Spezialisierungen oder auch Talente und Zauber, die nur wenige Steigerungen erhalten haben. Diese können Sie individuell festlegen, die Personen haben noch genug AP, damit Sie diese weiter ausgestalten können. Es ist sogar mehr als nur wahrscheinlich, dass die Archetypen sich bei einem Wert von 7 und 14 in einem Talent spezialisieren, zumindest bei ihren wichtigsten Fähigkeiten. Die aufgeführten Angaben stellen die wichtigsten Fertigkeitsveränderungen gegenüber den unerfahrenen Versionen dar, so also zum Beispiel bei Kämpfern die grundlegendsten Kampftalente und Kampfsonderfertigkeiten, bei Zauberern die wichtigsten und abenteuerrelevantesten Zaubersprüche, bei Handwerkern die Handwerkstalente usw.

Die Kampfwerte sind bereits spielfertig berechnet (inklusive einer BE-Verrechnung). Die *Waffenlosen Kampfwerte* gehen von einem Kampf gegen einen bewaffneten Gegner aus. Falls die Meisterperson gegen einen unbewaffneten Gegner antreten soll, dann modifizieren Sie die Werte entsprechen den Angaben von **WdS 126**.

Generell benötigen Sie die Kenntnisse der Regelwerke **WdH**, **WdS**, **WdH**, **WdG**, **LL** und **LCD**, da auch Zauber und Liturgien beschrieben werden, die in den **Basisregeln** nicht vorkommen, sondern in den erweiterten Regeln zu finden sind. Auch **WdM** ist hilfreich, da dort einige weitere ergänzende Anmerkungen zu dem Umgang mit Meisterpersonen zu finden sind.

Anpassungen an andere Kulturen, weitere Ausrüstungsvorschläge und erweiterte Anmerkungen finden Sie im Anhang ab Seite 199.



chaz- Stammeskrieger

RUHESTÖRUNG

Fassach räkelte sich in der Sonne, die zwischen den Blättern auf ihn herabschien. Das Leben war gut. Mit der Hand griff er nach der Mango, die neben ihm auf dem warmen Stein lag und betastete sie. Sie war fast weich genug, nur noch ein kleines bisschen Zeit. Ein scharfer, abstoßender Gestank wehte zwischen den Blütendüften und Dschungelgerüchen hindurch und störte Fassachs Idylle. Leder, Öl, Schweiß, widerliches Essen, so rochen nur Ungeschuppte. Er sollte nachsehen, was sie hier trieben. Nicht, dass sie das Dorf fanden, den Blick ihrer H'Ranga darauf richteten, die Bewohner verfrüht wiedergeboren werden ließen und die Gelege plünderten. Aber bevor Fassach seine Axt nahm, versteckte er seine Mango sorgfältig unter einem Blatt.

„Wasss ihr hkhier wollen, F'Zzmech?“

Dem Geruch der Meute zu folgen war nicht schwer. Ungeschuppte rochen viel zu stark, auch wenn es sie in unterschiedlichen Farben und Gerüchen gab. Die Hellen stanken mehr als die Dunklen. Diese hier mussten eindeutig Helle sein, so stark wie der Geruch war. Zu dem Gestank kam der Lärm. Diese Ungeschuppten trampelten durch den Wald und brüllten sich dabei Sachen in ihrer hässlichen Sprache zu. Fassach hätte sie schon nach seiner zweiten Häutung finden können!

Seine Nase zuckte, so dicht mussten sie jetzt sein, wahrscheinlich irgendwo hinter dem Blätterteppich der hängenden Dickstielpflanze. Er wollte sie nicht sehen, aber er musste wissen, in welche Richtung sie gingen.

Leise glitt der Achazkrieger ins Wasser. Es war etwas zu kühl für Fassachs Geschmack und er vermisste seinen Sonnstein. Aber manchmal hatte er keine Wahl.

Mit vorsichtigen Schwanzschlägen tauchte er unter dem Blätterteppich durch und hob den Kopf so weit aus dem Wasser, dass er die Ungeschuppten sehen konnte.

Es waren so viele, wie er Krallen an einer Hand hatte. Einer von ihnen war sehr hell im Gesicht und am restlichen Körper so gelb wie die Schale einer Banane. Dieses Exemplar stank besonders, nach irgendetwas, das Fassach noch nie gerochen hatte und das er nie wieder riechen wollte. Ein bisschen wie Blumen und ein bisschen wie vergorenes Obst, aber beides falsch. Ein anderes war ganz schwarz, wie verbranntes Holz. Und noch eins in der Mitte grün wie die Haut eines Alligators. Er hatte nicht gewusst, dass Zsahh auch den Ungeschuppten so viele Farben gegeben hatte.

Trotzdem stanken sie.





Außerdem wollten sie nicht weitergehen. Sie standen herum und sprachen miteinander. Fassach ärgerte das, er wollte zurück auf seinen Stein und die Mango essen, bevor sie jemand wegnahm. Die Ungeschuppten sollten weggehen.

Sie gestikulierten und sprachen immer noch. Es war wirklich eine hässliche Sprache, aber sie hatten auch nicht so eine schöne, praktische Zunge wie das Ewige Volk.

Das gelbe Ding ging einen Schritt auf das Wasser zu und griff nach einer der Blüten, warum auch immer.

Es könnte ihn sehen, dabei sollte es verschwinden. Fassach hob Kopf und Oberkörper aus dem Wasser und öffnete das Maul zu einem stummen Brüllen.

Das gelbe Ungeschuppte schrie wie ein kleiner Affe und fiel um. Sie waren wirklich seltsam. Fassach verschwand schnell wieder so weit unter Wasser, dass nur seine Augen aus dem Wasser blickten und er wie ein Alligator aussah.

Die anderen Ungeschuppten kümmerten sich sofort um das Gelbe. Vielleicht war es ein Jungtier. Jetzt sprachen sie nicht mehr so laut. Das Schwarze nahm das Gelbe auf den Arm, und dann gingen die Ungeschuppten. Weg vom Wasser, weg von Fassach, weg vom Dorf. Hoffentlich ganz weit weg.

Der Achaz sah ihnen nach, bis sie zwischen den Bäumen verschwunden waren. Dann hatte er es sehr eilig.

Der Sonnenstein war immer noch leer und auch die Mango lag noch unter dem Blatt. Sie war jetzt richtig weich.

Fassach räkelte sich wohligh in der Sonne und schnupperte genießerisch an der überreifen Mango. Die Ungeschuppten waren weit weg, das Leben war gut.

„H'Ranga!“



MU 13 KL 12 IN 13 CH 10 FF 10 GE 13 KO 13 KK 13 SO 4

LeP 29 AuP 32 MR 6 INI 14 WS 7

AT-Basis 8 PA-Basis 8 FK-Basis 7 Ausweichen 8

Fausthieb: INI 12+1W6 AT 9 PA 8 TP(A) 1W6+1 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 13+1W6 AT 9 PA 8 TP(A) 1W6+1 DK H

Biss: INI 12+1W6 AT 9 PA 8 TP(A) 1W6 DK H

Schwanz: INI 12+1W6 AT 9 PA 8 TP(A) 1W6 DK H

Ringen: INI 14+1W6 AT 9 PA 8 TP speziell DK H

Echsische Axt: INI 14+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+5 DK NS

Dorn*: INI 14+1W6 AT 10 PA 10 TP 1W6+4 DK NS

Haut: RS 2 BE 0

*) Wird unter Talent *Speere* geführt, –3 auf AT durch Verwendung des Dorns schon eingerechnet

Seelentier: Alligator, Hornechse, kleiner Lurch

Vor- und Nachteile: Balance, Begabung für Schwimmen, Beidhändig, Dämmerungssicht, Eisern, Herausragender Sinn (Geruch), Natürlicher Rüstungsschutz (2), Natürliche Waffen Biss und Schwanz, Richtungssinn, Schnelle Heilung I, Zusätzliche Gliedmaßen (Schwanz) / Dunkelangst 6, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Jähzorn 6, Kältestarre, Randgruppe, Raubtiergeruch, Sonnensucht 8, Unangenehme Stimme, Unfähigkeit für Singen, Stimmen Imitieren und Musizieren, Vorurteile (Ungeschuppte) 7

Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig, Kulturkunde (Stammesachaz), Standfest, Biss, Finte, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Linkhand, Schildkampf I, Schwanzschlag

Talente:

Kampf: Blasrohr +5, Dolche +3, Hieb Waffen 0, Raufen +4, Ringen +4, Säbel 0, Speere +7, Wurfmesser 0, Zweihand-Hieb Waffen +8

Körper: Athletik +6, Klettern +3, Körperbeherrschung +7, Reiten +3, Schleichen +6, Schwimmen +10, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +6, Singen –3, Sinnenschärfe +9, Stimmen Imitieren –3, Tanzen 0, Zeichnen –1

Gesellschaft: Menschenkenntnis +3, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen +5, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +4, Orientierung +6, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +6

Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +6, Rechnen +2, Sagen/Legenden +5, Tierkunde +3

Sprachen: Muttersprache: Rssahh +10, Sprachen Kennen: Tulamidya +6, Lesen/Schreiben: Chrmk 0

Handwerk: Boote Fahren +3, Feuersteinbearbeitung +3, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +3, Kochen +1, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Musizieren –3, Schneidern 0

Kampfwerte: Blasrohr 12, Dolche 10/9, Hieb Waffen 8/8, Raufen 10/10, Ringen 10/10, Säbel 8/8, Speere 13/10, Wurfmesser 7, Zweihand-Hieb Waffen 13/11

Ausrüstung: Echsische Axt, Ledergürtel, Gürteltasche, reife Mango

Erfahrener Achaz-Stammeskrieger: MU 14, KL 12, IN 13, CH 10, FF 10, GE 15, KO 14, KK 14, SO 5, LeP 32, AuP 35, MR 8, INI 15, WS 7; SF: Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Finte, Meisterparade, Niederwerfen; Blasrohr +8, Raufen +8, Speere +11, Zweihand-Hieb Waffen +13, Athletik +11, Körperbeherrschung +12, Schleichen +10, Schwimmen +15, Selbstbeherrschung +8, Sich Verstecken +10, Sinnenschärfe +12, Orientierung +9, Wildnisleben +9

Veteranen-Achaz-Stammeskrieger: MU 15, KL 12, IN 13, CH 10, FF 10, GE 16, KO 16, KK 15, SO 6, LeP 35, AuP 38, MR 10, INI 16, WS 8; SF: Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Festnageln, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Meisterparade, Niederwerfen; Blasrohr +11, Raufen +12, Speere +14, Zweihand-Hieb Waffen +17, Athletik +14, Körperbeherrschung +14, Schleichen +13, Schwimmen +18, Selbstbeherrschung +11, Sich Verstecken +13, Sinnenschärfe +14, Orientierung +12, Wildnisleben +12



DIENTE

Ein Achaz kennt sich in seiner Umgebung sehr gut aus. In den Sümpfen ist er ein ebenso kompetenter Kämpfer wie Führer, der die Pflanzen, Wege und natürlich auch die Gebräuche seiner Spezies kennt. Mit Geld kann er wenig anfangen, allerdings ist ihm das Prinzip des Tauschhandels durchaus bekannt, wobei er sich besonders über Metallwaffen freut, da die Achaz nicht schmieden.

Beliebte Tauschgegenstände

Metallwaffen, Schmuck, Gürtelschnallen und Schließen, Kochutensilien (z.B. Kupferkessel oder Pfanne, gusseisern), Alteisen, Edelsteine und Halbedelsteine sowie Münzen jedweder Art, wobei weniger der Wert als vielmehr die aufwändige Aufmachung entscheidend ist.

NAMENSLISTE

Namen: Azll, Churr'Tzal, Fassach, Iss'Schrr, Nga'Chirr, Sr'Risz, Tzz, Zzr'Tazz (die Namen der Achaz sind nicht geschlechtsspezifisch)

KONFLIKTVERHALTEN

Der Achaz-Stammeskrieger zögert im Konfliktfall nicht, seine Waffe einzusetzen. Nicht nur im waffenlosen Kampf holt er seinen Gegner gerne mit einem *Schwanzschlag* von den Beinen. Er nutzt die Umgebung, hat keine Scheu vor einem *Kampf im Wasser* und ist, sollte er unterliegen, durchaus auch bereit, die Flucht zu ergreifen. Überhaupt wird er sich nur selten mit überlegenen Gegnern anlegen und dann nach kurzen Angriffen oder Blasrohrschüssen wieder im Dschungel verschwinden.

„Ssss! Ungeschuppte riechen zzzu schlecht.“

DARSTELLUNG DES ACHAZ-STAMMESKRIEGERS

BEGEGNUNGEN

Dem Achaz-Stammeskrieger kann man überall dort begegnen, wo Echsenmenschen leben, am häufigsten jedoch in den Echsen Sümpfen. Dabei bewegt er sich in seiner Umgebung unauffälliger als die meisten Menschen und hat keine Angst vor dem trüben Wasser oder dem, was darin leben könnte. Einigen Krieger der Achaz kann man auch in den Städten des Südens begegnen, vor allem in Selem oder H'Rabaal.

LEBENSUNTERHALT

Der Stammeskrieger ist oft auch Jäger und sucht essbare Kleintiere. Aber auch wenn er sich nicht als solcher betätigt, wird er von der Dorfgemeinschaft miternährt, ist er doch für ihren Schutz zuständig.

VARIANTEN

Es gibt einige wenige Achazkrieger, die in den Gladiatorenarenen des Südens kämpfen, meistens wurden sie gefangen und dorthin verschleppt. Andere Varianten sind Achaz, die keine Dorfgemeinschaft, sondern ein Heiligtum bewachen. In Selem sollen sogar einige Achazkrieger als exotische *Wachen* von mächtigen Familien dienen.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der Achaz-Stammeskrieger *Nga'Chirr* hat die Aufgabe, den Priester in einem Heiligtum vor wilden Tieren zu schützen. Allerdings kamen Menschen vorbei, haben den Priester schwer verletzt und ein kristallernes Götterbild der Zsahh gestohlen. Der Stammeskrieger muss es wiederfinden, bevor der Zorn der Götter das Dorf trifft, und braucht dafür Hilfe von Ungeschuppten, die sich mit den Eigenheiten ihrer Rasse auskennen.

Eigentlich wollte der Achaz-Stammeskrieger *Zzr'Tazz* den ganzen Tag in der Sonne liegen und frische Fische oder überreifes Obst fressen. Aber dann hat er eine Gruppe von Ungeschuppten gesehen, die durch den Dschungel trampelten. Neugierig folgt er ihnen, beobachtet sie und dezimiert in ungeschenen Momenten ihre Vorräte. Wenn sie seinem Dorf zu nahe kommen oder an seinem Lieblingsfischgrund angeln, wird er versuchen, sie zu vertreiben. Und da er sich im Dschungel bestens auskennt und sich darin immer wieder versteckt, ist er eine kaum greifbare Gefahr.

DAS RSSAH

Rssah heißt die Sprache der Achaz und ist für die Zunge der Warmblüter kaum auszusprechen, besteht sie doch vorwiegend aus Zisch- und Knurrlauten. Schon ihre Feinheiten ansatzweise zu verstehen, stellt nichtechtsische Ohren vor große Herausforderungen, und manch ein Hesindegeweihter ist an einer Umschrift ins Garethi oder Tulamidya verzweifelt. Einige Vokabeln können bei einem Aufenthalt in Selem, den Echsen Sümpfen oder dem Regengebirge trotzdem nicht schaden:

Echsisch	Garethi
F'Zzmech	Ungeschuppte, Menschen, eigentlich Kot
Vrehhg	Nackte, Ungeschuppte
H'Ranga	Gott, heiliges Wesen (immer gefürchtet)
q'ui	ja
jhi	nein, falsch
sk'trr	du, ihr
rrach	ich, wir
Rrach char Fassach	ich heiße Fassach
Szert rrach sk'trr	ich grüße dich, wir grüßen euch
Sssttrrh	Alarm



gentin der Hand Borons

DER HÖCHSTE PUNKT

Erleichtert atmete Annkila ein, hob den Kopf gen Himmel und ließ sich die Sonne in das gebräunte Gesicht scheinen. Das große, ungewohnt grobe Leinenhemd schlackerte um ihren zierlichen Körper, während sie durch das Trockendock schlenderte. Über der Mauer, die das Gelände umgab, ragte der Rabenkopf des Bronzekoloss' der Hafeneinfahrt und erinnerte an die Zwölf Menschenwunder. Sie hatte ein ungutes Gefühl gehabt, als sie die gut bewaffnete Gruppe Fremder vor dem Zugang für die Arbeiter gesehen hatte. Der Zwerg hatte vielsagend mit einer Axt gespielt und sogar eine grimmig dreinschauende Elfe hatte sich unter den buntgewürfelten Söldnerhaufen gemischt. Aber sie hatten sie vorbei gelassen und nicht einmal Anstalten gemacht, sie zu durchsuchen, sodass sich vor ihr nun ein Labyrinth aus Gerüsten erstreckte, das sich wie ein hölzernes Außenskelett um den an Land gebrachten *Grangorer Hai* legte. Seine Masten waren gelegt worden, um sicherzustellen, dass er überhaupt in die große Dockhalle passte, die Wind und Wetter von Arbeitern und Schiffen fernhielt. Als die junge Frau einen anderen Werftarbeiter auf dem Holzaufbau sah, rief sie gekonnt ausgelassen hinauf: „He! Wer sind denn die brutal aussehenden Spießgesellen da am Eingang?“ Der andere hielt in seiner Arbeit inne, sah kurz zu ihr herab. „Ach, die sind zum Schutz für den Kunden da, der nachher kommen soll! Der Horasier. Ist sein Handelsschiff!“

„Für wen ich arbeite? Für den Rabenherren ...“

Annkila nickte versonnen und klemmte sich ihr in ein Tuch eingeschlagenes Werkzeug wieder fester unter den Arm: „Mhm ... danke!“, murmelte sie in aufgesetzter Gelassenheit und wandte sich ab. Eine kleine Rampe führte an der Karavelle hinauf und bildete auf der Höhe jeden Decks eine Plattform, sodass die Arbeiter überall dort hinkamen, wo ihre Handwerkskunst gebraucht wurde. Mit einem ruhigen Lächeln auf den Lippen quittierte sie die Blicke der Männer, die ihr nachsahen.

Auf der oberen Plattform angekommen legte sie ohne Zeit zu verschwenden ihr Werkzeug auf den Boden und stapelte die Bretter für ihre Zwecke. Das Längste sollte in Kürze eine Brücke von dieser Plattform bis zum Dach des nahestehenden Gebäudes sein. Sie nickte ruhig, griff nach dem Tuch, das ihr Handwerkszeug verbarg und wickelte die darin verborgene, handliche Armbrust aus. Sie legte die Armbrust auf den Stapel Holz, der ihr so eine hervorragende Zielhilfe bot. Anschließend fischte sie eine kleine, glatt gearbeitete Basalthand aus dem Tuch und stellte sie neben der Armbrust auf die Bretter. Ein letztes Mal küsste sie den Rabenanhänger an ihrer Halskette, dann hieß es warten, bis der Schiffseigner den Fortgang der Reparaturen inspizieren kam. *Ein weiteres Mal werdet Ihr Eure Stimme nicht öffentlich spottend gegen Al'Anfa und seinen Patriarchen erheben, Horasier ...*

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Annkila Cascarilla, Balatravis Compadrez, Inarés Olibantin, Marbonia Ronbebedor, Tyra Saguaro

Männliche Namen: Boronir Olibantin, Sormir Piperitas, Travillo Lupinez, Ulan Aguardiente, Velvar Buitrez

KONFLIKTVERHALTEN

Ziel eines Meuchlers ist es nicht, sich in einen offenen Kampf zu stürzen, deshalb geht er tagtäglichen Konfrontationen aus dem Weg. Er will das vorgegebene Ziel schnell und präzise töten – und dabei sind Unauffälligkeit, Geschwindigkeit und Planung nutzbringend. Sollte es Zeugen eines Mordes geben, werden sie beseitigt. Ehre im Kampf ist ein Luxus, den sich ein Mitglied dieser Vereinigung nicht leisten kann. Vor einer Übermacht versucht er stets zu fliehen, einzelne Angreifer jedoch werden zum Folgen animiert und dann unesehen hinterrücks erschossen oder erdolcht.

DARSTELLUNG DER AGENTIN DER HAND BORONS

BEGEGNUNGEN

Eine Begegnung mit einem Meuchler der Hand Borons wird in den meisten Fällen unspektakulär sein, da gerade diese Menschen sehr darauf bedacht sind, ihre wahre Profession zu verheimlichen und deshalb einen Tarnberuf ausüben, der nötigenfalls auch längere Reisen erklärt. Im Süden Aventuriens sind sie von Al'Anfa und

DIENTE

Das Mitglied der Hand Borons versteht sich auf unzählige Varianten des Tötens. Neben dem eigentlichen Mord wird der Meuchler jedoch auch in der Spionage und der Diplomatie ausgebildet. Allerdings stehen seine Kenntnisse im Dienste der alfanischen Boronkirche und des Patriarchen. Sollte die Gruppe tatsächlich einen Meuchelmord in Auftrag geben wollen, ist der einzige Weg, mit einer Spende in der Stadt des Schweigens am Schrein mit der roten Hand darum zu bitten. Manchmal wird sich des Wunsches angenommen, manchmal nicht.

Dienst	Preis
Meuchelmord	ab 20 Dublonen



DIE HAND BORONS

Das oberste Ziel der Vereinigung mit dem Symbol der schwarzen Hand ist der Erhalt des Al'Anfaner Boronkultes, der Schutz des Patriarchen und damit auch die Verteidigung der al'anfanischen Interessen als solchen. Die Al'Anfaner Boronkirche unterstützt die Meuchlerorganisation mit Geld und Ressourcen und jeder Tempel des al'anfanischen Ritus' beherbergt mindestens einen Verbindungsmann. Etwa zwei Dutzend im Labyrinth unter dem Silberberg ausgebildete Meuchler zählen zu den Mitgliedern, die ein tiefer Glaube an Boron antreibt. Von ihnen sagt man, dass sie darin geschult sind, jeden Gegenstand zu einer tödlichen Waffe zu machen. Ausführlichere Informationen zur *Hand Borons* finden sich in **Gemeinschaften 59ff.**

Maraskan, bis ins Horasreich präsent. Vornehmlich sind die Mörder in Städten anzutreffen. In ihrer wahren Berufung werden die Helden sie nur dann erleben, wenn sie Zeuge eines Mordes werden.

LEBENSUNTERHALT

Da die Ziele der Hand Borons mit denen der Mächtigen der Stadt verwoben sind, werden sie von den Obersten Al'Anfas mitversorgt und bekommen regelmäßige Zahlungen aus der Kasse der Stadt des Schweigens. Die Einkünfte aus dem Beruf, dem die Meuchler als Tarnidentität nachgehen, sind daher weniger nötiger Lebensunterhalt als vielmehr Teil der Tarnung und werden zumeist darauf verwendet, eben diese zu verbessern.

VARIANTEN

Den Meuchlern der Hand Borons sind die *Achtbaren Mitglieder der Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas*, einer maraskanischen Meuchlervereinigung, von den Werten her recht ähnlich. Auch ein unabhängiger *Kopfgeldjäger* oder ein *Agent* kann gut dargestellt werden.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Ein ehemaliger horasischer Agent mit fanatischer Abneigung gegen Al'Anfa und seine Sitten führt nach jahrelanger Planung zwei Morde an Borongeweihten durch, die besonders für Dekadenz und Genusssucht bekannt waren. Zum Zwecke der Verwirrung und Zwietracht hinterlässt er schwarze Basalthände. Das kann die Hand Borons nicht lange auf sich sitzen lassen und so entsendet sie selbst Mitglieder, um den Unruhestifter zu töten. Erst nach einem weiteren Mord an einem hohen, al'anfanischen Beamten wird die Gruppierung fündig. Die Helden werden Zeuge eines Attentats auf den Mann, das gerade so vereitelt werden kann. Zwar ist der Meuchler selbst so schnell verschwunden, wie er gekommen ist, doch konnten die Helden schwarzes Haar und eine Basiliskenzunge ausmachen. Die Gruppe wird von dem angeschlagenen Mann eingeweiht, der noch weitere Aktionen für seinen Kleinkrieg gegen die Pestbeule des Südens plant. Wie viel er den Helden verrät, hängt von ihrer Einstellung Al'Anfa gegenüber ab. Er hat einen Kontaktmann bei einer Grandenfamilie eingeschleust, um Zugriff auf die Familiensiegel zu bekommen. Wenn eine dieser hochgestellten Familien zu dem unüblichen

„Was meinst du damit, dass du einfach noch nicht sterben kannst? Das ist gar nicht so schwer. Bisher hat es noch jeder geschafft.“





Mittel greift, die Hand Borons mit dem Mord an einer anderen zu beauftragen, vergeht in jedem Fall ein Stern am Himmel Al'Anfas.

☞ Sollten die Helden in einem vorangegangenen Abenteuer jemandem geschadet haben, der nicht nur rachsüchtig ist, sondern auch über entsprechende finanzielle Mittel verfügt, so kann sich Folgendes zutragen: Kaum, dass die Helden dem Ort des Geschehens den Rücken gekehrt haben, wendet sich ihr Gegenspieler an die Hand Borons. Ob nun sein Stolz oder er selbst verletzt wurde, die Niederlage schreit nach Rache – er stellt das Handeln der Hel-

den als höchst boronungefällig dar. So ist der Meuchelmörder, der den Helden folgt, auch kein Anfänger in seinem Metier und hat sie bald aufgespürt – eine ganze Gruppe ist aber nicht so einfach zu eliminieren. Jederzeit laufen einzelne Helden Gefahr, in eine Falle zu tappen. Gerade Helden, die den ehrenhaften Kampf gewohnt sind, werden von dem Mörder vor neue Aufgaben gestellt. Er kämpft mit allen Mitteln: Vergiftetes Essen, Angriffe aus dem Hinterhalt und der Kampf gegen unbewaffnete Gegner sind dabei noch die geläufigsten Methoden.

Jeder Tod ist Borons Wille – und die Hand Borons vollstreckt seinen Willen.“



MU 14 KL 12 IN 14 CH 12 FF 14 GE 14 KO 10 KK 10 SO 5
LeP 25 AuP 29 MR 3 INI 15 WS 5
AT-Basis 8 PA-Basis 8 FK-Basis 8 Ausweichen 11
Fausthieb: INI 13+IW6 AT 10 PA 6 TP(A) IW6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 14+IW6 AT 10 PA 6 TP(A) IW6 DK H
Ringen: INI 15+IW6 AT 11 PA 6 TP speziell DK H
Kurzsword: INI 15+IW6 AT 13 PA 8 TP IW6+2 DK HN
Dolch: INI 15+IW6 AT 13 PA 7 TP IW6+1 DK H
Basiliskenzunge: INI 14+IW6 AT 14 PA 8 TP IW6+2* DK H
Wurfmesser: INI 15+IW6 FK 8 TP IW6
Leichte Armbrust: INI 15+IW6 FK 15 TP IW6+6*
Kleidung: RS 0 BE 0
 *) Gift: Kukris (WdS 149)

Seelentier: Fledermaus, Frosch, Krakenmolch

Vor- und Nachteile: Begabung für Dolche, Gefahreninstinkt (3), Glück, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (10) / Arroganz 8, Jähzorn 6, Neugier 6, Prinzipientreue (Borongefälligkeit) 5, Schlafstörungen I, Verpflichtungen (Hand Borons)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Kulturkunde (Südaventurien), Linkhand, Meisterparade, Ortskenntnis (Kleinstadt/Stadtteil), Scharfschütze (Armbrust), Schnellziehen

Talente:

Kampf: Armbrust +7, Dolche (Basiliskenzunge) +7 (+9), Fechtwaffen +3, Hieb Waffen 0, Raufen +3, Ringen +4, Säbel +1, Wurfmesser 0
Körper: Athletik +4, Klettern +3, Körperbeherrschung +7, Schleichen +7, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +5, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Taschendiebstahl +4, Zechen 0
Gesellschaft: Betören +2, Etikette +3, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +6, Schauspielerei +3, Sich Verkleiden +5, Überreden +5
Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wildnisleben 0
Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +4, Heraldik +3, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +3, Staatskunst +2

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Mohisch +4, Rabensprache +5, Tulamidy +9, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +5

Handwerk: Boote Fahren +1, Handel +2, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schlösser Knacken +3, Schneidern 0, Seefahrt +1

Kampfwerte: Armbrust 15, Dolche 13/8, Fechtwaffen 11/8, Hieb Waffen 8/8, Raufen 11/8, Ringen 12/8, Säbel 9/8, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Kleidung, erste Verkleidung, zweite Verkleidung, Basiliskenzunge, Dolch, Dolchscheide (versteckt), leichte Armbrust, Kurzsword (2), Wurfmesser, Kohlestift, Schlafgift (Stufe D), Kukris, Notizbuch, Quittensaft als Geheimtinte, 16 Oreal im Lederbeutel

Erfahrene Agentin der Hand Borons: MU 14, KL 13, IN 16, CH 13, FF 15, GE 15, KO 12, KK 12, SO 5 LeP 28, AuP 31, MR 4, INI 18, WS 6; SF: Beidhändiger Kampf I, Wuchtschlag, Kampfgespür, Meisterschütze; Armbrust +10, Dolche (Basiliskenzunge) +12 (+14), Körperbeherrschung +12, Schleichen +12, Selbstbeherrschung +7, Sich Verstecken +12, Sinnenschärfe +13

Veteranen-Agentin der Hand Borons: MU 15, KL 13, IN 17, CH 13, FF 15, GE 17, KO 12, KK 13, SO 6 LeP 29, AuP 32, MR 4, INI 19, WS 6; SF: Ausweichen II, Beidhändiger Kampf I und II, Wuchtschlag, Kampfgespür, Meisterschütze; Gefahreninstinkt +7; Armbrust +14, Dolche (Basiliskenzunge) +16 (+18), Körperbeherrschung +14, Schleichen +15, Selbstbeherrschung +11, Sich Verstecken +15, Sinnenschärfe +16



vesgeweihte

ZEIT DES AUFBRUCHS

Zwischen den Wipfeln der Bäume dämmerte der Morgen. Langsam wurde der Himmel stumpfgrau, bis er fast durchsichtig erschien und sich vom Horizont her blau und rotorange färbte. In den Augenblicken bevor sich die Praiosscheibe erhob, sah der Himmel aus wie eine Schale aus Silaser Glas.

Tassindrëa stand vor dem Bauernhaus, überlegte, ob sie zum Frühstück bleiben sollte, und betrachtete andächtig das Schauspiel. Es war an einem Morgen wie diesem gewesen, dass sie sich zum ersten Mal danach gesehnt hatte zu reisen. Und es war ein Morgen wie dieser gewesen, als sie aus dem Tempel in Teremon ins Freie getreten war, um als Aves' Reisegefährtin in die Welt aufzubrechen.

Tassindrëa lächelte, breitete die Arme wie Flügel aus und ließ den sanften Morgenwind durch ihre Finger fließen. „Aves, ich danke dir, dass ich mit dir wandern darf! Ich danke dir für diesen Morgen und für all die Wunder, die du mir zeigst!“

Die junge Geweihte wandte sich zu dem Bauernhäuschen um, in dem sie die Nacht verbracht hatte. Die Familie war arm, hatte sie aber eingeladen, noch bevor sie gefragt hatte.

*„Die weite Welt kommt nicht zu dir, du
muss hingehen und sie dir selbst ansehen.“*

Zuerst hatten sie protestiert, als Tassindrëa bei der Zubereitung des Abendessens mit Hand anlegen wollte, ließen sie aber dann doch die Rüben schneiden. Dass sie kein Fleisch aß, erntete kurz Erstaunen, wie so oft, aber darunter auch Erleichterung. Selbstverständlich hätten sie sofort ein Huhn für sie geschlachtet, aber es würde auch bedeuten, dass es keine Eier mehr legte und man es nicht im Winter schlachten konnte. Und Tassindrëa wollte niemandem zur Last fallen.

Die Menschen hier nahmen ihr Leben schwerer als auf den heimatlichen Zyklopeninseln, sie lachten und sangen weniger bei der Arbeit. Und der älteste Sohn der Familie, schon halb erwachsen, schien gar keine andere Laune zu kennen als miese. Er hielt nichts von ihrer Anwesenheit, maulte seine Eltern an und schubste seine Geschwister herum. Vielleicht war es ihm zu eng im Haus seiner Eltern, wofür Tassindrëa tiefstes Verständnis hatte. Aber das ließ man doch nicht an seiner Familie aus, dann ging man.

Sie würde mit ihm reden.

Er hockte im Ziegenpferch und molk die Tiere.

„Leomar?“

„Lass mich in Ruhe.“ Er sah nicht einmal auf.

„Was ist los mit dir? Stört dich meine Anwesenheit? Hast du Ärger mit deinen Eltern?“

Er stand auf, nahm den Milcheimer unter der Ziege weg und strich ihr über den Rücken, während sich das Zicklein sofort an das Euter seiner Mutter drängte.



*„Wir haben zwar keine Flügel,
aber wir haben Füße!“*



„Ich will dir helfen“, sagte Tassindräa sanft.

Leomar starrte über die Ziegen hinweg in Richtung der aufgehenden Sonne. „Es ist einfach nichts richtig.“

Das Gefühl kannte sie gut, es überkam sie, wenn sie zu lange an einem Ort blieb. Und wahrscheinlich wusste Leomar nicht, wo er in der Welt stand. Er war kein Kind mehr, aber auch noch kein richtiger Mann.

„Ich weiß nicht, was ich will. Und ich bin so wütend.“

„Leomar, sieh mich an.“ Tassindräa nahm ihm den Milcheimer aus der Hand und legte dem Heranwachsenden die Hände auf die Schultern. „Heitere Herrin Rahja, Schwester meines Herrn Aves, sieh diesen Menschen. Er bedarf Deiner göttlichen Gaben, damit er sich mit neuer Zuversicht dieser Welt stellen kann.“

Über den nahen Feldern stieg mit jubelndem Lied eine Lerche auf. Die junge Geweihte spürte Leichtigkeit in sich und Aves überall. Es war Zeit zu gehen.

Leomar lächelte, zum ersten Mal seit Tassindräas Ankunft gestern am späten Nachmittag.

„Sag deinen Eltern, ich danke für die Gastfreundschaft, aber ich muss gehen. Aves' Wege rufen mich.“

Er nickte. „Danke, Euer Gnaden.“

Tassindräa winkte ab. Sie nahm ihren Rucksack und ihren Stab und wandte sich der Straße zu, die verheißungsvoll vor ihr lag.

Hinter sich hörte sie, wie Leomar zu singen begann.

„Hinter diesem Horizont wartet ein neuer Horizont darauf, entdeckt zu werden.“



MU 12 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 12 **FF** 11 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 7
LeP 28 **AuP** 28 **KaP** 12 **MR** 4 **INI** 10 **WS** 6
AT-Basis 7 **PA-Basis** 7 **FK-Basis** 7 **Ausweichen** 7
Fausthieb: **INI** 8+1W6 **AT** 9 **PA** 7 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 9+1W6 **AT** 9 **PA** 7 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringen: **INI** 10+1W6 **AT** 7 **PA** 6 **TP** speziell **DK** H
Dolch: **INI** 10+1W6 **AT** 8 **PA** 6 **TP** 1W6+1 **DK** H
Gewiehtentracht: **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Schmetterling, Schwalbe, Wiesel

Vor- und Nachteile: Geweiht (nicht-alveranische Gottheit), Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Sicht), Zeitgefühl / Impulsiv, Moralkodex (Aveskirche), Neugier 7, Speisegebote (Vegetarier), Totenangst 5, Verpflichtungen (Aveskirche)

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Kulturkunde (Zyklopeninseln), Liturgiekenntnis (Aves) +6

Talente:

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen 0, Raufen +5, Ringen +2, Säbel 0, Schleuder +3, Stäbe +5, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +4, Klettern +4, Körperbeherrschung +3, Reiten +2, Schleichen +3, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +4, Singen +2, Sinnesschärfe +4, Stimmen Imitieren +3, Tanzen +2, Zeichnen +3

Gesellschaft: Betören +3, Etikette +5, Gassenwissen +3, Lehren +4, Menschenkenntnis +7, Sich Verkleiden +5, Überreden +7, Überzeugen +5

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +1, Orientierung +4, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3

Wissen: Geographie +6, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +7, Philosophie +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +6, Schätzen +2, Tierkunde +2

Sprachen: Muttersprache: Garethi +8, Sprachen Kennen: Atak +4, Thorwalsch +5, Tulamidyä +8, Zyklopäisch +10, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6, Tulamidyä +4

Handwerk: Abrichten+ 2, Boote Fahren +2, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung +2, Kartographie +5, Kochen +2, Lederarbeiten

+2, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +3, Schneidern +2, Seefahrt +1, Viehzucht +1

Liturgien: GEBURTSGEGEN, GLÜCKSGEGEN, HARMONIEGEGEN, HEILUNGSGEGEN, NIMMERMÜDE WANDERSCHAFT, OBJEKTSSEGGEN, PROPHEZEIUNG, SCHLAF DES GESEGNETEN, SPEISEGEGEN, STERNE FUNKELN IMMERFORT, TRANKSEGGEN, WEG DES FUCHSES

Kampfwerte: Dolche 8/7, Hieb Waffen 7/7, Raufen 10/9, Ringen 8/8, Säbel 7/7, Schleuder 10, Stäbe 10/9, Wurfmesser 7

Ausrüstung: einfache, bunte Kleidung, Dolch, Wanderstab, Leder Gürtel, Avesamulett, Geldkatze mit 49 Silbertalern und weiteres Reisegepäck

Erfahrene Avesgeweihte: MU 13, KL 12, IN 14, CH 13, FF 11, GE 12, KO 13, KK 12, SO 8, LeP 30, AuP 30, KaP 18, MR 6, INI 10, WS 6; SF: verschiedene Kulturkunde (beispielsweise Horasreich, Südaventurien, Thorwal, Waldmenschen), Liturgiekenntnis (Aves) +9, Liturgien: GEMEINSCHAFT DER TREUEN GEFÄHRTEN GRÖßER REISEGEGEN, TIERGESTALT; Sinnesschärfe +8, Menschenkenntnis +11, Überreden +11, Überzeugen +10, Orientierung +9, Wettervorhersage +6, Wildnisleben +6 Geographie +10, Götter/Kulte +11, Kartographie +10

Veteranen-Avesgeweihte: MU 14, KL 13, IN 15, CH 14, FF 11, GE 13, KO 13, KK 12, SO 9, LeP 33, AuP 33, KaP 26, MR 8, INI 11, WS 6; SF: verschiedene Kulturkunde (beispielsweise Horasreich, Südaventurien, Thorwal, Waldmenschen, Tocamuyac, Tulamidenlande), Liturgiekenntnis (Aves) +12, Liturgien: ALLERWELT FREUND, EIN FREUND IN ZEITEN DER NOT, GEMEINSCHAFT DER TREUEN GEFÄHRTEN GRÖßER REISEGEGEN, TIERGESTALT; Sinnesschärfe +12, Menschenkenntnis +15, Überreden +15, Überzeugen +14, Orientierung +14, Wettervorhersage +11, Wildnisleben +11 Geographie +16, Götter/Kulte +16, Kartographie +15



NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Aveshia, Chionea, Myrkaladis, Phyndianäa, Tas-sindrëa

Männliche Namen: Avesander, Curäon, Pertediyon, Reokles, Terëos

KONFLIKTVERHALTEN

Die Avesgeweihte scheut bewaffnete Konflikte. Da sie aber weiß, dass das nicht bei allen so ist, kann sie sich mit ihrem Stab einigermassen verteidigen. Trotzdem wird sie sich bemühen, einen Konflikt zuerst mit Worten zu schlichten, wobei sie immer darauf bedacht ist, Verständnis für fremde Kulturen zu zeigen. Auch weglaufen oder sich ergeben sind für sie Möglichkeiten. Im Konflikt mit wilden Tieren setzt sie ihre Schleuder ein, versteckt sich aber im Zweifelsfall lieber und lässt den Bären ihren Rucksack durchwühlen und ihre Vorräte fressen, hat sie doch eine realistische Vorstellung davon, wer stärker ist.

DARSTELLUNG DER AVESGEWEIHTEN

BEGEGNUNGEN

Avesgeweihte trifft man überall, sogar im tiefsten Dschungel, dem ewigen Eis, auf Schiffen und auch in großen Städten, denn jeder Fleck ist es wert, bereist zu werden. Nur lange an einem Ort bleiben, liegt ihnen nicht, selbst im Alter sind sie noch unterwegs.

LEBENSUNTERHALT

Eine Geweihte des Aves ist auf die Hilfsbereitschaft Anderer angewiesen, muss sie doch selbst für ihren Lebensunterhalt sorgen, teilt aber ebenso großzügig. Meistens bedankt sie sich für gegebene Gastfreundschaft, indem sie bei der Arbeit hilft, einen Segen erteilt oder ihre Sprach- und Schriftkenntnisse zur Verfügung stellt.

DIENTE

Avesgeweihte geben gute Begleiter auf fast jeder Reise ab, sind sie doch Frohnaturen, die selten die Zuversicht verlieren und denen immer einfällt, wie man eine Lösung improvisieren kann. Viele kennen sich mit der Natur aus, oft besonders gut mit Aves' Tieren, den Vögeln. Sie können Auskunft geben über bereits bereiste Regionen und ihre Bewohner, außerdem sind Avesgeweihte leidenschaftliche und oft sehr fähige Kartographen und beherrschen zahlreiche Sprachen aus den verschiedensten Winkeln Aventuriens.

Dienst	Preis
Reisesegen	gratis
Größere Liturgie	gratis – 5 S
Reiseratschläge	gratis
Reisetalente einsetzen (Wildnisleben, Orientierung)	gratis

REISEGEPÄCK

Avesgeweihte haben ihren Haushalt immer bei sich, ihr Besitz passt meistens in einen großen Rucksack. Darin finden sich neben mehr oder weniger nützlichen Sachen auch oft kleine Reiseandenken. Im Rucksack einer Avesgeweihten lässt sich zum Beispiel Folgendes finden:

- ☞ eine Decke
- ☞ eine Hängematte
- ☞ ein kleiner Kochtopf aus Metall
- ☞ Nadel und Faden
- ☞ ein Stück Seife
- ☞ vier bunte Federn eines Dschungelvogels
- ☞ eine Holzschüssel
- ☞ ein Holzlöffel
- ☞ Proviant für zwei Tage
- ☞ ein Stück Schnur
- ☞ ein Kohlestift
- ☞ fünf unbeschriebene Bögen Pergament
- ☞ ein Zettel mit nützlichen Vokabeln des Mohischen
- ☞ eine hölzerne Flöte
- ☞ ein runenverziertes, beinernes Amulett aus Thorwal
- ☞ eine Handvoll bunter Steinchen vom Wegesrand
- ☞ drei Äpfel
- ☞ eine Schwungfeder einer Möwe
- ☞ ein Paar Wollsocken
- ☞ diverse selbstgezeichnete oder selbstkopierte Landkarten
- ☞ ein Geldbeutel mit 14 Silbertalern in kleinen Münzen und unterschiedlichsten Währungen

VARIANTEN

Nicht alle Avesgeweihten sind offen als Priester erkennbar unterwegs, die stillen Wanderer unter ihnen reisen unauffällig, z.B. als Handwerksgelesen. Einige Avesgeweihte sind auch mit Gauklern unterwegs, um dem fahrenden Volk die Segnungen der Götter nahezubringen. Andere wiederum begleiten Expeditionen, die sie auf ferne Inseln und sogar nach Uthuria führen können.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ Alle Avesgeweihten bemühen sich, die von ihnen bereisten Teile der Welt zu kartographieren, besonders wenn diese unwegsam und bisher unbekannt sind. In einer kriegerischen Situation mit Echsen sind ihre Karten für Horasier und Chorhoper plötzlich von hoher taktischer Bedeutung. Der Befehlshaber der horasischen Truppen benötigt jemanden, der ihnen Karten der Echsengebiete besorgt. Allerdings haben auch die Chorhoper jemanden losgeschickt, und obendrein legt die Avesgeweihte *Phyndianäa* keinerlei Wert darauf, dass ihre Karten im Krieg verwendet werden.

☞ Avesgeweihte wissen in der Regel, dass sie nicht allen Gefahren gewachsen sind. Und für eine Reise zu den höchsten Gipfeln der Goldfelsen benötigt der Geweihte *Avesander* dringend tatkräftige Reisegefährten, die sich weder von Bergen noch von Novadis abschrecken lassen.



alayan

NACHTS IN FASAR

Anzina passte sich dem Schritt ihres Schützlings an. Leider war der junge Mann schon ziemlich angetrunken und nicht mehr zu gleichmäßigen Schritten in der Lage. Sie blieb zwei Herzschläge stehen und lauschte, aber nur die üblichen Geräusche des abendlichen Fasars drangen an ihre Ohren. *Trotzdem ... war da nicht eben noch etwas gewesen? Vielleicht ein schreiendes Kamel.*

Sie holte wieder auf.

Eine halbe Straße weiter hörte sie es wieder. Und diesmal war sie sich sicher. Kein Kamel, ein Mensch. Und dazu das Geräusch eiliger Schritte, die direkt auf sie zukamen.

„Da kommt jemand.“ Anzina fasste ihren Schützling am Arm und schob ihn entschlossen zwischen sich und die nächste Häuserwand. Seine erschrocken aufgerissenen Augen zeigten ihr, dass er jetzt endlich froh war, dass seine Mutter ihm eine Leibwächterin mitgeschickt hatte. Es entschädigte Anzina dafür, dass er ihr den ganzen Abend zu verstehen gegeben hatte, dass er sie nicht brauchte. „Bleibt hinter mir!“

„Es dauert viele Jahre, um den Kampf mit mehr als einer Klinge zu meistern. Also steckt das weg, bevor Ihr Euch verletzt.“

Mit einer geschmeidigen Bewegung zog sie ihre beiden Kurzscherwerer.

Um die nächste Straßenecke bog eine Frau, sie sah zerzaust aus und hielt sich den rechten Arm. „Hilfe, so helfst mir doch!“, rief sie, sobald sie die beiden Gestalten vor sich erblickte.

Anzina rührte sich nicht. Dies war Fasar, da mischte man sich nicht in Dinge ein, die einen nichts angingen, es war viel zu leicht, sich mächtige Feinde zu machen.

Hinter der Frau bogen ihre Verfolger um die Ecke, vier Gestalten, deren gezückte Klingen im Mondlicht blitzten.

Dies ging Anzina nichts an, sie hatte einen Auftrag, und der bestand darin, den jungen Mann hinter ihr heil nach Hause zu bringen.

Die Fliehende war schon fast an ihr vorbei, da hallte ein Ruf der Verfolger durch die Nacht: „Aufhalten!“

Anzina kannte die Männerstimme. Was auch immer hier los war, ihm konnte sie trauen.

Beinahe instinktiv setzte sie nach und zog der Fliehenden die beiden scharfen Klingen über den Rücken. Mit einem Aufschrei sackte die Frau auf die Knie in den Straßendreck.

Dann waren ihre Verfolger heran, und einer von ihnen, ein gerüsteter Krieger, setzte ihr die Säbelspitze an den Hals.

Anzina sah sich nach ihrem Schützling um, der aussah, als wüsste er nicht, ob er applaudieren oder weglaufen solle. „Entschuldigt bitte, Sahib, ich brauche hier noch einen Augenblick.“

Er nickte kaum merklich.

„Also“, Anzina wandte sich an einen der vier Verfolger. „seit wann bist du wieder in der Stadt, Rafim?“

„Ich gehe recht in der Annahme, dass ihr euch kennt?“, mischte sich einer von Rafims Begleiter ein, ein schlanker Mann mit einem verschmierten Lächeln.

„Ja.“ Anzina fixierte Rafim immer noch. „Warum hast du noch nicht Meister Marwan aufgesucht und ihm gesagt, dass du wieder hier bist?“

„Wir hatten zu tun.“ Er wies auf die Frau, die jammernd vor dem Krieger auf dem Boden lag und von seinen Leuten gefesselt wurde.

„Das sehe ich. Trotzdem hättest du ins Teehaus kommen sollen.“

„Was ist hier eigentlich los?“ fragte der junge Mann.

„Ehrenwerter Sahib, es betrübt mich zutiefst, dass Ihr Zeuge dieses Vorfalles wurdet“, ergriff der schlanke Mann in der Lederkleidung wieder das Wort. „Allerdings ist diese Tochter der Feigheit in den Palast des ehrenwerten Emirs von Floeszern, mögen die Götter ihn schützen, eingebrochen.“

Zum ersten Mal an diesem Abend bewies Anzinas Schützling, dass er mehr sein konnte als nur der feierwütige Sohn einer aranischen Händlerin. „Ich bin mir nicht sicher, was ich glauben soll. Deshalb will ich die Details wissen. Wer sind diese Leute? Und was ist das für ein Teehaus?“

„Das ist Rafim, wie ich lernte auch er beim ehrenwerten Marwan Sahib. Und ich denke, wir sollten besagtes Teehaus aufsuchen.“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Anzina sâla Marwan, Fessireth saba Abdul sâla Marwan, Laila al-Haschinna, Renashan saba Dalilah, Yamira saba Fayrishe ay Fasar

Männliche Namen: Alev ibn Ruchan, Jamil ibn Omar ay Fasar, Khalidrion sâl Marwan, Periman al-Ahjan, Zahir ibn Mhadul sâl Marwan

BALAYANIM

Die Kampfkunst der Balayanim hat eine uralte Tradition in den Ländern der Tulamiden. Die bekanntesten Balayanim sind die Schülerinnen der *Ishannah al'Kira* in Elburum. Meister *Marwan's* Schule in Fasar ist noch nicht sonderlich alt, aber sie beruft sich auf eine längst vergangene Tradition. Auch in Khunchom und Rashdul gibt es Lehrmeister und kleine Schulen, die sich um die Ausbildung von Schülern kümmern.

Mehr zu den Balayanim siehe **Klingentänzer** 146f.



DIENTE

Schüler von Marwan Sahib kann man hervorragend als Leibwächter anstellen, einige den Gerüchten zufolge auch als Meuchler. Mit der Zustimmung ihres Meisters sind sie auch bereit, den Kampf mit zwei Klingen weiterzuvermitteln. Außerdem lassen sie sich immer für Aufträge gegen Echsen oder Echsenfreunde anwerben. Als Leibwächter kommen ihnen zudem zahlreiche Geheimnisse zu Ohren, über die sie üblicherweise schweigen, sofern man keine überzeugenden Argumente vorbringen kann.

Dienst	Preis
Leibwache	5 S (pro Tag)
Leibwache bei akuter Bedrohung oder sehr gefährlichem Auftrag	1 D (pro Tag)
Unterricht	AP x 14 H
Unterricht (Sonderfertigkeit)	30 bis 50 D
Führung durch Fasar	ein Tee im Teehaus <i>Goldener Khunchomer</i>
Kontakt zu Meister Marwan herstellen	ein Beweis für die eigene Vertrauenswürdigkeit

LEBENSUNTERHALT

Viele Balayan arbeiten als Leibwächter, wovon sie ein gutes Auskommen haben. Ob sie auch als Meuchler tätig sind, darüber hüllen sie sich ebenso wie ihr Lehrmeister in Schweigen.

VARIANTEN

In den Tulamidenlanden gibt es weitere Schulen, in denen Schwertmeister ausgewählte Schüler unterrichten, meistens von Kindesbeinen an, mitunter aber auch besondere Erwachsene. Zu den bekanntesten gehören die *Rastullahgefälligen Klingen*, wie sich die nur männlichen Schüler des Novadis Rafim al-Halan nennen, und die Schülerinnen der elburischen Balayan *Ishannah al'Kira*, die einen eleganten Stil mit Kriegsfächer als Parierwaffe lehrt.

*„Eine falsche Bewegung
und du bist tot.“*



KONFLIKTVERHALTEN

Die Balayan zögert im Falle eines Konfliktes nicht, nach den Waffen zu greifen. Einen sauberen, ehrenvollen Kampf wird sie nicht ausfechten, einen solchen Stil kann man sich in ihrer Heimatstadt Fasar nicht leisten. Entsprechend hat sie wenig Hemmungen, von hinten oder in Überzahl anzugreifen. Sie versucht, schneller zu sein als ihr Gegner, diesen mit einer *Finte* zu täuschen und ihn mit *gezielten Attacken* auf Arme oder Beine kampfunfähig zu machen. Sollte ihr Gegner eine Echse sein, zielt sie allerdings eher auf den Kopf oder die Brust, um zu töten. Im Kampf achtet sie sehr auf ihre Parade, trägt sie doch wenig bis keine Rüstung, und nutzt gerne eine *Meisterparade* mit beiden Waffen, um nachfolgende Angriffe vorzubereiten.

DARSTELLUNG DER BALAYAN

BEGEGNUNGEN

Der Balayan begegnet man üblicherweise in den Städten der Tulamiden, oft im Gefolge Wohlhabender oder Würdenträger. Dabei bleibt sie so unauffällig im Hintergrund, dass man sie teilweise übersieht. Sie weiß sehr genau, was die Etikette gebietet. Auch in den dunklen Gassen Fasars kann man sie treffen, wo sie oft relativ unvermittelt vor einem steht oder man sie erst unvermittelt als das erkennt, was sie ist. Und selbstverständlich kann man den Schülern von Marwan Sahib auch in dessen Teehaus begegnen, wo sie Tee und Gebäck servieren.



ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Balayan *Fessireth* war als Leibwächterin für einen der Erhabenen Fasars tätig und wurde dabei unfreiwillig Zeugin, wie er eine Verschwörung gegen den Fürsten plante. Allerdings fürchtete ihr Dienstherr, dass sie ihn verraten könnte und beschloss, sie töten zu lassen. Jetzt ist sie auf der Flucht und benötigt dringend Hilfe gegen ihre Verfolger.

Yamira saba Fayrishe ay Fasar sollte den verzogenen, jugendlichen Sohn eines reichen Händlers bewachen. Nachts gab es Lärm im Innenhof, und während sie nachsehen ging, ermordete jemand ihren Schützling. Doch da ihr niemand glaubt, erwartet sie als Mörderin der Tod. Sie beteuert ihre Unschuld, obwohl sie selbst genug Gründe hätte, den jungen Mann zu hassen, konnte er doch seine Finger von keiner Frau lassen. Auf der anderen Seite profitieren die Konkurrenten seines Vaters natürlich davon, wenn der Erbe tot ist.

„Fegz mit Euch.“



MU 13 KL 12 IN 13 CH 11 FF 11 GE 13 KO 13 KK 12 SO 7

LeP 29 AuP 31 MR 5 INI 14 WS 9

AT-Basis 8 PA-Basis 8 FK-Basis 7 Ausweichen 8

Fausthieb: INI 12+1W6 AT 12 PA 8 TP(A) 1W6 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 13+1W6 AT 12 PA 8 TP(A) 1W6 DK H

Ringen: INI 14+1W6 AT 9 PA 11 TP speziell DK H

Kurzsword: INI 14+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+2 DK HN

Dolch: INI 14+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+1 DK H

Wurfstern: INI 14+1W6 FK 12 TP 1W6+1

*) Das Kurzsword wird mit dem Talent *Dolche* geführt.

Seelentier: Mungo, Panther, Wiesel

Vor- und Nachteile: Balance, Eisern / Eitelkeit 6, Goldgier 5, Neugier 6, Platzangst 6, Prinzipientreue (Loyalität zum Auftraggeber bis in den Tod, Kampf gegen echsische Umtriebe, Askese) 10, Rachsucht 5, Schlafstörungen I, Verpflichtungen (Marwan Sahib), Vorurteile (Echsen) 7

Sonderfertigkeiten: Beidhändiger Kampf I, Finte, Kampfrelexe, Kulturkunde (Tulamidenlande), Standfest, Linkhand, Meisterparade

Talente:

Kampf: Dolche +10, Hieb Waffen 0, Raufen +7, Ringen +7, Säbel +1, Schwerter +7, Wurfmesser +5

Körper: Akrobatik +4, Athletik +4, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Schleichen +5, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +3, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen +4, Taschendiebstahl +1, Zechen +1

Gesellschaft: Betören +2, Etikette +5, Gassenwissen +4, Lehren +2, Menschenkenntnis +7, Sich Verkleiden +3, Überreden +5

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung +3, Wildnisleben 0

Wissen: Brett-/Kartenspiel +4, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +4, Heraldik +3, Kriegskunst +4, Rechnen +3, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Schätzen +3, Sternkunde +3

Sprachen: Muttersprache: Garethi +8, Sprachen Kennen: Atak +5, Tulamidya +12, Lesen/Schreiben: Tulamidya +5

Handwerk: Hauswirtschaft +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +4, Schneidern 0

Kampfwerte: Dolche 14/12, Hieb Waffen 8/8, Raufen 13/10, Ringen 10/13, Säbel 9/8, Schwerter 12/11, Wurfmesser 12

Ausrüstung: edle Kleidung, tulamidische Kurzsworder (2), Dolch, Wurfstern, Waffenpflegeausrüstung, Almosenbeutel mit 20 Hellern, Geldkatze mit 49 Silbertalern (teilweise in Edelsteinen)

Erfahrene Balayan: MU 13, KL 12, IN 14, CH 11, FF 11, GE 15, KO 14, KK 13, SO 8, LeP 32, AuP 34, MR 7, INI 15, WS 9; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Beidhändiger Kampf II, Eisenhagel, Gezielter Stich, Improvisierte Waffen, Scharfschütze (Wurfmesser), Schnellziehen, Waffenloser Kampfstil Mercenario; Dolche +15, Raufen +12, Ringen +12, Schwerter +10, Wurfmesser (Wurfsterne) +9 (+11), Akrobatik +8, Athletik +9, Klettern +8, Körperbeherrschung +8, Schleichen +9, Selbstbeherrschung +8, Sich Verstecken +6, Sinnenschärfe +8, Gassenwissen +7, Menschenkenntnis +10

Veteranen-Balayan: MU 14, KL 12, IN 14, CH 12, FF 11, GE 17, KO 14, KK 14, SO 8, LeP 36, AuP 37, MR 9, INI 16, WS 9; SF: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I und II, Beidhändiger Kampf II, Doppelangriff, Eisenhagel, Gezielter Stich, Improvisierte Waffen, Scharfschütze (Wurfmesser), Schnellziehen, Waffenloser Kampfstil Mercenario, Waffenmeister (Kurzsword), Dolche +20, Raufen +15, Ringen +15, Schwerter +14, Wurfmesser (Wurfsterne) +14 (+16), Akrobatik +12, Athletik +12, Klettern +11, Körperbeherrschung +11, Schleichen +12, Selbstbeherrschung +11, Sich Verstecken +10, Sinnenschärfe +11, Gassenwissen +12, Menschenkenntnis +13



Beherrschungs- magierin

DER PREIS DER RACHE

„Oh ehrwürdige, mächtige Beherrscherin des schwachen Geistes; oh gnädige, allweise Herrin des ...“

Dschella machte eine herrische Geste und der dickliche Mann, der vor ihrem Podest auf den Knien lag, verstummte sofort.

„Hast du jemals gehört, dass mich Schmeicheleien gnädig gestimmt hätten, Ainur ben Shadif?“, fragte sie gelangweilt und knuffte sich ein Kissen zurecht. Es war ein Bild für die Götter, den sonst so lautstarken, prahlerischen Teppichhändler vor sich kriechen zu sehen.

„Edle Gebieterin arkaner Mächte, ich habe noch von nichts gehört, dass dich gnädig gestimmt hätte.“ Ainur knetete seinen Turban, den er sich auf ihren tadelnden Blick hin vom Kopf gerissen hatte. Die Bahnen lösten sich voneinander und glitten zu Boden.

„Ganz recht!“, gab sie zurück. Die Fassade der gefühlkalten, gnadenlosen Magierin hielt noch immer, und das war gut. In ihrer Position brauchte sie keine Freunde, sondern die Sicherheit und den Einfluss, der aus Angst erwuchs. Wer freundlich war, schien schwach, und so stellte sie sicher, dass die Leute stets der Meinung waren, einen angemessenen Preis für ihre Hilfe zu zahlen. Dass sie den Preis an das anpasste, was die Leute zu geben in der Lage waren, schien bisher noch keinem aufgefallen zu sein. Und auch das war gut so.

„Was willst du von mir, Ainur? Rasch, meine Geduld mit dir schwindet zusehends.“

„Angst ist hilfreich. Wer Angst hat, den kann man leichter beherrschen – sogar ganz ohne Zauberei.“

Dem Händler traten Tränen in die Augen. „Es ... es ist meine dritte Frau, allerlieblichste Formerin der okkulten Mächte. Sie ... sie ist mit einem anderen davongelaufen. Einem Ungläubigen!“

Dschella legte abschätzig den Kopf schief und schnalzte. „Und nun willst du sie wiederhaben. Sehr rührend, aber Liebestränke ...“

„Nein!“, rief der Händler wütend und bemerkte in seinem Zorn nicht einmal, dass er sie unterbrochen hatte. Dschella dachte kurz daran, ihn mit einem Horriphobus zu bestrafen, aber für den Erhalt ihres Rufes reichte es aus, wenn ein Mann pro Woche vor Entsetzen schreiend aus ihrem Haus floh. Und dieses Pensum hatte sie mit dem unverschämten Banditen bereits erfüllt, der doch tatsächlich Schutzgeld von ihr erpressen wollte.

„Ich will mich rächen“, erklärte Ainur hitzig. „An beiden. Sie sollen den Tag verfluchen, an dem sie mich hintergangen haben.“

Dann waren es also Tränen der Wut und nicht der Trauer gewesen. Dschella lachte auf. „Oho, so verärgert, kleiner Ainur, das steht dir.“

„Mein Wille soll fortan dein Wille sein.“





Dann wurde sie ernst und blickte dem Mann in die Augen. Blanker Hass leuchtete ihr daraus zurück. „Nun, gut, Händler, ich will dir helfen. Aber das hat seinen Preis.“

„Alles hat seinen Preis“, antwortete Ainur entschlossen.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Dschella Kalefsunni, Mordana aus Fasar, Kajula saba Alcastra, Tsarische saba Sheila, Zulamidya aus Mantrabad

Männliche Namen: Dyamat al'Haram, Fazul al'Gaftar, Jarim aus Fasar, Khorim al'Kama, Naschda ibn Nazir

„Nur weil ich der Schwarzen Gilde angehöre, bedeutet das noch lange nicht, dass ich eine finstere Dämonenbeschwörerin bin.“

KONFLIKTVERHALTEN

Wie die meisten Magier schreckt auch die Kampfmagierin vor einer direkten Konfrontation eher zurück. Im Kampf setzt sie gegen Gegner mit schwachem Geist (sprich: mit geringer Magieresistenz) den HORRIPHOBUS ein – falls Aussicht auf Erfolg besteht, sogar gegen mehrere Personen gleichzeitig.

Mittels ARMATRUTZ und FULMINICTUS kann sie sich auch direkt in ein Scharmützel stürzen, wählt dies aber als letzte Option. Viel lieber greift sie auf Lakaian zurück, die sie vorher notfalls auch



MU 14 KL 14 IN 14 CH 14 FF 11 GE 12 KO 12 KK 9 SO 7
LeP 27 AuP 29 AsP 39 MR 7 INI 11 WS 6
AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 9+IW6 AT 7 PA 5 TP(A) IW6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 10+IW6 AT 7 PA 5 TP(A) IW6 DK H
Ringen: INI 11+IW6 AT 8 PA 7 TP speziell DK H
Zauberstab: INI 11+IW6 AT 7 PA 9 TP IW6+1 DK NS
Dolch: INI 11+IW6 AT 10 PA 8 TP IW6+1 DK H
Magierrobe: RS 0 BE 0

Seelentier: Aranierkatze, Klapperschlange, Khoramsbestie

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Gut Aussehend, Vollzauberer / Arroganz 8, Eitelkeit 8, Höhenangst 8, Neugier 8, Verpflichtungen (gegenüber der Akademie, der Spektabilität oder dem Lehrmeister), Verwöhnt 7

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Eiserner Wille I, Große Meditation, Kulturkunde (Tulamidenlande), Ritualkenntnis (Gildenmagie) +7, Stab: Bindung, Verbotene Pforten

Talente:

Kampf: Dolche +5, Hieb Waffen 0, Raufen +1, Ringen +4, Säbel +1, Stäbe +4, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Taschendiebstahl +1, Zehen 0

Gesellschaft: Betören +4, Etikette +4, Gassenwissen +4, Lehren +2, Menschenkenntnis +7, Sich Verkleiden +2, Überreden +4, Überzeugen +3

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Brett-/Kartenspiel +5, Geschichtswissen +5, Götter/Kulte +3, Magiekunde +10, Pflanzenkunde +1, Philosophie +3, Rechnen +7, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +6, Schätzen +2, Sternkunde +4, Tierkunde +3

Sprachen: Muttersprache: Tulamidya +16, Sprachen Kennen: Bosparrano +6, Garethi +10, Urtulamidya +7, Zhayad +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +8, Tulamidya +8, Urtulamidya +6, Zhayad +4

Handwerk: Alchimie +5, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +4, Schneidern 0

Zauber: ANALYS +4, ARMATRUTZ +2, ATTRIBUTO +2, AURIS NASUS +2, BALSAM +2, BAND UND FESSEL +2, BANNBALADIN +4, BEHERRSCHUNG BRECHEN +7, BLICK IN DIE GEDANKEN +2, CORPOFESSO +2, ERINNERUNG VERLASSE DICH! +2, FULMINICTUS +2, GARDIANUM +2, HALLUZINATION +2, HORRIPHOBUS +7, IMPERAVI +10, KLARUM PURUM +2, MEMORABIA

+7, OBJECTOVOCO +2, ODEM +4, PARALYSIS +4, PENTAGRAMMA +2, RESPONDAMI +6, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT +2, SCHWARZER SCHRECKEN +2, SENSIBAR +6, SOMNIGRAVIS +2, VISIBILI +2, WEIHRAUCHWOLKE +2, WIDERWILLE +6

Kampfwerte: Dolche 10/9, Hieb Waffen 7/7, Raufen 8/7, Ringen 9/9, Säbel 8/7, Stäbe 8/10, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Reisegewand, Konventsgewand, Zauberstab, Dolch, Diarium, Schreibzeug, Ledertasche, Kerzen (4), Ersatzkleidung, Geldkatze mit 49 Silbertalern

Erfahrene Beherrschungsmagierin: MU 16, KL 16, IN 14, CH 15, FF 11, GE 12, KO 12, KK 9, SO 8, LeP 28, AuP 31, AsP 49, MR 9, INI 12, WS 6; SF: Eiserner Wille II, Gedankenschutz, Konzentrationsstärke, Kraftkontrolle, Zauberkontrolle, Stab: Ewige Flamme, Seil des Adepten, Hammer des Magus, Ritualkenntnis (Gildenmagie) +11; Stäbe +6, Selbstbeherrschung +7, Betören +6, Menschenkenntnis +11, Überreden +8, Brett-/Kartenspiel +8, Magiekunde +14, Alchimie +8; BANNBALADIN +9, BEHERRSCHUNG BRECHEN +12, FULMINICTUS +5, GARDIANUM +6, HORRIPHOBUS +13, IMPERAVI +15, MEMORABIA +12, RESPONDAMI +10, SENSIBAR +10, WIDERWILLE +10

Veteranen-Beherrschungsmagierin: MU 18, KL 18, IN 14, CH 16, FF 11, GE 12, KO 12, KK 9, SO 9, LeP 30, AuP 32, AsP 62, MR 11, INI 12, WS 6; SF: Eiserner Wille II, Gedankenschutz, Konzentrationsstärke, Kraftkontrolle, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle, Stab: Ewige Flamme, Seil des Adepten, Hammer des Magus, Zauberspeicher, Ritualkenntnis (Gildenmagie) +15; Stäbe +8, Selbstbeherrschung +12, Betören +11, Menschenkenntnis +16, Überreden +14, Brett-/Kartenspiel +13, Magiekunde +17, Alchimie +11; BANNBALADIN +13, BEHERRSCHUNG BRECHEN +15, FULMINICTUS +8, GARDIANUM +9, HORRIPHOBUS +17, IMPERAVI +18, MEMORABIA +14, RESPONDAMI +15, SENSIBAR +13, WIDERWILLE +14



mittels IMPERAVI oder kurzfristig mit BANNBALADIN auf ihre Seite gezogen hat. Kann sie es sich leisten, so kämpft sie aus der zweiten Reihe und schaltet Feinde mit PARALYSIS oder CORPO-FESSO aus.

Mit ihrem Zauberstab wird sie sich in den meisten Fällen nur verteidigen, aber nicht ernsthaft in Erwägung ziehen, einen Kampf über längere Zeit auszufechten.

DARSTELLUNG DER BEHERRSCHUNGSMAGIERIN

BEGEGNUNGEN

Eine Heldengruppe kann eine Beherrschungsmagierin fast überall in den Tulamidenlanden als Forscherin, Leibmagierin von Potentaten oder gar als Herrscherin über einen kleinen mhanadischen Dorfstaat antreffen.

Meist erforscht sie jedoch die Geheimnisse des menschlichen Geistes in großen Städten wie Fasar, Khunchom oder Rashdul, denn hier leben besonders viele ihrer bevorzugten Forschungsobjekte – Menschen.

Da sie ihrer Akademie oder ihrem Lehrmeister verpflichtet ist, kann es sein, dass Aufträge sie in ferne Länder führen und Abenteuer ihr ebenso in Meridiana, dem Mittelreich oder dem Bornland begegnen.

LEBENSUNTERHALT

Aufgrund ihres magischen Talents und ihrer Ausbildung in einer der ältesten Zauberschulen des Landes ist eine Beherrschungsmagierin aus Fasar eine gefragte Spezialistin für viele wohlhabende Tulamiden. Ihre Fähigkeiten, ob heimliche Beherrschung eines Geschäftspartners oder der Schutz vor Einflusszauberei bei einer politischen Verhandlung, sind begehrte, und so findet sie leicht Anstellung am Hof eines Emirs oder einer Sultana.

Viele studierte Magier stammen zudem aus gutem Haus und müssen sich schon vor ihrer Ausbildung keine Sorgen um ihre Einkünfte machen. Reisende Zauberinnen finanzieren sich oft durch kleine

DIENTSTE

Die Beherrschungsmagierin wird sich nur ungern für niedere Tätigkeiten hergeben. Und für sie zählt jede Art des einfachen Broterwerbs als niedere Tätigkeit, z.B. auch die Lohnmagie. Doch manchmal hat sie keine andere Wahl, denn es gilt schließlich, ihren aufwendigen Lebensstil zu finanzieren.

Dienst	Preis
Analyse	5 S – 10 S
Auftrag	4 D pro Tag
Beherrschungszauber	1 D – 5 D
Heilzauber	5 S – 7 S
Übersetzung	3 – 7 S

Dienste, Gefälligkeiten und gute Ratschläge, oder sie setzen ihre Beherrschungsmagie ein, um über die Runden zu kommen.

VARIANTEN

Die Beherrschungsmagierin ist eine typische Zauberin der Al'Achami von Fasar. Mit einigen Abweichungen kann sie aber auch Pate für die Beherrschungsmagier aus *Elenvina* oder aus der *Halle der Macht zu Lowangen* stehen.

Außerdem gibt es viele *private Lehrmeister* in den Tulamidenlanden, die ein ähnliches Profil und gleiche Schwerpunkte gesetzt haben wie die Magier aus Fasar. In den meisten Fällen reicht es aus, ihre Astralenergie um 6 Punkte zu senken, den Vorteil *Akademische Ausbildung* zu streichen, die Hauszauber leicht zu variieren und die Werte marginal zu verschieben.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Beherrschungsmagierin *Kajula saba Alcastra* steht vor einem großen Problem: Wie an der Fasarer Akademie üblich, musste sie eine handgeschriebene Seite hinterlassen – geschrieben mit ihrem eigenen Blut. Im Grunde nichts Ungewöhnliches an der schwarzmagischen Zauberschule, jedoch befürchtet sie, dass ihr ehemaliger Lehrmeister *Asfan ibn Hariq* und die Spektabilität *Thomeg Atherion* sie jahrelang in ihre Dienste stellen wollen. Also wirbt sie über einen Mittelsmann eine Heldengruppe an, die die blutbeschriebene Seite aus der Akademie entwenden soll. Ein abenteuerliches und gefährliches Unterfangen, doch Kajula zahlt gutes Gold für diesen wagemutigen Einbruch.

Auch Beherrschungsmagierinnen verlieben sich manchmal, so auch *Tsarische saba Sheila*. Die gutaussehende Frau könnte jeden Mann haben, hat sich aber in den Töpfer *Ashamar* verliebt, der mit der Weberin *Fatima* verheiratet ist. Tsarische hat mittels eines *ERINNERUNG VERLASSE DICH!* und des *MEMORABIA* Ashamar für sich gewonnen – er glaubt nun, schon seit Jahren mit der Magierin einen Traviabund geschlossen zu haben. Er hat Fatima verlassen und lebt nun bei Tsarische. Die enttäuschte Ehefrau kommt zwar hinter das Geheimnis, sieht jedoch keine große Möglichkeit, etwas dagegen zu tun. Fatima hat jedoch von einigen großen Helden gehört, die es auch mit einer Beherrschungsmagierin aufnehmen würden – und da kommen die Abenteuer ins Spiel.

TULAMIDISCHE ZAUBERNAMEN

Auch wenn viele Magier die bosparanischen Namen von Zaubern verwenden, gibt es auch tulamidische Versionen. In den Dialekten des Tulamidya gibt es sogar noch weitere Varianten, hier sind an dieser Stelle einige typische Zaubersprüche aus der Umgebung von Fasar aufgelistet:

Zauber	Tulamidya	Übersetzung
Bannbaladin	Sadaqar	Mögen wir uns in
	as-salama	Freundschaft begegnen
Blick in die Gedanken	Sahib	Meister der Gedanken/
	al-Rashad	des Bewusstseins
Erinnerung verlasse dich!	Nasseyar!	Vergiss!
Horriphobus Schreckgestalt	Benem rahab!	Fürchte mich!
Memorabia Falsifir	Hafiz bad-el al-sind	Gedächtnis, falsch wie eine Schlange



ildhauerin

UNVERGESSLICH

Als die Nacht vorüber war und das Liebliche Feld in die zaghaften ersten Strahlen der Morgensonne getaucht wurde, stand die schlaflose Silva in ihrer Werkstatt zwischen Steinen, Utensilien und Laternen und führte die Werkzeuge mit aufgerauten Fingern immer und immer wieder über die Oberfläche des Eternenmarmor. Die in Falten gelegte Stirn zeugte von Konzentration, während sie mit ungebeugter Hartnäckigkeit die Konturen aus dem Stein herausarbeitete. Der weiße Staub des Rahjaglanzes bedeckte wie Pulverschnee ihre Haut, ihre Kleidung und den Boden. Beiläufig pustete sie ihn von dem Frauengesicht, das sich lebensgroß direkt vor ihr befand.

*„Den Kopf etwas weiter nach rechts!
Ja, genau so halten!“*

Die Künstlerin hielt inne und begutachtete mit übernächtigtem Blick den Status des Werkes. Ihre Schlaflosigkeit kam ihr bisweilen gelegen, immer dann, wenn ein Werk in Eile fertig werden musste. So hatte die weiße Frau in wallendem Gewand über Nacht an Masse verloren, war schmaler geworden, bis es lediglich an feinen Details fehlte, die sie zu einem fast menschlichen Ebenbild einer Dame gemacht hätten.

Die besonderen Kniffe und hilfreichen Ratschläge zu ihrer Kunst hatte Silva auf Hylailos bei einer Meisterin in Rethis erfahren. Diese hatte es verstanden, den Statuen mit Adern, Pupillen, dem feinem Spiel von Muskeln und Sehnen sowie dem Verwenden von aufgetragener Farbe so sehr Leben zu geben, dass sie von Weitem wie Menschen wirken konnten, die in ihrer Bewegung erstarrt waren. Silvas Lehrerin Phidia war gestorben, wenige Jahre, nachdem die

Horasierin die Schulung bei ihr beendet hatte. Phidias steinerne Herren, die Athleten aus Marmor und die schönen bronzenen Damen waren geblieben und erinnerten bis heute an ihre Schöpferin. Auch die Liebfelderin, die am Mittag dieses Tages auf dem Borsanger begraben werden sollte, würde nicht vergessen werden. Silva sah in das Antlitz der Verstorbenen und verlieh ihren steinerne Lippen ein saches Lächeln.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Almaria Pirras, Charina Marelli, Gracia Petrea, Lessandre Torreon, Silva Cordayo

Männliche Namen: Cyrill Carando, Horasius Madacci, Iolan Irendor, Leonard Windschief, Viento Quindel

KONFLIKTVERHALTEN

Ist ihr Leben in Gefahr, macht die Bildhauerin auch Geldversprechen, um mit heiler Haut davon zu kommen, sofern ihr Stolz nicht übermäßig verletzt wurde. Im unbewaffneten Notfall wird sie versuchen, sich notdürftig mit Hammer und Meißel zur Wehr zu setzen. Sollte sie nachts alleine das Haus verlassen, ist ein unauffälliger, aber leicht erreichbarer Dolch ihr heimlicher Begleiter. Wenn sich ihr eine Möglichkeit zur Flucht bietet, wird sie diese ergreifen, spätestens dann, wenn sie eine erste Verletzung davongetragen hat. Sollte sie wider Erwarten einen Kampf gewinnen, wird sie den Unterlegenen der örtlichen Gerichtsbarkeit übergeben.

DARSTELLUNG DER BILDHAUERIN

DIENTE

Auf Tauschhandel wird sich diese Dame von Welt nicht einlassen. Als Künstlerin hat sie regen Kontakt zu Menschen, die sich ihre Kunst leisten können – die Oberschicht der Region, die den Hauptabnehmer ihrer Kunst darstellt.

Dienst	Preis
Ausbildungsstunde	AP-Kosten x <i>Lehren</i> -Wert x Heller
Auskunft über Kunstgegenstand	gratis – 5 S
Informationen über Kunden	1 D – 60 D
Material: Marmor	Grundpreis 100 – 300 D pro Quader
Material: Basalt	Grundpreis 50 – 100 D pro Quader
Material: Sandstein	Grundpreis 100 – 300 D pro Quader
Talentanwendung <i>Malen/Zeichnen</i>	5 H – 10 D

BEGEGNUNGEN

Die Bildhauerin ist in erster Linie ein Stadtmensch, zumal auch ihre wohlhabende Kundschaft vornehmlich stadtansässig ist. Aus geschäftlichen Gründen kann man ihr in jeder größeren Stadt des Horasreiches und darüber hinaus begegnen. Viele dieser Handwerker wohnen in der Nähe ihres Arbeitsortes, manchmal sogar im Atelier selbst. Auch auf den rauschenden Feiern ihrer Gönner sind sie gern gesehene Gäste. Von Zeit zu Zeit treibt der Wunsch nach neuer Inspiration oder die Notwendigkeit der Erholung die Bildhauer zu einem Spaziergang, also kann man ihnen auch überall dort begegnen, wo sie einen Quell der Inspiration vermuten.



WERKLISTE

Hier eine Liste von Werkstücken der Bildhauerin, die auch die Helden erwerben könnten. An der benötigten Quaderanzahl kann der Materialpreis berechnet werden, der mit dem Arbeitslohn verrechnet wird und die Gesamtsumme darstellt.

Werkstück	Arbeitsvergütung	Quader
Briefbeschwerer	5 S	0,1
Statuette (unterlebensgroß)	5 D	0,5
Statue (lebensgroß)	10 D	1
Statue (überlebensgroß)	20 D	2
Büste	5 D	0,5
Kopf	3 D	0,5
Tierfigur (klein)	1 D	0,5
Tierfigur (mittel)	5 D	0,5
Tierfigur (groß)	10 D	1
Wandrelief (Wappen)	10 D	0,5
Großes Wandfries	50 D	nach Länge variabel
Kleines Wandfries	25 D	nach Länge variabel

„Die Schwierigkeit besteht nicht darin, aus Stein oder Marmor einen Körper zu formen. Die wahre Kunst ist es, ihm Leben einzuhauchen!“

LEBENSUNTERHALT

Fraglos gibt es Bildhauer, die es zu Ansehen und Reichtum gebracht haben und die ihres Rufs wegen direkt von einem Mäzen unterstützt werden, aber sie bilden die Ausnahme.

Wenn der Ehepartner nicht gerade einer äußerst ertragreichen Beschäftigung nachgeht, setzt sich der Lebensunterhalt der meisten Steinkünstler aus dem Verkauf vieler kleiner Statuetten, Büsten und schmückender Briefbeschwerer zusammen.

Allerdings beherrscht nicht jeder Bildhauer seine Kunst fehlerfrei, und nicht jeder Stil trifft den Geschmack des Kunden. In diesen Fällen bringt das eigene Handwerk oft nicht genug ein und der leere Magen des verarmten Künstlers muss durch die Arbeit als Tagelöhner gefüllt werden.

VARIANTEN

Neben den klassischen, freiberuflichen Bildhauerinnen gibt es die festangestellten *Hofkünstler*. Eine elitäre Gruppe, die für die Schaffung und Instandhaltung von Büsten, Fresken und Statuen eines reichen Gönners zuständig ist. Tauscht man die Höhe des Talents *Steinmetz* gegen die des Talents *Malen/Zeichnen*, *Musizieren* oder *Tanzen*, so sind die Werte ebenso passend für einen *Maler*, *Hofmusicus* oder *Tanzlehrer*.

ABENTEUER-VORSCHLÄGE

☞ Auf dem Weg in die nächstgelegene Stadt sehen die Helden zwischen den Feldern vor den Toren eine gut gekleidete Frau mit besorgter Miene, die auf und ab geht und mit sich selbst spricht. Wenn die Helden sie aus ihren





Gedanken reißen, werden sie erfahren, dass *Lessandre Torrean* sich durch harte Arbeit ein ausreichendes Einkommen und einen angemessenen Ruf als Bildhauerin erarbeitet hat. Ein lokaler Adeliger ist auf sie aufmerksam geworden und hat eine Büste seiner selbst bestellt. Tagelang hatte ihr Kunde still und geduldig an Ort und Stelle gesessen und sich verewigen lassen. In der Nacht nach der Fertigstellung aber war der Gehilfe der Bildhauerin beim Auslegen der Werkstatt gegen das Werkstück gekommen und hatte es vom Tisch geworfen. Ihr guter Ruf wäre dahin, müsste sie sich die Blöße geben, ihren Kunden noch einmal darum zu bitten, einige Tage für sie zu opfern. Sie ist bereit, die Helden großzügig zu belohnen, wenn sie ihr nur diese Schande ersparen. Vielleicht können die Helden ein Portrait des Adligen entwenden oder finden jemanden, der ihm sehr ähnlich sieht, wie zum Beispiel der Bastard der Mülersfrau, der an seiner statt Modell sitzt.

Der berühmte Bildhauer und Künstler *Leonard Windschief* ist bekannt für seine Kreativität. Jedes seiner Werke ist einzigartig und naturgetreu. Seit einigen Wochen aber ist er einfallslos. Der letzte Auftraggeber ist derart empört, dass er Söldlinge geschickt hat, die Windschief in seiner Werkstatt belagern, um die Dukaten im dreistelligen Bereich zurückzufordern, als die Helden vorbeikommen. Dem Kunsthandwerker zu helfen ist nicht einfach, denn das Geld ist bereits für neues Material ausgegeben, und außerdem gibt der Künstler zu, dass ihn all die Jahre eine Muse begleitet hat. Eine einfache Bäuerin, ideenreich und fantasievoll, die nur leider nie die Kunstfertigkeit oder das Geld besaß, ihre Einfälle umzusetzen. Vor einiger Zeit verschwand sie. Die Gruppe kann herausfinden, dass ein erster Konkurrent Windschiefs ebenfalls hinter sein Geheimnis gekommen ist und die Frau, die loyal zu Windschief stand, in seine Gewalt gebracht hat.

*„Hier eine Büste des Schwerts der Schwerter,
an dessen Standfuß lediglich eine winzige Ecke
abgebrochen ist ... zum Sonderpreis ...“*



MU 11 KL 13 IN 14 CH 13 FF 14 GE 13 KO 10 KK 11 SO 8

LeP 26 AuP 27 MR 3 INI 10 WS 5

AT-Basis 7 PA-Basis 8 FK-Basis 8 Ausweichen 8

Fausthieb: INI 8+1W6 AT 7 PA 7 TP(A) 1W6 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 9+1W6 AT 7 PA 7 TP(A) 1W6 DK H

Ringen: INI 10+1W6 AT 6 PA 7 TP(A) speziell DK H

Florett: INI 13+1W6 AT 9 PA 10 TP 1W6+3 DK N

Dolch: INI 10+1W6 AT 8 PA 9 TP 1W6+1 DK H

Hammer und Meißel: INI 9+1W6 AT 7 PA 8 TP 1W6 DK H

Kleidung: RS 0 BE 0

Seelentier: Pechnatter, Fischotter, Biber

Vor- und Nachteile: Begabung für Steinmetz, Besonderer Besitz (hochwertiges Handwerksgerät), Gutes Gedächtnis, Verbindungen (12) / Arroganz 5, Krankheitsanfällig, Neugier 5, Schlafstörungen I

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Horasreich, Zyklopeninseln), Ortskenntnis (Stadt/Stadtviertel)

Talente:

Kampf: Armbrust+1, Dolche +2, Fechtwaffen +4, Hieb Waffen +0, Infanteriewaffen +1, Raufen +2, Ringen +1, Säbel 0, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +1, Klettern 0, Körperbeherrschung +3, Reiten +3, Schleichen +1, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken 0, Singen +3, Sinnenschärfe +7, Tanzen +4, Zechen +2

Gesellschaft: Betören +4, Etikette +6, Gassenwissen +2, Lehren +7, Menschenkenntnis +4, Schauspielerei +2, Überreden +5

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wildnisleben 0

Wissen: Anatomie +7, Baukunst +4, Brett-/Kartenspiel +4, Geographie +2, Geschichtswissen +3, Gesteinskunde +5, Götter/Kulte +5, Heraldik +3, Mechanik +1, Philosophie +4, Rechnen +7, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +5, Schätzen +5

Sprachen: Muttersprache: Garethi +11, Sprachen Kennen: Bosparano +8, Tulamida +5, Zyklopäisch +6, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +9

Handwerk: Boote Fahren +1, Glaskunst +4, Handel +1, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +4, Kochen I, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +7, Schneidern +1, Seefahrt +1, Steinmetz (Stauen) +10 (+12), Töpfern +4

Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 8/9, Fechtwaffen 9/10, Hieb Waffen 7/8, Infanteriewaffen 7/9, Raufen 8/9, Ringen 7/9, Säbel 7/8, Wurfmesser 8

Ausrüstung: teure Kleidung, verzierter Dolch, Dolchscheide, Florett, hochwertiges Handwerksgerät 5 (Hämmer und Meißel), Schreibzeug, Pergamente und Unterlagen, Beutel mit Arbeitsgerät, Ledergeldbeutel mit 81 Silbertalern

Erfahrene Bildhauerin: MU 12, KL 14, IN 15, CH 13, FF 17, GE 13, KO 12, KK 13, SO 9, LeP 29, AuP 29, MR 4, INI 10, WS 6; Sinnenschärfe +9, Etikette +7, Lehren +7, Menschenkenntnis +8, Anatomie +10, Baukunst +8, Gesteinskunde +8, Schätzen +7, Handel +6, Malen/Zeichnen +8, Steinmetz (Statuen) +13 (+15)

Veteranen-Bildhauerin: MU 14, KL 15, IN 17, CH 14, FF 18, GE 14, KO 13, KK 15, SO 10, LeP 31, AuP 30, MR 4, INI 11, WS 7; Sinnenschärfe +9, Etikette +8, Lehren (Handwerkstalente) +9 (+12), Menschenkenntnis +8, Anatomie +13, Baukunst +9, Gesteinskunde +11, Rechnen +8, Schätzen +8, Handel +8, Malen/Zeichnen +9, Steinmetz (Statuen) +16 (+18)



orongeweihter

RUHESTÖRUNG

Der Novize, dessen Namen Boroneo immer vergaß, stellte sich vor den Borongeweihten und wartete.

Der Priester schloss die Augen, sog genießerisch an seiner Pfeife und ergötzte sich an der rauchigen Stille. Nach dem dritten Zug öffnete er wieder die Augen.

Der Novize wartete immer noch.

Mit einem Nicken forderte Boroneo ihn auf, zu sprechen.

„Katalinya Estregez bittet um ein Gespräch.“

Boroneo nickte wieder und setzte sich aus den weichen Kissen auf. Katalinya Estregez inszenierte auch im Borontempel einen großen Auftritt. Sie war eine Fana aus einem wohlhabenden Elternhaus, allerdings war trotz ihrer Herkunft wohl der gute Geschmack ausgeblieben. Sie war mit Schmuck behängt wie eine Hafendirne. Immerhin hatte sie ihren Leibwächter, einen blonden Hünen, angeblich ein echter Thorwaler, vor dem Tempel gelassen. Sie kam häufig hierher, meistens um gegen eine entsprechende Spende eine Weile auf einem der Diwane zu ruhen.

„Du musst Boron nicht fürchten.“

Der Novize geleitete sie zu Boroneo und bot ihr ein Sitzkissen an.

Der Geweihte nahm noch einen Zug aus der Pfeife.

„Danke, dass Ihr Zeit für mich habt.“ Sie ließ sich auf das Kissen fallen und hob theatralisch die Arme. „Es ist so schrecklich.“

Boroneo bedachte sie mit einem freundlichen, fragenden Blick und hoffte, dass das Drama nicht zu schrecklich werden würde.

„Meine Mutter. Vor fünf Tagen kam sie mittags vom Markt nach Hause und hat gesagt, dass ich heiraten werde. Einfach so. Dabei kenne ich ihn gar nicht. Bestimmt ist er fett und hässlich.“

Boroneo nahm einen tiefen Zug. *Oh Herr, bitte nicht.*

„Ich habe ihr gesagt, dass ich nicht will. Sie sagt, ich muss. Also hab ich eine Riesenszene gemacht, ich habe sogar diese blöde Echsenstatue runtergeworfen, meine Mutter findet die ganz großartig. Sie ist zerbrochen, die Statue, nicht meine Mutter.“

Schicksals ergeben schloss Boroneo die Augen. *Leider doch. Warum ich?*

„Hat es was gebracht? Nein. Sie ist immer noch der Meinung, dass ich ihn heiraten muss.“ Sie machte eine dramatische Pause. „Sie hat ihn sogar eingeladen.“

Der Borongeweihte rauchte und fragte sich, ob er nicht vielleicht doch lieber dem Orden der Heiligen Noiona von Selem beitreten sollte. Da wusste schließlich jeder, dass er es mit Verrückten zu tun hatte.

„Ich habe ihr gesagt, ich spring vom Rabenfelsen, wenn ich ihn heiraten muss. Aber sie hat mir nicht geglaubt.“

Boroneo öffnete die Augen wieder, legte die Pfeife zur Seite und nahm ihre Hände. Wenn sie rumlamentieren und mit ihrer Mut-





ter streiten musste, gut. Aber das ging zu weit. „Mein Kind, das ist nichts, womit man drohen sollte, um seinen Willen durchzusetzen.“

„Aber ich will den Kerl nicht.“ Sie schlug auf das Kissen, ihre Stimme zitterte und wütende Tränen liefen über die stark geschminkten Wangen.

„Wann wir sterben, obliegt Boron allein. Und es ist anmaßend, ihn derartig versuchen zu wollen.“ *Erst recht wegen sowas.* Er bemühte sich, streng zu klingen und strich ihr beruhigend über die Hände. „Außerdem kennst du ihn doch noch gar nicht.“ Sie schnaubte.

Boroneo richtete sich auf und legte seine ganze Autorität als Priester in seine Stimme. „Du solltest dich bei deiner Mutter für die Drohung entschuldigen. Und dann wirst du ihn dir ansehen.“ *Herr, bitte! Ich sehne mich nach Deiner Ruhe!* „Natürlich kannst du noch etwas hierbleiben, bis du dich beruhigt hast.“

Es dauerte etwas, dann nickte sie und wischte sich geziert die Tränen ab.

Boroneo bedeutete dem Novizen, sie zu einem der Diwane zu führen. Dann lehnte er sich erleichtert wieder in seine Kissen zurück, stopfte sich eine neue Pfeife und ließ sich in die Stille des Tempels und den sanften Rausch des Rauches fallen.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Borolinyis Wilmaan, Dianthe Alondrez, Fiorita Aramos, Lucara Catka, Velvenyara Nirianes

Männliche Namen: Boroneo Adranetz, Doloreso Fiorez, Nemekarin Paligan, Tar Dominguez, Velvenio Yakotak



MU 13 KL 12 IN 14 CH 12 FF 10 GE 10 KO 12 KK 10 SO 8
LeP 27 AuP 28 KaP 24 MR 4 INI 10 WS 6
AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 8+1W6 AT 7 PA 5 TP(A) 1W6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 9+1W6 AT 7 PA 5 TP(A) 1W6 DK H
Ringen: INI 10+1W6 AT 8 PA 6 TP speziell DK H
Dolch: INI 11+1W6 AT 10 PA 8 TP 1W6+1 DK H
Geweihtentracht: RS 0 BE 0

Seelentier: Rabe, Nebelkrähe, Muräne

Vor- und Nachteile: Gebildet (4), Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Guter Ruf (5), Prophezeien (5), Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (25) / Eitelkeit 6, Feind 8, Kurzatmig (4), Moralkodex (Boronkirche), Sucht (Samthauch, 5), Verpflichtungen (Boronkirche und Tempel), Verschwendungssucht 6

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Kulturkunde (Südaventurien), Liturgiekenntnis (Boron) +9

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Dolche +5, Hieb Waffen 0, Raufen +1, Ringen +3, Säbel +1, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Schleichen +3, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken +1, Singen +4, Sinnenschärfe +4, Tanzen 0, Zechen +3

Gesellschaft: Etikette +5, Gassenwissen +4, Lehren +5, Menschenkenntnis +10, Sich Verkleiden +1, Überreden +6, Überzeugen +5

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Geschichtswissen +6, Götter/Kulte +8, Pflanzenkunde +9, Philosophie +3, Rechnen +6, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Schätzen +3, Staatskunst +3

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Bosparano +9, Mohisch +6, Rabensprache +8, Tulamidy +9, Urtulamidy +7, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6, Urtulamidy +5

Handwerk: Boote Fahren +1, Heilkunde Gift +5, Heilkunde Seele +5, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung +1, Kochen +4, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +2, Schneidern 0, Seefahrt +1

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Bishdariels Auge, Göttliche Verständigung, Göttliches Zeichen, Hauch Borons, Heiliger Befehl, Initiation, Kleine Liturgie des Heiligen NemeKath, Kräutersegen des Heiligen NemeKath (Rahjas Rauschsegen), Objektsegen (II), Objektweihe, Prophezeiung, Ruf in Borons Arme, Ruf in Borons Arme (III), Schlaf des Gesegneten, Schutzsegen (II), Segen der Heiligen Velvenya, Weihe der Letzten Ruhestatt

Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 10/9, Hieb Waffen 7/7, Raufen 8/7, Ringen 9/8, Säbel 8/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: schwarze Robe mit Kapuze, Sandalen, Dolch, Salbungsöl, Pfeife, Gänsekiel, mehrere Blatt Pergament, Tinte, Pergamenthülle, Geldbeutel mit 64 Silbertalern (größtenteils in alfanischer Währung)

Erfahrener Borongeweihter: MU 14, KL 13, IN 16, CH 13, FF 10, GE 10, KO 12, KK 10, SO 9, LeP 30, AuP 31, KaP 33, MR 6, INI 11, WS 6; SF: Liturgiekenntnis (Boron) +10, Liturgien: Bannfluch des Heiligen Khalid, Bishdariels Warnung, Hauch Borons, NemeKaths Geisterblick; Selbstbeherrschung +10, Menschenkenntnis +14, Überreden +10, Überzeugen +11, Götter/Kulte +12, Pflanzenkunde +13, Heilkunde Gift +9, Heilkunde Seele +10

Veteranen-Borongeweihter: MU 16, KL 14, IN 17, CH 14, FF 10, GE 10, KO 12, KK 10, SO 10, LeP 32, AuP 33, KaP 45, MR 8, INI 12, WS 6; SF: Liturgiekenntnis (Boron) +15, Liturgien: Bannfluch des Heiligen Khalid, Bishdariels Warnung, Borons süsse Gnade, Hauch Borons, NemeKaths Geisterblick, NemeKaths Zwiesprache; Selbstbeherrschung +14, Menschenkenntnis +17, Überreden +13, Überzeugen +16, Götter/Kulte +15, Pflanzenkunde +15, Heilkunde Gift +12, Heilkunde Seele +14



DIENTE

Bestattung, Sterbegleitung und das Begutachten eines Mordopfers gehören ebenso zu den Aufgaben eines Borongeweihten wie der Umgang mit Gläubigen, die Ruhe und Vergessen in borongeschenkten Substanzen suchen. In vielen Tempeln des Südens werden Borongeweihte auch aufgesucht, um Träume zu deuten oder einen, oft kryptischen, Rat für die Zukunft zu geben.

Dienst	Preis
Astrologie	5 S – 15 S
Bestattung	5 D – 10 D
Informationen	3 S – 25 S
Kleine Segnungen	3 S – 10 S
Rat	gratis – 5 D
Traumdeutung	3 D – 10 D

KONFLIKTVERHALTEN

Der Borongeweihte scheut den bewaffneten Konflikt, er wird eher nach der Rabengarde rufen, weglaufen oder sich hinter seinen Beschützern verstecken, denn auch wenn er keine Angst vor dem Tod hat, so will er doch seinem Herrn nicht vor der Zeit gegenüberreten. Einer verbalen Auseinandersetzung dagegen geht er nicht aus dem Weg, er lässt sein Gegenüber ausreden, verwendet selbst wenige, dafür aber gut überlegte Worte.

DARSTELLUNG DES BORONGEWEIHTEN

BEGEGNUNGEN

Der Borongeweihte ist im Süden überall dort zu finden, wo es Menschen gibt. Er kann in einer großen Stadt ebenso leben wie in einem Dorf oder gar den Tempel auf einer Plantage betreuen. Dabei ist er kein Kind von Traurigkeit, man kann ihn nicht nur zu Begräbnissen außerhalb des Tempels treffen, sondern auch auf zahlreichen Feiern, wo er als Spezialist für Rauschkraut gilt und es sich gutgehen lässt.

LEBENSUNTERHALT

Üblicherweise wird der Borongeweihte von seiner Kirche versorgt, er lebt oft in einem Nebengebäude des Tempels und bekommt, was er benötigt. Gerade im Imperium von Al'Anfa gibt es viele Priester, die aus mächtigen Familien stammen und oft ein luxuriöses Leben führen, wobei das Familienvermögen eine nicht unerhebliche Rolle spielt.

VARIANTEN

Einige Borongeweihte folgen dem Beispiel der Heiligen Noiona. Sie werden *Noioniten* genannt und kümmern sich um die Versorgung derjenigen, die ihren Verstand verloren haben. Sie sind oft praktisch veranlagt und kennen die tiefen Wirren des menschlichen Geistes. Einige andere Geweihten betätigen sich als *Diplomaten* im Namen ihrer Kirche und des Imperiums von Al'Anfa. Mit leichter Anpassung kann auch ein Priester des Puniner Kultes dargestellt werden.

„Erzähle mir deinen Traum.“

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Ein Entdecker taumelte als einziger seiner Expedition wieder aus dem Dschungel, aber offenbar hat er seinen Verstand dort zurückgelassen. Aus seinen wirren Erzählungen hat der Borongeweihte *Neməkarin* entnommen, dass die Expedition eine Pyramide entdeckt hat, die mit Rabenreliefs verziert war. Da es sich eventuell um ein altes Boronheiligtum handelt, schickt der Geweihte die Helden aus, dem nachzugehen. Allerdings müssen sie anhand der bruchstückhaften Erzählungen eines Wahnsinnigen den Weg finden und, außerdem gibt es doch sicher einen Grund, warum er der einzige Überlebende ist ...

Rauschmittel sind im Borontempel nichts Ungewöhnliches. Jedoch sollten sie stets von einer gewissen Qualität sein, erst recht, wenn die Geweihten sie selbst einnehmen. Allerdings war die letzte Lieferung Boronwein gepanscht, wie der Geweihte feststellen musste. Und jetzt benötigt der Priester *Tar* jemanden, der mit ihm herausfindet, warum.

TRAUMBILDER UND MÖGLICHE DEUTUNGEN

Traumsymbol	Bedeutung
Fliegen	Sehnsucht nach Anderem, Fremdem
Schatten	Etwas, vor dem man grundlos Angst hat, Tod
Verfolgt werden	Angst vor sich selbst
Kampf	Herausforderungen
Blumen	Hoffnung
Vorfahren	Gute, wichtige Ratschläge, Wunsch nach familiärer Anerkennung
Lichter	Erkenntnisse
Dublonen	Angst vor materieller Not
Dschungel	Gefahren
Beischlaf	Ausdruck von Wünschen



erwisch

SCHUPPIGES ERBE

Murak ließ den Sand durch die Finger rinnen und sog die Luft ein. „Sie waren hier.“, verkündete er dann. „Du kannst Echsen riechen?“, fragte Bernhelm verwundert. Der mittelländische Ungläubige war in der Wüste so fremd, dass man kaum glauben konnte, dass er kein Trugbild war. Als hätten das rote, dicke Hemd und die Lederhose nicht schon gereicht, ihn in Schweiß baden zu lassen, trug er eiserne Arm- und Beinschienen, die nicht nur in der Wüstensonne glühen mussten, sondern auch bei jeder Bewegung helle Lichtblitze aussandten. Trotzdem war er nicht davon zu überzeugen, sich angemessener zu kleiden. „Ein von Erzenfeld beugt sich den Elementen nicht“, hatte er gesagt.

„Der Klang meiner Trommel wird die Furcht in die Herzen unserer Feinde tragen.“

„Nein, ich kann ihre Spuren sehen“, sagte Murak lächelnd und wies auf die dreieckigen Abdrücke im Sand, zwischen denen sich die Schleifspur des Schwanzes herzog.

„Und was sollte das mit dem Sand?“, fragte der Krieger.

„Jeder Teil der Wüste hat ihren eigenen Geruch, Geschmack und fühlt sich anders an. Aber eigentlich wollte ich nur die Windrichtung bestimmen, damit sie uns nicht wittern.“ Murak lachte über das enttäuschte Gesicht seines Begleiters. „Es kann ja nicht alles mystisch und exotisch sein, was ich den Tag über mache.“

Bernhelm lachte nun ebenfalls und verschränkte die Arme, riss sie aber sogleich mit einem unterdrückten Fluchen wieder auseinander. Wenig später erreichten sie rötliches Gestein, das sich in niedrigen Plateaus über den Sand erhob. Murak bedeutete dem Krieger, zu warten und zog sich auf eine der Erhebungen zurück. Ringsumher nichts als Wüste. *Wo sind sie hin?*

„Murak!“ Der Mann wies auf etwas vor ihnen im Sand und zog sein Schwert. „Da ist was!“

Auch der Derwisch zog seine Klinge und sprang zu dem Krieger. Tatsächlich, etwas grau-weißes ragte unförmig hervor und man konnte den gelben Sand hindurch erahnen. Vorsichtig näherten sie sich dem Gebilde. Es stellte sich als riesiger Kopf heraus. Ansatzlos sprang Bernhelm vor und rammte sein Schwert hinein. Es knisterte und knackte. Murak steckte unterdessen sein Schwert wieder weg. „Halte ein, Freund“, rief er. „Das ist nur die Haut einer Echse, der Rest steckt nicht mehr darin.“

„Die Haut?“, fragte der Krieger erstaunt.

„Ja, wenn sie wachsen, werfen sie sie ab wie einen Mantel. Sie sieht ein wenig aus wie ein riesenhafter Kopf, nicht wahr?“, erzählte Murak und grinste so, als ob er mit einem kleinen, unwissenden Kind sprach.

„Das ist ja widerlich!“, rief Bernhelm. Murak nickte zustimmend. Dann schritt er die gewellte Hülle ab. Drei Schritt, vier ... „Das stammt von keinem normalen Echsenmenschen. Das ist einer der alten Schrecken.“

„Der alt...“ Ein langgezogenes, dröhnendes Brüllen unterbrach den Krieger und Murak riss seine Waffe wieder hervor. Es war offensichtlich, dass er nicht mehr dazu kommen würde, Bernhelm zu erklären, was da über die Plateaus auf sie zugesprungen kam.

NAMENSLISTE

Männliche Namen: Dschalim kar Rastullah ben Dschalib, Gurulsan kar Rastullah ben Armesi, Murak kar Rastullah ben Chalim, Omar kar Rastullah ben Nurban, Tarif kar Rastullah ben Hadim

Weibliche Namen: Es gibt keine weiblichen Derwische.

KONFLIKTVERHALTEN

Die Beni Dervez wurden darin ausgebildet, ihre Glaubensbrüder im Kampf zu unterstützen. Wenn sich andere Novadis auf seiner Seite befinden, so wird ein Derwisch – vorausgesetzt er hat Gelegenheit dazu – den RUF DES KRIEGERs einsetzen, um seine Gefährten zu stärken. Sofern er andere Trommelrituale beherrscht (z.B. DER SCHUTZ RASTULLAHS oder STURM DER WÜSTE), sind diese ebenfalls eine Option für ihn.

Im direkten Kampf wird er sich ähnlich wie ein Wüstenkrieger verhalten (siehe Seite 109), nur dass er sich mittels eines AXCELERTUS auf seine Gegner vorbereiten wird. Derwische fürchten den Tod nicht und werden gegen Echsenwesen und ähnliche Erzfeinde bis zum Tod kämpfen.

DIENTE

Nur selten bietet ein Derwisch seine Dienste einem Ungläubigen an. Doch wenn er einem Novadi oder sogar einem Zwölfgöttergläubigen hilft, so verlangt er nichts für seine Hilfe, oder ihm reicht schon eine Mahlzeit oder ein Schlaflager als Bezahlung aus.

Dienst	Preis
Astrologie	1 S – 5 D
Darbietung mit Trommelzauber	gratis – 20 D
Darbietung	gratis – 10 D
Führer durch die Wüste	gratis – 5 D
Informationen	gratis – 5 D



DIE BENI DERVEZ

Die Derwische sind ein alter, mystischer Orden, der sich Rastullah und der Bekämpfung alles Echsischen verschrieben hat und viele Beni Dervez beherrschen eine besondere Form der Magie: magische Tänze und Trommelzauberei. Mehr zu den Beni Dervez siehe **Gemeinsame Pfade 119f**.
Wichtige Ordensniederlassungen: Baitun Kiefah (Unauer Berge), Naz'l Haram (mitten in der Khôm), Baitun Fahima (Khoram-Gebirge)

„Sicher, du bist ein Ungläubiger, Effendi. Aber wir haben gelernt, dass wir Geduld mit euch Ungläubigen haben müssen.“

DARSTELLUNG DES DERWISCHS

BEGEGNUNGEN

Noch bis vor wenigen Jahren war der Orden der Beni Dervez ein gut gehütetes Geheimnis der novadischen Mawdliyat. Die Derwische lebten zurückgezogen in den Gebirgen am Rande der Khôm oder anderen unzugänglichen Orten. Doch mit der wachsenden Gefahr durch die Echs gabn sie ihre Heimlichkeit auf und stellten ihre Kräfte in den Dienst des Kalifats. So kann man Derwischen heute fast überall in den Stammesgebieten der Novadis begegnen.

LEBENSUNTERHALT

In den Ordensburgen der Beni Dervez muss sich ein einfaches Mitglied an die Regeln der Gemeinschaft halten, wird aber auch versorgt.

Sobald ein Derwisch jedoch auf Reisen ist, muss er sich um alles selbst kümmern. In den Oasen und Städten des Kalifats ist ein Derwisch ein gerne gesehener Gast, der darauf hoffen kann, im Zelt eines Hairan oder Scheichs unterzukommen.

VARIANTEN

Unter den novadischen Stämmen mag es den einen oder anderen Magiedilettanten geben, der keine Ausbildung erhalten hat. Sie können bei seiner Darstellung auf den Derwisch zugreifen, wobei Sie beachten sollten, dass Sie einige Änderungen vornehmen müssen (z. B. keine Ritualkenntnis, andere Meisterhandwerke, weniger TaP auf Musizieren etc.)

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Vor zwei Jahrhunderten entwickelte der Derwisch *Gurulsan kar Rastullah ben Armesi* ein neues Trommelritual, mit dem man die Wüstenwinde beherrschen konnte. Gurulsan geriet jedoch mit den Ordensoberen der Beni Dervez in Streit und verließ das Kloster mit unbekannten Ziel Richtung Süden. Das Ritual jedoch nahm er – ohne es einem Schüler oder anderem Mitglied weitergegeben zu haben – mit. Erst vor ein paar Jahren stießen einige Mawdliyat auf Aufzeichnungen aus jener Zeit und machten sich daran, Gurulsans Schicksal zu erforschen. Da die Mawdliyat und der Orden der Beni Dervez aber großes Interesse an dem Ritual haben, beauftragen sie durch einen Mittelsmann eine Abenteurergruppe, die weitere Nachforschungen betreiben sollen. Der Weg wird die Helden bis





nach Uthuria führen. Der Derwisch strandete nach einer abenteuerlichen Schiffsreise an der Küste des Südkontinents und wurde dort zum Schamanen eines Jucumaqh-Stammes. Auch sein Ritual wird heute noch bei traditionellen Tänzen des Stammes zelebriert. Die Helden lernen den Derwisch *Omar kar Rastullah ben Nurban* kennen, der sie mit seinen Tanzkünsten unterhält. Nachdem er sich mit ihnen angefreundet hat, erzählt er von dem Auftrag seines Ordens, ein neuerrichtetes Kloster der Beni Dervez aufzusuchen,

da von dort seit einigen Wochen keine Nachrichten eintrafen. Er lädt die Helden ein, ihn zu begleiten. Omar und die Helden begehen sich aber in große Gefahr, denn der Berg, auf welchem die Beni Dervez das neue Kloster errichtet haben, ist der Sitz einer Kolonie von Riesenameisen. Die Insekten wurden von einem unterirdischen Kultplatz aus der Zeit der Vielbeinigen angezogen und versuchen entgegen ihrer Natur eine Art Kolonie zu errichten.

„Wir müssen wachsam sein. Die Gefahr, die von den Echsen ausgeht ist noch immer nicht gebannt.“



MU 13 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 12 **FF** 13 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 12 **SO** 6
LeP 29 **AuP** 35 **AsP** 14 **MR** 4 **INI** 11 **WS** 9
AT-Basis 8 **PA-Basis** 8 **FK-Basis** 8 **Ausweichen** 8
Fausthieb: **INI** 9+1W6 **AT** 8 **PA** 7 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 10+1W6 **AT** 8 **PA** 7 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringen: **INI** 11+1W6 **AT** 9 **PA** 8 **TP** speziell **DK** H
Waqqif*: **INI** 9+1W6 **AT** 12 **PA** 7 **TP** 1W6+2 **DK** H
Khunchomer: **INI** 11+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+4 **DK** N
Kleidung: **RS** 0 **BE** 0

*) Der Waqqif wird mit dem Talent *Säbel* geführt.

Seelentier: Löwe, Pferd, Gepard

Vor- und Nachteile: Eisern, Hitzeresistenz, Innerer Kompass / Arroganz 5, Jähzorn 6, Neugier 7, Prinzipientreue (99 Gesetze), Raumangst 6, Speisegebote (99 Gesetze), Totenangst 5, Verpflichtungen (Beni Dervez, Rastullahglauben, Kalifat)

Übernatürliche Begabungen: **AXXELERATUS** 4, **KRÖTENSPRUNG** 3, **ZAUBERNAHRUNG** 3

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Novadi), Ritualkenntnis (Derwisch) +6, *Trommel*: Ruf des Kriegers, Wüstenkundig

Talente:

Kampf: Bogen +1, Dolche +2, Hieb Waffen 0, Lanzenreiten +1, Raufen +2, Ringen +4, Säbel +7, Speere +1, Wurfmesser 0, Wurfspere +2
Körper: Akrobatik +2, Athletik +5, Klettern 0, Körperbeherrschung +7, Reiten +6, Schleichen 0, Schwimmen -1, Selbstbeherrschung (Meisterhandwerk) +4, Sich Verstecken 0, Singen +3, Sinnenschärfe +1, Tanzen +5, Zehen 0

Gesellschaft: Lehren +2, Menschenkenntnis +1, Überreden 0

Natur: Fahrtensuchen +1, Orientierung (Meisterhandwerk) +5, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +3

Wissen: Brett-/Kartenspiel +3, Götter/Kulte +7, Kriegskunst +2, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +2, Philosophie +2, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +5, Schätzen +1, Sternkunde +6, Tierkunde +1

Sprachen: Muttersprache: Tulamidya +10, Sprachen Kennen: Urtulamidya +6, Lesen/Schreiben: Geheilte Glyphen von Unau +6, Urtulamidya +6

Handwerk: Boote Fahren -1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +1, Musizieren (Rhythmusinstrument) (Meisterhandwerk) +7, Schneidern +1, Viehzucht +2

Kampfwerte: Bogen 9, Dolche 9/9, Hieb Waffen 8/8, Lanzenreiten 9, Raufen 9/9, Ringen 9/11, Säbel 12/11, Speere 9/8, Wurfmesser 8, Wurfspere 10

Ausrüstung: traditionelle Kleidung, Khunchomer, Waqqif, Dabla, Essgeschirr, kleines Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel, Wasserbeutel, Blanko-Schriftrolle, Schreibgerät, Umhängetasche, 36 Silbertaler (in der Regel also 18 Zechinen)

Erfahrener Derwisch: **MU** 13, **KL** 10, **IN** 16, **CH** 13, **FF** 13, **GE** 16, **KO** 13, **KK** 12, **SO** 7, **LeP** 32, **AuP** 37, **AsP** 18, **MR** 6, **INI** 12, **WS** 9; **SF:** Aufmerksamkeit, Gebirgskundig, Wuchtschlag, **AXXELERATUS** 7, **KRÖTENSPRUNG** 6, **ZAUBERNAHRUNG** 6, Ritualkenntnis (Derwisch) +10, *Trommel*: Sturm der Wüste; Säbel (Khunchomer) +11 (+13), Athletik +7, Körperbeherrschung +11, Reiten +10, Selbstbeherrschung (Meisterhandwerk) +8, Tanzen +10, Orientierung (Meisterhandwerk) +9, Musizieren (Rhythmusinstrument) (Meisterhandwerk) +11

Veteranen-Derwisch: **MU** 14, **KL** 10, **IN** 17, **CH** 14, **FF** 13, **GE** 17, **KO** 13, **KK** 13, **SO** 8, **LeP** 34, **AuP** 38, **AsP** 22, **MR** 8, **INI** 12, **WS** 9; **SF:** Aufmerksamkeit, Finte, Gebirgskundig, Waffenloser Kampfstil: Unauer Schule, Wuchtschlag, **AXXELERATUS** 11, **KRÖTENSPRUNG** 9, **ZAUBERNAHRUNG** 8, Ritualkenntnis (Derwisch) +14, *Trommel*: Sturm der Wüste, Zorn des Gottgefälligen, Der Schutz Rastullahs, Rastullahs Güte; Säbel (Khunchomer) +15 (+17), Athletik +11, Körperbeherrschung +15, Reiten +14, Selbstbeherrschung (Meisterhandwerk) +12, Tanzen +15, Orientierung (Meisterhandwerk) +13, Musizieren (Rhythmusinstrument) (Meisterhandwerk) +15



Dschungelkundler

DSCHUNGELPFADE

Er ließ eine Spur aus zerkleinertem, fleischigem Blattwerk hinter sich, während er mit dem Haumesser einen Weg durch das wuchernde Dickicht schnitt und vorwärts stiefelte, immer voran. Die fremden Geräusche des Urwalds, das anhaltende Kreischen, Fauchen, Summen und Flöten, die erst recht mit der Dunkelheit zu einem höllischen Lärm wurden, waren der schwülen Hitze wegen nahezu abgeebbt.

Obwohl es Tag sein musste, drangen nur wenige, fahle Strahlen Sonnenlicht durch die Lücken der weit entfernten, rauschenden Kronen majestätischer Bäume. Der Himmel hier war grün. Im Nirgendwo des Dschungels hatte man niemals trockene Kleider, entweder waren sie durchnässt vom Regen oder verschwitzt. Hier fühlte man sich so klein wie ein krabbelndes Insekt. Und als Insekt war man im Urwuchs des Regenwaldes nicht allein: So manches Getier kreuchte und sirrte um Ohren, Münder und trank gierig Blut oder krabbelte in Ritzen in denen es nicht willkommen war.

„Nehmt diese Fackel. Schwenkt sie gegen alles, was sich schlängelt und windet!“

„Wenn wir morgen aus dieser Richtung den Rückweg antreten, werden uns die Schätze der alten Achaz reich gemacht haben wie Stoerrebrand!“ Seine Stimme schnitt durch das dichte, undurchdringlich erscheinende Laub, das zu jeder Seite wie der gleiche immergrüne satte Vorhang erschien und ließ ein Zweigespann bunter Vögel aufflattern. Nur der Dschungelkundler schien die Himmelsrichtungen auseinander halten zu können und kämpfte sich unaufhaltsam den Weg entlang, den er eigenhändig bahnte, während die Abenteurer, die sich ihm angeschlossen hatten, reserviert und mit glänzenden Stirnen folgten.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Diantha Velaro, Franya Montenaz, Inez Gordos, Liris Armarillo, Mirandya Devilla

Männliche Namen: Boromeo Flores, Camillo Santanos, Meridiana Alriego, Phelix Saranor, Yuan Korraco

KONFLIKTVERHALTEN

Der Dschungelkundler ist vorrangig kein Kämpfer, sondern ein Liebhaber verfallener Ruinen und ihrer Geheimnisse. Dennoch ist er nahezu immer bewaffnet. Muss er sich gegen Menschen oder Tiere verteidigen, geht er selbstbewusst und mit wenig Skrupel vor. Er greift auch auf



„Bleibt hinter mir, ich kann die Fallen förmlich riechen!“



Mittel zurück, die einen Rondrianer Galle spucken lassen würden. Spätestens nach der *ersten regeltechnischen Wunde* oder wenn er ein Drittel seiner Lebenspunkte verloren hat, wird er die Beine in die Hand nehmen oder sich ergeben.

DARSTELLUNG DES DSCHUNGELKUNDIGEN

BEGEGNUNGEN

Der Dschungelkundige verbringt viel Zeit in Dörfern, die am Rand der Waldgebiete liegen und in denen er rastet, sich mit Proviant und Ausrüstung eindeckt, nach Kundschaft sucht oder weitere, zielgerichtete Expeditionen plant. Ist er unterwegs im Urwald, bleibt er wenn möglich auf den bekannten Routen, tauscht in den

Siedlungen der Waldmenschen oder durchstreift das dichte Grün nach Hinweisen auf alte, überwucherte Bauwerke. So kann er den Helden durch Zufall helfend an die Seite gestellt werden, wenn sie sich im Dschungel verlaufen oder unerwartet angegriffen werden, sei es von Mensch oder Tier.

LEBENSUNTERHALT

Getrieben von Abenteuerlust, der Faszination des Regenwaldes und seiner vielfältigen Schätze, können es Söhne wohlhabender Familien oder auch ärmlicher Plantagenbesitzer sein, die ihrer Passion folgen. Viele sind Einzelgänger, die ihre Freiheit lieben und sich eher schlecht als Recht durchs Leben kämpfen. Der Dschungelkundige ist fähig sich von dem zu ernähren, was der Wald und auch der Tauschhandel ihm bieten. Ähnlich sieht es bei Verletzung, Vergiftung oder Krankheit aus, die er mittelmäßig selbst zu versorgen weiß.

„Schäbiger Schatzjäger?! Ich bin ein gebildeter Dschungelführer!“



MU 14 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 12 **FF** 13 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 11 **SO** 5
LeP 28 **AuP** 32 **MR** 3 **INI** 11 **WS** 6
AT-Basis 8 **PA-Basis** 7 **FK-Basis** 7 **Ausweichen** 7
Fausthieb: **INI** 8+1W6 **AT** 8 **PA** 4 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 9+1W6 **AT** 8 **PA** 4 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringen: **INI** 10+1W6 **AT** 9 **PA** 5 **TP** speziell **DK** H
Säbel: **INI** 12+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6+3 **DK** N
Haumesser: **INI** 10+1W6 **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W6+3 **DK** HN
Dolch: **INI** 11+1W6 **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W6+1 **DK** H
Brustplatte (Leder): **RS** 1 **BE** 1

*) Das Haumesser wird mit dem Talent *Säbel* geführt.

Seelentier: Geier, Vielfraß, Gepard

Vor- und Nachteile: Breitgefächerte Bildung (Kundschafter/Grabräuber), Gefahreninstinkt (3), Innerer Kompass, Soziale Anpassungsfähigkeit / Aberglaube 5, Goldgier 6, Neugier 9, Schlafstörungen 1, Spielsucht 5

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Dschungelkundig, Ortskenntnis (Revier)

Talente:

Kampf: Blasrohr +1, Bogen +1, Dolche +4, Hiebaffen 0, Raufen +1, Ringen +3, Säbel +5, Speere +3, Wurfmesser +1

Körper: Athletik +6, Klettern +8, Körperbeherrschung +5, Reiten +2, Schleichen +5, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +5, Singen 0, Sinnenschärfe +7, Tanzen 0, Zechen +3

Gesellschaft: Betören +2, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +1, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen +5, Fallenstellen +5, Fesseln/Entfesseln +4, Fischen/Angeln +2, Orientierung +9, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +8

Wissen: Brett-/Kartenspiel +4, Geographie +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Mechanik +1, Pflanzenkunde +5, Rechnen +1, Sagen/Legenden +7, Schätzen +4, Tierkunde +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Mohisch +4, Tulamidya +7, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +3

Handwerk: Abrichten +1, Boote Fahren +4, Falschspiel +5, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +3, Kochen +4, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +2, Schlösser Knacken +5, Schneidern +2

Kampfwerte: Bogen 8, Dolche 11/8, Hiebaffen 8/7, Raufen 9/7, Ringen 10/8, Speere 10/8, Säbel 11/9, Wurfmesser 8

Ausrüstung: stabile Kleidung, Säbel, Dolch, Rucksack, Wasserschlauch, Feuerstein und Zunder, Schlafsack, kleines Brecheisen, kleiner Hammer, Spaten, 15 Schritt Seil mit Wurfhaken, viele Gürteltaschen mit 60 Silbertalern, Brotbeutel, Flachmann mit Brantwein, Fläschchen Olginsud, Haumesser, Pechfackeln (4)

Erfahrener Dschungelkundiger: MU 15, KL 12, IN 14, CH 12, FF 14, GE 14, KO 12, KK 12, SO 6, LeP 28, AuP 33, MR 4, INI 12, WS 6; SF: Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I (Brustplatte Leder); Säbel +7, Athletik +9, Körperbeherrschung +7, Schleichen +7, Sinnenschärfe +8, Fallenstellen +7, Orientierung +10, Wettervorhersage +7, Wildnisleben +11, Schätzen +7, Mohisch +5

Veteran-Dschungelkundiger: MU 16, KL 13, IN 15, CH 13, FF 14, GE 15, KO 13, KK 13, SO 7, LeP 29, AuP 35, MR 4, INI 12, WS 7; SF: Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I (Brustplatte Leder); Säbel +9, Athletik +10, Körperbeherrschung +9, Schleichen +10, Sinnenschärfe +12, Fallenstellen +9, Orientierung +14, Wettervorhersage +8, Wildnisleben +16, Schätzen +9, Mohisch +7



DIENTE

Der Schatzjäger schätzt das Gold, für das Überleben im Dschungel hat er aber auch gelernt, dass Tauschhandel ein gutes Mittel sein kann. Er eignet sich als Führer durch den Regenwald und hat ein beachtliches Wissen über vergessene Städte, alte Sagen und geheimnisumwitterte Artefakte, das er gegen ein Entgelt teilt.

Dienst	Preis
Artefaktbeschaffung	10 – 100 D
Dschungelführer	5 S pro Tag
Gerüchte	1 H – 10 D
Informationen	1 S – 5 D
Paste gegen Mücken	1 S
Übersetzer	1 S – 1 D
Schluck Branntwein	gratis – 5 H

VARIANTEN

Der Dschungelkundige kann als übermütiger *Entdecker* mit Spezialisierung auf *Sagen* / *Legenden* oder neugieriger *Grabräuber* gespielt werden, der keinerlei Interesse daran hat Reisende zu führen. Es ist ebenso ein wilder *Schwertgeselle* mit Hang zum Abenteuer oder ein *Taugenichts* aus reichem, vielleicht sogar adeligem Hause denkbar, den das Risiko reizt. Tauscht man die Kampfwerte der Fernwaffe

und dem Säbel, ist kurzerhand auch ein einfacher *Jäger* oder *Großwildjäger* als Profession denkbar. Ein sehr skrupelloser Dschungelkundiger kann in einem Abenteuer auch als *Sklaven-* oder *Kopfgeldjäger* auftreten.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Helden machen Rast in einer kleinen Dorftaverne am Dschungelrand. Als sich einige der Bewohner im Schankraum versammeln, sehen sie verängstigt aus. Sie berichten von unheimlichem Geräuschen, die aus den nahen Mangroven klingen. Den Helden wird freie Kost und Logis angeboten (und vielleicht sogar ein paar Silbermünzen), sollten sie der Unruhe auf die Spur kommen. Auf ihrer Suche finden die Abenteurer eine halb versunkene Ruine, in deren verfallener Vorhalle sie auf eine kleine Gruppe von Morfus stoßen. Zwar ist schon die Begegnung mit einem Morfu nicht ungefährlich, aber fest steht, dass die Laute, die auch den Helden an die Ohren dringen, nicht von ihnen ausgehen. Tatsächlich stammen diese von *Phelix Saranor*, seines Zeichens Dschungelkundiger und Schatzjäger, den Goldgier in die Tiefen der Ruine getrieben haben, um die Krone eines alten Herrschers an sich zu bringen, der dort begraben liegt. Kaum, dass er die Krone des Schatzes in Händen hielt, sah er sich von den toten Wächtern des Grabes umzingelt, deren Leiber durch die Magie des Artefakts aufrecht gehalten wurden. Zwar gelang es ihm, sich auf einer hohen Säule in Sicherheit zu bringen, doch die Wächter wichen nicht.

In einem Außenposten der Zivilisation wendet sich ein Mann mit Namen *Yuan Korraco* an die Helden. Händeringend bittet er um Hilfe und stellt sich als Dschungelführer vor. Vor wenigen Stunden wollte er mit befreundeten Eingeborenen aus den umliegenden Dörfern sprechen, fand sie aber zwischen den brennenden Hütten ihres Dorfes im Kampf mit alanfanischen Sklavenjägern vor, so erzählt er. Er bietet sich an, die Gruppe durch den Dschungel zu führen und die Häscher zu verfolgen, damit die Helden einschreiten. Tatsächlich verläuft die Reise durch das Dickicht bis auf gelegentliche Begegnungen mit wilden Tieren reibungslos. Als die Helden die Sklavenfänger beinahe einholen, treten sie in eine zuvor ausgelegte Netzfalle von Korraco, der von vornherein ein Komplize der Sklavenjäger war und sich von ihnen bezahlt nach fremdländischer Ware umschaut.

DSCHUNGELFALLEN

Um als dschungelkundiger Schatzjäger am Leben zu bleiben ist es wichtig zu wissen, dass nicht nur klassische, mechanische Fallen in Ruinen, die zum Schutz von Kultanlagen, Residenzen oder Grabmälern angelegt worden sind, Schaden anrichten können. Selbst einige Pflanzenarten können zur Falle werden (siehe auch *Katakomben* 51ff.)

Name	Funktion	Ort	Information
Fallgrube	Wildtierjagd	Dschungel	getarnte Grube der Waldmenschen, wahlweise mit Speeren, pro Schritt 1W6–1 bis 5W6–1 SP
Fußschlinge	Wildtierjagd	Dschungel	gespanntes Bäumchen als Auslöser, Probe auf <i>Fesseln/Entfesseln</i> +3, ggf. Fallschaden
Netzfalle	Wildtierjagd	Dschungel	getarntes Bodennetz, das hochschnellt, Probe auf <i>Fesseln/Entfesseln</i> +3, ggf. Fallschaden
Klappengrube	gegen Eindringlinge	Ruine	mechanische Fallgrube, wahlweise mit Speeren, pro Schritt 1W6–1 bis 5W6–1 SP
Rutsche	gegen Eindringlinge	Ruine	abschüssiger Gang oder wegklappende Treppen, wahlweise mit Steinschlag oder Speeren, Rutschenlänge x 1W6 TP(A) bis 5W6 TP
Zermalmer	gegen Eindringlinge	Ruine	bewegende Wände, 2W20+10 TP
Würgedattel	Anlocken	Waldinseln/Dschungel	fleischfressende, würgende Rankenpflanze, AT 10, 1W6+2/KR, AuP –1, RS 2, insgesamt eine Ranke 10 SP
Morfus	Verteidigung	Dschungel/Ruine	schleudern giftige Hornsplitter, AT 12, 1W3 SP, LeP 40



fferdgeweihte

GISCHTGEBORNEN

Efferdine erinnerte sich noch gut daran, als sie ihr Vater das erste Mal mit aufs Meer genommen hatte. Sie waren weit hinausgefahren, bis zu jenem delphinförmigen Felsen, der von Algen überwuchert bis knapp unter die Wasseroberfläche reichte. Der Fels, so hatte es ihr Vater erzählt, war einst ein stolzer Kapitän gewesen, doch im Suff hatte er eines der heiligen Tiere Efferds mit einem Hai verwechselt und harpuniert. Hier musste er nun ausharren, bis Efferd ihm vergab – wenn er es jemals tat.

„Euer Gnaden, Euer Gnaden!“, rief der Akoluth Friedwart, der im Gesicht ein wenig käsig aussah, und raffte seine Robe zusammen, um schneller auf sie zustürmen zu können. „Da wurde etwas angespült, das müsst Ihr Euch ansehen. Es ist ... es ist ...“ Der junge Mann wurde langsamer, schnappte nach Luft und wirbelte dann zur Seite. Dass er so gegen die Wand statt mitten in den Raum kotzte, machte es nicht besser.

*„Die Möwen sind unruhig.
Es liegt etwas in der Luft.“*

So schlimm?, dachte sie und ein Schaudern lief ihr über den Rücken. Doch der Herr hatte sie zum Handeln, nicht zum Zaudern berufen, und so verließ sie den Vorraum des Tempels und trat auf die Pier hinaus. Der salzige und algige Duft des Hafens übertünchte den Geruch des Erbrochenen und Efferdine atmete tief durch. Doch die Erleichterung verging, als ihr Blick auf einen Trupp gestandener Seeleute fiel, die mit bleicher Nase um ein Netz standen. Die Seefahrer waren ein abergläubisches Volk, aber so erschüttert hatte Efferdine sie selten gesehen. Gemessenen Schrittes näherte sie sich dem Fundstück und man machte ihr bereitwillig Platz.

Trotzdem kostete es Efferdine alle Willenskraft, beim Anblick der Monstrosität nicht aufzuschreien oder sich abzuwenden. In dem Netz lag der Körper eines Kindes, doch seine Haut war mit Schuppen und Schleim bedeckt. An seinem Hals fanden sich Kiemenschlitz. Efferdines Augen brannten von dem Anblick, aber sie hielt ihm stand. Aus der Brust des Kindes wuchs der breitmäulige Kopf eines Fisches, so wie ein Kalb manchmal mit zwei Köpfen zur Welt kam.

„Was immer es ist“, sagte Efferdine, als sie sicher war, dass ihre Stimme ruhig klingen würde, „der Herr Efferd hat es getötet und uns gesandt. Ich werde darüber beten, welche Botschaft er uns damit senden wollte. Währenddessen verbrennt ihr dieses ... Ding.“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Delphiniera, Efferdine, Harika, Jesabella, Loretta

Männliche Namen: Aquellirio, Efferdio, Kaldan, Sarasto, Vermis

KONFLIKTVERHALTEN

Auch wenn Efferd als der aufbrausendste aller Götter gilt, so sind doch seine Geweihten keine Krieger. Da das Leben auf See aber so manche Gefahr in Form von Piraten und Seeungeheuern bereithält, sind die meisten Efferdgeweihten nicht ganz unerfahren im Kampf. Sie verstehen es, den Efferdbart als Waffe einzusetzen und können ihn gar wie einen Wurfspieß auf ihre Feinde schleudern. Haben sie die Wahl zwischen einer direkten Auseinandersetzung und Gebeten, so ziehen sie allerdings unterstützende Mirakel vor. Eine Efferdgeweihte wird nicht so schnell aufgeben und selbst bei schwereren Verletzungen weiterkämpfen. Sie ist schicksalsergeben und wenn ihr Gott sie zu sich rufen will, dann ist das eben so.

DARSTELLUNG

DER EFFERDGEWEIHTEN

BEGEGNUNGEN

Die Geweihten des Meeresgottes findet man vor allem an Küstenregionen, wo sie sich um die Tempel kümmern, den Matrosen seelischen Beistand leisten oder Schiffe begleiten, um so Efferds Gunst

WAS DARF EINE EFFERDGEWEIHTE ESSEN?

- 🐟 Fische, Meeresfurchte und alle anderen Speisen aus Efferds Ozeanen sind ihnen gestattet.
- 🔥 Diese Speisen dürfen auch über Feuer gebraten oder gekocht werden.
- 🍴 Alle übrigen Speisen dürfen nur verzehrt werden, wenn sie nicht in Kontakt mit Flammen gekommen sind (dazu zählt auch das Kochen und Braten).
- 🐦 Ausnahme hiervon sind alle Wasservögel (außer Enten), Biber, Otter, Robbe und Walross. Diese dürfen auch gegart, aber nicht gekocht oder gebraten werden.
- 🍷 An Getränken ist alles erlaubt, was nicht destilliert wurde.



auf die Mannschaft zu lenken. Jede Kapitänin ist froh, wenn eine Efferdgeweihte sie begleitet. Allein die Anwesenheit der Priesterin hebt die Moral der Mannschaft.

LEBENSUNTERHALT

Die Efferdkirche sichert durch den Tempelzehnt auch den Unterhalt der Geweihten ab. Außerdem erhalten die Priester oft weitere Spenden durch Kapitäne, Seeleute und andere dem Wasser verbundene Persönlichkeiten. Ihr Speiseplan besteht vor allem aus dem, was das Meer ihnen bietet. Weitere Anschaffungen werden über die Schatzkammer des Tempels bezahlt, doch in der Regel sind die Efferdgeweihten genügsam.

VARIANTEN

Nicht nur an der Küste und auf Schiffen kann man den Efferdgeweihten begegnen. Auch wenn man es nicht erwarten würde, so findet man die Priester des Meeresherrn gerade dort, wo das Element Efferds scheinbar gar nicht vorkommt: in der Wüste. Einige Efferdgeweihte versuchen dort Wasserquellen zu finden, oder die efferdheiligen Oasen zu beschützen. Aber Sie können das Grundgerüst der Werte auch für das *Personal einer Hafenmeisterei* verwenden, müssen in diesem Fall aber alle klerikalen Fertigkeiten streichen.

„Weiche, Dekapus, weiche!“

ABENTEUERVORSCHLÄGE

 Schwester *Delphiniera*, eine Efferdgeweihte, die vor einigen Jahren in der Blutigen See verschwand, tauchte vor ein paar Tagen wieder in ihrer Heimatstadt Bethana auf. Seitdem hält sie hingebungsvolle Reden über ein paradiesisches Eiland, das sie im Perlenmeer entdeckt hat. Die Insel soll die Form eines Delphins besitzen, überall gibt es Wasser und Wein im Überfluss und die Fanggründe vor der Insel erschöpfen niemals. In der Mitte soll sich der Palast eines Königs befinden, der Efferd als den höchsten aller Götter betrachtet und der dafür sorgt, dass die Menschen freier sind als in allen anderen Reichen.

DIENTE

Die Efferdgeweihten spenden ihren Segen gern, wenn die Menschen sich an die Gebote Efferds halten. Doch kommt es den Geweihten nicht auf Silber- und Goldmünzen an, sondern auf Gaben, die Efferd gefallen.

Dienst	Preis
Bootsseggen	5 – 20 S
Informationen	2 – 10 S
Kleine Segen	1 – 20 S
Seemannsgarn	gratis
Wettervorhersage	1 – 3 H

Nicht nur, dass Delphinieras Bericht den Adel und die Kirchen verärgert, viele Fischer und Matrosen sind allzu gern bereit, die märchenhafte Geschichte zu glauben. Was jedoch niemand ahnt: Die Priesterin ist bei ihrer Reise in der Blutigen See fast ertrunken und wurde von charyptiden Mächten gerettet, die ihren Geist verwirrten und sie als Botschafterin nach Bethana entsandten, um dort





Unruhe zu stiften. Die Helden werden von einer Kirche beauftragt, herauszufinden, ob etwas an der Geschichte wahr ist. Das Eiland gibt es nicht, wohl aber Ungeheuer in der Blutigen See, die nur darauf warten, dass ein Schiff sich nähert.

☞ Die Helden erleiden Schiffbruch, werden von einer meutern- den Mannschaft ausgesetzt oder gelangen aus einem anderen Grund auf eine (fast) unbewohnte Insel im Südmeer. Dort lebt seit ein paar Jahren die schiffbrüchige Efferdgeweihte *Jesabella*. Sie fühlt sich von ihrem Gott verlassen, jede Liturgie und alle Versuche,

von der Insel zu entkommen, misslingen bisher. Zwar hat sie über- legt, wie es ihr gelingen könnte große Schildkröten oder Delphine anzulocken, um sie zu bitten, sie ans Festland zu tragen, doch sie glaubt daran, Efferds Gunst für immer verloren zu haben und so scheitert sie jedes Mal. Die Helden müssen sie motivieren und ihr ihre Zweifel nehmen, denn Efferd hat sich keineswegs von Jesabel- la abgewandt, er prüft lediglich ihren Willen.

„Gebratene Ente? Bei Efferd, du sollst doch keine Enten essen, Novize!“



MU 13 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 13 **FF** 12 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 6
LeP 28 **AuP** 29 **KaP** 24 **MR** 4 **INI** 10 **WS** 6
AT-Basis 7 **PA-Basis** 8 **FK-Basis** 8 **Ausweichen** 8
Fausthieb: **INI** 8+1W6 **AT** 8 **PA** 7 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 9+1W6 **AT** 8 **PA** 7 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringen: **INI** 10+1W6 **AT** 6 **PA** 6 **TP** speziell **DK** H
Efferdbart: **INI** 10+1W6 **AT** 11 **PA** 8 **TP** 1W6+4 **DK** NS
Dolch: **INI** 10+1W6 **AT** 9 **PA** 8 **TP** 1W6+1 **DK** H
Efferdbart (geworfen): **INI** 10+1W6 **FK** 11 **TP** 1W6+3
Gewiehtentracht: **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Delphin, Wal, Möwe

Vor- und Nachteile: Geweiht (zwölgöttliche Kirche), Innerer Kompass, Schnelle Heilung 1 / Aberglaube 6, Angst vor Feuer 8, Moralkodex (Efferdkirche), Speisegebote (Efferdkirche), Verpflichtungen (Efferdkirche und Tempel)

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Kulturkunde (Horasreich), Liturgiekenntnis (Efferd) +6, Meereskundig

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Dolche +3, Fechtwaffen +1, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +1, Raufen +3, Ringen 0, Säbel 0, Speere +5, Wurf- messer 0, Wurf speere +3

Körper: Athletik 0, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen 0, Schwimmen +10, Selbstbeherrschung 0, Sich Verstecken 0, Singen +2, Sinnenschärfe +4, Tanzen +1, Zechen 0

Gesellschaft: Betören +1, Etikette +3, Gassenwissen +2, Lehren +4, Menschenkenntnis +8, Überreden +2, Überzeugen +3

Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +4, Fischen/Angeln +6, Orientierung +6, Wettervorhersage +7, Wildnisleben 0

Wissen: Geographie +6, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +8, Me- chanik +1, Rechnen +6, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +5, Stern- kunde +5, Tierkunde +3

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Bosparano +6, Rogolan +5, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +8

Handwerk: Ackerbau +1, Boote Fahren +7, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederar- beiten 0, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0, Seefahrt +10

Liturgien: DIE ZWÖLF SEGnungen, ANrufung DER WinDE, BOOTSSEgen, GESEgNETER FANG, GÖTTliches ZEICHEN, INITIATION, OBJEKTSEgen

Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 9/9, Fechtwaffen 8/8, Hieb waf- fen 7/8, Infanteriewaffen 8/8, Raufen 9/9, Ringen 7/8, Säbel 7/8, Spee- re 11/9, Wurfmesser 8, Wurf speere 11

Ausrüstung: Gewiehtentracht, Efferdbart, Dolch, verschiedene, maritime Kleinodien (Meersand, Muscheln, Seetang), Mörser, Stöbel, wetterfester Mantel, Geldkatze mit 6 Perlen (Gesamtwert etwa 36 Silbertaler)

Erfahrene Efferdgeweihte: **MU** 14, **KL** 12, **IN** 15, **CH** 13, **FF** 12, **GE** 13, **KO** 13, **KK** 13, **SO** 7, **LeP** 30, **AuP** 32, **KaP** 33, **MR** 6, **INI** 11, **WS** 7; **SF:** Liturgiekenntnis (Efferd) +10, Liturgien: BEGEHEN DER HEILIGEN WASSER, GESANG DER DELPHINE, GESEGNETER FANG, MANNSCHAFTS- SEGEN, OBJEKTWEIHE; **Speere** +9, **Wurf speere** +7, **Körperbeherrschung** +6, **Schwimmen** +14, **Menschenkenntnis** +12, **Überzeugen** +7, **Ori- entierung** +11, **Wettervorhersage** +12, **Geographie** +9, **Götter/Kulte** +12, **Boote Fahren** +12, **Seefahrt** +14

Veteranen-Efferdgeweihte: **MU** 15, **KL** 12, **IN** 17, **CH** 14, **FF** 12, **GE** 14, **KO** 13, **KK** 13, **SO** 8, **LeP** 33, **AuP** 35, **KaP** 42, **MR** 8, **INI** 11, **WS** 7; **SF:** Liturgiekenntnis (Efferd) +14, Liturgien: BEGEHEN DER HEILIGEN WASSER, EFFERDSEGEN, GESANG DER DELPHINE, GESEGNETER FANG, GRUSS DER VERSUNKENEN, MANNSCHAFTSSEGEN, OBJEKTWEIHE; **Speere** +12, **Wurf speere** +10, **Körperbeherrschung** +10, **Schwimmen** +17, **Menschenkenntnis** +16, **Überzeugen** +11, **Orientierung** +15, **Wet- tervorhersage** +16, **Geographie** +13, **Götter/Kulte** +15, **Boote Fahren** +15, **Seefahrt** +17



ntdecker

TSASHEIM

Das Risiko hatte sich gelohnt. Ein befreites Lächeln glitt über die vollen Lippen Horasions, als er endlich die Gewissheit hatte das Dorf der Eingeborenen noch vor Beginn der Dunkelheit zu erreichen. Es war gewagt gewesen die nötige Rast der ganzen Expedition hinauszuzögern.

„Die erste Hälfte meines Lebens habe ich in Bibliotheken verbracht, die zweite werde ich unter dem grünen Himmel des Regenwaldes verbringen.“

Es war nicht sein erster Besuch in Tsasheim, wie die Ansiedlung kleiner, strohgedeckter Lehmhütten genannt wurde. „Schlagt die Zelte auf! Und entzündet einige Feuer! Ich gehe mit dem Dorfvorsteher reden!“, rief Horasion ruhig in Richtung seiner Gefolgsleute. Der Weg zu der Hütte des alten Alrizio war nicht lang, aber doch war irgendetwas anders als es in guter Erinnerung hatte. Die Wege waren für diese Tageszeit zu leer. Die Sorge ließ seine Schritte schneller werden. Irgendetwas stimmte nicht.

Ohne zu klopfen – was eigentlich ganz und gar nicht seine Art war – warf der Horasier die Schilftür zu der Hütte auf und blieb auf der Schwelle stehen. Die Möbel der kleinen Behausung waren an die Wände geschoben, um einem Krankenbett Platz zu machen, in dem sichtlich geschwächt sein alter Freund lag. Blut färbte die Wolldecken rot und um ihn herum stand eine kleine Gruppe von Fremden, deren Ausrüstung den Eindruck erweckte als hätten sie vor in den Krieg zu ziehen.

Für einen Moment verschlug es ihm die Sprache, als sein Hals sich in dunkler Ahnung zuschnürte. „Was ... ist passiert, Alrizio?“, kam es schließlich ein wenig rau und zäh von seinen Lippen. Schweigen war die Antwort, nur das rasseln des Geräusch des angestrengten Alten verblieb als Zeuge des Undenkbaren zwischen den Anwesenden in der Luft, bis einer der Fremden das Wort erhob. „Sklavenjäger, guter Mann. Vermutlich aus der Nähe von Mengbilla. Sie haben das Dorf im Morgengrauen in aller Stille überfallen. Die Chirakah wurden im Schlaf überrascht und hatten keine Möglichkeit sich zu verteidigen. Alrizio hat versucht sich ihnen in den Weg zu stellen, als sie abrücken wollten.“ Der hochgewachsene Krieger drückte die Lippen zu blutleeren Strichen zusammen, ehe er weitersprach: „Wir werden ihnen folgen.“

Horasion ließ seinen besonnenen Blick von einem zum anderen gleiten. Die Gesichter der Fremden zeigten Empörung, Entschlossenheit und Mut – mehr konnte er hier und jetzt nicht erwarten, also nickte er langsam. „Gebt mir einen Moment, um mit meinen Leuten zu reden. Ihr werdet einen Führer brauchen, wenn Ihr sie tatsächlich einholen wollt – und ich habe einen der Besten bei mir ...“





NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Marilda Brantwein, Hortensia Camilli, Melina Damintes, Valentina Rossi, Zephirina Mescantes

Männliche Namen: Dimian Perestra, Florentino Winkel, Horasion Salithir, Thursis Messenger, Yuan Guerrero

KONFLIKTVERHALTEN

Der Entdecker hat oft zumindest eine militärische Grundausbildung genossen. Gerät er in einen Kampf beteiligt er sich selbst verbissen, bis er *eine regeltechnische Wunde* erleidet oder die Chance aufkommt sich ohne Verluste aus dem Kampf zurück zu ziehen. Er zögert auch nicht, sich für seine Skizzen und Aufzeichnungen – schließlich sind unter anderem sie es, für die er überhaupt in das

„Fremde Bäume, fremde Erze, fremde Tiere – all diese exotischen Kostbarkeiten müssen gezeichnet und beschrieben werden!“

Dickicht des Dschungels vorgedrungen ist – in Gefahr zu begeben. Als gebildeter Mann wird er dennoch versuchen Risiken aus dem Weg zu gehen.

DARSTELLUNG DES ENTDECKERS

BEGEGNUNGEN

Der Entdecker ist oft bei einer Expedition in den Dschungeln Meridianas oder auf den Waldinseln anzutreffen. Zu anderer Zeit ist er



MU 13 KL 14 IN 14 CH 11 FF 11 GE 11 KO 13 KK 12 SO 7

LeP 29 AuP 29 MR 4 INI 10 WS 7

AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 7

Fausthieb: INI 7+1W6 AT 7 PA 5 TP(A) 1W6 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 8+1W6 AT 4 PA 5 TP(A) 1W6 DK H

Ringens: INI 9+1W6 AT 6 PA 5 TP(A) speziell DK H

Säbel: INI 11+1W6 AT 10 PA 8 TP 1W6+3 DK N

Haumesser: INI 9+1W6 AT 10 PA 6 TP 1W6+3 DK HN

Dolch: INI 10+1W6 AT 8 PA 7 TP 1W6+1 DK H

Brustharnisch (Stahl): RS 1 BE 1

Seelentier: Schwarzbär, Fliege, Bornländer

Vor- und Nachteile: Gebildet (1), Gutes Gedächtnis, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit / Arroganz 5, Neugier 5, Verpflichtungen (Auftraggeber), Vorurteile (Waldmenschen) 6

Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig, Kulturkunde (Südaventuriere, Horasreich, Waldmenschen)

Talente:

Kampf: Armbrust +2, Dolche +2, Fechtwaffen +1, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +1, Raufen +1, Ringen 0, Säbel +4, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Schleichen +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +2, Singen 0, Sinnenschärfe +6, Tanzen +1, Zehen 0

Gesellschaft: Betören +1, Etikette +5, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +5, Überreden +4

Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +4, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +5

Wissen: Baukunst +2, Geographie +6, Geschichtswissen +7, Gesteinskunde +6, Götter/Kulte +6, Heraldik +1, Magiekunde +3, Mechanik +2, Pflanzenkunde +8, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +6, Schätzen +5, Sprachenkunde +6, Sternkunde +2, Tierkunde +7

Sprachen: Muttersprache: Garethi +12, Sprachen Kennen: Bosparano +2, Mohisch +7, Rssahh +6, Tulamidya +7, Lesen/Schreiben: Chrmk +4, Kusliker Zeichen +8, Tulamidya +7

Handwerk: Ackerbau +1, Boote Fahren +2, Feinmechanik +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung 0, Kartographie +6, Kochen +1, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +6, Schneider +1

Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 8/8, Fechtwaffen 8/7, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 8/7, Ringen 7/7, Säbel 10/8, Wurfmesser 7

Ausrüstung: stabile und wetterfeste Kleidung, feste Stiefel, gewachster Umhang, Säbel, Dolch, Rucksack, wasserdichte Lederrolle für Landkarten und Aufzeichnungen, Skizzenbüchlein, Schreibzeug, Kohlestift, Lupe, Kompass, Fernrohr, Umhängetasche, Wasserschlauch, Haumesser, Brustharnisch aus Stahl, Geldbörse mit 3 Dukaten, 11 Silber, 4 Heller

Erfahrener Entdecker: MU 14, KL 15, IN 15, CH 11, FF 11, GE 12, KO 14, KK 12, SO 8 LeP 30, AuP 30, MR 5, INI 11, WS 7; Säbel +6, Sinnenschärfe +7, Orientierung +9, Wildnisleben +9, Geographie +11, Geschichtswissen +8, Gesteinskunde +7, Götter/Kulte +9, Pflanzenkunde +11, Sagen/Legenden +8, Sprachenkunde +9, Tierkunde +11

Veteranen-Entdecker: MU 15, KL 16, IN 16, CH 11, FF 12, GE 13, KO 15, KK 13, SO 9 LeP 32, AuP 32, MR 5, INI 12, WS 8; Säbel +10, Sinnenschärfe +11, Orientierung +14, Wildnisleben +14, Geographie +16, Geschichtswissen +12, Gesteinskunde +11, Götter/Kulte +11, Pflanzenkunde +14, Sagen/Legenden +13, Sprachenkunde +12, Tierkunde +15,



DIENTE

Es ist möglich seine Karten abzuzeichnen oder von ihm niedergeschriebene oder mündliche Informationen über die Gegebenheiten einer Region, speziell Tier- und Pflanzenwelt zu erwerben, denn diese Aufzeichnungen sind ein Hauptgrund seines Aufenthalts im Dschungel.

Dienst	Preis
Geleitschutz	gratis – 1 D
Informationen	gratis – 5 S
Karte Gebiet (Dschungel)	3 – 10 D
Notizen: Fauna (Meridiana)	2 – 5 D
Notizen: Flora (Meridiana)	2 – 5 D
Notizen: Geschichte und Volkskunde (Meridiana)	2 – 5 D
Pechfackel	7 H
Übersetzungshilfe	5 H – 5 S

Zuhause im Horasreich bei seiner Familie, wo er das im Dschungel Gesehene katalogisiert und Reinzeichnungen nach seinen Skizzen anfertigt. Er kann in einer Stadt unterwegs sein, um Vorräte, Ausrüstung oder Begleiter für seine nächste Reise zu organisieren.

LEBENSUNTERHALT

Der Entdecker besitzt den Wunsch nach Wissen über die Völker, Ressourcen, Pflanzen und Tiere des grünen Südens. Wer von reichen Auftraggebern engagiert werden will, der muss gewisse Referenzen mitbringen, so haben die Entdecker ihr halbes Leben mit dem Studium von Flora und Fauna, Kulturen und Sprachen verbracht und kurze Reisen unternommen. Hat er erst einmal die

EXPEDITIONSGRÜNDE

Herrschaften von Stand und Besitz sind daran interessiert unbekannte Areale erforschen zu lassen, die sich nicht weit von ihrem Einflussgebiet befinden. Sei es nun, um vor Gefahren gewarnt zu sein, die Ressourcen dort auszuschöpfen oder um ihr Land zu vergrößern. Andere wollen den Kopf eines bestimmten Dschungeltieres über ihrem Kamin sehen, sodass die Großwildjagd das Hauptanliegen einer Mission sein kann. Schwieriger ist das Einfangen eines lebenden Wildtieres, sei es für die Arena der großen Städte oder den zoologischen Garten eines Potentaten.

Gunst eines Gönners erlangt oder sich für die Krone verdingt, wird er gut entlohnt. Es kommt auch Handel mit den Eingeborenen vor, mit denen sie beispielsweise Schmuck aus Glasperlen gegen wertvolle Ressourcen eintauschen.

VARIANTEN

Wichtigstes Merkmal des Entdeckers sind seine *Wissenstalente*. Vor diesem Hintergrund ist es möglich mit nur wenigen Änderungen im Schwerpunkt dieser Talente beinahe jede andere Art eines Gelehrten zu erschaffen. Sei es nun ein *Geschichtskundiger*, *Gesteinskundiger* oder *Archäologe*. Auch ein friedlicher *Völkerkundler*, der bei einem Eingeborenentamm lebt oder sich mit altehsischen Kulturen beschäftigt, ist denkbar. Eine sehr praktisch ausgerichtete Verwendung wäre die des *Kartographen*, der den Helden bei Bedarf Dschungelkarten anfertigt und selber gar keine Expeditionen durchführt.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Schon vor Tagen hätte der junge Entdecker *Dimian Perestra* mit seinem Tross zurück in Drôl sein sollen. Um das Schicksal der Verschollenen aufzuklären, können die Helden helfen auf der selben Route nach ihnen zu suchen. In der Nähe des Regengebirges endet die Spur an einem Bachlauf. In der Nähe jedoch schlagen hörbar Trommeln. Wenn die Helden dem Geräusch nachgehen, stoßen sie auf ein Dorf des Oijaniha-Stammes. Sämtliche Mitglieder der Expedition sind in Gefangenschaft geraten und wurden ihrer Haare beraubt, nachdem das alkoholische Getränk, das Perestra als Gastgeschenk übergeben hatte, den Stammeshäuptling nach Ansicht der Waldmenschen schwerkrank gemacht hat. Getrieben von dem Wunsch den kranken Tapam ihres Häuptlings zu rächen, drohen die Waldmenschen mit dem Tod aller Expeditionsmitglieder.

„Die Bevölkerung des Dschungels ist wild wie der Wald in dem sie leben. Es wird Zeit, dass sie von den Zwölfen und somit von Zivilisation erfahren.“

Florentino Winkel war im Auftrag der Kirche Hesindes ausgesandt worden ein Artefakt zu suchen, das der Legende nach der Schlüssel zur Weisheit alter Zeiten ist, allerdings ist Winkel seltsamerweise mit dem Gegenstand untergetaucht. Die Helden werden angeworben, den Vertragsbrüchigen ausfindig zu machen. Nicht nur, dass Florentino sich ausgezeichnet im Dschungel auskennt, er übertrat in einer alten Ruine tatsächlich die Grenze zu einer Globule, in der die Vergangenheit in Sprache, Kultur und Geschichtsverlauf noch immer lebt. Mit seinem Wissen besonders über die Geschichte des Landes, die wichtigen Personen und die Sprache ist er den Helden stets einen Schritt voraus.



unuch

VERHANDLUNGSFÜHRUNG

Selim seufzte, die Hand auf der Türklinke.

Sein Herr dachte schon zum bestimmt fünfhundersten Mal, dass Dinge einfach wären. Dabei musste er doch eigentlich selbst wissen, dass sich gerade Verträge nicht im Handumdrehen abschließen ließen. Bevor er sich als Melekh al-Ankhra, Melekh der Löwe, ein träger, fauler Löwe, hier auf den Thron gesetzt hatte, war er schließlich selbst Händler gewesen. Und jetzt ... Selim, tu dies! Selim, tu jenes! Er gab sich immer redlich Mühe, musste er ja, aber manchmal war es zu viel. Und dann war sein ehrenwerter Herr manchmal auch noch so dumm. So wie bei der Sache mit diesem Duell. Er hatte sich von seinem jungen, einfältigen, heißblütigen Nachbarn provozieren lassen und in ein Duell eingewilligt. Warum, allweise Herrin Hesinde, warum? Leider ging es um wichtige Weidegründe. Und natürlich war Melekh-Sahib ein miserabler Kämpfer. Und natürlich hatte er Selim wieder die Schuld an allem gegeben, vom schlechten Wetter bis zu seiner eigenen Torheit.

Es wurde Zeit, dass sich etwas änderte. Zeit, dass das Leben für Selim besser wurde. Es konnte nicht immer nur seinem Herrn gut-

„Oh, ehrenwerte Effendis, es betrübt mich außerordentlich, doch leider empfängt mein Herr, möge er lange und erfolgreich herrschen, heute niemanden mehr.“

gehen, während er dessen Vermögen verwaltete und sich die Füße plattief. Nur leider gab es da den Vertrag. Aber irgendwann, Feqz, irgendwann ...

Jetzt musste er sich erst um den Vertrag mit dem Kämpfer kümmern. Selim drückte die Klinke herunter und öffnete die Tür.

„Bitte entschuldigt meine Verspätung, ehrenwerte Effendis.“

„Macht Euch keine Sorgen, wir wissen, dass Ihr ein vielbeschäftigter Mann seid.“

Der Sprecher machte dem Eunuchen von den Begleitern des Kämpfers am meisten Sorgen. Er trug die Kleidung der städtischen Tulamiden, sprach mit dem Zungenschlag Khunchoms und den Worten, Blicken und Gesten eines erfahrenen Feischers. Sein Blick verriet, dass er den Wert der Einrichtung ebenso abschätzte wie Selims Entschlossenheit. Wenn Selim Pech hatte, würde es deutlich teurer für seinen Herrn werden als geplant. *Auf der anderen Seite, es ist ja nicht mein Geld. Feqz gibt und Feqz nimmt.*

„Lasst uns gleich zur Sache kommen“, mischte sich der Kämpfer ein, den Selim anwerben wollte. Ein großer Mann mit Schuppenrüstung, der entspannt in den Kissens saß, seinen hohen, baburischen Helm auf dem Schoß. Alle seine Begleiter sahen so aus, als könnten sie kämpfen, sogar die Frau, aber er sah so aus, wie man sich einen Streiter vorstellte.

„Selbstverständlich, ehrenwerter Effendi.“ Selim kam gleich zur Sache.

Selim seufzte nach der ersten Stunde schweißtreibender Feilscherei. Er hatte schon lange nicht mehr so hart verhandelt, sein Gefühl hatte ihn nicht getrogen, der Khunchomer verfügte über große Eloquenz. Und was war? Sein Herr war nicht einverstanden! *Erst wollte der Sohn der Faulheit sich wieder um nichts kümmern, und dann bin ich wieder schuld! Er fasste sich an den Kopf.*

Schritte rissen ihn aus seinen verzweifelten Gedanken, er setzte sein übliches, diensteifriges Lächeln auf.

Der Khunchomer kam den Gang entlang. „Entschuldigt bitte, ehrenwerter Sahib Haushofmeister, ich befürchte, ich habe mich verlaufen.“

Das hast du ganz bestimmt nicht! Du spionierst doch hier rum! „Das kann jedem mal passieren, ehrenwerter Effendi, macht Euch nichts draus. Ich geleite Euch gern zu Eurem Schlafgemach.“

„Ihr seid zu großzügig.“ Er lächelte.

„Ihr übertreibt.“ *Ich bin ein Kamel, mich für diesen Mann abzuraubern! Wenn der Vertrag und die Familie nicht wäre ...*

„Selim Sahib, Ihr seid ein Sohn der Weisheit und der gepflegten Worte, ein Kenner der Al'Gebra, der Zahlenkunst, ebenso wie der Schrift und der Verwaltung. Wenn ich Euch so ansehe, scheint mir,

Ihr hättet alles, was man zum Leben braucht. Und trotzdem umwölken düstere Gedanken Eure Stirn. Leugnet es nicht, ich habe es gesehen.“

Zum ersten Mal in seinem Leben war der Eunuch einen Augenblick lang sprachlos. Was sollte er darauf antworten? *Natürlich hat der Hintergedanken, aber warum sollte ich die nicht für mich selbst nutzen? Mit*

diesem Mann ist alles eine Frage der Verhandlungsführung. „Oh Sohn der Klugheit, das ist wahr, Ihr habt mich durchschaut.“

DIENTE

Als Haushofmeister ist der Eunuch für alles zuständig, was die Führung des Personals, die Verwaltung und auch das Wohl der Gäste seines Herrn betrifft. Für diese versucht er, alle Wünsche zu erfüllen, macht sie mit den Örtlichkeiten vertraut oder nimmt Lob und Beschwerden über das Personal entgegen. Dabei bemüht er sich stets, diskret zu bleiben. Er weiß viele, auch sehr persönliche Details über seinen Herrn, dessen Gäste und das Personal, würde die meisten davon aber nur unter Druck mitteilen. Er weiß aber auch, wo man was bekommt, welche Händler die vorteilhaftesten Preise haben und welche Unterhaltungskünstler die beste Vorführung machen. Diese Informationen teilt er gegen ein entsprechendes Bakschisch durchaus gerne.



BAKSCHISCHPREISE

Als Held muss man nicht nur Wachen schmieren, sondern mitunter auch das Hauspersonal.

Was wäre ein gutes Gastgeschenk	5 S
Wo gibt es die besten Händler	2 S
Wo gibt es die besten Unterhaltungskünstler	3 S
Auskunft über Alltägliches aus dem Palast	2 S
Auskunft über Ungewöhnliches oder Sensibles aus dem Palast	2 D
Auskunft über sehr Privates der Herrschaft	4 D
Eigenes Anliegen beschleunigen	5 S
Fremdes Anliegen verlangsamen	5 S

VARIANTEN

Nicht jeder Haushofmeister ist ein Eunuch, und nicht jeder Eunuch, der in einem Palast arbeitet, ist ein Haushofmeister. Einige Eunuchen sind *Haremswächter*, andere sind als *Diplomaten* tätig und leben an den Höfen anderer Herrscher. Außerdem gibt es auch einige, besonders im Süden, die als *Lustsklaven* dienen.

„Ich höre und gehorche, Effendi!“

NAMENSLISTE

Männliche Namen: Chadim ibn Alewan, Jachmud ibn Shabrayanis, Selim ay Qashuk, Tarik ibn Karmal, Yussumir ibn Fayrieke

Weibliche Namen: Es gibt keine weibliche Eunuchen.

KONFLIKTVERHALTEN

Der Eunuch wird bewaffneten Konflikten aus dem Weg gehen, wenn er kann, und versuchen, wegzulaufen. Er kann sich ausgiebig mit anderen streiten, wobei er versucht, sein Gegenüber zu überreden, aber wenn er bedroht wird, ruft er um Hilfe. Bis diese eintrifft, fleht er händeringend und ausgiebig um Gnade. Kämpfen kann und wird er nicht.

DARSTELLUNG DES EUNUCHEN

BEGEGNUNGEN

Eunuchen begegnet man üblicherweise in Palästen mehr oder weniger mächtiger Herrscher in den Tulamidenlanden. Seltener kann man sie auch in anderen Positionen treffen, als Ladenbesitzer oder Betreiber einer Karawanserei. Der Eunuch kümmert sich um die Buchhaltung, verwaltet das Personal, begrüßt Gäste im Palast und organisiert die Feste seines Herrn, wo er häufig im Hintergrund steht und sich um den reibungslosen Ablauf kümmert.

LEBENSUNTERHALT

Als Haushofmeister hat der Eunuch ein gutes Auskommen, üblicherweise lebt er in dem Palast, in dem er arbeitet, oder auf dem dazugehörigen Gelände. Der Dienstherr des Eunuchen kommt bei einem so spezialisierten Diener nicht nur für dessen Lebensunterhalt auf, sondern zahlt ihm auch einen Lohn. In gewisser Weise kümmert sich der Eunuch jedoch selbst darum, dass und in welcher Höhe er Lohn bekommt, kümmert er sich doch häufig auch um die Buchhaltung.





ABENTEUERVORSCHLÄGE

Seit mehreren Jahren unterschlägt der Eunuch *Jachmud ibn Shabrayanis* Geld, was aber niemandem auffällt, da er sich um die Buchhaltung kümmert. Doch jetzt hat sein Herr neu geheiratet, eine junge, kluge Frau, die viel von Zahlen versteht. Der Eunuch könnte jemanden benötigen, der verhindert, dass sie ihm auf die Schliche kommt. Ebenso kann sie jemanden brauchen, der ihr hilft, ihren Verdacht gegenüber dem Eunuchen zu erhärten.

„Was fällt dir ein, hier so faul herumzulungern? Du Sohn eines Kamels, habe ich dir nicht schon hundert Mal gesagt, dass du die Pflanzen wässern sollst?“

Der Eunuch *Yussumir* ist immer bemüht, alle Wünsche seines Herrn zu erfüllen. Aber jetzt will dieser unbedingt so exotische Spezialitäten wie eingelegte Salzarelen. Der Eunuch sucht jemanden, der den exotischen Fisch besorgt, für einen möglichst günstigen Preis und innerhalb weniger Tage.



MU 11 KL 12 IN 12 CH 12 FF 12 GE 11 KO 12 KK 12 SO 8

LeP 28 AuP 14 MR 3 INI 9 WS 6

AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 7

Fausthieb: INI 7+IW6 AT 7 PA 6 TP(A) IW6 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 8+IW6 AT 7 PA 6 TP(A) IW6 DK H

Ringen: INI 9+IW6 AT 7 PA 5 TP speziell DK H

Dolch: INI 9+IW6 AT 9 PA 8 TP IW6+1 DK H

Seelentier: Eule, Hamster, Hund

Vor- und Nachteile: Begabung für Gesellschaftliche Talente, Gebildet (3), Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (20) / Fettleibig, Neugier 6, Verpflichtungen (Dienstherr)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Tulamidenlande), Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Dolche +4, Hieb Waffen +4, Raufen +2, Ringen +1, Säbel 0, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Reiten +3, Schleichen +1, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 0, Sich Verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +4, Tanzen +4, Zechen +4

Gesellschaft: Betören +4, Etikette +8, Lehren +7, Menschenkenntnis +10, Schriftlicher Ausdruck +5, Überreden (Feilschen) +7 (+9), Überzeugen +7

Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1

Wissen: Brett-/Kartenspiel +4, Geographie +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Heraldik +5, Rechnen (Buchführung) +7 (+9), Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +6, Schätzen +5, Staatskunst +5

Sprachen: Muttersprache: Garethi +12, Sprachen Kennen: Tulamidya +10, Urtulamidya +6, Lesen/Schreiben: Tulamidya +6

Handwerk: Ackerbau +1, Handel +4, Hauswirtschaft (Personal) +8 (+10), Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung +5, Kochen +5, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +4, Schneider +4, Viehzucht +2

Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 9/9, Hieb Waffen 9/9, Raufen 8/8, Ringen 8/7, Säbel 7/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Kleidung, Turban, Dolch, 64 Schekel

Erfahrener Eunuch: MU 11, KL 13, IN 14, CH 14, FF 12, GE 11, KO 12, KK 12, SO 9, LeP 29, AuP 15, MR 5, INI 9, WS 6; Etikette +12, Lehren +11, Menschenkenntnis +14, Überreden (Feilschen) +11 (+13), Überzeugen +10, Rechnen (Buchführung) +11 (+13), Staatskunst +8, Hauswirtschaft (Personal) +12 (+14)

Veteranen-Eunuch: MU 11, KL 14, IN 16, CH 16, FF 12, GE 11, KO 12, KK 12, SO 10, LeP 30, AuP 16, MR 8, INI 10, WS 6; Etikette +15, Lehren +14, Menschenkenntnis +17, Überreden (Feilschen) +14 (+16), Überzeugen +13, Rechnen (Buchführung) +14 (+16), Staatskunst +11, Hauswirtschaft (Personal) +15 (+17)



erkina- Stammeskrieger

BLUTLOS

Chosdesh hob den Bogen und zielte auf den vorderen Reiter. Er trug eine Rüstung ganz aus Metall, wie es sie nur im Tiefland gab. Trotz ihrer guten Waffen und Rüstungen waren die Tiefländer feige und schwach. Sie fürchteten sich viel zu oft. Blutlose eben. Trotzdem, der hier war zäher als erwartet. Seit zwei Tagen beobachtete Chosdesh die vier Fremdlinge schon, die über den Bergpfad trampelten, und bisher hatten sie weniger gejammert als erwartet. Nur über ihre Richtungen schienen sie unsicher zu sein. Eigentlich hatte er mit Rustam ein paar Ziegen bei der dreckigen, verlausten Sippe aus dem Tal der gelben Steine stehlen wollen. Aber dann waren ihm die Tiefländer als lohnendere Beute erschienen. Jetzt waren sie wieder unterwegs, und er hatte noch keine günstige Gelegenheit gefunden, ihnen ihre Pferde, Waffen und die Frau abzunehmen. Einer der Tiefländer war eine Frau, auch wenn sie keinem der Männer zu gehören schien. Sie war kräftig und würde ihm viele starke Söhne geben können. Söhne von Blut, auch wenn sie selbst blutlos war. Und Rustam, der dumme Maulwurf, stahl Ziegen. Man konnte jeden Tag Ziegen erbeuten, Frauen dagegen ...

*„Gib mir dein Pferd, Blutloser,
und ich werde dich verschonen.“*

Jetzt! Chosdesh ließ den Pfeil von der Sehne frei, traf den Reiter in die Seite, der mit einem Aufschrei aus dem Sattel stürzte. Die anderen Blutlosen hielten sofort an, sprangen aus den Sätteln und zogen ihre Waffen, als Chosdesh auf sie zustürmte. Sogar die Frau! Oh ja, sie würde ihm starke Söhne gebären! In Spuckreichweite blieb Chosdesh stehen. „Gebt mir die Frau, ein Pferd und eine Waffe, dann könnt ihr gehen!“ Er war schließlich nicht gierig. Sie sahen sich an und wechselten einige Worte in ihrer blutlosen Sprache. Der Gestürzte richtete sich wieder auf und sagte auch etwas. Der Pfeil steckte abgebrochen in seiner Seite. Mit Gesten gab ihnen Chosdesh zu verstehen, was er wollte, da sie ihn offensichtlich nicht verstanden. „Nein!“, sagte einer der Männer mit grausamem Dialekt. Chosdesh hatte nicht gewusst, dass man auch auf diese Art Qual erleiden konnte. „Zu viel.“ „Ihr blutlosen Feiglinge glaubt, das sei viel? Ihr könnt froh sein, dass ich euch keinen schnellen Tod gebe!“ „Ich verstehe kaum ein Wort, Ferkinasprache gehörte nicht zum Unterricht.“ Rashim sah seine Gefährten entschuldigend an. „Ich glaube, er will Feriza“, keuchte Rondrarin zwischen zusammengebissenen Zähnen.





„Und ich glaube, der Pfeil ist vergiftet. Das habe ich gelernt“, meinte der Fasarer Balayan leise.

„Und ich glaube, wir könnten jemanden, der sich in diesen blöden Bergen so gut auskennt wie ein Ferkina, ganz gut brauchen“, murmelte Dschadir.

Feriza schweig, wie so oft, und betrachtete den Ferkina eine Weile. Er stand da, als müsse er jedem seine Kraft und Männlichkeit beweisen. Er erinnerte sie an einige der wilden Tiere, die sie früher gejagt hatte.

Sie betrachtete ihn, wahrscheinlich überlegte sie, wie viele Söhne er ihr würde machen können. Chosdesh stellte sich noch etwas breitbeiniger hin, um sich ihr gut zu präsentieren. Es half, denn mit schnellen Schritten kam sie auf ihn zu.

„Feriza, was ...?“

Sie blickte Chosdesh dabei direkt in die Augen, und dann ging die Welt unter.

Der Ferkina schmeckte den Staub des Bergpfades und sein eigenes Blut. Er hatte sich geirrt, sie war doch nicht blutlos. Wie sonst hatte sie so schnell ihren Fuß in sein Gesicht gekriegt?

Sie stand über ihm und wies mit seinem ausgeschlagenen Zahn in ihrer Hand in eine Richtung. „Fasar?“

Chosdesh verstand, was sie wollte. Ja, er würde ihr den Weg zeigen. Und sich dann im Tiefland eine andere Frau fangen. Die wäre vielleicht nicht so stark, aber dann wurden es eben weniger Söhne. Vielleicht gab es dort auch noch ein paar Ziegen oder andere Beute. Es durfte nur niemals jemand erfahren, dass ihn eine Frau besiegt hatte.

NAMENSLISTE

Männliche Namen: Azad, Chosdesh, Kazhab, Rustam, Sharkhan, Yistar

Weibliche Namen: Frauen werden bei den Ferkinas keine Krieger.

KONFLIKTVERHALTEN

Der Ferkina-Stammeskrieger scheut keinen Kampf, er ist immer auf der Suche nach einer Gelegenheit, seine eigene Stärke zu beweisen. Den bewaffneten Kampf beginnt er gerne mit einem

„Halt dein Maul!“



MU 14 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 10 **FF** 11 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 13 **SO** 5
LeP 31 **AuP** 37 **MR** 2 **INI** 11 **WS** 9
AT-Basis 8 **PA-Basis** 8 **FK-Basis** 8 **Ausweichen** 8
Fausthieb: **INI** 9+1W6 **AT** 10 **PA** 8 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 10+1W6 **AT** 10 **PA** 8 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Ringen*: **INI** 11+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** speziell **DK** H
Speer: **INI** 10+1W6 **AT** 9 **PA** 7 **TP** 1W6+5 **DK** S
Steinbeil: **INI** 10+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6+3 **DK** N
Dolch: **INI** 11+1W6 **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W6+1 **DK** H
Kurzbogen: **INI** 11+1W6 **FK** 14 **TP** 1W6+4
Kleidung: **RS** 0 **BE** 0
 *) Ringen-AT und Ringen-PA durch *Bornländisch*-Stil verbessert
(WdS 89)

Seelentier: Khoramsbestie, Waldlöwe, Säbelzahn tiger

Vor- und Nachteile: Eisern, Richtungssinn / Aberglaube 6, Goldgier 6, Rachsucht 7, Randgruppe, Speisegebote (nur Fleisch), Unansehnlich, Vorurteile (Flachländer) 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gebirgskundig, Kulturkunde (Ferkina), Standfest, Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Bogen +6, Dolche +8, Hieb Waffen +7, Raufen +5, Ringen +5, Säbel 0, Speere +2, Wurfbeile +3, Wurfmesser 0

Körper: Akrobatik +2, Athletik +5, Klettern +7, Körperbeherrschung +7, Reiten +4, Schleichen +4, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken +3, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Zechen +3

Gesellschaft: Menschenkenntnis 0, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen +6, Fallenstellen +4, Orientierung +4, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +5

Wissen: Gesteinskunde +2, Götter/Kulte +4, Pflanzenkunde +5, Rechnen +1, Sagen/Legenden +5, Sternkunde +1, Tierkunde +5

Sprachen: Muttersprache: Ferkina +10, Sprachen Kennen: Tulamidya +8

Handwerk: Feuersteinbearbeitung +3, Fleischer +4, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0, Viehzucht +3

Kampfwerte: Bogen 14, Dolche 11/8, Hieb Waffen 13/10, Raufen 11/10, Ringen 12/9, Säbel 8/8, Speere 9/9, Wurfbeile 11, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Kleidung, Lederschuhe, Kurzbogen, 20 Pfeile, Köcher, Speer, Steinbeil, Dolch, Rauschkräuter

Erfahrener Ferkina-Stammeskrieger: MU 15, KL 12, IN 14, CH 10, FF 11, GE 13, KO 14, KK 15, SO 6, LeP 34, AuP 40, MR 3, INI 11, WS 10; SF: Niederwerfen, Sturmangriff; Bogen +10, Dolche +11, Hieb Waffen +11, Raufen +8, Ringen +8, Körperbeherrschung +10, Schleichen +8, Selbstbeherrschung +9, Sich Verstecken +7, Sinnenschärfe +9

Veteranen-Ferkina-Stammeskrieger: MU 17, KL 12, IN 14, CH 10, FF 11, GE 14, KO 15, KK 16, SO 7, LeP 37, AuP 44, MR 5, INI 12, WS 10; SF: Niederwerfen, Sturmangriff; Bogen +12, Dolche +13, Hieb Waffen +15, Raufen +12, Ringen +12, Körperbeherrschung +14, Schleichen +12, Selbstbeherrschung +12, Sich Verstecken +11, Sinnenschärfe +12



Sturmangriff, um ihn danach mit kräftigen *Wuchtschlägen* fortzusetzen. Im waffenlosen Kampf nimmt er seinen Gegner gerne in den *Schwitzkasten*, um ihm dann das Knie in den Bauch zu rammen. Außerdem deckt er seinen Kontrahenten gerne mit Pfeilbeschuss ein. Sein eigener Schutz ist ihm nicht so wichtig, er konzentriert sich eher auf seine Attacken als auf seine Paraden. Er hat keinerlei Hemmungen, seine Waffen zu vergiften und kämpft auch sonst nicht nach einem anderen Ehrenkodex als dem, dass alles erlaubt ist und der Sieger Recht hat.

„Du bist schwach.“

DARSTELLUNG DES FERKINA-STAMMESKRIEGERS

BEGEGNUNGEN

Dem Ferkina-Stammeskrieger kann man überall im und am Raschtulswall begegnen. Aber auch im Mhanadi-Hochland, in Thalusien und dem Khoramgebirge leben Ferkinas, deren Stammeskrieger außerhalb der Dörfer unterwegs sind.

DIENTSTE

Der übliche Dienst des Ferkina-Stammeskriegers ist der, dass er für seinen Stamm kämpft. Tatsächlich lässt er sich aber auch als Söldner oder Räuber, er macht dabei keinen Unterschied, und unter Umständen sogar als Bergführer anwerben. In den Bergen kennt er sich aus, er kennt die Gebräuche und Gewohnheiten seiner Sippe, weiß, wo die besten Weidegründe sind, wo das Gebiet der Nachbarn anfängt und welche Orte man meiden sollte. Mit Geld kann er nichts anfangen, er ist an Tauschwaren interessiert, Metallwaffen und -rüstungen, Alkohol, Tiere und auch Gefangene, wobei er die Frauen versklavt und die Männer seinen Göttern opfert. Wer Geschäfte mit dem Ferkina-Stammeskrieger machen will, tut gut daran, ihm immer zuerst die eigene Stärke zu beweisen, sei es durch eine Selbstverletzung, unfassbar männliches Gebaren oder indem man ihm ein paar Zähne ausschlägt.

Dienst	Preis
Söldnerdienste	1 S – 5 S pro Tag
Tauschhandel	unterschiedlich
Wildnisführer	1 S – 3 S pro Tag

FERKINASTÄMME UND IHR WOHNGEBIET

Bân Khalil: um Fasar

Bân Anghrachan: in der Nähe des Zwergenreiches Angralosch

Bân Mhadjâduri: Thalusien

Ulad Barshîm: Mhanadistan zwischen Mherwed und Samra

Bân Farkash: zwischen dem Khoramgebirge und den Unauer Bergen

Bartûni ai-Merech: Khoramgebirge

Shai'Aian: im gesamten Raschtulswall bis nach Aranien

LEBENSUNTERHALT

Üblicherweise lebt der Ferkina-Stammeskrieger davon, dass er sich nimmt, was er will. Sein Stamm hält Vieh, vorwiegend Schafe und Ziegen, aber alles andere muss erkämpft werden. Teilweise ist er auch ein Jäger, der den mehr oder weniger gefährlichen Tieren des Hochlandes nachstellt, aber vor allem Karawanen und unvorsichtige Reisende jagt.

VARIANTEN

Einige Stammeskrieger der Ferkina verdingen sich als *Söldner* oder *Wachen* lokaler Herrscher. In und um Fasar lebt ein Ferkinastamm, der eine enge Verbindung zum dortigen Tempel der Radscha hat, so dass immer auch einige der Stammeskrieger als *Tempelwachen* fungieren. Und ein paar Stammeskrieger sind selbstverständlich auch Sippenanführer.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der Ferkina-Stammeskrieger *Azad* hat gemeinsam mit einigen seiner Stammesbrüder eine Karawane überfallen und mehrere Pferde erbeutet. Allerdings waren die edlen Rösser als diplomatische Geschenke gedacht. Sie müssen also dringend wiederbeschafft werden, auch wenn sich die Ferkinas mit ihnen bereits in die Berge zurückgezogen haben.

Zwischen den Ferkinas und den Fasarern herrscht ein labiles Gleichgewicht, das zu kippen droht, als sich die Söldner eines der Erhaben an den Herden der Ferkinas vergeifen. Der Häuptling der Bân Khalil ist nicht an einer Eskalation der Lage interessiert und so schickt er einen seiner Krieger aus, um mit ein paar Städtern zusammen dafür zu sorgen, dass wieder Ruhe einkehrt. Der Stammeskrieger wird sich hilfreiche Städter entweder im Radschatempel suchen oder einfach die nächsten wehrhaften Reisenden auf der Straße ansprechen.



Geschichtenerzähler

ALTE MENSCHEN, NEUE GESCHICHTEN

Der Basar und die verwinkelten Gassen der Stadt, die sich zwischen den niedrigen Lehmbauten hindurch schlängelten, waren durch die unerträgliche Sommerhitze und das Gewimmel der Menschen schier unerträglich, als Marhabal al'Rashid von seinem Mittagsschlaf erwachte. Irgendetwas musste ihn geweckt haben, denn ausgeschlafen fühlte der Greis sich mitnichten, der es vorzog den Tag auf einem Teppich vor dem Lehmhäuschen seiner Tochter zu verbringen. Mit schmerzverzerrter Miene richtete er sich ins Sitzen auf und rieb sich die knochige Hüfte. Vor drei Tagen war er gestürzt und unglücklich gefallen, noch immer spürte er bisweilen ein schmerzhaftes Ziehen. Wie immer nahm er all das, was sich vor

ihm abspielte nur verschwommen wahr. Sein Augenlicht war seit jeher schwach gewesen – und direkt nach dem Aufwachen war es am schlimmsten. Ein kurzes, selbstmitleidiges Lächeln glitt über seine Lippen, ehe er sich im Geiste bei Feqz für sein Glück bedankte, da er im Ausgleich ein so ausgezeichnetes Gehör erhalten hatte. Er lauschte den wenigen Geräuschen der mittäglichen Ruhe, den Unterhaltungen an den besuchten Ständen des Basars, den ungestümen Schritten laufender Kinder, der fern verklingenden Melodie einer Kabasflöte.

Unter die wohlvertrauten Geräusche des alltäglichen Mittags mischte sich der Laut rasselnden Metalls. Marhabal wandte interessiert den Kopf, denn wer wagte sich schon in der Mittagshitze vollgerüstet auf den Markt, wenn er nicht entweder fremd oder auf Ärger aus war? Der Alte griff in seine Hosentasche und zog ein Feqzamulett an einem Lederband für einen kurzen Moment

hervor, das er stets bei sich trug.

Sein kleiner Glücksbringer hatte ihm immerhin bisher ein Leben von nahezu siebzig Götterläufen

„Nun höret gut zu, was ich euch heute erzählen will, Söhne der Ungeduld ...“

geschenkt und wer konnte das schon von sich behaupten?

Aus einer Seitengasse traten vier unterschiedlich große Gestalten, mindestens eine davon im Kettenhemd mit Wehrgehänge.

Der Haimamud konnte erkennen, dass sie fremdartige Kleider trugen, sich verschwitzt und verloren umschaute. Normalerweise erzählte Marhabal aus seinem Fundus an fantastischen Märchen den erschöpften Zuhörern, wenn die Sonne im Sinken begriffen war, aber diese seltsam zusammengewürfelte kleine Schar von Fremdlingen wollte wohl seine Weisheiten jetzt hören: „Seid willkommen, Effendi“, begrüßte er sie.

MÄRCHEN

Neben den zwei hier erwähnten Märchen, die frei um Ort und Zeit oder Namen ergänzt werden können, findet sich eine Hilfe zu den typischen Geschichten der Haimamud in **Erste Sonne 57 ff.**

Einem Geldwechsler wurde von einem feqzgefälligen Dieb sein Geldbeutel aus dem Haus gestohlen. Als der Dieb allerdings merkte, wie der Bestohlene die unschuldige Sklavin dafür bestrafte, ersann er eine List: Er klopfte an die Tür des Geldwechslers und gab sich als Diener des Nachbarn aus, der den verlorenen Geldsack gefunden hatte. Als der reiche Mann sein Eigentum erleichtert zurücknehmen wollte, sprach der Dieb, er wolle einen Schein mit Siegel haben, damit er seinem eigenen Herren auch wirklich beweisen könne, dass die Übergabe stattgefunden habe. Kaum war der Geldwechsler in der Schreibstube, so war der Dieb auch schon wieder fort. Die Unschuld der Dienerin war bewiesen und der Geldwechsler zweimal bestohlen.

Eine Frau verlor ihren Sohn, den sie sehr liebte. Sie schaffte es nicht, sich zu verabschieden und suchte lange nach einem Weisen, der ihr das Kind zurückbringen konnte. Ihr wurde gesagt, dass es möglich sei, wenn sie eine Hand voll Hirsekörner aus einer Familie zu ihm brächte in der noch nie jemand gestorben sei. Sie fragte bei jeder Familie der Stadt, doch jede hatte bereits mindestens einen Toten zu beklagen. Sie verstand und ihre Trauer verwandelte sich in Mitgefühl und sie konnte sich von ihrem Sohn verabschieden.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Abrizah al'Azila, Fatimeh al'Dênahi, Inayat Denizsunya, Jannath el'Parvane, Yezemin Mada-shini

Männliche Namen: Benayman al-fessir ibn Faizal, Fenneq Devlech, Marhabal al'Rashid, Nadrash ibn Fadlan, Tulef Yılmaz

KONFLIKTVERHALTEN

Der Geschichtenerzähler versteht sich besser auf den Umgang mit Worten, denn mit Waffen.

Einen Streit, der auszuarten droht, wird er versuchen mit den Weisheiten seiner Geschichten zu schlichten. Da der Geschichtenerzähler keinen Wunsch nach einem Kampf verspürt, wird er versuchen das Feld zu räumen und später zu seinem angestammten Platz zurückzukehren, sollte ein Tumult in seiner Nähe unvermeidlich sein.



DIENTE

Als Informationsquelle ist der Haimamud eine Goldgrube für Helden, die entweder auf der Suche nach alten Sagen, Tatsachen zu der Geschichte des Landes oder kürzlich geschehenen Ereignissen sind. Er wird nie von sich aus eine Bezahlung verlangen, doch ist es durchaus üblich, den Mann für seine Märchen und Kenntnisse zu entlohnen.

Dienst	Preis
Erzählung eines Märchens	gratis – Spende
Falsche Gerüchte streuen	1 S – 5 D
Gerüchte	gratis
Informationen über die Geschichte Fasars	gratis – Spende
Informationen über spezielle Sagen	gratis – Spende
Ratschläge	gratis

DARSTELLUNG DES GESCHICHTENERZÄHLERS

BEGEGNUNGEN

Der Geschichtenerzähler, der überall in den Tulamidenlanden anzutreffen ist, braucht für seine Kunst Zuhörer, daher hält er sich vorrangig auf Plätzen und Basaren, aber auch Flüchtlingslagern oder in Hospitälern auf, wo seine Geschichten Trost spenden. Dieses Zusammensitzen findet generell des Abends statt, wenn die Zuhörer ihr Tagwerk beendet haben. Auch findet man den Erzähler im Kreise von Familien, die ihm im Gegenzug für seine Geschichten pflegen oder versorgen. Jüngere Geschichtenerzähler reisen zwischen verschiedenen Orten umher und sind in Begleitung von Karawanen oder Söldnern anzutreffen.

LEBENSUNTERHALT

Haimamud wird man entweder durch einen erfahrenen Erzähler, der einen jüngeren in seine Obhut nimmt oder wenn jemand einfach sein Talent für redegewandtes Erzählen alter Geschichten entdeckt. Manche beginnen erst im Alter zu erzählen, andere sammeln schon in jungen Jahren Geschichten in ihren Köpfen. Doch das Bewahren des Sagenschat-

zes vor dem Vergessen macht in jedem Fall selten wohlhabend. Es reicht oft bestenfalls für ein Leben in der oberen Unterschicht oder aber eine Familie kümmert sich um den Erzähler.

VARIANTEN

Wenn man davon ausgeht, dass „Geschichtenerzähler“ jeden meint, der den Helden eine Geschichte erzählen kann, dann können sie durchaus auch einem *Bettler*, der betrunken eine Erzählung lallt, begegnen oder einem *Musiker* lauschen, der seine Geschichten singt. Auch bei *Puppenspielern* oder *Possenreißern* sind Geschichten Bestandteil ihrer Vorführungen.

Eine weitere Variante wäre der *novadische Haimamud*, der Rastullah verehrt. Im Speziellen werden seine Geschichten alle mit den Worten „*Rastullah ist ewig und weise, er möge uns erleuchten.*“ enden.

*„Die Legenden, die ihr lebt
wären ohne Leute wie mich
schon morgen vergessen.“*





ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ *Fenneq Devlech*, der gemütlich in einer Ecke des Basars sitzt und gegen Abend Geschichten zum Besten gibt, mag nicht wie ein wohlhabender Herr aussehen, das ändert aber nichts daran, dass er seit kurzem tatsächlich ein Anrecht auf das immense Vermögen seines verstorbenen Bruders hat. Ihm aber gefällt sein schlichtes, bescheidenes Leben und er ist der Ansicht, dass ein alter Mann wie er ohnehin nicht mehr viel mit den Reichtümern anfangen könnte. Er sucht deshalb mehrere jüngere Menschen von ehrenhafter Gesinnung, denen er mit seiner Erbschaft das Leben erleichtern könnte. Die Heldengruppe kommt ihm also gerade recht und soll potentielle Kandidaten in Situationen zu bringen, die denen seiner Geschichten ähneln, um dann zu sehen, wie weise die Entscheidung des Geprüften ausfällt.

„Es ist wichtig, dass du selbst von deinen Geschichten eingenommen bist.“

MU 12 **KL** 14 **IN** 14 **CH** 14 **FF** 10 **GE** 9 **KO** 9 **KK** 11 **SO** 5
LeP 25 **AuP** 25 **MR** 3 **INI** 9 **WS** 5
AT-Basis 6 **PA-Basis** 7 **FK-Basis** 7 **Ausweichen** 7
Fausthieb: **INI** 7+1W6 **AT** 7 **PA** 7 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 8+1W6 **AT** 7 **PA** 7 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringen: **INI** 9+1W6 **AT** 5 **PA** 6 **TP** speziell **DK** H
Dolch: **INI** 9+1W6 **AT** 7 **PA** 8 **TP** 1W6+1 **DK** H
Kleidung: **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Elefant, Frosch, Harnischträger

Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Gehör), Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang / Aberglaube 5, Eingeschränkter Sinn (Sicht), Neugier 6, Schlechte Regeneration

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Tulamidenlande, Almada, Mittelreich)

Talente:

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen 0, Raufen +4, Ringen +1, Säbel +2, Schwerter +2, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Gaukeleien +3, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Schleichen 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken +2, Singen +4, Sinnenschärfe +5, Stimmen Imitieren +3, Tanzen +4, Zechen +5

Gesellschaft: Betören +2, Etikette +3, Gassenwissen +3, Lehren +3, Menschenkenntnis +7, Schauspielerei +4, Sich Verkleiden +2, Überreden +9, Überzeugen +6

Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +3

Wissen: Brett-/Kartenspiel +3, Geographie +4, Geschichtswissen +5, Götter/Kulte +5, Heraldik +1, Philosophie +4, Rechnen +3, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +11, Schätzen +4, Sprachenkunde +2, Staatskunst +1

☛ Dass sich die Mächtigen oder die Diebesbanden um die Kontrolle in den Straßen der Stadt streiten ist inzwischen Gewohnheit. Nun drängt aber eine neue Macht in das Spiel – eine einzelne Person – aber nichtsdestotrotz gefährlich. Menschen, die an strategisch wichtigen Positionen der Stadtverwaltung oder der einzelnen Banden sitzen, bekommen anonyme Angebote und werden, wenn sie sie nicht annehmen, innerhalb kürzester Zeit getötet. Wer auch immer hinter den Anschlägen steckt – niemand hat ihn jemals gesehen und konnte davon berichten. Ein Potentat bittet die Helden um Hilfe, die herausfinden können, das ein fast blinder Geschichtenerzähler den geheimnisvollen Unbekannten zwar nicht gesehen hat, ihn aber hören konnte. Wenn die Gruppe es schafft die Verdächtigen weit genug einzugrenzen, könnte *Tulef Yılmaz* den Täter daher an den Geräuschen seiner Bewegungen oder sogar seiner Stimme erkennen.



Sprachen: Muttersprache: Tulamida +16, Sprachen Kennen: Rogolan +4, Garethi +12, Urtulamida +6, Lesen/Schreiben: Tulamida +3

Handwerk: Ackerbau +4, Grobschmied +4, Heilkunde Seele +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +2, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen 0, Musizieren +4, Schneidern +1, Viehzucht +3

Kampfwerte: Dolche 7/9, Hieb Waffen 6/7, Raufen 8/9, Ringen 6/8, Säbel 7/8, Schwerter 7/8, Wurfmesser 7

Ausrüstung: einfache Kleidung, Dolch, Weinschlauch, Tuchbeutel, Teppich, Schale, Turban, 2 Zechinen und 5 Muwlat in Geldkatze

Erfahrener Geschichtenerzähler: MU 12, KL 16, IN 15, CH 15, FF 10, GE 9, KO 9, KK 11, SO 5, LeP 25, AuP 25, MR 3, INI 10, WS 5; Selbstbeherrschung +7, Sinnenschärfe +8, Lehren +7, Menschenkenntnis +9, Schauspielerei +6, Überreden +10, Überzeugen +8, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +7, Philosophie +7, Sagen/Legenden +13

Veteranen-Geschichtenerzähler: MU 13, KL 18, IN 16, CH 16, FF 10, GE 9, KO 9, KK 11, SO 6, LeP 25, AuP 26, MR 4, INI 10, WS 5; SF: Aufmerksamkeit, Nandusgefälliges Wissen; Selbstbeherrschung +9, Sinnenschärfe +9, Lehren +7, Menschenkenntnis +13, Schauspielerei +8, Überreden +14, Überzeugen +12, Geschichtswissen +7, Götter/Kulte +10, Philosophie +10, Sagen/Legenden +18



ladiatorin

DER FÜNFUNDVIERZIGSTE KAMPF

Arathesa saß auf der Holzbank und hielt ihr Pantheramulett in der rechten Hand. Sie betete zu Kor, wie sie es vor jedem ihrer Kämpfe machte. Während sie wartete und ihr Schweiß auf den Boden tropfte, tobte hörbar außerhalb des Warteraums ein Kampf auf dem sandigen Boden der Arena. Die Fanas der Bal-Honak-Arena schrien den Namen ihres Lieblings, der gerade dabei war, das Blut seiner Gegnerin zu vergießen.

Haldan gewinnt. Arme Gerdana. Möge Boron deiner Seele gnädig sein, wenn dieser Bastard und das Publikum es schon nicht sind.

Die Rufe nach Haldan wurden lauter, dann hörte Arathesa einen entsetzten Schrei aus tausend Kehlen. Danach Stille. Keine Gnade für Gerdana.

Arathesa war an der Reihe. Es würde nur noch wenige Augenblicke dauern, bis sich das Tor für sie öffnete und der Ausrufer sie den Schaulustigen vorstellte. Arathesa die Askanierin. Wie an jedem Tag vor den Kämpfen hatte man ihr ein gutes Mahl zubereitet und eine Massage gegönnt. Sie fühlte sich gut, fuhr aber gedankenvoll mit den Fingerspitzen über ihre Narben an Bein und Bauch. Schon so viele Male hatte sie Golgaris Schwingen gehört, doch genauso oft hatte man sie zurückgeholt. Auch heute?

Dies kann mein letzter Tag auf Dere sein, da lässt sich nicht mal der Paligan lumpen. Einen hübschen Sklaven hat er mir geschickt. Doch ich werde dem großartigen Goldo zeigen, dass mir der Gott der Gladiatoren nicht umsonst vierundvierzig Siege hintereinander geschenkt hat.

Massengefechte hatte sie ebenso überstanden wie Siege gegen wilde Tiere und uthurische Ungeheuer. In einem legendären Kampf, der mehr als eine halbe Stunde dauerte und ihr alles abverlangte, konnte sie gegen die berühmte „Todesechse“ immerhin eines der seltenen Unentschieden erzwingen. Das Publikum war so begeistert, dass es die beiden Kontrahenten – nachdem sie beide vor Anstrengung zusammengebrochen waren – zu Siegern erklärt hatte.

Ja, vielleicht war es der beste Kampf meines Lebens, auch wenn ich nicht gewonnen habe. Doch mir fehlen noch ein paar Siege auf meiner Liste: Terisco, Rashim, Haldan.

Doch heute hatte sie einen besonderen Gegner. Einen Schwarzzoger aus dem Dschungel des Regengebirges. Er überragte sie um zwei Köpfe und hielt eine stachelbewehrte Keule umklammert.

Ein Treffer und ich bin erledigt, dachte Arathesa, als man sie endlich in die Arena ließ und sie das Ungeheuer erblickte, das sich schon gierig und unruhig nach seiner Gegnerin umsah. Es flutschte die Zähne und fing an zu brüllen. Ein Schrei, der selbst die Fana auf den Rängen zusammenzucken ließ.

Nun, dann wollen wir Kor und dem Publikum einen Kampf bieten, wie sie ihn noch nie erlebt haben.

*„Mein Leben
gehört nur mir
– und Kor!“*



 E
HMXIII



NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Arathesa die Askanierin, Belora, die Frau aus Endurium, Karela die Zerschmetterin, Larissa, Die Todesbringerin
Männliche Namen: Jerdez der Häuter, Orealan Stahlfaust, Remaldo der Mirhamer, Valeran der Gigantische, Zerfino der Beißer

KONFLIKTVERHALTEN

Für eine Gladiatorin ist der Kampf ihr Leben. Sie wurde hart dafür ausgebildet, dem Publikum ein spannendes Spektakel zu liefern, weiß aber auf der anderen Seite, dass jeder Kampf ihr letzter sein könnte.

„Solange die Zuschauer auf meiner Seite sind, kann ich nicht verlieren. Entweder ich gewinne den Kampf oder einen Platz an Korns Seite.“



MU 14 KL 10 IN 14 CH 10 FF 11 GE 14 KO 13 KK 14 SO 1
LeP 36 AuP 33 MR 3 INI 11 WS 9
AT-Basis 8 PA-Basis 8 FK-Basis 8 Ausweichen 6
Fausthieb*: INI 8+IW6 AT 11 PA 7 TP(A) IW6+1 DK H
Tritt/Kopfstoß*: INI 9+IW6 AT 11 PA 7 TP(A) IW6+1 DK H
Ringen: INI 9+IW6 AT 8 PA 7 TP speziell DK H
Brabakbengel: INI 9+IW6 AT 13 PA 12 TP IW6+5 DK N
Brabakbengel und Holzschild: INI 8+IW6 AT 12 PA 11 TP IW6+5 DK N
Kurzsword: INI 9+IW6 AT 13 PA 9 TP IW6+2 DK HN
Sklaventod: INI 9+IW6 AT 13 PA 10 TP IW6+4 DK N
Speer: INI 8+IW6 AT 12 PA 8 TP IW6+5 DK S
Wurfnetz: INI 9+IW6 FK 12 TP IW6+2**
Gladiatorenschulter + Morion: RS 4 BE 2
 *) Raufen-AT und Raufen-PA durch *Gladiatorenstil* verbessert (**WdS 89**)
) TP geben Erschwernis für *Entfesselungs*-Proben an (WdS 131**)

Seelentier: Panther, Wildkatze, Affe

Vor- und Nachteile: Eisern, Hohe Lebenskraft (5), Schnelle Heilung III, Soziale Anpassungsfähigkeit, Zäher Hund / Neugier 8, Spielsucht 8, Sucht (Alkohol, 6)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Waffenloser Kampfstil: Gladiatorenstil

Talente:

Kampf: Armbrust +2, Dolche +2, Hieb Waffen +10, Raufen +7, Ringen +6, Säbel +7, Schleuder +4, Speere +6, Wurfmesser 0
Körper: Akrobatik +1, Athletik +2, Klettern 0, Körperbeherrschung +5, Schleichen 0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +2, Tanzen 0, Zechen +4
Gesellschaft: Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +3, Sich Verkleiden +1, Überreden +1
Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0
Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1

Kämpft sie in der Arena ohne Waffen, so wird sie auf den publikumswirksamen *Gladiatorenstil* zurückgreifen und ihren Gegner in der Regel nur bewusstlos schlagen.

Ansonsten hängt ihr Kampfverhalten vor allem von der Bewaffnung ab. Führt sie Brabakbengel, einen Sklaventod oder ähnliche Waffen, so wird sie versuchen ihren Gegner in der Arena ohne Umschweife anzugreifen. Mit einem Speer und Wurfnetz wird sie sich bemühen, den Reichweitenvorteil auszunutzen.

Außerhalb der Arena wird die Gladiatorin versuchen, jeden Vorteil zu nutzen der sich ihr bietet. Ehrenvolles Verhalten ist in ihren Augen etwas für Ritter des Mittelreiches – und eine äußerst naive Vorstellung vom Kampf.

Sprachen: Muttersprache: Garethi +8, Sprachen Kennen: Mohisch +4, Tulamidya +6, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +1

Handwerk: Boote Fahren +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +3, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0, Seefahrt +1

Kampfwerte: Armbrust 10, Dolche 9/9, Hieb Waffen 13/13, Raufen 13/10, Ringen 11/11, Säbel 13/10, Schleuder 12, Speere 12/10, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Gladiatorenschulter, Brustschalen, Morion, Brabakbengel, Lendenschurz und Brusttuch, Kurzsword, Sklaventod, Speer, Wurfnetz (je nach Auftritt), Flasche mit Wein, Lederbeutelchen, 1 Dublone (in der Kasse der Gladiatorenschule aufbewahrt)

Erfahrene Gladiatorin: MU 15, KL 10, IN 15, CH 11, FF 11, GE 15, KO 14, KK 15, SO 2, LeP 38, AuP 35, MR 5, INI 16, WS 9; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampfrelexe, Linkhand, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Gladiatorenschulter), Schildkampf I, Wuchtschlag; Athletik +7, Körperbeherrschung +10, Selbstbeherrschung +10, Zechen +8, Heilkunde Wunden +7

Veteranen-Gladatorin: MU 16, KL 10, IN 15, CH 12, FF 11, GE 16, KO 15, KK 15, SO 3, LeP 40, AuP 38, MR 6, INI 17, WS 10; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Finte, Kampfrelexe, Linkhand, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Gladiatorenschulter), Schildkampf I, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Wuchtschlag; Athletik +11, Körperbeherrschung +14, Selbstbeherrschung +14, Zechen +11, Heilkunde Wunden +10



DARSTELLUNG DER GLADIATORIN

BEGEGNUNGEN

In erster Linie wird man einer Gladiatorin in der Arena begegnen. Dabei kann sie sowohl als Unterhalterin der Massen, wie auch als Gegnerin eines Helden in der Arena dienen. Auch auf Festen der Granden werden Gladiatoren eingeladen – entweder weil sie gut gekämpft haben und sich die Damen und Herren des Silberbergs nach ihren Berührungen sehnen, oder weil ein weiterer privater Kampf auf Leben und Tod durchgeführt werden soll.

*„Ein Krieger mit Ehre ist ein leichterer
Gegner als ein Sklave, der an seinem
Leben hängt.“*

Ehemaligen Gladiatoren kann man überall in Meridiana oder weiter nördlich begegnen, denn viele von ihnen sind froh endlich das Joch der Sklaverei hinter sich gelassen zu haben und nur noch für sich und Kor zu kämpfen. Sie dienen ansonsten nicht selten denen als Söldner oder Leibwächter, die sie bezahlen können.

LEBENSUNTERHALT

Sieht man von den Blutgruben in Fasar ab, werden Gladiatoren von ihren Herren normalerweise gut behandelt, denn jeder Einzelne stellt einen großen Wert dar. Für Nahrung und Verpflegung müssen die Kämpfer nicht aufkommen, sie werden ihnen von der Gladiatorenschule gestellt. Inbegriffen ist auch die Behandlung von Wunden durch einen fachkundigen Medicus und Körperpflege (Waschräume, Massagen, Einölung). Für jeden gewonnenen Zweikampf erhält ein Gladiator in Al'Anfa eine Dublone. Sollte es ihm gelingen 101 Dublonen zu erkämpfen, so steht ihm nach den ungeschriebenen Gesetzen der Korkirche die Freiheit zu.

DIENTSTE

Gladiatoren sind meist Sklaven, die in den Diensten von Granden stehen. Allerdings gibt es auch Freie, die sich Nervenkitzel und Ruhm in der Arena versprechen – oder ihre Schulden abbezahlen wollen.

Dienst	Preis
Ausbildung	gratis – 1 S
Geheimnisse ihrer Dienstherrn verraten	1 S – 10 D
Leibwächter	1 S – 5 S
Liebesdienste	gratis – 10 D
Privatveranstaltungen	20 D – 60 D

BEKANNTE GLADIATOREN- SCHULEN UND ARENEN

In dieser Übersicht finden Sie die bekanntesten Gladiatorenschulen Aventuriens und ihr Standort:

Ort	Arena	Schule(n)
Al'Anfa	Bal-Honak-Arena	Schulen der Grandenfamilien
Brabak	Brabaker Arena	Schulen der Audienza-Familien
Chorhop	Arena von Chorhop	Jurisa Ivaka-Schule
Fasar	Murak al'Kira-Arena; Stahlfaust-Arena	Schule des Omar Dornacker; Selim Pakar-Schule
Mengbilla	Arena von Mengbilla	Said-ibn-Omar-Schule; Tulef al'Kira-Schule; Lefaidos-Galentis-Schule
Punin	Caralus-Stadion	Schule der Ralia von Geierschrei

VARIANTEN

Der *Schaukämpfer*, den man auch in Mittel- und Nordaventurien finden kann, ähnelt in vieler Hinsicht den Gladiatoren des Südens. Er kämpft fast immer mit seinen Fäusten, doch gelegentlich gibt es auch herumreisende Kämpfer, die mit Waffen auf Jahrmärkten Leute aus dem Publikum herausfordern.

Auch unter *Leibwächtern* befinden sich viele ehemalige Gladiatoren, die früher ihr Blut in den Arenen vergossen haben.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Obwohl sie eine talentierte Kämpferin ist, hat *Belora* doch ein unglückliches Händchen was Wetten betrifft. Sie hat bei der berühmten Skorpionbande Al'Anfas einen großen Berg von Schulden angehäuft. Die Bande will einen der Kämpfe der Arena manipulieren und Belora soll verlieren. An sich hat sie nichts dagegen einzuwenden, doch wurde ihr ein Gegner zugelost, der bei dem Betrug nicht mitmachen wird und sie befürchtet, dass ihr Kontrahent sie in der Arena töten wird. So versucht sie einige phexgefällige Abenteurer zu finden, die *Marko* – ihrem Gegner, etwas ins Essen mischen, sodass er nicht auftreten kann und sie einen neuen Gegner zugeteilt bekommt, denn der Ersatzgegner würde sich auf den Handel einlassen.

Die Gladiatorin *Larissa* hat vor einem Jahr einem gesunden Jungen das Leben geschenkt, der der Sklavin von ihrem Halter abgenommen wurde. Mehr noch als ihr eigenes Leben will sie das ihres Kindes schützen und sucht eine Gruppe von Questadoren, die sich auf die Suche nach ihrem Jungen machen, um ihn fernab von ihrem Herrn in Sicherheit zu bringen. Larissa ist auch bereit ihr Erspartes den Helden zu überlassen, immerhin 35 Dublonen. Das Kind befindet sich auf einer Plantage der Grandenfamilie, wo sich eine Hebammen-Sklavin um ihn kümmert. Der Dienstherr der Gladiatorin will das Kind zu seinem Leibsklaven machen und wird es niemals freiwillig hergeben.



randin

DIE EINLADUNG

Pervalia saß vor ihrem Spiegel und betrachtete mit verzogenem Mund ihr Spiegelbild. „Ungeschicktes Ding!“, entfuhr es ihr, als ihre Leibsklavin ihr schon zum zweiten Mal die Frisur ruinierte und die hochgesteckten Haare in sich zusammenfielen wie die neue Residenz während der Schlacht in den Wolken.

„Deine Finger taugen höchstens zum Kartoffelschälen. Wenn du noch mal versagst, dann wirst du dich ab morgen in der Küche wiederfinden.“

„Shantalla, meine Liebe. Wie schön dich zu sehen. Wir zwei werden der Höhepunkt von Paligans Orgie sein.“

Der heutige Abend würde für Pervalia zu dem wichtigsten in ihrem bisherigen Leben werden. Und ihre Frisur musste perfekt sitzen. Auf der Orgie wollte sie Eindruck schinden und dazu brauchte sie auch die großartigste und beeindruckendste Frisur, die man im Imperium finden konnte.

Doch es würde nicht nur auf ihre Haare ankommen. Jeder Auftritt, jede Bewegung, ja jedes Lächeln musste perfekt sitzen und durfte seine Wirkung nicht verfehlen.

Diese Shantalla glaubt wirklich, dass man sie immer noch begehrt. Dieses Mal werden die Männer hinter mir her sein. Wie Motten hinter einer Kerze.

Bowana, ihr erster Säufenträger und Bote, betrat ihr Ankleidezimmer und verneigte sich tief.

„Ich hoffe, du störst mich nicht ohne Grund, Bowana. Du siehst doch, dass ich mich fertig mache.“

„Donna, es ist ein Brief von eurem Onkel Goldo eingetroffen.“ Pervalia lächelte erfreut und hielt dem Sklaven die Hand hin, der ihr mit einer tiefen Verneigung den Brief überreichte. Auch wenn ihr „Onkel“ Goldo nicht wirklich ihr Onkel war, so war er nach der Einladung doch zu ihrem liebsten Verwandten avanciert. Schnell zerbrach sie das Siegel und überflog die Zeilen. Als sie fertig war, ließ sie den Brief fallen, wischte mit ihrer rechten Hand sämtliche Dosen, Tiegel und Parfümflaschen von ihrer Spiegelkommode und fing zu schreien an. Ihre Leibsklavin erschreckte sich derart, dass sie zusammenzuckte.

Ausgeladen. Onkel Goldo hat mich eingeladen! Das kann doch nicht wahr sein!

Pervalia hatte sich wieder halbwegs beruhigt und ließ sich erschöpft auf ihren Sessel fallen. Sie war einer Ohnmacht nahe. *Wie kann Onkel Goldo das nur tun. Halt, was stand da genau. Neue wichtige Gäste aus dem Hause Karinor! Da kann nur dieses Miststück Shantalla dahinterstecken. Die kann sich warm anziehen, ich werde mir das nicht bieten lassen!*

„Bowana, du musst für mich einen Brief zu Horun bringen.“

„Horun dem Giftfürsten, Domna?“

„Kennst du einen anderen Horun? Natürlich der Giftfürst! Aber ich will niemanden zu Boron befördern, das würde zu viele Fragen aufwerfen. Ich brauche lediglich ein Mittel das Durchfall verursacht. Und ich brauche einige phexgefällige Questadores.“

Ja, ich werde diesen Freunden ein paar unangenehme Stunden verschaffen. Ein paar Tropfen von Horuns Mittel in ihrem Essen und sie werden das Fest erst gar nicht besuchen können. Zufrieden mit ihrem Plan, lächelte Pervalia ihr Spiegelbild an. *Du hast dich mit der Fal-schen angelegt, Shantalla.*

ALANFANISCHE GRANDENFAMILIEN

An dieser Stelle finden Sie eine Übersicht über die Grandenfamilien Al'Anfas. Viele Granden sind jedoch aus Nebenlinien adoptiert oder haben sich durch Dublonen eingeheiratet.

Granden-familie	Anmerkung
Honak	Familie unbekannter Herkunft, stellt seit einigen Generation die Patriarchen Al'Anfas, großer Einfluss auf die Boronkirche
Bonareth	Khunchomer Sklavenhändler und Plantagenbesitzer
Florios	Abkömmlinge von Waldmenschen, Familienangehörigen fehlt an der linken Hand ein Teil des Ringfingers, Einfluss auf die Stadtgarde und die Boronkirche
Karinor	alte Adelsfamilie mit Wurzeln im Alten Reich, gelten als Schönlinge
Kugres	reiche Familie mittelreichischer Herkunft
Paligan	reiche Familie, die einst die Vizekönige Meridianas stellte
Ulfhart	Abenteurer, die es zu Ruhm gebracht haben
Wilmaan	ehemals bornische Glücksritter, die sich jedoch auf dem absteigenden Ast befinden und denen man Unentschlossenheit vorwirft
Zornbrecht	Familie thorwalscher Herkunft, reich, einflussreich und wegen ihrer Skrupellosigkeit und Brutalität gefürchtet



NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Consuela Karinor, Junivera Bonareth, Marchesca Bonareth, Pervalia Paligan, Zafina Zornbrecht-Lomarion

Männliche Namen: Caion Wilmaan, Hernandez Florios, Kusmino Paligan, Lucindo Karinor, Sorino Bonareth

KONFLIKTVERHALTEN

Granden haben sich in ihrer Jugend zwar oft im Waffenhandwerk geübt, doch nur die wenigsten bevorzugen eine direkte Konfrontation mit ihren Gegnern. Lieber schicken sie ihre Leibwächter vor, bedienen sich angeworbener Schurken oder schicken gar die Meuchler der Hand Borons aus.

Ist eine Grandin gezwungen zu kämpfen, wird sie sich in den meisten Fällen mit einem Giftdolch zur Wehr setzen und bei der ersten besten Gelegenheit fliehen.

DARSTELLUNG DER GRANDIN

BEGEGNUNGEN

Granden sind die Oberschicht Al'Anfas, dementsprechend kann man ihnen vor allem in der Metropole begegnen. Dies kann zufällig geschehen, beispielsweise weil eine Grandin in ihrer Sänfte durch die Stadt getragen wird und der Held ihren Weg kreuzt, oder auf dem Silberberg, wo die Villen der Familien stehen und rauschende Feste abgehalten werden.

Aber auch in Kolonien und auf Plantagen sind Granden zu finden, die dort wie Könige herrschen.



„Ach, diese Fana. Mit nichts sind sie zufrieden. Immer wollen sie mehr: mehr Brot, mehr Arbeit, mehr Silber. Sollen sie sich doch an unserem Gleichmut ein Beispiel nehmen.“

DIENTE

Eine Grandin kann sich als wertvolle Verbündete erweisen, sei es, um Informationen über andere Granden oder gegen die Helden gerichtete Intrigen zu erhalten. Doch ist der Preis, den sie für ihre Hilfe verlangt sehr hoch. Zudem wird sie Personen, deren SO deutlich unter dem ihrigen liegt, nicht helfen (in der Regel bei mehr als 2 Punkten).

Dienst	Preis
Einladung zu einem Fest auf dem Silberberg	5 D – 50 D
Gerüchte	kostenlos
Informationen über Intrigen	5 D – 100 D
Kontakt zu Giftmischer	5 D – 25 D
Zugang zu höheren Kreisen	5 D – 20 D

LEBENSUNTERHALT

Granden müssen für ihren Lebensunterhalt nicht selbst aufkommen. Ihre Familien können durch Sklaven- und Rauschmittelhandel, Plantagen und Minen auf ein beachtliches Vermögen zurückgreifen, von dem jedes Familienmitglied profitiert. Aus diesem Grund können sie sich den Orgien des Silberbergs ungestört hingeben, ohne sich Gedanken um ihr Auskommen machen zu müssen. Im Gegenzug sind sie ihrer Familie verpflichtet und werden als koloniale Verwalter, Priester, Sklavenaufseher oder für andere administrative Aufgaben eingesetzt.



VARIANTEN

Zwar bilden Granden nur in Al'Anfa die herrschende Schicht, doch findet man überall im Süden Aventuriens ähnliche Strukturen, so dass auch die *Angehörigen der herrschenden Familien* von Brabak, Mengbilla, Chorhop und anderer Städte mit Hilfe dieser Meisterperson dargestellt werden können. Auch *Patrizier* des Horasreiches lassen sich mit den Werten abbilden.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Junivera Bonareth, eine junge, aber ehrgeizige Grandessa, hat sich das Ziel gesetzt, ein Fest auf dem Silberberg zu organisieren, das sie unvergessen machen soll. Zu diesem Zweck möchte sie exotische Tiere präsentieren, beispielsweise eine Riesenameise oder gar einen gefesselten Schwarzzoger. Dazu braucht sie tapfere Helden, die sie auf die Suche nach den Ungeheuern schickt. Was die Helden und Junivera jedoch nicht ahnen: Eine andere Grandin ist über den Plan wenig erfreut, da sie ebenfalls ein Fest geben will. Deshalb beauftragt sie eine Gruppe Halunken, die die Helden sabotieren soll – bestenfalls kehren die Abenteurer niemals mehr nach Al'Anfa zurück.

„Beeil' dich, Sklavin. Klippstein muss sofort herkommen und etwas gegen diese Augenringe unternehmen.“



MU 14 **KL** 14 **IN** 14 **CH** 14 **FF** 11 **GE** 13 **KO** 10 **KK** 10 **SO** 10
LeP 25 **AuP** 29 **MR** 4 **INI** 11 **WS** 5

AT-Basis 7 **PA-Basis** 7 **FK-Basis** 7 **Ausweichen** 7

Fausthieb: **INI** 9+1W6 **AT** 7 **PA** 6 **TP(A)** 1W6 **DK** H

Tritt/Kopfstoß: **INI** 10+1W6 **AT** 7 **PA** 6 **TP(A)** 1W6 **DK** H

Ringen: **INI** 11+1W6 **AT** 9 **PA** 6 **TP** speziell **DK** H

Dolch: **INI** 11+1W6 **AT** 12 **PA** 7 **TP** 1W6+1 **DK** H

Mengbilar: **INI** 9+1W6 **AT** 12 **PA** 5 **TP** 1W6+1* **DK** H

Kleidung: **RS** 0 **BE** 0

*) **Gift:** Kukris oder Omrais (**WdS** 149)

Seelentier: Paradiesvogel, Al'Anfaner Katze, Schwarze Witwe

Vor- und Nachteile: Begabung für Gesellschaftliche Talente, Soziale Anpassungsfähigkeit / Arroganz 6, Eitelkeit 6, Goldgier 5, Neugier 5, Verwöhnt 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Südaventurien)

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Dolche +6, Hieb Waffen 0, Raufen +2, Ringen +3, Säbel +4, Wurfmesser +2

Körper: Athletik 0, Gaukeleien +2, Klettern 0, Körperbeherrschung +3, Reiten +5, Schleichen +2, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +5, Singen +1, Sinnenschärfe +5, Tanzen +6, Taschendiebstahl +2, Zechen +3

Gesellschaft: Betören +10, Etikette +8, Gassenwissen +7, Menschenkenntnis +9, Sich Verkleiden +3, Überreden +8

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Brett-/Kartenspiel +4, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +6, Rechnen +4, Sagen/Legenden +3, Schätzen +4, Staatskunst +5

Die Helden haben sich in Al'Anfa mit dem gutherzigen Wirt *Thyriko Samrenca* angefreundet, der ihnen „weil sie Helden sind“ täglich eine Runde ausbitt. Doch ihr Gastgeber wird einige Tage später als Leiche im Hafen angespült, und die Stadtgarde bemüht sich kaum, das Verbrechen aufzuklären. Forschen die Helden auf eigene Faust nach, können sie über Thyrikos Stammkunden einiges über den Wirt in Erfahrung bringen, zum Beispiel, dass er des Öfteren Besuch von einer geheimnisvollen dunkelhäutigen Dame hatte, die offenbar seine Geliebte war. Die Dame, eine Grandin namens *Jurilia Florios* und entfernte Verwandte des Hauptmanns der Stadtgarde, hatte sich offenbar in den Fana verliebt und eine längere Liebschaft mit ihm unterhalten. Jurilias Mutter *Karmina Florios* war über die Beziehung zu dem Wirt nicht glücklich und schickte einen Handlanger, um Thyriko einzuschüchtern. Der stolze Wirt erwies sich als unbelehrbar und drohte mit Jurilia durchzubrennen. Es kam zu einem Handgemenge, das Thyriko nicht überlebte. Berichten die Helden Jurilia von der Tat, will sie gemeinsam mit ihnen für den Sturz ihrer Mutter sorgen und plant eine Intrige gegen die alte Frau.

Sprachen: Muttersprache: Garethi +12, Sprachen Kennen: Füchsisch +2, Mohisch +5, Rabensprache +5, Tulamidya +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4

Handwerk: Boote Fahren +1, Falschspiel +4, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schlösser Knacken +4, Schneidern 0, Seefahrt +1

Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 12/8, Hieb Waffen 7/7, Raufen 8/8, Ringen 9/8, Säbel 9/9, Wurfmesser 9

Ausrüstung: edle Kleidung, Dolch oder Mengbilar (meistens vergiftet mit Kukris oder Omrais), mehrere Sklaven, Schmuck, Duftwasser, Schminke, Rauschmittel (vorzugsweise Ilmenblatt, Marbos Odem oder Boronwein), Geldbeutel mit 5 Dublonen als Handgeld, 50 Dublonen in unmittelbarer Reichweite (z.B. in einer Schatulle)

Erfahrene Grandin: MU 15, KL 15, IN 15, CH 16, FF 11, GE 13, KO 10, KK 10, SO 11, LeP 27, AuP 32, MR 5, INI 12, WS 5; Betören +14, Etikette +12, Gassenwissen +10, Menschenkenntnis +12, Überreden +11, Staatskunst (Intrige) +7 (+9)

Veteranen-Grandin: MU 15, KL 17, IN 16, CH 18, FF 11, GE 13, KO 10, KK 10, SO 12, LeP 29, AuP 34, MR 6, INI 12, WS 5; Betören +18, Etikette +15, Gassenwissen +12, Menschenkenntnis +15, Überreden +14, Staatskunst (Intrige) +11 (+13)



afendirne

MORGENGESCHÄFTE

Sie war keine schöne Frau, gehörte aber auch nicht zu den Hässlichsten. Midora stand grell geschminkt an eine Lagerhalle gelehnt und hob immer mal wieder anbietend den Saum ihres abgetragenen Rockes bis über ein Knie, wenn ein Arbeiter sie passierte, der ihr einen halbherzigen Blick zuwarf. Alle gingen sie an diesem Morgen desinteressiert und geschäftig vorüber. Sie zog den Stoff ihres Ausschnittes etwas tiefer. Zwischen Lastkränen, Kisten, Schauerleuten und Fischgestank befand sich ihre Welt, ihr Alltag. Nicht, dass es das gewesen war, was sich ihre selige Mutter für sie gewünscht hatte. Nicht, dass es das war, dass sie selbst gewollt hatte. Doch als Tochter einer verarmten Fischerswitwe mit frühem Grab war es nur ein kurzer Weg gewesen vom Fischmarkt bis zur Hafendirne. Seit fünfzehn Jahren stand sie tagein, tagaus an diesen Speicher gelehnt, mal an der einen Ecke, mal der anderen und verdiente sich ihre Heller mit Hafenarbeitern und Matrosen. Die Großhändler, Kauffahrer und Kapitäne kamen niemals zu ihr, dazu waren ihre Zähne zu schief, die Haut zu spröde und die Schminke zu billig.

„Obwohl mein Revier der Hafen ist, stink’ zumindest ich nicht nach Fisch... Überzeug’ dich.“

Würde und Stolz hatte sie hinter sich gelassen, falls sie einmal vorhanden gewesen waren. Dafür besaß sie ein ausgezeichnetes Gedächtnis: Das jahrelange Beobachten derer, die kamen und gingen, brachten ihr ab und zu einen Sack zusätzliche Münzen ein, auch wenn das Verkaufen von Informationen gefährlich werden konnte. Sie fuhr sich mit der Hand über die Narbe an der Seite ihres Halses. Glücklicherweise hatte sich ihr Zuhälter dieser misslichen Sache angenommen – ein Mann, der Segen und Fluch war.

Aldine ging vorüber und nickte ihr knapp zu. Sie hatte einen hageren Schaueremann am Arm, der sie wenig dezent in Richtung Lagerhalle bewegte. Ein Geschäft am Morgen! Und das obwohl die dürre Aldine älter war als sie selbst und nicht einmal ausreichend Fleisch auf den Rippen hatte. Aber die würde heute warm essen! Midora verengte in neidischem Gram die überschminkten Augen und grub die Fingernägel in ihren Handballen. Ihr Rücken tat vom endlosen Stehen weh, sie hatte blaue Flecke vom betrunkenen Freier letzte Nacht, und sie benötigte dringend etwas Wärmendes im Bauch. Sie brauchte schnell ein paar der verdammten, unumgänglichen Heller! Ihr war zum Weinen zumute, als sie ein weiteres Mal den zerschlissenen Rock neckisch übers Knie hob und dem nächstbesten Lastenträger ein lockendes Lächeln zuwarf.





NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Aldine Marillio, Camilla Lamancha, Midora Sarriette, Roven Winterfächer, Zharia Armbruster

Männliche Namen: Enno Quent, Gyldon Ricotti, Halmar Dolceviani, Livio Jocator, Nicolo Calleano

KONFLIKTVERHALTEN

Die Hafendirne scheut den Kampf, ist für den Notfall aber dennoch auf eine Attacke vorbereitet, denn sie trägt stets einen verborgenen Dolch im Mieder oder im Stiefel.

Im rauen Milieu des Hafens aufgewachsen, weiß sie sich zur Wehr zu setzen, beherrscht sie doch den rauen *Bornländischen Kampfstil*. Ihr bedeutet es nichts, fair zu kämpfen, also kann man sich auf Tritte in die Weichteile vorbereiten. Sollte sie einmal in eine direkte Konfrontation gelangen, so verteidigt sie sich mit Fäusten,

„Ich bin die Bucht, an die einsame Seefahrer bei ihrer Reise denken, nicht ihre eintönigen Weiber zu Hause.“

Fingernägeln und Zähnen. Sie ist sich nicht zu schade, um ihr Leben zu betteln oder ihren Körper anzubieten, wenn es eine Möglichkeit darzustellen scheint, ungeschoren davonzukommen. Die Hafenhure tötet nur aus Notwehr, auch wenn das Morden für Gold keineswegs mit ihrer Moralvorstellung kollidiert.

DARSTELLUNG DER HAFENDIRNE

BEGEGNUNGEN

Anzutreffen ist die Hafenhure bei Tag und Nacht im Hafenviertel von fast einer jeden Stadt, wo sie anbietend nach Freiern Ausschau hält. Man begegnet ihr an den Speichern, am Fischmarkt, der Mole



MU 13 KL 11 IN 14 CH 12 FF 13 GE 13 KO 12 KK 10 SO 3

LeP 27 AuP 29 MR 3 INI 11 WS 6

AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 7

Fausthieb: INI 9+1W6 AT 9 PA 7 TP(A) 1W6 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 10+1W6 AT 9 PA 7 TP(A) 1W6 DK H

Ringen*: INI 11+1W6 AT 9 PA 7 TP (A) 1W6 DK H

Dolch: INI 11+1W6 AT 10 PA 8 TP 1W6+1 DK H

Kleidung: RS 0 BE 0

*) Ringen-AT und Ringen-PA durch *Bornländisch-Stil* verbessert (**WdS 89**)

Seelentier: Hai, Harpyie, Kamel

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt (4), Gutes Gedächtnis, Resistenz gegen Krankheiten, Verbindungen (9) / Goldgier 7, Neid 6, Verpflichtungen (Zuhälter), Vorurteile (Freier) 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Horsareich), Ortskenntnis (Kleinstadt/Stadtteil), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Dolche +5, Fechtwaffen +1, Hiebaffen +1, Infanteriewaffen +1, Raufen +5, Ringen +3, Säbel 0, Wurfmesser 0
Körper: Akrobatik +1, Athletik +4, Klettern +1, Körperbeherrschung +6, Schleichen +4, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +4, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen +4, Taschendiebstahl +3, Zechen +6

Gesellschaft: Betören (Rahjakünste) +8 (+10), Etikette +2, Gassenwissen +8, Menschenkenntnis +9, Sich Verkleiden +4, Überreden +6

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wildnisleben 0

Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Mechanik +1, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Thorwalsch +4, Tulamidy +5, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +2

Handwerk: Boote Fahren +1, Falschspiel +2, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung 0, Kochen +3, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen 0, Schlösser Knacken +1, Schneidern +2, Seefahrt +2

Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 10/9, Fechtwaffen 8/7, Hiebaffen 8/7, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 10/9, Ringen 9/8, Säbel 7/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: billige, dünne Kleidung, versteckter Dolch, billige Schminke, penetrantes Duftwasser, Geldbeutel mit 5 Hellern

Erfahrene Hafendirne: MU 14, KL 11, IN 15, CH 12, FF 13, GE 15, KO 13, KK 10, SO 3, LeP 28, AuP 31, MR 4, INI 12, WS 7; SF: Ausweichen I; Körperbeherrschung +7, Zechen +7, Betören (Rahjakünste) +11 (+13), Gassenwissen +10, Menschenkenntnis +11, Überreden +8

Veteranen-Hafendirne: MU 14, KL 12, IN 16, CH 13, FF 14, GE 16, KO 14, KK 11, SO 4, LeP 30, AuP 32, MR 4, INI 12, WS 7; SF: Ausweichen I; Dolche +7, Körperbeherrschung +8, Zechen +7, Betören (Rahjakünste) +16 (+18), Gassenwissen +13, Menschenkenntnis +12, Überreden +11



BORDELLORGANISATION

Die innerstädtischen Huren arbeiten organisiert in Bordellen, die einen Besitzer, mehrere Eintreiber und eine Leiterin haben. Die Huren am Hafen hingegen sind oftmals lockerer und im Freien beschäftigt. Ihre Kundschaft begleitet sie hinter Häuser, in schmale Gassen, in eine Lagerhalle oder auch in eine der billigen Herbergen. Diese Frauen werden von einem Zuhälter beschützt, der sich um die ernsthafteren Probleme seiner Huren kümmert und der ihnen vielleicht sogar eine kleine Kammer zum Schlafen stellt, auch wenn er natürlich ein gutes Stück, oft die Hälfte, des Einkommens der Frauen einkassiert. Während ein Bordell drei bis mehrere Dutzend Huren beinhaltet, betreut der Hafenzuhälter vielleicht eine, selten bis zu fünf Dirnen.

oder in einer der düftigeren Tavernen. Sie ist vielleicht eines der freizügigen Mädchen, die in der Schenke auf dem Schoß eines rauen Gesellen sitzen oder die einen Helden aufreizend und eindeutig ansprechen, während er vorübergeht. Nach all den Jahren ist ihr das frivole Gebaren in Fleisch in Blut übergegangen, sodass sie sich immer wieder das Haar zurechtmacht, die Lippen öffnet und das Mieder richtet, wenn sie mit einem Herren kommuniziert.

LEBENSUNTERHALT

Nicht wenige dieser Frauen haben einen anderen Beruf gelernt. So können es Fischersfrauen, Wäscherinnen, Seifenherstellerinnen

oder Gerberinnen sein, die es aufgrund von Geldmangel oder einem körperlichen Leiden, welches die Arbeit schwer bis unmöglich machte, dazu getrieben hat, ihren Körper zu vermieten. Die Hure vom Hafen stiehlt, um ihren Unterhalt aufzubessern, wenn sich ihr die Gelegenheit bietet. Mit ihrem Einkommen schafft sie es gerade so zu überleben. Wenn sie Glück hat, gibt es Stammfreier, die ihr ein einigermaßen regelmäßiges Einkommen ermöglichen.

VARIANTEN

Frauen, die sich in den untersten Gesellschaftsschichten feilbieten, weil sie das Gold benötigen, finden sich fast überall. Sie sind als *Wanderhuren* unterwegs und bereisen weite Gebiete oder besuchen Herbergen am Wegesrand. *Trosshuren* begleiten die Versorgungszüge größerer Heere. Sieht man von dem Talent *Betören* ab, kann die Hafenhure auch eine *Durchschnittsfrau* aus einem Elendsviertel verkörpern, eine *Tagelöhnerin*, die sich als Scheuerfrau am Hafen versucht oder selbst eine *Zuhälterin* sein.

„Kann mir so ziemlich jedes Gesicht merken, besonders wenn ich den Rest ohne Stoff dran gesehen habe.“

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Ein verzweifelter Freier wendet sich an die Helden, der von einer Hafenhure erpresst wird. *Camilla Lamancha* ist von *Tsa* gesegnet und hält das vor ihrem Zuhälter geheim, der ihr, wie sie fürchtet, reichlich zusetzen würde, wenn das Geheimnis an seine Ohren dringt. Sie zwingt nun in ihrer Not diverse Freier, die sie als geistesschwach genug einstuft, damit, ihr Gold zu zahlen oder sogar, sie zu heiraten. Ansonsten würde sie ihrem Zuhälter erzählen, sie sei von ihrem Freier brutal behandelt und nicht einmal bezahlt worden. Ihr Zuhälter *Portoros Marillio* gilt im ganzen Hafen als überaus gemeingefährlich und unnachsichtig und das ist, was die meisten der erpressten Männer zum tatsächlichen Zahlen verleitet.

Der theatralisch veranlagte Sohn einer wohlhabenden Familie hat sich auf den ersten Blick in eine Frau verliebt, die er am Tage seiner Heimkehr von einer Reise im lokalen Hafen gesehen hat. Als er sie aber von seinen Dienern suchen lässt, um sich mit ihr zu treffen, stellt sich bei näherem Hinsehen heraus, dass sie ihr Geld als Hure im Hafen verdient. Der festen Überzeugung, dass Liebe sich von solchen Banalitäten nicht aufhalten lasse, gesteht er ihr seine übereifrigen Gefühle und bietet ihr an sie aus der Verzweiflung zu holen und bei sich aufzunehmen. Auch als *Rovena Winterfächer* ihn bittet, seinen Großmut auf ihre Familie auszuweiten sagt er zu. Die Rechnung hat der Traumtänzer allerdings ohne seine Eltern gemacht, die ihn nicht nur umgehend enterben, da die aktuellen Allüren ihres Sohnes kein Einzelfall darstellen, sondern auch noch aller seiner weltlichen Besitztümer berauben und ihn auf die Straße setzen.

DIENTE

Für etwas Geld tut sie nahezu alles. Unter dem Siegel der Verschwiegenheit erzählt sie über ihre Kunden und das Volk im Hafenviertel alles, was sie weiß, auch wenn es sich nur um Gerüchte handelt. Sie lässt auch kleinere Auskünfte etwas kosten, wie den Weg zur nächsten Herberge oder den Namen des beliebtesten Kapitäns, der am meisten Heuer zahlt. Die Dirne weiß, wann welches Schiff ausläuft, welche Kapitäne und Matrosen zu welchen Schiffen gehören und wer mit welchen Gütern handelt.

Dienst	Preis
Ablenkung	1 S – 1 D
Gerüchte	1 K – 1 S
Hurendienste	1H – 3S
Informationen	1 K – 5 S
Vermitteln von Verbindungen	5K – 5 S



esindegeweihte

WIE GEWONNEN, SO ZERRONNEN

Wissen ist makellos und rein, warum sollte es also bei seinen Bewahrern anders sein? Lutisana strich den Stoff ihres grünen und gelben Ornaments noch einmal glatt über den Leib und wandte sich der Tür zu. Wegen des Frischmachens wäre sie sicher ein wenig zu spät beim Frühstück, aber was sein musste, musste eben sein. Und gerade an diesem Tag war es wichtig, dass sie sich von ihrer besten Seite präsentierte.

„Guter Mann, dumme Gedanken hat jeder, aber der Weise verschweigt sie.“

Sie hatte sich mit einem Vertreter der Halle der Antimagie besprochen – einer durch und durch elitären Institution – und war zu einem Gespräch mit der Spektabilität geladen worden. *Nur noch zwei Stunden, dann sitze ich ...*, ihre Gedanken wurden von der scharfen Stimme des Tempelvorstehers gestört, und sie sah irritiert zu dem hochgewachsenen, älteren Herren hinüber, dessen Augen unerfreut blitzten. „Lutisana, ich wollte Euch heute Morgen vor dem Frühstück zum Gespräch über Eure Lehrmethoden bitten, Ihr seid nicht erschienen – ich habe sogar an Eurer Tür geklopft!“, kurz holte der Vorsteher Luft, ehe er bedeutungsschwanger fortfuhr: „Ihr werdet heute den Dienst in der Schule des Waisenhauses versehen. Ihr habt eine halbe Stunde, um dort zu erscheinen! Es steht Mathematik auf dem Lehrplan!“ Lutisanas Magen zog sich zusammen. Diese Tatsache würde bedeuten, dass sie ihre Unterredung nicht würde führen können und

sich stattdessen mit diesen lernunwilligen Kindern herumschlagen musste. Und dann auch noch Mathematik. Sicher beherrschte sie das Zahlenspiel, aber es war ihr zu simpel, es war, als befehle man einem Waffenschmied, ein Pferd zu beschlagen! Lutisana spürte, wie der Zorn ihr die Kehle zuschnürte. „Hoher Lehrmeister, ich wollte eigentlich ...“

Diesmal hallte die Stimme des Tempelvorstehers wie ein Peitschenknall durch den Saal und ließ jedes Gespräch ersterben: „Ihr werdet tun, was man Euch sagt, Lutisana. Wissen muss geteilt werden, und zwar an manchen Orten dringender als an anderen. Ihr werdet die Kinder unterrichten, oder die Spektabilität erhält von mir ein Schreiben über Eure Unfähigkeit, das Wichtige vom Unwichtigen zu trennen und die Empfehlung, Euch niemals auch nur in die Nähe ihrer Hallen zu lassen!“ Lutisana wurde hochroten Kopfes zurückgelassen.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Bella Bergamotte, Cassandra ter Bresefinck, Daphne Languette, Horatiane Ravendoza, Lutisana Jezcaraldo
Männliche Namen: Asandrio Durenald, Cyrill Agricola, Elcarnor Capense, Nepolemo Montazzi, Palamydas Triforika

KONFLIKTVERHALTEN

Als Frau des Geistes wird eine Geweihte der Göttin Hesinde versuchen, einen Streit zu schlichten, noch ehe es zu Gewalttaten kommt. Ist ein Kampf unvermeidbar, wird sie darauf vertrauen, dass ihre Begleiter die Hauptlast des Kampfes tragen und, falls nötig, Liturgien wie den SCHUTZSEGEN oder den HEILUNGSSEGEN sprechen. Wird sie in einen direkten Angriff verwickelt, verteidigt sich die Geweihte mit einer einfach zu handhabenden Waffe wie dem Kampfstab.

DARSTELLUNG DER HESINDEGEWEIHTEN

BEGEGNUNGEN

Die einfachste und auch häufigste Art einer Geweihten der Allwissenden zu begegnen ist der Besuch eines lokalen Tempels. Dort findet sich zu jederzeit eine Priesterin, die bereit ist, sich den Fragen des Besuchers anzunehmen. Da viele dieser Männer und Frauen aber nicht nur Wissen weitergeben wollen, sind sie auch auf den Reichsstraßen anzutreffen.

DIENTE

Da es sich die Hesindekirche zur Aufgabe gemacht hat, Wissen zu sammeln, zu bewahren und zu verbreiten, teilen sie ihre Weisheit ohne Zögern mit den Wissbegierigen.

Dienst	Preis
Anwendung von <i>Wissenstalenten</i>	gratis – 5 S
Informationen	gratis – 5 D
Übersetzung von Schriftstücken	5 H – 10 D
Textinterpretation	gratis – 5 S
Zugang zur Bibliothek des Tempels	gratis
Unterweisung (Sprache/Schrift)	1 S – 5 D
Untersuchung magischer Artefakte	gratis – 5 D
Religiöser oder philosophischer Disput	gratis



DIE BEKANNTESTEN HESINDETEMPEL

Nur im Haupttempel der Hesinde in Kuslik finden abschließende Prüfungen und Weihen zu Geweihten statt. Die fünf größten und bekanntesten Tempel der Mutter der Weisheit sind:

Tempel	Anmerkungen
Hallen der Weisheit	Kuslik, Haupttempel, größte Bibliothek Aventuriens, Sitz der Draconiter, Herausgeber Hesinde-spiegel, Bewahrung von Artefakten
Pentagontempel	Gareth, Sitz <i>Zirkel des Wissens</i> , Katakomben mit über 18.000 Artefakten
Tempel der magischen Schlange	Khunchom, Sternenturm, große Sammlung urtulamidischer Schriftrollen
Schlangentempel	Punin, Statue der Hesinde der Sieben Elemente, hier wurde der Bannfluch über Borbarad gesprochen
Hesindes Tempel des Wissens	Festum, gewaltige Kuppel, große Bibliothek, bedeutender Tempelschatz

„Weisheit heißt nichts anderes als: Ich habe in meinem Leben viele Fehler gemacht, aber daraus gelernt.“



LEBENSUNTERHALT

Die meisten Hesindegeweihten verbringen die Zeit in der Gemeinschaft ihrer Glaubensbrüder und –schwestern, wo sie von der Kirche geschützt und genährt werden, um ihre Aufgaben sorgenfrei erfüllen zu können. Auch außerhalb der Tempel hat der Klerus der Allweisen selten Probleme, sich zu versorgen.

VARIANTEN

Sieht man von ihren Liturgien ab, können die Werte der Hesindegeweihten stellvertretend für *horasische Adlige*, *Philosophieinteressierte* und verschiedene Varianten von *Gelehrten* oder *Lehrer* genutzt werden. Ebenso kann die normale Geweihte der Hesinde weiter spezifiziert werden, etwa als *Mitglied des Draconiterordens*.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

 *Nepolemo Montazzi* war immer stolz auf sein besonders hervorragendes Gedächtnis. Er behielt ganze Gebäudepläne, Gedichtzyklen und einen Gutteil der jüngeren Geschichte des neuen Reiches ohne Schwierigkeiten im Gedächtnis. Seit neuestem aber beginnt der Mann, der eigentlich im besten Alter sein sollte, Dinge zu vergessen. Von Zeit zu Zeit bereitet ihm sogar sein eigener Name Schwierigkeiten. Niemand weiß Rat, wirkt er doch äußerlich völlig gesund. Nicht einmal die verstärkte Arbeit an der frischen Luft in einer Ecke im Kräutergarten des Tempels hilft. Als er schließlich auf dem Weg zum Marktplatz nicht nur seinen Namen, sondern auch noch den Weg zu seinem Heimattempel vergisst, gerät er an die Helden. Die Ursache der



Vergesslichkeit zu ergründen, ist schwieriger. Schuld tragen die Düfte einer exotischen Pflanze, die er vor einigen Wochen in eine Ecke seines geliebten Tempelgeländes verpflanzt hat.

Die Nachricht verbreitet sich wie ein Lauffeuer, dass ein Teil der Tempelbibliothek Opfer der Flammen wurde. Der Tempelvorsteher vermutet Brandstiftung und will jemand Unbeteiligten von außerhalb damit betrauen, dem Anschlag auf das Wissen auf den Grund zu gehen. Im derzeit für die Öffentlichkeit gesperrten großen Saal der Bibliothek, wo neben den Resten einiger Folianten auch die verkohlte Leiche des Bibliothekars zu finden ist, der die Aufsicht über die Bücher führte, erkennen die Helden Hinweise auf den Tathergang: Der verbrannte Körper des *Asandrio Durenald*

weist Dolchverletzungen auf, und den Brandspuren zufolge wurde das Feuer inmitten der Bücher in einem der Regale gelegt. Auffällig ist außerdem die merkwürdige Tatsache, dass die wichtigsten der Bücher nicht an Ort und Stelle sind. Aufgrund von Briefverkehr und widersprüchlichen Aussagen der Zeugen innerhalb der Kirche können die Helden einem Kult auf die Spur kommen, der die Ansicht auf die Spitze treibt, dass wertvolles Wissen nicht verbreitet, sondern von der Kirche unter Verschluss gehalten werden muss. Der Bibliothekar kam hinter das Geheimnis des Kultes und musste deswegen sterben.

„Und die Herrin Hesinde sagte: Sprich nicht lauter, sondern argumentiere klüger.“



MU 10 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 14 **FF** 11 **GE** 11 **KO** 10 **KK** 9 **SO** 8
LeP 25 **AuP** 26 **KaP** 24 **MR** 5 **INI** 9 **WS** 5
AT-Basis 6 **PA-Basis** 7 **FK-Basis** 7 **Ausweichen** 7
Fausthieb: **INI** 7+1W6 **AT** 6 **PA** 5 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 8+1W6 **AT** 6 **PA** 5 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringen: **INI** 9+1W6 **AT** 5 **PA** 5 **TP** speziell **DK** H
Kampfstab: **INI** 10+1W6 **AT** 9 **PA** 7 **TP** 1W6+1 **DK** NS
Dolch: **INI** 9+1W6 **AT** 7 **PA** 6 **TP** 1W6+1 **DK** H

Seelentier: Roter Maran, Schädeleule, Smaragdnatte

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Akademische Ausbildung (Gelehrter), Besonderer Besitz (Wertvolles Buch), Gebildet (3), Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Gutes Gedächtnis / Arroganz 6, Autoritätsgläubig 6, Eitelkeit 6, Moralkodex (Hesindekirche), Neugier 7, Verpflichtungen (Hesindekirche und Tempel)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Horasreich), Liturgiekenntnis (Hesinde) +9, Nandusgefälliges Wissen

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Dolche +1, Fechtwaffen +1, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +1, Raufen +1, Ringen 0, Säbel 0, Stäbe +3, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken 0, Singen +3, Sinnesschärfe +3, Tanzen +1, Zeichnen 0

Gesellschaft: Betören +1, Etikette +6, Gassenwissen +2, Lehren +8, Menschenkenntnis +6, Schriftlicher Ausdruck +7, Überreden +5, Überzeugen +7

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Anatomie +4, Geographie +5, Geschichtswissen +6, Götter/Kulte +12, Magiekunde +10, Mechanik +2, Philosophie +7, Rechnen +8, Rechtskunde +7, Sagen/Legenden +7, Sprachenkunde +5, Staatskunst +4, Sternkunde +5

Sprachen: Muttersprache: Garethi +14, Sprachen Kennen: Bosparano +9, Rogolan +8, Rssah +6, Tulamidy +9, Urtulamidy +7, Zhayad +4, Zyklopäisch +8, Lesen/Schreiben: (Alt-)Imperiale Zeichen +8, Chrmk +5, Kusliker Zeichen +10, Rogolan +7, Tulamidy +8, Urtulamidy +7, Zhayad +3

Handwerk: Alchimie +4, Hauswirtschaft +2, Heilkunde Krankheiten +4, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung 0, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +2, Schneider +1

Liturgien: DIE ZWÖLF SEGnungen, BLICK AN DEN KLAREN HIMMEL, HEILUNGSSEGnen, INITIATION, PROPHEZEIUNG, SCHRIFTUM FERNER LANDE, SICHT AUF MADAS WELT, SPRECHENDE SYMBOLE

Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 7/7, Fechtwaffen 7/7, Hieb Waffen 6/7, Infanteriewaffen 7/7, Raufen 7/7, Ringen 6/7, Säbel 6/7, Stäbe 9/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Dolch, Gänsekiel (10), Halsreif in Schlangenform, Pergamenthülle, Kampfstab, Lederranzen, gelbgrüne Robe, Papier (10), Sandalen, Buch der Schlange, Tinte, Lederbeutel mit 6 Dukaten und 4 Silbertalern

Erfahrener Hesindegeweihter: MU 11, KL 16, IN 14, CH 15, FF 11, GE 11, KO 11, KK 9, SO 8, LeP 26, AuP 14, KaP 28, MR 6, INI 9, WS 6; SF: SCHLANGENSTAB, VERSIEGELTES WISSEN, Liturgiekenntnis (Hesinde) +12; Etikette +7, Lehren +9, Menschenkenntnis +7, Schriftlicher Ausdruck +8, Überzeugen +8, Überreden +8, Geschichtswissen +9, Götter/Kulte +13, Magiekunde +11, Philosophie +8, Rechnen +9, Rechtskunde +8, Sagen/Legenden +8

Veteranen-Hesindegeweihter: MU 12, KL 18, IN 15, CH 16, FF 11, GE 11, KO 11, KK 10, SO 9, LeP 26, AuP 14, KaP 32, MR 6, INI 10, WS 6; SF: ARGELIONS SPIEGEL, SCHLANGENSTAB, VERSIEGELTES WISSEN, Liturgiekenntnis (Hesinde) +15; Etikette +7, Lehren +12, Menschenkenntnis +11, Schriftlicher Ausdruck +12, Überzeugen +13, Überreden +11, Geschichtswissen +14, Götter/Kulte +18, Magiekunde +15, Philosophie +12, Rechnen +13, Rechtskunde +13, Sagen/Legenden +12



ochstapler

PRIMÄRZIEL

Valmir lehnte sich an eine Säule neben eins der gigantischen Blumengestecke und betrachtete den Reigen aus ankommenden Gästen und sich dazwischen durchschlängelnden Dienern mit Tablett. Auch wenn er oft dem Personal gegenüber beiläufig tat, er würde es nie unterschätzen. Freundliche Worte, ein paar Münzen oder auch Rahjanisches konnten Zungen lockern und Fluchtwege offen halten. Und das Personal wusste Dinge. *Wenn einige der feinen Signores hier wüssten, was ihr Personal alles über sie weiß ... ihr würdet alle Eremiten werden.*

Eine Gruppe junger Frauen begrüßte sich kichernd ein Blumengesteck weiter.

„Ihr gestattet, dass ich mich vorstelle?“

Der junge Mann lächelte kurz in ihre Richtung, dann trank er ein Schlückchen Wein aus dem prachtvollen Pokal, den ihm ein Diener angeboten hatte. *Nicht, dass ich hier sein dürfte, wenn es nach euch ginge. Aber dann würde ich nie ein Palazzo von innen sehen. Und da eure Diener mich reingelassen haben, kann meine Verkleidung so schlecht nicht sein. War ja auch nicht billig.*

Er trank noch ein Schlückchen Wein. *Es reicht auf jeden Fall, um mir gepflegt den Bauch vollzuschlagen. Nur dass das heute nicht mein Primärziel ist. Schickes Wort, sollte ich öfter verwenden, damit klinge ich gleich viel hochgeborener.*

Valmir sah erneut zu den jungen Frauen.

Sie kicherten noch immer, sie schienen sich besonders darüber zu amüsieren, dass eine von ihnen offenbar einen Verehrer aus dem Horasorden hatte. Sie schien unangenehm berührt, ihre Freundinnen dagegen waren kurz davor, Wetten abzuschließen, ob er mit ihr den ersten Tanz tanzen würde und ob er sie endlich fragen würde.

Und da sag noch einer, die feinen Herrschaften würden nicht auch gerne wetten. Eine von denen, schließlich ist eine Frau mein Primärziel für heute abend. Das Wort klingt wirklich hochgestochen.

„Ich glaube nicht, dass er mich fragt.“

„Doch, Concetta, bestimmt.“

„Nicht hier vor ...“

„Psst, er kommt.“

Ein geschneigelter Mann in der scharlachroten Kleidung des Horasordens kam auf die Gruppe zu.

Valmir trat einen Schritt zur Seite, damit er auf keinen Fall als Konkurrent wahrgenommen wurde. Sicher, besagte Frau war hübsch und absolut alla moda gekleidet, aber sie hatte drei Freundinnen, die auch alle reizend waren.

Die mit den braunen Locken. Sie wirkt heiter und verspielt, nicht zu verkrampt. Und sie ist auch nicht die Schönste in der Runde, das sorgt immer nur für Ärger. Die etwas Unauffällige ist immer die beste Wahl. Immer. Natürlich wollte der Verehrer den ersten Tanz, zwei Freundinnen kicherten über ihn, die Lockige stand daneben.

Jetzt aber.

Valmir schritt um das Blumengesteck herum auf die Frauengruppe und sein Primärziel für den heutigen Abend zu.

„Signorina, Ihr seht aus, als würdet Ihr einen Mann in diesem Saal suchen, der Euch zum Tanzen auffordert.“



„Namen sind Schall und Rauch. Wollt Ihr wissen, wer ich wirklich bin?“



Sie erröte etwas. „Nun ... im Prinzip erwarte ich jemanden.“
 „Aber er ist nicht hier.“ *Sein Pech.*
 Sie schwieg und zupfte an ihrer Stola herum.
 „Ich kann ein solch graziöses Wesen wie Euch hier nicht einsam stehen lassen. Bitte gestattet mir, mich zu introduzieren: Valacomo ya Falconieri“, nannte er seinen aktuellen Namen und verneigte sich angemessen tief.
 „Das Pläsier ist ganz meinerseits, Signor.“ Sie knickte artig. „Cerina della Novaran.“
 Die ersten Takte der Musik erklangen, ihre Freundinnen huschten in die Saalmitte.
 „Signorina Cerina?“ Mit einer sorgfältig einstudierten Geste wies Valmir auf die Tanzfläche.
 Cerina nickte und reichte ihm ihre Hand.
 Er deutete einen Handkuss an und führte sie galant zum Tanz.
 Valmir konzentrierte sich darauf, Cerina mit jeder Geste zu umschmeicheln, aber wenn die Figur sie trennte, achtete er sehr genau auf seine Umgebung.
 „... kann euch nicht hier einfach so reinlassen, versteht doch. Dies ist nur für geladene Gäste!“ Die Stimme klang verzweifelt und unterwürfig zugleich.
 Valmir blickte sich um und stolperte fast.
 „Das ist egal! Geh Er aus dem Weg!“
 Am Eingang wurde eben unsanft ein Diener beiseitegeschoben und ein Trupp in blau-goldener Kleidung betrat den Saal, angeführt von einer trotz ihrer harten Worte entspannt lächelnden Frau.

„Ein wunderschöner Name für eine wunderschöne Frau.“

MU 12 KL 12 IN 13 CH 13 FF 12 GE 12 KO 11 KK 12 SO 7
LeP 27 AuP 28 MR 3 INI 10 WS 6
AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 8+1W6 AT 8 PA 6 TP(A) 1W6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 9+1W6 AT 8 PA 6 TP(A) 1W6 DK H
Ringen: INI 10+1W6 AT 7 PA 5 TP speziell DK H
Dolch: INI 10+1W6 AT 9 PA 8 TP 1W6+1 DK H
Kleidung: RS 0 BE 0

Seelentier: Chamäleon, Bieber, Zobel

Vor- und Nachteile: Glück, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (25), Zeitgefühl, Zwergennase (5) /Arroganz 7, Feind (8), Neugier 7, Spielsucht 7, Verschwendungssucht 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Horasreich)

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Dolche +4, Fechtwaffen +5, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +1, Raufen +3, Ringen +1, Säbel 0, Wurfmesser +2

Körper: Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +3, Singen 0, Sinnenschärfe +4, Tanzen +4, Taschendiebstahl +5, Zeichnen +4

Gesellschaft: Betören +8, Etikette+ 6, Gassenwissen +7, Menschenkenntnis +9, Sich Verkleiden +7, Überreden +9, Überzeugen +4

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +1, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Geographie +4, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Mechanik +2, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Schätzen +5

Ach du Scheiße, der Adlerorden!

Valmir blieb stehen, aber das hatte längst der ganze Saal bis auf den Gastgeber, der den Rittern vom Adlerorden entgegen ging.

Ich muss hier weg! Sofort! Selbst wenn die nicht hinter mir her sind, sicher ist sicher.

Der Hochstapler sah sich um, sein Primärziel war keine rahjagefällige Eroberung mehr, sondern unauffällige Flucht.

„Die Feier ist beendet!“, verkündete die Anführerin vom Adlerorden laut. „Im Namen des Horas, Signor ya Nerelli, Ihr steht unter Arrest.“ Valmir drückte sich zwischen zwei tuschelnden Edelmännern hindurch und wich nur im letzten Moment einer fülligen alten Dame aus. Da vorne war die Tür.

Ganz entspannt mit den Anderen gehen. Keine Angst zeigen, nicht beeilen.

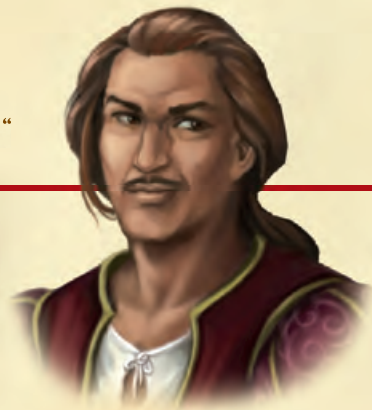
Eine Hand packte ihn am Unterarm.

Er fuhr herum und blickte in Cerinas Gesicht.

„Ihr glaubt, Ihr könntet jetzt einfach so verschwinden und mich hier stehen lassen?“

Für einen Augenblick wusste Valmir zur Abwechslung nicht, was er sagen sollte.

Cerina griff energisch seine Hand. „Kommt, Signor, meine Kutsche wartet.“



Sprachen: Muttersprache: Garethi +11, Sprachen Kennen: Füchsich +6, Tulamidy +7, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +5

Handwerk: Boote Fahren +1, Falschspiel +6, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen 0, Schlösser Knacken +4, Schneider +1, Seefahrt +1

Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 9/9, Fechtwaffen 10/9, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 9/8, Ringen 8/7, Säbel 7/7, Wurfmesser 9

Ausrüstung: aufwendige Kleidung, Dolch, Geldkatze mit 49 Silbertalern

Erfahrener Hochstapler: MU 13, KL 13, IN 14, CH 15, FF 12, GE 12, KO 11, KK 12, SO 7, LeP 30, AuP 30, MR 5, INI 10, WS 6; Selbstbeherrschung +8, Sinnenschärfe +8, Tanzen +8, Taschendiebstahl +9, Zeichnen +7, Betören +13, Etikette+ 11, Gassenwissen +11, Menschenkenntnis +12, Sich Verkleiden +12, Überreden +13

Veteranen-Hochstapler: MU 14, KL 13, IN 16, CH 17, FF 12, GE 12, KO 11, KK 12, SO 7, LeP 32, AuP 32, MR 7, INI 11, WS 6; Selbstbeherrschung +11, Sinnenschärfe +11, Tanzen +11, Taschendiebstahl +12, Zeichnen +10, Betören +17, Etikette+ 14, Gassenwissen +14, Menschenkenntnis +16, Sich Verkleiden +17, Überreden +16



DIENTE

Der Hochstapler denkt zuerst an sich selbst, auch wenn er meistens auf Freiersfüßen wandelt. Für Verliebte kann er den Boten spielen, er gibt gerne den Sekundanten, wenn er nicht kämpfen muss, tröstet Frauen und wird auch sonst alles tun, was seiner aktuellen Rolle entspricht. Außerhalb seiner Rolle kennt der Hochstapler Leute, die Verkleidungsmaterial und andere fragwürdige Gegenstände verkaufen, jemanden eine Weile verstecken oder Dinge ankaufen, ohne nach der Herkunft zu fragen. Gegen eine angemessene Summe und bei erwiesener Vertrauenswürdigkeit vermittelt er diese Kontakte durchaus auch weiter.

Dienst	Preis
Informationen	3 S – 8 S
Verführungskünste	3 S – 10 D
Verkleidungen	5 S – 15 S

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Amene Silaser, Donatella Aarental, Hermia Fosca, Madalena Lorigan, Rosamara Calathor

Männliche Namen: Derian Nomios, Nitor Schwarzenberg, Silem Bocvani, Thuan Grangorer, Valmir Scardoni

KONFLIKTVERHALTEN

Wortgewandtheit ist die übliche Waffe des Hochstaplers, der selten um eine Ausrede verlegen und fast jederzeit bereit ist zu lügen, dass sich die Balken biegen. Je nach Gegenüber wird er derartiges *Überreden* mit seinen *Betörungskünsten* oder einem Bestechungsversuch unterstützen. Wenn er muss, kann er sich mit einer Fechtwaffe durchaus verteidigen, er wird aber lieber die Flucht ergreifen oder seinen Gegner wenigstens mit ausgiebigem Gerede abzulenken suchen. Ehre ist ihm in einem Kampf nicht wichtig, dann zählt nur sein Überleben, wofür er auch aufgeben oder um Gnade bitten würde. Sollte er in einer falschen Rolle gezwungen sein, ein Duell zu fechten, wird er eine Erkrankung vortäuschen und seinen Sekundanten bitten, zu kämpfen.

DARSTELLUNG DES HOCHSTAPLERS

BEGEGNUNGEN

Hochstapler gibt es überall in Aventurien, wobei man sie vorwiegend im Horasreich, den Städten des Mittelreichs und einigen Stadtstaaten des Südens antrifft. Sie sind selten auf dem Land anzutreffen, meistens nur, wenn sie das Gefühl hatten, es sei dringend notwendig, den Wohnort zu wechseln. Allgemein ist der Hochstapler lieber in den Städten unterwegs, dort gibt es genug Leute, die man um ihr Geld erleichtern kann, und im Zweifelsfall auch genug zwielichtige Ecken, um unterzutauchen.

LEBENSUNTERHALT

Eigentlich ist der Hochstapler ein Dieb, der mit Witz und Eloquenz seinen Lebensunterhalt verdient. Er nutzt Titelwahnsinn, Autoritätsgläubigkeit und den Drang nach sozialem Aufstieg durch gute Heiraten aus, um Leute um ihr Vermögen zu erleichtern. Dabei muss es nicht immer Bargeld sein, er weiß auch, wie er Gegenstände zu Geld macht. Und mitunter, wenn die Gelegenheit günstig ist, steckt er auch den einen oder anderen Gegenstand ein, um ihn nachher zu verkaufen.

VARIANTEN

Jeder Hochstapler bevorzugt seine eigenen Rollen, ob Heiratschwindler oder verschollener Enkel. Einige von ihnen sind tatsächlich echte, arme *Schauspieler* oder andere Künstler, *Gaukler*, richtige *Einbrecher* oder sie haben einen Nebenverdienst als *Spieler*, auf der Straße oder spielen eine passende Rolle in noblen Spielhäusern. Der eine oder andere Hochstapler ist auch ein *Phexgeweihter* oder tatsächlich aus einem guten Haus und spielt die Rolle aus Langeweile oder um sich zu verstecken. Auch *Agenten* und *Meuchler* sind mitunter Hochstapler oder werden für solche gehalten.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der Hochstapler hat sich als falscher Edelmann mit der Tochter eines Edelsteinschleifers eingelassen. Eigentlich wollte er ihre üppige Mitgift, aber mit jedem Tag wuchs wirkliche Liebe zwischen dem jungen Paar. Jetzt würde er ihr gerne die Wahrheit sagen, befürchtet aber, ihr das Herz zu brechen. Außerdem wäre ihre Familie nie mit einer solchen Verbindung einverstanden. Vielleicht können die Helden ein gutes Wort bei der Verehrten und ihrer Familie einlegen?

Die Helden werden von einem jungen Cavalliere gebeten, diskret herauszufinden, wer da in seinem Namen Bankwechsel ausstellt, Duellförderungen ausspricht und Frauen umgarnt. Wenn sie den Doppelgänger des Cavallieres schließlich finden, stellen sie fest, dass er den Titel rechtmäßig führt und sie von einem Hochstapler angeworben wurden, der ist allerdings mittlerweile auf der Flucht.

IDENTITÄTEN

Hochstapler müssen immer wieder ihre Identität wechseln und kreieren mitunter regelrechte Rollen, z.B.:

- 👁 Gestrandeter Seefahrer (wahlweise mit oder ohne Schatz)
- 👁 Verschleppter oder geflohener Prinz aus Uthuria
- 👁 Durch Intrige enterbter Baronet
- 👁 Verschollener Verwandter oder Verlobter
- 👁 Arbeitet für eine geheime (eventuell erfundene) Organisation
- 👁 Arbeitet für den Adlerorden, die Connetablia oder eine andere Organisation mit Autorität
- 👁 Wurde als Kind von Feinden der Familie entführt
- 👁 Wurde als Kind vor Feinden der Familie versteckt
- 👁 Hat sein Vermögen und seine Familie im Thronfolgekrieg verloren
- 👁 Hochadliger inkognito
- 👁 Freund von Verwandten in Schwierigkeiten



arawananenführer

SCHUTZ DER KARAWANE!

Abu ibn Perhiman sah über seine Schulter hinweg zu der kleinen Kolonne, die er anführte, während sie in gemächlicher Marschgeschwindigkeit die Zedernstraße entlang zogen. Zwölf zottelige Hochland-Kamele alles in allem kein lohnendes Ziel, aber die Goldbarren in den Gewürzkörben der mittleren drei Tiere machten ihm dennoch Sorgen. Nur drei Menschen wussten überhaupt, was diese Lasttiere trugen und er hatte zusätzlich zu den bewaffneten Kamelführern noch eine kleine Gruppe von Söldnern angeworben, der er in der Karawanserei kurz vor El Trutz begegnet war. Die anderen Händler die sich an der Karawane beteiligten,

„Vertraue auf die Götter, aber binde dein Kamel an.“

hatten die üblichen Dinge geladen. Hirse, Feigen, Tee oder Töpfereien verbargen sich in den geflochtenen Bastkörben, die sich in nichts von denen unterschieden, die den heimlichen, wertvolleren Inhalt beherbergten. Es war nicht davon auszugehen, dass raubendes Gesindel sich überhaupt für sie interessierte. Und doch – es blieb dieses unangenehme Gefühl, ein Prickeln in seinem Nacken, das selbe, das er auch vor einem Sturm spürte, doch der Himmel ließ von einem solchen Unwetter nichts erahnen. Nervös ließ er seine braunen Augen über das karge, mit Winselgras bewachsene Areal der steinigen Umgebung schweifen. Der Raschtulswall erhob sich in der Ferne groß und mächtig zum wolkenlosen, abendlichen Himmel empor, während der Mhanadi in geringer Entfernung im Schein der sinkenden Sonne grünlich schillerte.

Endlich wurde es kühler. Eine Herde Ongalo-Bullen wurde von einem Hirten zum Trinken an das Flusswasser geführt.

Und dann blieb der scharf sondierende Blick des Anführers an der Silhouette eines einzelnen Reiters hängen, der mit einer Dschadra in der Faust regungslos auf der Spitze eines schroffen Hügels der Steppe verharrte.

Die erste Warnung an die Mitreisenden blieb Abu vor Schreck in der Kehle stecken, als der Fremde den Speer anhub und sich die drohende Präsenz weiterer Reiter an seine Seite schob. Aber auch ohne den Ausruf ihres Anführers, waren seine Begleiter auf die Gefahr aufmerksam geworden. Es kam zu einer Unruhe, die in Panik umschlug, als der Trupp der Berittenen die Reiterlanzen senkte und den staubigen Hang hinab auf die Flanke der Karawane zugab. Dem Sohn Perhimans trat Schweiß auf die Stirn. Die wenigen Kameltreiber, die nicht fliehen würden, waren keine besonders guten Kämpfer und was konnte er von fünf schlecht bezahlten Fremden schon erwarten? Mit der Gewissheit, verloren zu sein, befreite er seinen Säbel und sah den Angreifenden entgegen.

Er zählte mindestens ein Dutzend Köpfe und sprach sein letztes Gebet, als in seinem Rücken eine tiefe Stimme zu rufen anhub: „Haltet sie auf! Schützt die Karawane! Wir weichen keinen Schritt! Für Kor!“ Nur einen Wimpernschlag später zischten aus seiner eigenen Richtung zwei Wurfspieße dicht an ihm vorbei und brachten die vordersten Pferde zu Fall. Ihre Reiter unter sich begrabend, bildeten sie eine um sich tretende Barriere für die nachfolgenden Räuber. Den Speeren folgten drei der Goldjäger, die er angeheuert hatte, auf ihren Pferden. Die blanken Klingen in der Hand nutzten sie das Chaos in den Reihen der Feinde und fuhren zwischen sie, um die Reiterlanzen zu unterlaufen und das blutige Werk ihrer Gefährten fortzuführen.

Ein vorsichtiges Lächeln brach sich auf Abus Zügen. Vielleicht war das doch nicht der Tag, an dem er sterben sollte.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Esmeralda bint-el-Buchâre, Kemillja saba Chali-bah, Oymira saba Emiramis, Perizel saba Nazmeya, Shaindel ucht-el-Asab

Männliche Namen: Abu ibn Perhiman, Enmerkar abd-Rastullah, Haschnabah esh-Shahîn, Itobaal ibn-al-Amha, Marwan ibn Deniz

DIE KARAWANSEREI

Um den Handel zwischen den Städten auch durch die Wüste oder Steppe leiten zu können, verlassen sich die allermeisten Karawanen auf häufig benutzte und als sicher bekannte Routen. Dabei sind diese festgelegten Wege nicht zwangsläufig der kürzeste Weg. Im Abstand von etwa 30 bis 40 Meilen wurden sogenannte Karawansereien errichtet, wehrhafte Bauwerke mit ummauertem Innenhof, die genug Platz bieten, um auch größere Handelszüge aufzunehmen. Hinter den Mauern sind die Gefahren der unwirtlichen Wüste abgeschirmt, die Reisenden können neue Vorräte aufzunehmen, sich waschen, ihre Tiere versorgen lassen und nächtigen. Im Untergeschoss finden sich die Ställe für die Lasttiere und kleine Läden, im oberen Teil das Bad, die Küche und die Quartiere für die Gäste.

Platz im Schlafsaal	1 S – 3 S
Doppelzimmer	2 D – 3 D
Einzelzimmer	1 D – 2 D
Tierversorgung	1 D
Badehausnutzung	4 D – 6 D



DIENTSTE

Der Karawanenführer hat sich seine Position an der Spitze der Karawane durch Erfahrung und Fertigkeiten verdient, die er gegen geringes Entgelt auch den Helden zur Verfügung stellt.

Dienst	Preis
Becher Wasser	1 K
Informationen über die Region	gratis – 1 S
Kameljungtier	50 – 70 D
Kamel	70 – 600 D
Übersetzung (Tulamidya-Garethi)	gratis

KONFLIKTVERHALTEN

Es liegt in der Natur der Profession, dass ein Karawanenführer in den allerwenigsten Fällen aus eigenem Antrieb nach Streit sucht. Im Gegenteil ist es gerade seine Aufgabe, den Ärger von der eigenen Kolonne fernzuhalten. Das gilt für Zwist zwischen den Kameltreibern ebenso, wie für Unfrieden von außerhalb. Da die wenigsten Wüstenräuber mit sich reden lassen, ist es im Fall eines Angriffs Aufgabe des Karawanenführers, die Verteidigung zu organisieren und anzuführen.

„Ha! Ihr glaubt, dass es in der Wüste kein Leben gibt? Ich sage Euch etwas. Reisen heißt zu entdecken, dass alle Unrecht mit dem haben, was sie über fremde Länder sagen.“

DARSTELLUNG DES KARAWANENFÜHRERS

BEGEGNUNGEN

Der Karawanenführer ist stets auf Reisen und hat nur selten die Gelegenheit, längere Zeit an ein und demselben Ort zu verweilen. Man begegnet ihm auf den Basaren der tulamidischen Handelsstädte in Begleitung von Kameltreibern, Händlern und Auftraggebern. Weit mehr Zeit verbringt er auf den wenig befestigten Straßen der Handelswege, während er alles Leben in seiner Obhut so sicher wie möglich durch die lebensfeindliche Umgebung geleitet. Eben-

so sind abendliche Begegnungen in den hiesigen Karawansereien möglich, wo er, ob der Sicherheit der schützenden Mauern, den Helden aufgeschlossener begegnen wird als unterwegs.

LEBENSUNTERHALT

Der Weg zum Führer einer Karawane ist geprägt von Erfahrungen, einem gewissen organisatorischen Talent und auch von dem Vermögen mit Mensch und Tier gleichermaßen umzugehen. Söhne von Karawansereibetreibern oder Kamelzüchtern erlernen früh, was nötig ist, um mit den bisweilen störrischen Kamelen umzugehen. Das Einkommen dieses Lebens reicht in der Regel aus, um eine Familie mit dem Nötigsten zu versorgen. Der Rückhalt der Angehörigen ist meist groß, ist dieser Beruf doch bedeutend für das Leben und den Handel der ganzen Region.

VARIANTEN

Die Aufgabe sich um Lastentiere zu kümmern, die Fähigkeit zu reiten und sich zu orientieren teilt der Karawanenführer mit dem *Zureiter*, dem *Kamelsüchter* und ebenso mit einem einfachen *Kameltreiber*. Verlegt man seinen Schwerpunkt auf den Aspekt des Handels, können seine Werte auch einen *Fernhändler* darstellen.





ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der Weg durch die kargen Gebiete Mhanadistans ist nicht nur beschwerlich, sondern auch gefährlich. Die Helden werden als Beschützer in den Kreis des Handelszuges aufgenommen und bekommen neben dem Lohn auch Nahrung und Wasser versprochen. Die ersten zwei Tage verläuft alles nach Plan. Die Karawane kommt voran. Die paar Blasen an den Füßen und kleineren Streitigkeiten stören den Frieden der Reise nicht erheblich. In der Nacht jedoch erliegt der Karawanenführer *Enmerkar abd-Rastullah* dem Biss einer Schlange. Von einer Sekunde auf die andere ist es an den Helden die Waren, Menschen und Lasttiere sicher durch Mhanadistan bis nach Fasar zu bringen. Keine leichte Aufgabe, wie sich herausstellt, als ein Sandsturm schon kurz nach dem Aufbruch Verderben zu bringen droht.

Nachdem auf der üblichen Route bereits drei größere Karawanen verschwunden sind, wird eine vierte unter der Führung von *Haschnabah esh-Shahîn* auf den Weg geschickt, nicht allerdings, ohne ihr eine Gruppe kampferprobter Helden an die Seite zu stellen. Das Ziel ist es herauszufinden, was mit den anderen passiert ist. Die Lieferung besteht daher nur aus Steinen. Am vierten Tag der Reise hat noch immer kein schlimmes Schicksal zugeschlagen, und man rastet in einer Karawanserei, als einer der Helden den undeutlichen Rest eines Blutflecks auf dem Boden bemerkt. Forschen die Helden nach, finden sie heraus, dass die tatsächlichen Besitzer der Unterkunft verschwunden sind. Die Knechte und Mägde, die in der Küche und den Ställen zurückgeblieben sind, wirken eingeschüchtert und geben vor, dass alles in Ordnung sei. Tatsache ist allerdings, dass die Karawanserei von Wüstenräubern eingenommen wurde, die die Anlage nutzen, um im Schutz der Nacht die lohnenswertesten Ziele ohne jede Gegenwehr aufzureiben und die Güter an sich zu bringen.

„Den wahren Geschmack des Wassers erkennt man in der Wüste.“

MU 12 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 12 **FF** 10 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 12 **SO** 4
LeP 30 **AuP** 32 **MR** 4 **INI** 10 **WS** 7
AT-Basis 7 **PA-Basis** 8 **FK-Basis** 7 **Ausweichen** 8
Fausthieb: **INI** 8+1W6 **AT** 8 **PA** 8 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 9+1W6 **AT** 8 **PA** 8 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringen: **INI** 10+1W6 **AT** 7 **PA** 7 **TP** speziell **DK** H
Säbel: **INI** 11+1W6 **AT** 10 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N
Kleidung: **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Ameise, Hirsch, Löwe

Vor- und Nachteile: Besonderer Besitz (erfahrenes Lasttier), Entfernungssinn, Gefahreninstinkt (3), Hitzeresistenz, Innerer Kompass / Aberglaube 5, Goldgier 5, Speisegebote (99 Gesetze), Spielsucht 6, Verpflichtungen (Karawane)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Tulamidenlande), Ortskenntnis (Reisestrecke), Wüstenkundig

Talente:

Kampf: Dolche +4, Hieb Waffen 0, Raufen +4, Ringen +2, Säbel +7, Speere +4, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Reiten +7, Schleichen +1, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +7, Tanzen +1, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +4, Menschenkenntnis +6, Überreden +4

Natur: Fährtensuchen +6, Orientierung +6, Wettervorhersage +6, Wildnisleben +5

Wissen: Brett-/Kartenspiel +1, Geographie +4, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +3, Rechnen +4, Sagen/Legenden +5, Schätzen +2, Tierkunde +3



Sprachen: Muttersprache: Tulamidya +12, Sprachen Kennen: Garethi +12, Lesen/Schreiben: Tulamidya +5

Handwerk: Abrichten +2, Ackerbau +1, Fahrzeug Lenken +1, Handel +3, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +1, Viehzucht +2

Kampfwerte: Dolche 9/10, Hieb Waffen 7/8, Raufen 9/10, Ringen 8/9, Säbel 10/12, Speere 9/10, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Robuste und wetterfeste Kleidung, Säbel, Schlafsack, Feuerstein und Zunder, Lederrucksack, Mantel, feste Stiefel, Feldflasche, kleines Zelt, Tuchbeutel mit 8 Zechinen

Erfahrener Karawanenführer: **MU** 14, **KL** 13, **IN** 15, **CH** 13, **FF** 10, **GE** 13, **KO** 15, **KK** 12, **SO** 5, **LeP** 31, **AuP** 34, **MR** 4, **INI** 11, **WS** 8; **Säbel** +9, **Reiten** +10, **Selbstbeherrschung** +7, **Sinnenschärfe** +9, **Menschenkenntnis** +7, **Fährtensuchen** +7, **Orientierung** +9, **Wettervorhersage** +7, **Wildnisleben** +8

Veteranen-Karawanenführer: **MU** 15, **KL** 13, **IN** 17, **CH** 15, **FF** 11, **GE** 13, **KO** 16, **KK** 13, **SO** 5, **LeP** 33, **AuP** 35, **MR** 5, **INI** 12, **WS** 8; **Säbel** +11, **Reiten** +13, **Selbstbeherrschung** +9, **Sinnenschärfe** +11, **Menschenkenntnis** +11, **Fährtensuchen** +13, **Orientierung** +12, **Wettervorhersage** +12, **Wildnisleben** +13



atzenhexe

VERDAMMTES GEBIMMEL

Shabra streckte ihre Glieder ausgiebig, nachdem ein lautes Geräusch sich in ihre Wahrnehmung gedrängt und sie aus dem Traum gerissen hatte. Das großzügig bemessene Bett unter ihr war mit bequemen Kissen ausgestattet und vor allen Dingen weiterhin überaus verlockend.

Ich bin nicht da ... Wer auch immer da steht, ich bin nicht da.

Noch einmal ertönte das deutliche, nicht zu überhörende Geräusch – die Glocke an ihrer Tür wurde geläutet. Ungnädig und träge ließ sie ihren Schlafzimmerblick zum Rundbogenfenster schweifen, von wo aus leise das ewig währende Grillengezirpe der Singenden Gärten von Palmyramis drang.

Wer auch immer dort unten stand und Einlass begehrte – er war unerwünscht. Langsam glitt ihr eigensinniger Blick hinüber zu Yashra, die sich ebenso wenig wie sie selbst von ihrer Schlafstatt erhoben hatte. Der Schwanz der eleganten Katze bewegte sich in dezenter Gereiztheit hin und her, ehe sie sich räkelte und dabei die Krallen ausfuhr, das Samtkissen mit beherzten Tatzbewegungen zu durchlöchern.

„Triff mich heute Abend im Park der Lichter. Yashra und ich werden dort sein! Zumindest wenn uns später noch der Sinn danach steht.“

Was meinst du, sollen wir gnadenvoll sein und denjenigen erlösen, der hergekommen ist, um uns so früh zu ärgern? Wie zur Antwort ließ die Katze bei einem ausgedehnten Gähnen ihre blitzenden Zähne sehen.

Ein drittes Mal ertönte das störende Geräusch im Erdgeschoss. Die junge Frau hatte nicht wenig Lust die verdammte Bimmelei dadurch zu beenden, dass sie die Glocke einfach aus ihrer Halterung riss und dem Störenfried an den Kopf warf.

Seufzend erhob sie sich mit der halbherzigen Ahnung, dass ein derart aufdringlicher Besucher sie mit keiner nutzlosen Banalität belästigen wollte und dass es ganz sicher kein Glück brachte, eine wichtige Nachricht aufgrund von morgendlicher Faulheit zu verpassen. Wer auch immer die Muße hatte, dreimal nacheinander bei ihr zu läuten, der hätte auch die Geduld, noch ein wenig länger zu warten. Während die Aranierkatze sich aus ihren Kissen erhob und ihr rotgetigertes Fell mit emsiger Zunge zu putzen begann, erfrischte sich ihre Vertrautenhexe mit einem Schluck kühlen Wasser und trug vor ihrem Bronzespiegel ihre Schminke auf – vorrangig eine Mixtur aus Reispuder und gemahlenem Kalk, der ihre Haut hell wie Alabaster würde erscheinen lassen. Es folgte eine geübte dunkle Umrandung ihrer Augen mit Kohlestaub. *Keinesfalls werde ich an die Tür gehen, ehe ich nicht meine morgendlichen Rituale erfüllt habe!*





Wieder krachte der Schlägel der vermaledeiten Glocke gegen den Klangkörper.

Kurz darauf befand sie sich fertig angezogen, geschminkt und mit ihrem Vertrautentier auf dem Arm vor ihrer Haustür und stand unter der Wirkung von Satuarias Herrlichkeit. Als sie dem kleinen, bunten Grüppchen den bisher verwehrtten Eingang öffnete, ließ sie allen Ärger über die Störung in die heißblütige Arroganz ihrer Stimme fließen: „Ich hoffe Ihr habt einen triftigen Grund, mich derart zu belästigen!“

*„Warum ich mich verspätet habe? Nur Hunde
trotten sofort herbei, wenn man sie ruft.“*



MU 11 KL 12 IN 14 CH 14 FF 11 GE 10 KO 11 KK 11 SO 8

LeP 27 AuP 26 AsP 34 MR 5 INI 9 WS 6

AT-Basis 6 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 6*

Fausthieb: INI 7+1W6 AT 7 PA 6 TP(A) 1W6 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 8+1W6 AT 7 PA 6 TP(A) 1W6 DK H

Ringen: INI 9+1W6 AT 7 PA 6 TP speziell DK H

Dolch: INI 9+1W6 AT 8 PA 7 TP 1W6+1 DK H

Kleidung: RS 0 BE 0

**) Wegen behäbig nur 6*

Seelentier: wahlweise eine der bei **Vertraute Katzen** aufgeführte Katzenart

Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration I, Astralmacht (1), Gut Aussehend, Magiegespür, Verbindungen (12), Verhüllte Aura, Vollzauberer / Aberglaube 7, Arroganz 5, Behäbig, Brünstigkeit 6, Eitelkeit 5, Rachsucht 9, Verpflichtungen (Hexenzirkel)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Aranien), Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt), Große Meditation, Ritualkenntnis (Hexe) +6

Talente:

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen 0, Raufen +3, Ringen +3, Säbel +2, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Fliegen +5, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +1, Schleichen +4, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +3, Singen 0, Sinnenschärfe +2, Tanzen +6, Zehen 0

Gesellschaft: Betören +5, Etikette +4, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +6, Sich Verkleiden +4, Überreden +7

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Brett-/Kartenspiel +1, Götter/Kulte +3, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +4, Rechnen +3, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +5, Schätzen +3, Sternkunde +3, Tierkunde +4

Sprachen: Muttersprache: Tulamidya +13, Sprachen Kennen: Garethi +10, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +5, Tulamidya +6

Handwerk: Abrichten +4, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Kochen +3, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +3, Webkunst +4

Rituale: Hexensalbe, Vertrautenbindung

Zauber: BANNBALADIN +6, BLICK IN DIE GEDANKEN +3, EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN +2, EINFLUSS BANNEN +3, GROSSE GIER +9, HARMLOSE GESTALT +8, HEXENBLICK

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Halimah Talisuni, Lailinde Nafura, Madaneh Nahalsunyara, Satiadne Sab'el-Ashtanim, Shabra Brettschneider

Männliche Namen: Feyhach ay Beni Habled, Gulshev ay Yiyila, Melahath ben Khorim, Rafid ibn Karmal ibn Manzur, Umran al'Fessir ibn Najara

+2, HEXENKNOTEN +3, HEXENKRALLEN +4, HEXENSPEICHEL +2, KATZENAUGEN +6, KRÄHENRUF +3, LEVTHANS FEUER +8, RADAU +2, RESPONDAMI +3, SATUARIAS HERRLICHKEIT +7, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT +6, SPINNENLAUF +5, ZAUBERZWANG +6

Kampfwerte: Dolche 8/8, Hieb Waffen 6/7, Raufen 8/8, Ringen 8/8, Säbel 8/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: verzierter Holzbocker, Dolch, Geldbeutel, einfacher Holzbecher, einfacher Holzlöffel, Kerze, städtische palmyrische Kleidung, Kupferkessel, Nadel und Garn (Sortiment), Trinkflasche, Tuchbeutel, Geldkatze mit 64 Schekel (aranische Silbertaler)

Erfahrene Katzenhexe: MU 12, KL 13, IN 16, CH 15, FF 12, GE 12, KO 11, KK 11, SO 8, LeP 27, AuP 28, AsP 36, MR 5, INI 10, WS 6; SF: Ritualkenntnis (Hexe) +10, verschiedene Hexenflüche (z.B. Mit Blindheit schlagen, Zunge lähmen); BANNBALADIN +7, GROSSE GIER +11, HARMLOSE GESTALT +10, HEXENKRALLEN +5, HEXENSPEICHEL +4, KATZENAUGEN +7, LEVTHANS FEUER +10, SATUARIAS HERRLICHKEIT +8, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT +7, SPINNENLAUF +7, ZAUBERZWANG +8; Fliegen +7, Tanzen +7, Betören +7, Etikette +4, Menschenkenntnis +10, Überreden +9, Magiekunde +7, Pflanzenkunde +5, Sagen/Legenden +7, Tierkunde +5

Veteranen-Katzenhexe: MU 13, KL 14, IN 18, CH 16, FF 12, GE 13, KO 12, KK 11, SO 9, LeP 28, AuP 29, AsP 38, MR 6, INI 11, WS 6; SF: Ritualkenntnis (Hexe) +14, verschiedene Hexenflüche (z.B. Mit Blindheit schlagen, Zunge lähmen); BANNBALADIN +9, GROSSE GIER +13, HARMLOSE GESTALT +11, HEXENKRALLEN +11, HEXENSPEICHEL +11, KATZENAUGEN +8, LEVTHANS FEUER +13, SATUARIAS HERRLICHKEIT +9, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT +8, SPINNENLAUF +11, ZAUBERZWANG +12; Fliegen +9, Tanzen +11, Betören +12, Etikette +12, Menschenkenntnis +14, Überreden +11, Magiekunde +9, Pflanzenkunde +7, Sagen/Legenden +11, Tierkunde +10



KONFLIKTVERHALTEN

Ist sie ohnehin wütend oder gereizt, wird die Hexe einen raschen, temperamentvollen Gegenangriff mittels RADAU, dem KRÄHENRUF oder notfalls mit HEXENKRALLEN führen, speziell in ihrer Heimatregion, in der sie ganz offen ihre Identität nach außen zeigen kann. Andere, bevorzugte Arten der Manipulation eines potentiellen Gegners stellen diverse *Beeinflussungszauber* dar, die im Wertekasten aufgeführt sind.

DARSTELLUNG DER KATZENHEXE

BEGEGNUNGEN

Keine Katzenhexe ist wie die andere, und so vielfältig ihre eigensinnigen Gemüter sind, so unterschiedlich kann der Ort sein, sie zu treffen. Manche verbringen ihre Zeit mit Müßiggang oder besuchen ihre Freundinnen aus der gehobeneren Gesellschaftsschicht. Arbeit ist nichts für sie. Erst, wenn die Dunkelheit die Gassen einhüllt, schüttelt sie bei Laune ihre Bequemlichkeit ab und lässt sich in das beschauliche Nachtleben Palmyrabads sinken.

LEBENSUNTERHALT

Je nach Interesse und Talent wenden sich einzelne Hexen gänzlich unterschiedlichen Beschäftigungen zu, wenn ihnen der Sinn danach steht und sie danach trachten ihr Vermögen zu mehren. Für andere Hexen kommt die Familie auf, gerade wenn es sich um geschäftige und begüterte Verwandte handelt.

VARIANTEN

Die Katzenhexe aus wohlhabender Familie kann sich unterschiedlichsten Neigungen hingeben, sodass sie sowohl ein *Mitglied der herrschenden Schicht*, als auch eine *Politikerin*, *Spitzelin*, *Beraterin* oder sogar leidenschaftliche *Tänzerin* sein kann. Die gesetzten Werte lassen sich auf vielfältige Individuen übertragen. Sogar das verkörpern einer *Wesirin* am Hof ist denkbar.

DIENTSTE

Katzenhexen handeln aus dem Gefühl heraus und können auch bereit sein, einem völlig Fremden unentgeltlich zu helfen, wenn sie gut gelaunt sind.

Dienst	Preis
Gerüchte	gratis – 1 D
Helfender Zauber	gratis oder gar nicht
Hexenspeichel (Heilung)	gratis – 1 D
Informationen	gratis – 5 D
Katzenfutter (Wochenration)	gratis – 5 S
Kontakte spielen lassen	gratis – 10 D
Schäferstündchen	gratis (attraktiver Held) oder gar nicht
Tanzdarbietung	gratis – 10 D

VERTRAUTE KATZEN

Die Vertrautentiere der Katzenhexen entsprechen in der Regel dem jeweiligen Seelentier der Frau.

Art	Verbreitung	Optik	Wesen
Al'Anfener Katze	Süd-aventurien	blaue Augen, Fell silbergrau bis blau	arrogant, dekadent, verspielt
Aranierkatze	Aranien	seidig, rotgetigert	verwöhnt, eitel, klug
Cha ay Zhamorrah/Urkatze	Süd-aventurien	hochbeinig, gelbgetigert	klug, bedacht, weise
Firunsbärchen/Burgenkatze	Bornland	weißes dickes Fell und Bernsteinäugen	träge, genügsam, naiv
Hexenkatze/Aveskatze	Nord-/Mittel-aventurien	schwarzes/blaueschwarzes Fell	verspielt, launisch, aufmerksam
Scheunenkatze/gemeine Katze	Nord-/Mittel-aventurien	alle Farben	verspielt, gierig, genügsam
Wildkatze	überall (außer Maraskan)	gelbgrau-getigert	einzelgängerisch, unabhängig

„Wage es nicht, mich so anzuknurren ...
oder ich fauche nicht nur zurück.“

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ Eigentlich war das anschmiegsame Kätzchen, das sich in das Zimmer der Helden geschlichen hatte, ja ganz niedlich. Aber mit der Zeit wurde sein Verhalten ungewöhnlicher. Es fing damit an, dass das Tier laut miaute, dann stand es ständig an der Tür, ging aber nicht hinaus, wenn ein Gruppenmitglied sie ihr geöffnet hatte, und schließlich verbiss (oder verkrallte) sie sich in das Hosenbein eines Helden und begann daran zu ziehen. Wenn die Gruppe dem Vierbeiner in die Nacht hinaus folgt, wird sie feststellen, dass die kleine *Caramia* nicht irgendein Stubentiger ist. Als Vertrautentier der Hexe *Lailinde Nafura* versucht sie die Helden dazu zu bewegen, ihr zu folgen. Denn die wurde von ihrer Mutter – ebenfalls eine Katzenhexe, nur sehr viel erfahrener – zur eigenen Sicherheit eingesperrt, ganz gegen ihren Willen. Als Züchtigungsmaßnahme der eigenen Tochter, die sich mit einem jungen Herren nach dem anderen einlässt und der Familie schlaflose Nächte bereitet.

☞ *Madaneh Nahalsunyara* verhält sich seit geraumer Zeit seltsam. Sie wandert nachts durch die Straßen, schleicht um Ecken, reibt ihren Kopf an Passanten, verlässt tagsüber kaum das Haus und reagiert auch nicht auf Klopfen an der Tür. Wird sie angesprochen, gibt sie nur seltsame Laute von sich. Ob die Gute verrückt geworden ist, will ihr Vater wissen, der mit dem Gedanken spielt, die Noioniten einen Blick auf seinen Spross werfen zu lassen. Spätestens wenn die tatsächlich eintreffen und versuchen die offensichtlich Wahnsinnige einzufangen, kratzt sie und windet sich wie ein Tier. In ihrem Zimmer findet sich auch eine kleine Katze, die fast beschämt versucht Blicken auszuweichen. Ob die Hexe will oder nicht – sie braucht Hilfe, denn nachdem ein eigentlich unkompliziertes Ritual zur Stärkung der Bindung an ihr Vertrautentier schief gegangen ist, haben die beiden die Körper getauscht.



orgeweiheter

KNIEFALL

„Wagt es nicht, je wieder auch nur einen Zeh in dieses Haus zu setzen!“

Ghorishinnah würdigte den keifenden Haushofmeister keines Blickes und verließ den Palast mit festen Schritten.

„Manierenloser Flegel! Man sollte Euch auspeitschen lassen! Auswurf einer Khoramsbestie!“, schimpfte der Eunuch noch hinter ihm her.

„Hör auf zu jammern, ein bisschen Schmerz hat noch niemanden umgebracht.“

Ein Lächeln glitt über die sonst so harten Züge des Korgeweihten. Das hatte er sich schon lange nicht mehr anhören müssen. Zuletzt mit Fünfzehn, als er noch der Jüngste im Söldnerlager gewesen war. Und jetzt, weil er sich nicht vor diesem mhanadischen Fürsten auf den Bauch werfen wollte. Sollte dieser fette Sesselfurzer doch zusehen, dass er jemand anderen bekam, der sein Duell für ihn ausfocht. Auf Ghorishinnahs Dienste würde er verzichten müssen. Ein Diener des Drachensohnes warf sich vor niemandem auf den Bauch.

Der Korgeweichte lenkte seine Schritte zu der kleinen Karawanserei des Ortes, ließ sich im Innenhof im Schatten nieder und bestellte beim Wirt eine Schale Ziegenmilch. Eigentlich hatte er Lust auf Reiswein, aber er hatte geschworen, nie wieder einen Tropfen Alkohol zu trinken. Und er hielt sein Wort.

Während er missmutig die Milch in der Schale betrachtete, ließ der Geweihte seine Gedanken wandern. Er hätte das Gold für das Duell brauchen können. Und der Fürst konnte es nicht selbst führen, dafür war er eindeutig zu fett. Aber von einem Priester, gleich welchen Gottes, einen Bauchwurf zu verlangen, war eine Beleidigung. Und er war kein Söldner mehr, der alles mit sich machen lassen musste, um einen Auftrag zu bekommen.

Ein leises Räuspern schreckte ihn auf.

Der Wirt stand neben ihm, dazu einige Dorfbewohner, die verlegen ihre Hände kneteten und nicht wussten, wo sie hinsehen sollten.

Das war der Nachteil daran, im Dienste Kors zu streiten. Man wurde respektiert, aber man wurde auch gefürchtet.

„Ja?“

„Großmächtiger Effendi, verzeiht diesem Sohn der Dreistigkeit, dass er Eure wohlverdiente Ruhe stört, doch wir Söhne und Töchter der Feigheit wissen uns in unserer Furcht keinen anderen Rat als einen so wichtigen Mann wie Euch, möge Euer Ruhm unsterblich sein, mit unseren Sorgen zu belästigen.“

„Berichtet von euren Sorgen.“

Der Wirt setzte zu langatmigem Dank an, doch Ghorishinnah unterbrach ihn mit einem auffordernden Blick.

„Ein fürchterliches Untier! Ein Rest des Großen Schwarms! Eine riesige Heuschrecke, groß wie ein Haus! Perishan hier, die Tochter der Unerschrockenheit, hat es gesehen, als sie die Ziegen hütete.“ Er schob ein halbwüchsiges Mädchen nach vorne, das unsicher von einem nackten Fuß auf den anderen trat.

Eine Chimäre! Selbst wenn die Heuschrecke nur halb so groß war, bedrohte sie die kampfunerfahrenen Bauern und Hirten. Und die Wachen des Fürsten.

„Perishan, kannst du mir die Stelle zeigen, wo du das Untier gesehen hast?“ Er stellte die Schale mit der Milch zur Seite.

Das Mädchen nickte eifrig.

„Ich werde mich darum kümmern.“ Er würde die Riesenheuschrecke töten. Das würde einen Guten Kampf geben, einen, der Kor gefiel. Danach würde er von dem fetten Fürsten eine Belohnung fordern, auch wenn es sowieso seine Pflicht war, den Wesen der Niederhöhlen entgegen zutreten.

Unter den bewundernden Blicken und Dankesbezeugungen der Dörfler kniete sich Ghorishinnah auf den Boden, schloss die Augen und legte die Hände an die Klingen seines Speies. Dies war die einzige Situation, in der er je freiwillig kniete: vor seinem Gott.

„Kor, donnernder Himmelsreiter, geboren aus Sturm, Feuer und Blut, sieh mich an ...“

WAS VERLANGT DER KORGeweichte, WENN ...

... er eine Waffe segnen soll: ein passendes Opfertier, einen Beweis der Würdigkeit des Waffenträgers, bei der Segnung etwas von dessen Blut

... er einen Vertrag vermittelt: den neunten Teil des Vertragswertes

... er einen Vertrag mit einem Eid besiegeln soll: den neunten Teil des Vertragswertes, ein passendes Opfertier, beim Eid etwas Blut der Vertragsparteien

... er jemandem etwas beibringen soll: einen Beweis der Würdigkeit des Schülers

Passende Opfertiere sind solche, die sich wehren können, Khoramsbestien, Steinböcke, Krokodile, Raubkatzen, zur Not geht auch ein Hund.

Ein Beweis für die Würdigkeit ist oft ein Kampf gegen den Geweihten selbst, bewaffnet oder mit Fäusten, kann aber auch darin bestehen, in ein Skorpionnest zu greifen oder sich seinen Ängsten zu stellen. Es geht dabei nicht unbedingt darum, zu gewinnen, sondern sich und seine Schwächen zu überwinden und Kor die eigene Stärke zu beweisen.



DIENTE

Korgeweihete segnen Verträge zwischen Auftraggebern und Söldnern und verhandeln diese eventuell auch. Sie kämpfen mitunter für Sold, wobei sie ebenso teure wie spektakuläre Einzelkämpfer sind.

Üblicherweise kennen sie die meisten Kämpfer in der Stadt ihres Tempels, wissen entsprechende Gerüchte und können Söldner, Auftraggeber für diese oder Lehrer vermitteln. Dafür nehmen sie einen Anteil am Sold, sollte ein Vertrag zustande kommen, üblicherweise den neunten Teil. Allgemeine Informationen erteilen sie üblicherweise kostenlos. Für korggefällige Kämpfer, die sich als würdig erweisen, fungieren sie mitunter auch selbst als Lehrer.

Geht es gegen Dämonen oder Paktierer, sind sie oft auch ohne Bezahlung bereit, mit Rat und Arm zu helfen.

Dienst	Preis
Kleine Segnungen	1 D – 3 D
Leibwache	7 D pro Tag
Söldnerdienste	5 D+

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Famera, Ghoribeth, Koriane, Korischa, Manticora

Männliche Namen: Ghorishinnah, Koriayad, Korrik, Mantrikon, Zarajan

KONFLIKTVERHALTEN

Korgeweihete sind Leute der Tat, weniger des Wortes. Sie treten ihren Gegnern offen im Nahkampf entgegen. Einen offensichtlich unterlegenen Feind holen sie mit *Niederwerfen* von den Füßen, um ihm anschließend einen Vortrag zu halten, ihn auszulachen oder über's Knie zu legen. Mit einem ebenbürtigen Gegner spielen sie gerne, um ihrem Gott ihre eigenen Fähigkeiten zu zeigen.

Gegen übermächtige oder gar dämonische Gegner bevorzugen sie einen möglichst effektiven Kampfstil, wobei sie im Zweifelsfall wenig Rücksicht auf ihr eigenes Leben nehmen.

Sollten sie zu unterliegen drohen, sind sie bereit, bis zum Tod zu kämpfen. Der taktische Rückzug gehört nicht zu ihren Stärken, wird aber in Betracht gezogen, wenn auch oft nur, um später besser vorbereitet wieder zu kommen.

Auch mit anderen Waffen als dem rituellen, neunblättrigen Speiß oder mit den Fäusten sind die meisten von ihnen fähige Kämpfer. Korgeweihete jammern nicht um Gnade und selten vor Schmerzen.

DARSTELLUNG DES KORGEGEWEIHTEN

BEGEGNUNGEN

Korgeweiheten begegnet man nur selten, da es nur wenige von ihnen gibt. In einigen südlichen Städten gibt es Tempel des Drachensohns, doch außerhalb begleiten sie meistens Feldzüge als Anführer oder Berater, besuchen historische Schlachtfelder, sind auf einem persönlichen Kriegszug gegen anspruchsvolle Gegner oder Niederhölisches.

„Das Beispiel Ghorios lehrt uns, dass Verträge heilig sind.“





LEBENSUNTERHALT

Anders als die meisten anderen Geweihten werden Korgeweihte nicht immer von ihrer Kirche versorgt, sondern verdienen einen Teil ihres Lebensunterhaltes als Kämpfer oder Lehrer für Kämpfer.

VARIANTEN

In Al'Anfa gibt es Korgeweihte, die sich vorwiegend um die Gladiatoren kümmern, ihnen Fairness predigen und für ihr Seelenheil da sind, jedoch ohne selbst in der Arena zu kämpfen.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ Eine schreckliche Bestie, eine Chimäre, die halb aus Schlange, halb aus Sandwolf besteht, wurde gesichtet, die Dörfer verwüstet und Vieh und Menschen frisst. Der Korgeweihte *Mantrikon* ist auf

*„Du hast dein Leben verwirkt. Möge dein Blut
Kors Zorn lindern.“*



MU 14 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 11 **FF** 10 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 13 **SO** 8
LeP 33 **AuP** 36 **KaP** 12 **MR** 6 **INI** 11 **WS** 7
AT-Basis 8 **PA-Basis** 8 **FK-Basis** 7 **Ausweichen** 8
Fausthieb: **INI** 4+1W6 **AT** 8 **PA** 5 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 6+1W6 **AT** 8 **PA** 5 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Ring: **INI** 6+1W6 **AT** 8 **PA** 5 **TP** speziell **DK** H
Korspieß: **INI** 7+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 2W6+2 **DK** S
Khunchomer: **INI** 6+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6+4 **DK** N
Leichte Platte mit Plattenzeug: **RS** 6 **BE** 5

Seelentier: Panther, Hai, Alligator

Vor- und Nachteile: Begabung für Infanteriewaffen und Speere, Veteran / Arroganz 6, Feind (8), Goldgier 6, Jähzorn 6, Moralkodex (Korkirche), Speisegebote (nur Fleisch), Unansehnlich, Verpflichtungen (Korkirche)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Kulturkunde (Tulamidenlande), Liturgiekenntnis (Kor) +3, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd, Halbarm), Rüstungsgewöhnung II, Schnellziehen, Sturmangriff, Wuchtschlag, Spätweihe (nicht-alveranische Gottheit)

Talente:

Kampf: Dolche +5, Hiebwaren 0, Infanteriewaffen (Korspieß) +8 (+10), Raufen +5, Ringen +5, Säbel +7, Speere +7, Wurfmesser 0, Wurfspere +3

Körper: Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +10, Schleichen +3, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +10, Sich Verstecken +2, Singen 0, Sinnenschärfe +3, Tanzen +1, Taschendiebstahl +1, Zeichnen +3

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +8, Sich Verkleiden +1, Überreden +3, Überzeugen +1

Natur: Fährtensuchen +2, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +3

der Suche nach entschlossenen Mitstreitern, um die Kreatur zu finden und zu töten. Er würde sich dem Wesen alleine stellen, doch hat Mantrikon leider Angst vor Schlangen – was er jedoch nie zugeben würde.

☞ Eine alte Frau bittet die Helden, ihr einziges, verbliebenes Kind zu finden, eine Tochter, die von Sklavenjägern gefangen wurde. Die Helden finden sie in der Arena von Al'Anfa, wo sie der Korgeweihte *Zarajan* unter seine Fittiche genommen hat. Er sieht in der jungen Frau großes Potential als Kämpferin und vielleicht eines Tages auch Geweihte. Die Helden müssen sich also nicht nur mit dem Besitzer der jungen Frau, sondern auch mit dem Geweihten herumschlagen.

Wissen: Brett-/Kartenspiel +3, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +8, Heraldik +3, Kriegskunst +9, Rechnen +3, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +5, Schätzen +4, Tierkunde +2

Sprachen: Muttersprache: Tulamidy +12, Sprachen Kennen: Garethi +12, Lesen/Schreiben: Tulamidy +5

Handwerk: Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +3, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +2

Liturgien: EIDSEGEN, GRABSEGEN, MÄRTYRERSEGEN, NEUN STREICHE IN EINEM, OBJEKTSEGEN, SCHUTZSEGEN, SPEISESEGEN, TRANKSEGEN

Kampfwerte: Dolche 11/10, Hiebwaren 8/8, Infanteriewaffen (Korspieß) 13/11 (14/12), Raufen 11/10, Ringen 11/10, Säbel 12/11, Speere 12/11, Wurfmesser 7, Wurfspere 10

Ausrüstung: leichte Platte und Plattenzeug, Korspieß, Khunchomer, Geldbeutel mit 64 Silbertalern

Erfahrener Korgeweihter: MU 16, KL 12, IN 13, CH 11, FF 10, GE 14, KO 14, KK 14, SO 9, LeP 36, AuP 39, KaP 18, MR 8, INI 12, WS 7; SF: Liturgiekenntnis (Kor) +7, Ausfall, Gegenhalten, Meisterparade, Sturmangriff, Infanteriewaffen (Korspieß) +12 (+14), Säbel +11, Körperbeherrschung +14, Selbstbeherrschung +14, Sinnenschärfe +7, Kriegskunst +13

Veteranen-Korgeweihter: MU 17, KL 12, IN 13, CH 11, FF 10, GE 14, KO 16, KK 16, SO 10, LeP 41, AuP 43, KaP 24, MR 10, INI 12, WS 8; SF: Liturgiekenntnis (Kor) +11, Ausfall, Gegenhalten, Hammerschlag, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung III, Sturmangriff, Waffenmeister (Korspieß), Windmühle, Infanteriewaffen (Korspieß) +12 (+14), Säbel +11, Körperbeherrschung +14, Selbstbeherrschung +14, Sinnenschärfe +7, Kriegskunst +13



Krieger

EIN KLEINER AUSFLUG

Der Kiesstrand knirschte unter Pereneikes festen Tritten, längst hörte er Geromodos keuchenden Atem nicht mehr direkt hinter sich. Der Krieger sprang über einen Stein, der auf dem Strand lag, blieb stehen und drehte sich um.

Geromodo war immer noch hinter ihm, langsamer zwar und schwitzend, aber offenbar nicht bereit aufzugeben.

Pereneikes winkte ihm lachend, er solle sich beeilen. Festländer waren schon seltsame Menschen, auf einige Dinge schienen sie wenig Wert zu legen. Schwimmen, zum Beispiel. Er zog seinen festländischen Freund immer noch damit auf, dass er am Anfang überhaupt nicht ins Meer gehen wollte, geschweige denn von der Badeklippe springen. Laufen konnte Geromodo immerhin besser als Schwimmen und mit seiner Waffe umgehen, auch wenn die aussah wie ein dickerer Bratspieß. Man blutete vermutlich trotzdem, wenn man von ihr getroffen wurde.

Andere Gleichaltrige vom Festland hatte Pereneikes immer als reichlich lebensunfähig wahrgenommen, Geromodo war da eindeutig eine Ausnahme. Aber niemand kam an Zyklopäer heran.

„Lauf doch ... nicht immer ... so schnell ...“ Geromodo schnaufte und stützte sich auf seine Knie.

„Was kann ich für deine kurzen Beine?“

Geromodo schüttelte den Kopf und grinste.

Pereneikes wartete, bis der Freund wieder zu Atem gekommen war, bevor er sich wieder in Bewegung setzte. Diesmal ging er langsamer, um sich dann plötzlich zu bücken und Geromodo eine Ladung Meerwasser ins Gesicht zu spritzen.

„Ah!“ Geromodo bückte sich, aber anstatt zurückzuspritzen nahm er sich eine ordentliche Packung Schlamm. „Komm mal her, du!“ Pereneikes lachte, wandte sich um und rannte davon. Er achtete nicht genau darauf, wohin er lief, nur weg vom Strand.

Bald darauf hörte er Geromodo wieder schnaufen, musste sich aber selbst Mühe geben, sich nicht anmerken zu lassen, dass der Bergpfad recht steil anstieg. Dennoch wurde er langsamer, um auf den Freund zu warten, aber auch, um den Anblick des Meeres zu genießen. Von hier oben sah es einfach wunderschön aus. Wie konnte man sich davor nur fürchten?

„Mit dem Pailos! Für Pailos!“





„Beim nächsten Mal bekommst du eine Ladung Schlamm ins Gesicht“, verkündete Geromodo und blickte gleichfalls auf das Meer hinab. „Ganz schön tief.“

„Runterspringen sollte man hier nicht“, stimmte Pereneikes zu. „Sowieso nicht.“ Geromodo setzte sich wieder in Bewegung, weiter den Pfad entlang in Richtung eines Olivenhains. „Das erscheint mir wie der perfekte Ort, um einen Schluck Wein zu trinken.“ Da konnte Pereneikes nicht widersprechen, im Schatten der knorrigen Bäume würde es angenehm sein, und gegen einen Schluck Wein sprach auch nichts. Schließlich hatten sie ihn zum Trinken mitgenommen.

Aber warum lag zwischen den Bäumen eine Decke?

„Da liegt was“, sagte Geromodo im selben Augenblick.

Die beiden Männer wechselten einen Blick und fingen an zu rennen. Pereneikes erreichte die Decke natürlich zuerst. Sie lag unter einem der Bäume, darauf ein umgestürzter Korb, aus dem sich Brot, Käse, ein Trinkschlauch und ein Messer auf die Decke ergossen hatte.

„Irgendwas ist hier passiert. Man lässt sein Essen nicht einfach so liegen.“

„Dann bewege dich zur Abwechslung mal nicht“, befahl Geromodo und begann, den Boden um die Decke systematisch abzusuchen. „Die Decke ist hier total zerwühlt, der Korb fiel in diese Richtung ...“

Pereneikes wartete. Festländer waren seltsame Menschen, aber wenn es um Spuren ging, war ihm Geromodo um einiges vorraus. Aber er musste ja auch etwas haben, worin er wirklich gut war.

„Hier zertrampelt ... eine Person, ja. Und ... Pereneikes, das musst du dir ansehen.“

Der Krieger blickte auf den Abdruck, den ihm sein Freund zeigte.

„Das ist ein Hufabdruck, ein Rind oder eine Riesenziege würde ich sagen.“

Pereneikes warf seinen Rucksack auf die Decke und bedauerte, den Pailos für den Ausflug nicht mitgenommen zu haben. Aber das Kurzschwert würde reichen, er war schließlich auch damit gut. Der Abdruck war eindeutig, es gab keinen Zweifel. Sie durften keine Zeit verlieren, der Wein konnte warten. „Geromodo, es gibt keine Riesenziegen. Das war ein Minotaure, und wahrscheinlich hat er eine Frau entführt.“

Geromodo nickte langsam und ließ ebenfalls den Rucksack von seinen Schultern gleiten. „Und jetzt schnappen wir ihn uns?“

„Allerdings! Los, komm!“



*„Höret die Taten
von Eotheus ...“*

MU 13 KL 12 IN 13 CH 11 FF 10 GE 14 KO 13 KK 14 SO 7
LeP 31 AuP 33 MR 4 INI 15 WS 7
AT-Basis 8 PA-Basis 8 FK-Basis 7 Ausweichen 8
Fausthieb: INI 12+1W6 AT 10 PA 6 TP(A) 1W6+1 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 13+1W6 AT 10 PA 6 TP(A) 1W6+1 DK H
Ringen: INI 14+1W6 AT 12 PA 7 TP speziell DK H
Pailos: INI 13+1W6 AT 15 PA 8 TP 2W6+4 DK S
Kurzschwert: INI 15+1W6 AT 12 PA 8 TP 1W6+2 DK HN
Kettenhemd (Halbarm): RS 2 BE 1

Seelentier: Hund, Löwe, Panther

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Feindfreund / Arroganz 7, Eitelkeit 6, Größenwahn 6, Neugier 7, Prinzipientreue (Loyalität, Ehrenhaftigkeit, Schutz der Schwachen) 10, Rachsucht 6

Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Kulturkunde (Zyklopeninseln), Rüstungsgewöhnung 1 (Kettenhemd, Halbarm)

Talente:

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen +3, Raufen +4, Ringen +7, Säbel 0, Schleuder +1, Schwerter +5, Speere +3, Wurfmesser 0, Zweihand-Hieb Waffen (Pailos) +9 (+11)

Körper: Akrobatik +3, Athletik +7, Klettern +5, Körperbeherrschung +7, Reiten +1, Schleichen 0, Schwimmen +7, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken 0, Singen +2, Sinnenschärfe +4, Tanzen +5, Zeichnen 0

Gesellschaft: Etikette +5, Menschenkenntnis +5, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +3, Wildnisleben 0

Wissen: Brett-/Kartenspiel +4, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +5, Heraldik +4, Kriegskunst +5, Magiekunde +2, Philosophie +5, Rechnen +3, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +7

Sprachen: Muttersprache: Zyklopäisch +10, Zweitsprache: Garethi +9, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6

Handwerk: Boote Fahren +3, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +2, Kochen 0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen 0, Musizieren +4, Schneidern 0, Seefahrt +3, Viehzucht +2

Kampfwerte: Dolche 10/9, Hieb Waffen 11/8, Raufen 11/9, Ringen 13/10, Säbel 8/8, Schleuder 8, Schwerter 12/9, Speere 11/8, Wurfmesser 7, Zweihand-Hieb Waffen (Pailos) 15/10 (16/11)

Ausrüstung: edle Kleidung, Pailos, Kurschwert, Waffenpflegeausrüstung, Kriegerbrief, Geldbeutel mit 49 Silbertalern

Erfahrener Krieger: MU 14, KL 12, IN 14, CH 11, FF 10, GE 15, KO 14, KK 15, SO 8, LeP 34, AuP 37, MR 6, INI 15, WS 7; SF: Finte, Meisterparade, Niederwerfen, Wuchtschlag; Schwerter +8, Zweihand-Hieb Waffen (Pailos) +13 (+15), Athletik +11, Körperbeherrschung +11, Selbstbeherrschung +11, Sinnenschärfe +9, Kriegskunst +10

Veteranen-Krieger: MU 15, KL 12, IN 15, CH 11, FF 10, GE 16, KO 16, KK 15, SO 9, LeP 37, AuP 39, MR 8, INI 16, WS 8; SF: Finte, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag; Schwerter +12, Zweihand-Hieb Waffen (Pailos) +16 (+18), Athletik +14, Körperbeherrschung +14, Selbstbeherrschung +14, Sinnenschärfe +12, Kriegskunst +14



NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Aresa Remoron, Chrysäste a Phenos, Etoklēia Capriyoscos, Rahjaklania Parthepaios, Teāsanea Denaios

Männliche Namen: Akilaos Thetiseios, Lasithenes Amacathis, Mesanderēos Starnykos, Pereneikes Menydon, Pharesias a Tenos

KONFLIKTVERHALTEN

In einem bewaffneten Konflikt zögert der Krieger nicht, anzugreifen. Dabei versucht er stets, die Initiative zu behalten und vor dem Gegner zu agieren und bevorzugt sowohl mit dem Pailos als auch mit dem Kurzschwert einen offensiven, schnörkellosen Stil. Er ist direkt und offen, mit dem Wort wie mit der Waffe, und hält sich an die rondrianischen Prinzipien, wozu für ihn gehört, die Überlegenheit eines Gegners anzuerkennen, aber nicht um Gnade zu bitten, um das eigene Leben zu retten. Andere Konflikte versucht er, mit Worten oder einem sportlichen Wettstreit zu lösen, wobei er stets fair bleibt. Jemanden zu bestechen oder sich bestechen zu lassen, käme ihm nicht in den Sinn.

*„Nur weil ich eine barbarische Waffe führe,
bin ich noch lange keiner.“*

DARSTELLUNG DES KRIEGERS

BEGEGNUNGEN

Dem Krieger begegnet man vorwiegend auf den Zyklopeninseln, wo seine Akademie steht und er immer Arbeit findet, aber auch an anderen Orten im Horasreich, wo er mit einer Mischung aus Respekt vor einem guten Kämpfer und Neugier und Erstaunen über seine leichte Exotik und die teilweise ungewöhnlichen Ansichten betrachtet wird. Mitunter verschlägt es einen Einzelnen auf Abenteueruche auch an die fernsten Winkel der Welt.

LEBENSUNTERHALT

Den meisten Absolventen der zyklöpäischen Kriegerakademie „Mutter Rondra“ wird direkt nach dem Ende ihrer Ausbildung eine Position in den Diensten eines der lokalen Adligen angeboten, meistens als Leibwächter. Einige treten sogar in die Dienste des Seekönigs, der die Schule fördert. Um ihren Lebensunterhalt

DIENTE

Viele zyklöpäische Krieger bieten ihre Dienste als Leibwächter an, aber auch wenn sie in festem Dienstverhältnis stehen, finden sie immer die Zeit für einen sportlichen Wettkampf oder um Modell zu stehen. Freunden stehen sie mit allen ihren Möglichkeiten zur Seite, auch Fremden gegenüber sind sie recht offen eingestellt, so dass sie für Informationen und kleinere Dienste kein Geld verlangen. Die Krieger sind profunde Kenner ihrer Heimat, wissen, wo es den besten Käse und den leckersten Wein gibt und welche Sagen wo spielen. Und selbstverständlich kennen sie sich mit Waffen aus, besonders mit dem archaisch wirkenden Pailos, einer Zweihandaxt, die nur noch auf den Zyklopeninseln in Benutzung ist.

HELDENTATEN

Die zyklöpäischen Sagen sind voll von großen Heroen, aber was muss man tun, um ein echter zyklöpäischer Held zu werden?

- 👁 eine echte Zyklopenwaffe erringen
- 👁 den höchsten Vulkan der Zyklopeninseln besteigen
- 👁 alle Zyklopeninseln umsegeln
- 👁 ein Lied dichten und öffentlich vortragen
- 👁 mit einem alten Philosophen diskutieren
- 👁 einen Minotauren erschlagen
- 👁 einen Olivenbaum pflanzen
- 👁 eine vom Baum fallende Olive mit dem Pailos spalten
- 👁 ein Labyrinth durchwandern
- 👁 die schönste Frau der Welt finden und um sie werben (heiraten ist optional)
- 👁 ein Meeresungeheuer, z.B. einen Krakenmolch, erschlagen
- 👁 die Wirkungsstätte eines bedeutenden Rondraheiligen besuchen
- 👁 einen Wettlauf und einen Ringkampf gewinnen

müssen sich die zyklöpäischen Krieger normalerweise also keine Sorgen machen. Auch auf dem Festland finden sie Anstellungen als Leibwächter, Lehrer im Kampf mit dem außerhalb der Zyklopeninseln seltenen Pailos oder auch als Modell für Künstler.

VARIANTEN

Kriegerakademien gibt es zahlreiche, wobei die meisten von ihnen im Mittelreich zu finden sind. Aber auch in Vinsalt, der Hauptstadt des Horasreiches, gibt es eine Kriegerschule mit ruhmreicher Tradition, gleiches gilt für Arivor. Aber auch in Baburin in Aranien gibt es eine höchst rondragefällige Kriegerakademie. Letzteres kann man dagegen über die Akademie in Mengbilla nicht sagen, hat sich die Schule doch eher Boron zugewandt.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

- 👁 Der Krieger braucht Hilfe dabei, eine der Taten zu vollbringen, um ein echter, zyklöpäischer Held zu werden. Immerhin ist es nicht einfach, alleine einen Minotauren zu erschlagen oder den höchsten Vulkan zu besteigen. Und wo es eventuell noch einfach ist, einen Wettlauf zu gewinnen oder einen Olivenbaum zu pflanzen, ein Labyrinth muss man erst finden, und nicht jeder Krieger ist darauf vorbereitet, mit einem echten Philosophen zu diskutieren.
- 👁 Zyklöpäische Krieger begreifen sich als Bewahrer der zyklöpäischen Kultur, was durchaus auch zu Arroganz führen kann. Als ein Abgänger der Akademie mit eingeschlagenem Schädel am Strand gefunden wird, vermuten die meisten Piraten oder einen wilden Minotauren. Allerdings scheinen nicht alle so richtig um den jungen Mann zu trauern. Die Helden werden von den Eltern des Toten gebeten, den Mord aufzuklären. Dabei können sie herausfinden, dass der junge Krieger eine Malerin vom Festland liebte, die den Krieger eigentlich nur malen wollte, sich dann aber ebenfalls verliebte. Obwohl die beiden ihre vorsichtige Beziehung (erstmal) geheim hielten, erfuhr eine frühere Mitschülerin des Kriegers davon, stellte ihn darüber wütend zur Rede und beschuldigte ihn, kein „richtiger Zyklöpäer“ mehr zu sein. Es kam zum Streit, bei dem sie ihn den Schädel einschlug, aber um das zu erfahren, benötigt es echte Helden.



urtisane

VORBEREITUNGEN

Rahjanell band sich das Haar zurück und wischte sich sorgfältig die Quarkmaske von Gesicht und Hals. Dann drehte sie sich auf ihrem Hocker zu Artanio um. „Habe ich noch irgendwo Quark?“

Der blonde junge Mann stand aus dem Sessel auf und begutachtete ihr Gesicht sorgfältig. „Nein, alles weg.“

Rahjanell tupfte die Haut mit einem feuchten Tuch ab und griff nach dem Puder.

„Aber mein lieber Baronet, warum so schüchtern?“

„Bist du nervös?“

Sie ließ den Pinsel sinken und nickte. „Er ist ein Baronet, nicht irgendein Kaufmannssohn.“

Artanio hockte sich vor sie und nahm ihr sanft den Pinsel aus der Hand. „Er ist auch nur ein Mann.“

Rahjanell lächelte. „Meinst du wirklich?“

„Ja.“ Artanio begann, den Puder aufzutragen. „Sei einfach so charmant wie immer.“

„Wenn du meinst. Du bist der Mann, du kennst dich da besser aus.“

Rahjanell schloss die Augen und ließ sich bepudern. Artanio war es tatsächlich gelungen, sie etwas zu beruhigen. Er war ein Berufskollege und Freund, der zwei Häuser weiter lebte. Eigentlich hatte sie ihn gebeten, ihr bei der Frisur zu helfen, aber es tat gut, Gesellschaft zu haben vor einem so wichtigen Abend. Es war kein großer Anlass, ein ungezwungenes Abendessen zu zweit, um sich kennenzulernen. Und wenn sie dem Baronet gefiel, konnte mehr daraus werden. Rahjanell hoffte, dass sie ihm gefiel, er war ein adretter junger Mann mit freundlichem Lächeln, der als Opernliebhaber galt.

Anders als einige andere Kurtisanen gab sie sich keinerlei Illusionen hin, sie hoffte nicht auf die große Liebe und Heirat mit einem ihrer Kunden, sie war Realistin. Aber das hieß nicht, dass sie einen freundlichen Kunden, der ihre Interessen teilte, nicht zu schätzen wusste. Und ein Baronet konnte ganz andere Türen öffnen als ihre bisherigen Gönner. Deshalb musste sie heute Abend perfekt aussehen.

„Was meinst du?“

Rahjanell wandte sich zu ihrem Spiegel um, echtes Glas aus Silas, das Geschenk eines Händlers. Er war etwas anstrengend gewesen, aber sehr großzügig. Der Puder lag gut und sehr gleichmäßig, es war offensichtlich, dass Artanio malte.

„Danke.“ Sie griff nach dem Wangenrot. „Kümmere dich um die Haare, ich will auf keinen Fall zu spät kommen.“

„Euer Wunsch ist mir Befehl.“ Artanio löste das Band und begann, Rahjanells Locken zu kämmen.

Sie warf ungezielt ein Tuch nach ihm und begann, sich zu schminken. „Wie war eigentlich dein Abend gestern?“

„Nichts besonderes. Ich habe sie zu ihrem Kartenabend begleitet, ihr Getränke nachgeschenkt ... Oh, doch, das könnte dich inter-

ressieren. Signor ya Nerelli, du weißt schon, der, der neulich vom Adlerorden abgeholt wurde ...“

„Ja?“ Hochkonzentriert schminkte Rahjanell ihr rechtes Auge.

„Der hat seine Frau betrogen. Er hatte eine Mätresse, die in seiner Villa wohnt.“

„Was?“ Rahjanell klimperte ein paar Mal mit den Wimpern. *Ja, sieht gut aus.*

„Ja, angeblich ist sie sogar mit einem anderen Mann verheiratet.“

„Wie unverschämt ist das denn? Wo hast du das her?“ Eine Opernsaison lang eine Kurtisane oder einen Galan auszuhalten, war das eine, erst recht, wenn man unverheiratet oder auf Reisen war. Aber derartig den eigenen und auch noch den fremden Familienfrieden zu bedrohen, war etwas ganz anderes.

„Seine Frau war gestern Abend auch da. Ihr Kleid sah furchtbar aus, aber sie scheint wild entschlossen zu sein, etwas aus sich zu machen.“

„Und das hat sie erzählt? Ist es ihr nicht peinlich, dass sie nichts gemerkt hat?“

„Offensichtlich nicht. Sie war sehr wütend auf ihren Gatten.“ Artanio griff nach den ersten Haarnadeln.

„Das kann ich verstehen.“ Rahjanell zog sorgfältig den Schwung ihrer Unterlippe nach. „War sie allein?“

„Nein, mit einer Cousine.“

DIENTE

Die Kurtisane ist eine ausgezeichnete Begleitung zu jedem gesellschaftlichen Anlass, was sie ebenso wie rahjanische Dienste auch anbietet. Sie kann singen, tanzen und musizieren und kennt sich mit den aktuellen Gesprächsthemen aus, sie weiß, was in der Oper gespielt wird, was man in Vinsalt und Belhanka trägt und welche Tänze alla moda sind. Außerdem ist sie über den neuesten Klatsch und Tratsch informiert, sie weiß, wer sein Kind verheiraten will, wer mit wem anbandelt, wessen Ehe in Trümmern liegt und wer eine glänzende Karriere vor sich hat. Für ihre Gesellschaft und eventuelle Darbietungen erwartet sie Geld oder wertvolle Geschenke, den aktuellen Tratsch teilt sie dagegen durchaus bereitwillig. Berufsbedingt weiß sie oft auch, wer welche Vorlieben hat, aber darüber schweigt sie. Mangelnde Diskretion wäre geschäftsschädigend.

Dienst	Preis
Begleitung (2 bis 3 Stunden)	5 D
Begleitung ein Tag	10 D+
Festberatung	10 D – 25 D



KURTISANENSCHULEN

In Belhanka gibt es Kurtisanenschulen, die alle Wert auf unterschiedliche Arten der Bildung legen.

Lyceum Azizel: Musik, Tanz, Theater

Lyceum Brigonia: Arithmetik, Büchhaltung, Schönschrift, Staatskunst

Lyceum Dalekidos: Traumdeutung, Sterndeutung, Alchimie

Lyceum Marmaron: Ernährung, Heilkunst, Meditation, Philosophie

Lyceum Tulipan: Menschenkenntnis, körperliche Liebe, als „alanfanisch“ geltende Spielarten

„Es ist mir ein Pläsier, Euch kennenzulernen.“

„Das meinte ich nicht. Stell dich nicht dumm, ihr Mann hat sie betrogen und wird wahrscheinlich in die Kolonien verbannt. Sie ist einsam und braucht jemanden, der sie tröstet.“

Artanio steckte eine Haarsträhne in Position.

„Zieh die grüne Hose an, der Schnitt betont deine Beine. Finde raus, wo sie flaniert. Und beeil dich, nicht, dass dir jemand zuvor kommt. So eine Gelegenheit bekommt man selten.“

Artanio steckte eine weitere Haarsträhne fest. „Meinst du wirklich?“

„Ja. Sie ist auch nur eine Frau.“

„Du hast recht. Ich werde mich darum kümmern, aber erst wenn du unterwegs bist.“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Cosimiane Ulfaran, Isoldis Aurigar, Niothia Seefal, Rahjanell Nauta, Thalia Bethanelli

Männliche Namen: Artanio Demaron, Firio Carraga, Nestor Manezal, Pamino Venator, Sulvodan Racemon

KONFLIKTVERHALTEN

Die Kurtisane bemüht sich, bewaffneten Konflikten aus dem Weg zu gehen. Sie wird eher versuchen, wegzulaufen. Sollte das nicht möglich sein, ist sie bemüht, ihr Gegenüber durch gute Argumente zu *überreden* oder zu *betören*, wenn das nicht fruchtet, ruft sie um Hilfe. Sie ist aber im Zweifelsfall durchaus entschlossen, sich selbst zu verteidigen und greift dann zu *schmutzigen Tricks* wie übergestülpten Blumenvasen oder in die Augen gesprühtes Duftwasser.

DARSTELLUNG DER KURTISANE

BEGEGNUNGEN

Der Kurtisane kann man überall im Horasreich begegnen, vorwiegend in Städten und Landhäusern der gehobenen Gesellschaft. Außerhalb des Horasreiches ist ihr Berufszweig in der Form nicht besonders weit verbreitet, auch wenn es auch dort selbstverständlich gepflegte, käufliche Gesellschaft gibt.





LEBENSUNTERHALT

Ihren Lebensunterhalt verdient die Kurtisane damit, ihren Körper und ihre Gesellschaft gegen Geld anzubieten. Dabei steht sie nur einer gehobenen Kundschaft zur Verfügung, bietet aber im Gegenzug deutlich mehr als schnöde Befriedigung körperlicher Triebe, sondern Stil, Eleganz, Geschmack und Diskretion, steht sie doch auch als Begleiterin für gesellschaftliche Anlässe zur Verfügung.

VARIANTEN

Manch eine Kurtisane ist *Künstlerin*, zum Beispiel eine Schauspielerin, Sängerin, Malerin oder Bildhauerin. Andere Kurtisanen nutzen ihre Stellung, um sich als *Spitzelin*, *Schreiberin* für Gazetten oder von Unterhaltungsromanen oder als *Diebin* mit Informationen zu versorgen. Auch als *Tanz-* oder *Etikettelehrerin* oder *Gelehrte* betätigen sich einige Kurtisanen. Gerüchten zufolge sollen einzelne Kurtisanen gar als *Meuchlerinnen* oder *Leibwächterinnen* tätig sein.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Kurtisane war einige Male Begleiterin eines Mannes, der wegen seiner Zugehörigkeit zu einer Gruppe Umstürzler festgesetzt werden soll, aber auf der Flucht ist. Sie wird verdächtigt, ihn

versteckt und von seinen Aktivitäten gewusst zu haben. Tatsächlich hat er ihr nichts über seine politischen Aktivitäten erzählt, sie benötigt dennoch jemanden, der ihr hilft, ihre Unschuld zu beweisen, am besten, indem ihr ehemaliger Kunde gefunden und dem Adlerorden übergeben wird.

Die Helden werden von einer Adelstochter gebeten, den Tod ihres Verlobten, ebenfalls ein Kind aus gutem Hause, aufzuklären. Dieser war am Morgen tot in seinem Bett aufgefunden worden, der hinzugezogene Heiler (so sich kein Held darum kümmert) stellt eine Vergiftung fest. Die Nachforschungen können ergeben, dass er regelmäßig mit einer Kurtisane verkehrte, hatte er doch wenig Interesse an der Heirat. Diese umschmeichelt die Helden und verweist sie an die jüngere Schwester ihrer Auftraggeberin, die in den Toten verliebt und rasend eifersüchtig auf ihre Schwester ist. Es braucht Einfühlungsvermögen und geschicktes Vorgehen, um herauszufinden, dass die Kurtisane den jungen Mann vergiftet hat, wollte er jetzt doch seine Verlobte endlich heiraten. Die Kurtisane war ebenfalls in ihn verliebt, wollte ihn nicht an eine andere Frau verlieren und mischte ihm im Zorn, dass er sie verließ, Gift in den Wein.

„Oh, ich bin in vielerlei Künsten geschult.“



MU 12 KL 12 IN 13 CH 13 FF 11 GE 12 KO 11 KK 10 SO 7

LeP 26 AuP 28 MR 3 INI 10 WS 6

AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 7

Fausthieb*: INI 8+IW6 AT 9 PA 7 TP(A) IW6 DK H

Tritt/Kopfstoß*: INI 9+IW6 AT 9 PA 7 TP(A) IW6 DK H

Ringen: INI 10+IW6 AT 10 PA 8 TP speziell DK H

Dolch: INI 10+IW6 AT 9 PA 8 TP IW6+I DK H

Kleidung: RS 0 BE 0

*) Ringen-AT und Ringen-PA durch *Bornländisch*-Stil verbessert
(Wds 89)

Seelentier: Aranierkatze, Bachstelze, Pfau

Vor- und Nachteile: Gebildet (5), Gut Aussehend, Wohlklang / Krankhafte Reinlichkeit 6, Schulden (500 Dukaten)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Horasreich), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Dolche +4, Fechtwaffen +2, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +1, Raufen +5, Ringen +5, Säbel 0, Wurfmesser 0

Körper: Akrobatik +1, Athletik 0, Gaukeleien +1, Klettern 0, Körperbeherrschung +5, Schleichen +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken +3, Singen +6, Sinnenschärfe +5, Tanzen +6, Zehen +4

Gesellschaft: Betören (Rahjakünste) +8 (+10), Etikette +6, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +7, Sich Verkleiden +3, Überreden +7

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Brett-/Kartenspiel +5, Geographie +3, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +4, Mechanik +2, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +5

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kenner: Aureliani +9, Bosparano +8, Tulamidy +9, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4

Handwerk: Hauswirtschaft +4, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Musizieren +6, Schneidern +5

Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 9/9, Fechtwaffen 9/7, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 10/9, Ringen 10/9, Säbel 7/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: einfache Kleidung, edle Kleidung, „Arbeitskleidung“, Dolch, Schminke, Duftwasser, Geldkatze mit 49 Silbertalern

Erfahrene Kurtisane: MU 12, KL 13, IN 15, CH 15, FF 11, GE 12, KO 11, KK 11, SO 8, LeP 29, AuP 31, MR 5, INI 10, WS 6; Selbstbeherrschung +9, Singen +8, Sinnenschärfe +8, Tanzen +8, Zehen +7, Betören (Rahjakünste) +12 (+14), Etikette +10, Menschenkenntnis +12, Überreden +12

Veteranen-Kurtisane: MU 12, KL 14, IN 17, CH 17, FF 11, GE 12, KO 11, KK 11, SO 9, LeP 32, AuP 34, MR 7, INI 11, WS 6; Selbstbeherrschung +12, Singen +10, Sinnenschärfe +12, Tanzen +11, Zehen +11, Betören (Rahjakünste) +15 (+17), Etikette +13, Menschenkenntnis +16, Überreden +15



utschenräuber

STRASSENRAUB

Es dämmerte bereits, als Coris gut verborgen hinter einem grünen Strauch, nahe des Weges kauerte, der durch das Waldstück führte. Die Kastanie zu seiner Rechten war ein ganz besonderer Baum. Nicht wegen ihres Wuchses oder ihrer Art, sondern weil sich in ihrer Krone der präparierte Stamm eines anderen Baumes befand: festgezurrte an verschiedenen Ästen und so ausgerichtet, dass er mit immenser Wucht und einem Ende voran wie ein Rammbock auf den Weg schwingen konnte, wenn man denn wollte. Alles was dafür sorgte, dass er es nicht sofort tat, war das gespannte, knarrende Seil, das neben Coris an eine stattliche Wurzel gebunden war und den Stamm dort oben versteckt hielt.

„Du willst uns alle hängen? Ich habe mehr Männer und Frauen als du Galgen.“

Nervös leckte er sich über die Lippen. Ganz in der Nähe verbargen sich acht weitere Männer und Frauen in der aufkommenden Dunkelheit, einige zu Pferd, die ihm geholfen hatten diese Falle vorzubereiten. Sie alle hockten nun schweigend und harrend in ihren Verstecken und erwarteten die Ankunft der Kutsche. Ein alter Freund im nicht weit entfernten Neetha hatte ihn wissen lassen, dass sie zwar wie eine einfache Reisekutsche aussehen sollte, das aber nur der Tarnung diene. Beladen sollte das Gefährt mit allerlei Kunstgegenständen und sogar barer Münze sein.

Amüsiert rieb er sich die kühlen Hände, die unter Handschuhen verborgen lagen. Was war er doch für ein Fuchs! Tagelang hatte er darüber gebrütet, wie man die Kutsche einfach und effektiv in wenigen Augenblicken vollständig stoppen und am besten sogar umwerfen konnte. Wollte ihm das gelingen, war der Rest ein Kinderspiel. Um als simple Reisekutsche durchzugehen, durfte die Bewachung nicht auffällig stark sein. Vielleicht hielten sich zwei Wächter in dem gespannten verborgen, aber wenn es hart genug getroffen wurde, würden sie nicht wissen, wie ihnen geschah, ehe es zu spät war. Und selbst wenn alles unerwartet anders kam, waren nur hundert Schritte hinter ihnen am Waldbach die restlichen Pferde angebunden, bereit für einen überstürzten Rückzug.

Als sich schneller Hufschlag und das Poltern von Rädern näherten, zog er sein geschärftes Rapier mit einem leisen Geräusch aus der Scheide und hob ihn lauernd über den Strick neben sich. Als die Kutsche über die durch einen faustgroßen Stein markierte Stelle



„Auf sie! Und nehmt nur ihr Geld gefangen!“





holperte, hieb er zu. Auch wenn seine Waffe den Strick nicht vollständig durchschlagen konnte, erledigte die Zugkraft den Rest. Als wäre er dafür gemacht, glitt der Stamm mit einem Rascheln aus der Baumkrone, gewann an Geschwindigkeit und rammte die fahrende Kutsche mit einer solchen Wucht, dass sie sich an einer Seite mit wild drehenden Rädern anhub, das ganze Gespann seitlich kippte und wie ein Käfer auf seinen Panzer fiel. Der spitze Schrei des Kutschers, als die Pferde sich von der gebrochenen Deichsel losrissen und ihn an den Zügeln hinter sich herschleiften, sagte ihm, dass er sich zumindest um den Lenker keine Sorgen mehr zu machen brauchte – es war an der Zeit zu handeln. Mit einem triumphierenden Lächeln sprangen er und die anderen Männer seiner Bande aus ihren Verstecken, präsentierten ihre Klingen und hofften mit gierigen Gedanken darauf, fette Beute zu machen.

„Räuberbande nennst du uns? Der Horas nimmt dich mit seinen Steuereintreibern genauso aus – nur nennst du den stolz deinen Herren.“

MU 13 KL 12 IN 12 CH 13 FF 11 GE 13 KO 12 KK 13 SO 6
LeP 29 AuP 29 MR 3 INI 10 WS 6
AT-Basis 8 PA-Basis 8 FK-Basis 7 Ausweichen 8
Fausthieb: INI 8+IW6 AT 9 PA 8 TP(A) IW6+1 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 9+IW6 AT 9 PA 8 TP(A) IW6+1 DK H
Ringen: INI 10+IW6 AT 9 PA 8 TP(A) speziell DK H
Degen: INI 12+IW6 AT 12 PA 11 TP IW6+3 DK N
Dolch: INI 10+IW6 AT 10 PA 9 TP IW6+1 DK H
Arbeitsmesser: INI 8+IW6 AT 8 PA 7 TP IW6 DK H
Leichte Armbrust: INI 10+IW6 FK 14 TP IW6+6
Kleidung: RS 0 BE 0

Seelentier: Stier, Geier, Egel

Vor- und Nachteile: Begabung für Fechtwaffen, Besonderer Besitz (Reittier), Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt (3), Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (10) / Arroganz 5, Gesucht II (Chababien), Goldgier 5, Impulsiv, Neugier 5, Verschwendungssucht 5
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien, Horasreich), Ortskenntnis (Revier)

Talente:

Kampf: Armbrust +7, Dolche +4, Fechtwaffen +7, Hieb Waffen +4, Raufen +4, Ringen +4, Säbel +2, Wurfmesser 0
Körper: Athletik +5, Klettern +3, Körperbeherrschung +5, Reiten +6, Schleichen +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +5, Singen 0, Sinnenschärfe +4, Tanzen 0, Zechen +2
Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +4, Überreden +3
Natur: Fährtensuchen +3, Fallenstellen +4, Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +3, Wildnisleben +3

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Arane Sforini, Dyania Corteza, Fortina Kessler, Laszirne Balbino, Parmina Constenzo

Männliche Namen: Balbiano Fortiduento, Coris Tramblieri, Igenezus Carlo, Rondros Faristino, Travisto Cannaliero

KONFLIKTVERHALTEN

Der Kampf ist ein essentieller Bestandteil des Lebens des Kutschenräubers, denn gemeinsam mit seiner zusammengerotteten Bande, verdient er so auf wenig ehrenhafte Weise sein Brot. Oft werden die lohnenswertesten Gefährten von Begleitschutz eskortiert, weshalb die Räuber selten etwas dem Zufall überlassen und auch die Flucht



Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Heraldik +3, Kriegskunst +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +4
Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Mohisch +4, Tulamidy +6, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Bogenbau +2, Boote Fahren +1, Fahrzeug Lenken +4, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +5, Kochen 0, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +1

Kampfwerte: Armbrust 14, Dolche 10/10, Fechtwaffen 12/11, Hieb Waffen 10/10, Raufen 10/10, Ringen 10/10, Säbel 9/9, Wurfmesser 7

Ausrüstung: zweckmäßige Kleidung, Dolch, leichte Armbrust, Mantel in tarnenden Farben, Arbeitsmesser, Degen, Trinkschlauch, Wurfmesser, Geldbörse mit 2 Silber, 6 Heller, 11 Kreuzer

Erfahrener Kutschenräuber: MU 15, KL 12, IN 13, CH 13, FF 12, GE 14, KO 13, KK 13, SO 6, LeP 30, AuP 31, MR 4, INI 15, WS 7; SF: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe; Armbrust +9, Fechtwaffen +9, Raufen +5, Athletik +7, Körperbeherrschung +7, Reiten +8, Sich Verstecken +7, Sinnenschärfe +4, Sich Verkleiden +6, Fallenstellen +5, Fahrzeug Lenken +5

Veteranen-Kutschenräuber: MU 16, KL 13, IN 14, CH 13, FF 13, GE 15, KO 14, KK 14, SO 7, LeP 31, AuP 33, MR 5, INI 16, WS 7; SF: Aufmerksamkeit, Finte, Ausfall, Kampfreflexe; Armbrust +12, Fechtwaffen +12, Raufen +8, Athletik +9, Körperbeherrschung +10, Reiten +11, Sich Verstecken +12, Sinnenschärfe +8, Sich Verkleiden +10, Fallenstellen +9, Fahrzeug Lenken +9



zu Pferd in der Not schnell antreten, spätestens, wenn ein Drittel der eigenen Leute kampfunfähig ist. Einschüchtern lassen sich diese Gauner nur von einer Übermacht, ansonsten haben sie schnell die Hand an der Klinge und greifen an.

DARSTELLUNG DES KUTSCHENRÄUBERS

BEGEGNUNGEN

Kutschenräuber haben ihre Reviere in den Wäldern weit über das ganze Horasreich und darüber hinaus. Sie halten sich vornehmlich nicht an den Reichsstraßen, sondern vielmehr an kleineren Handelswegen auf, die weniger gut gesichert sind. Ihren Hort haben sie in einer gemeinschaftlich genutzten Waldhütte, einem Lager oder sogar auf einem Hof, den sie zwar nicht zwingend bewirten, aber auf dem alle Mitglieder der Gemeinschaft unterkommen. Unerkannt begegnet man ihnen in Straßentavernen, wo sie mit Bauern und Handelsreisenden zechen. Ist sein Gesicht bereits bekannt, meidet ein Straßenräuber größere Ansiedlungen und Städte.

LEBENSUNTERHALT

Wenn ein Bauer den Verlust mehrerer Ernten zu beklagen hat, der Bastard einer Hure keinen Erwerb findet oder eine kleine Gruppe von Söldnern keine Anstellung erhält, dann wird irgendwann alles recht, solange es nur den Magen füllt. Stoßen solche Menschen auf genügend Gleichgesinnte, bilden sie räuberische Gemeinschaften in die nicht selten ganze Familien integriert sind. Gerade die Banditen zu Pferd sind bei ihrem Tun nicht selten so erfolgreich, dass sie sich einen mittleren Lebensstandard ergaunern können – und wenn das Geschäft läuft, warum dann aufhören?

VARIANTEN

Mit den hier dargestellten Informationen und Werten lassen sich begrenzt auch andere Personen darstellen, wie den in weniger schändlicher Absicht agierenden, nicht vom Nachteil *Gesucht* behafteten *Kundschafter*, *harmlosen Botenreiter* oder *Grenzünger*. Andererseits ist es auch möglich ihn zu einem einfachen *Wegelagerer* zu degradieren.

DIENTSTLEISTUNGEN

In dem meisten Fällen wird die Begegnung mit einem Kutschenräuber für die Helden kein angenehmes Zusammenreffen sein.

Dienst	Preis
Ablenkungsmanöver	5 S – 50 D
Hehlerware: Kutschpferd	15 – 50 D
Hehlerware: Schmuckgegenstände	8 H – 3 D
Informationen über die nähere Umgebung	2 H – 1 D
Pferd mit Futter versorgen	5 K – 5 H

ÜBERFALLMETHODEN

☛ *Der umgestürzte Baum.* Ein klassischer, den Weg versperrender Baumstamm, der zwar lange braucht, um aus dem Weg geräumt zu werden, aber selbst den naivsten Kutscher frühzeitig vor einem denkbaren Raubüberfall warnt. Ähnlich das Stolperseil, das Pferde zum Straucheln bringt.

☛ *Baumrammen.* Versteckte Rammböcke in Baumkronen, gehalten durch starke Seile, erfordern einen recht hohen Aufwand bei der Montage, sind aber nicht vorhersehbar und effektiv. Der Zeitpunkt des Loslassens muss exakt abgepasst werden.

☛ *Bogenschiützen.* Ist die Kutsche gar nicht oder nur leicht bewacht, tun es bisweilen auch einfache Schützen, die den Kutscher und die Reiter schlicht von Bock und Sattel schießen. Lediglich die Pferde müssen dann noch beruhigt und eingefangen werden.

☛ *Fingierter Überfall.* Mit einer möglichst weiblichen Räuberin wird ein Überfall inszeniert. Die Dame fällt beim zu Hilfe eilen der Kutschinsassen ihren Rettern in den Rücken. Lediglich einsetzbar bei nicht oder kaum bewachten Kutschen.

☛ *Hechtsprung.* Zwei besonders athletische Kutschenräuber können bei diesem risikoreichen Manöver schlicht versuchen auf den Kutschbock zu hechten und den Fuhrmann zu überwältigen. Ebenfalls nur bei nicht bewachten Kutschen denkbar.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Die Helden kommen während einer verregneten Kutschfahrt mit einem anderen Fahrgast, einem misstrauisch wirkenden Herren ins Gespräch. Kurz vor Einbruch der Dunkelheit wird das Gefährt von Berittenen eingekesselt, die den Kutscher lautstark zum Anhalten auffordern und ein reges Interesse an dem nun panischen Fremden zeigen.

Wie sich herausstellt, ist der Grund für die Nervosität nicht nur sein beträchtliches Vermögen sondern auch eine Anstellung als Leiter einer Filiale der Nordlandbank, die er nach Kräften vor den Helden zu verheimlichen versucht hat, in der Hoffnung unbescholtener reisen zu können. Der Anführer des Überfalls, *Travisto Cannaliero* aber interessiert sich dieses Mal nicht für das Geld. Freimütig gibt er zu, dass die junge Tochter des Bankiers einem Seitensprung von dessen geschätzter Gattin entstammt und fordert sein Fleisch und Blut sehen zu dürfen. Tatsächlich ist die Geschichte wahr und die Helden müssen entscheiden wie sie in diesem Fall vermitteln.

☛ Die Helden treffen auf eine leere Kutsche am Wegesrand. Ganz in der Nähe erklingen das Rufen einer schrillen Frauenstimme und der Lärm von Waffen. Eilen die Helden, müssen sie feststellen, dass es der Frau hervorragend geht. Die Kutschwächter haben es geschafft den Räubertrupp beinahe vollständig aufzureiben, viele liegen verwundet, zum Großteil aber lebend am Boden. Ein weiterer Mann, mit Maske, enger Fechterhose und weitem Hemd, ist eingekreist. Zur Verwunderung der Wache aber beschimpft das Fräulein zügellos ihre Retter und fordert die sofortige Freilassung des „Herren mit dem charmanten Lächeln und der mysteriösen Maske“. Die Dame hat die Kutschfahrt überhaupt nur unternommen, um von dem bekannten Räuber-Kavalier *Igenezio Carlo* überfallen zu werden.



anisto

DIE EINZIGE REGEL DER ARENA

Tito stützte sich auf den Tisch und stemmte sich aus dem Lehnstuhl hoch. Verdammt, er wurde wirklich nicht jünger. Aufseufzend trat der Lanisto zum Fenster. Auf dem Übungsplatz der Gladiatorenkaserne stand eine unsichere Gruppe Neulinge. Zehn Männer und Frauen, die meisten jung und eher kräftig, die auf ihre Füße blickten oder sich ängstlich umsahen, neugierig beäugt von den erfahrenen Gladiatoren, die im Schatten des Säulengangs saßen.

„Es geht nicht darum, wer der beste Kämpfer ist, sondern darum, wer dem Publikum am meisten zu bieten hat.“

So hatte er auch einmal dort gestanden, vor vielen Jahren. Durch das Tor geschubst in den sonnenheißen Hof und eine ungewisse Zukunft. Letztlich war es nicht die schlechteste geworden, damals der Sohn einer Plantagensklavin, heute ein freier Mann. Dazwischen hatten viele Kämpfe gelegen. Vor seinem ersten hatte er sich vor Angst fast in die Hose gemacht. Wie er es geschafft hatte, seinen Gegner zu besiegen, wusste er nicht mehr, er erinnerte sich nur, wie er nach dem Kampf auf die Knie sank und vor Erleichterung noch zu leben in Tränen ausbrach. Das Publikum liebte ihn dafür. Natürlich war er irgendwann nicht mehr vierzehn und schwächling, aber er bemühte sich immer, das Publikum zu rühren. Es musste ihm gefallen, was man tat. Dann überlebte man, auch wenn man einen Kampf verlor.

Er war ein Gladiator, und er war gut. Nur deshalb stand er heute hier und war nicht in einem Armengrab auf dem Boronanger verscharrt worden. Das erwartete einige von den Neulingen auf dem Hof. So war es immer.

Der Lanisto seufzte. Er hatte zu viele sterben sehen. Er erinnerte sich nicht an ihre Gesichter, wollte es nicht. Trotzdem träumte er manchmal von ihnen. Er würde den Neulingen gerne etwas mitgeben, das ihnen half, mehr als einen Kampf zu überleben, damit sie sich nicht zu schnell bei denen einreihen, deren Gesichter er sich nicht mehr erinnerte. Aber viel gab es da nicht.

Tito riss sich vom Fenster los und schüttelte die Gedanken ab. Zeit, die Neuankömmlinge zu begrüßen.

Die Wärme des Innenhofes sprang ihn an wie ein Raubtier. Mit dem trockenen Sand und dem Publikum der erfahrenen Gladiatoren, bildete der Innenhof eine Arena. Sein ganzes Leben hatte er in Arenen verbracht.

Tito holte tief Luft. „Willkommen! Ich bin Tito Vesperez und habe die Aufgabe, dafür zu sorgen, dass ihr in der Arena einen guten Eindruck macht. Ich war selbst Gladiator und weiß, wovon ich rede. Kommt also bloß nicht auf die Idee, es besser wissen zu wollen. Einige von euch können schon kämpfen, andere nicht. Hier fängt aber jeder von vorne an.“

Er blieb vor einer der Neuen stehen, die leicht das Gesicht verzogen hatte, eine breitschultrige Frau mit abschätzigem Blick. „Bist du anderer Meinung, hm? Meinst du, du verstehst was davon, hm? Bist du Gladiatorin?“

Sie schüttelte den Kopf. „Nö, aber hab schon 'n paar Kämpfe hinter mir.“

„Wir sind hier nicht bei der Armee. Trotzdem wirst du mich mit Lanisto ansprechen“, knurrte er. Sie sollte sich nicht so aufspielen, nur weil sie sich schon ein paar Mal geprügelt hatte. „Du glaubst, dass es reicht? Du glaubst es reicht, mal jemandem die Nase gebrochen zu haben? Vergiss es. Ihr alle, vergesst, was ihr darüber wisst! Da draußen in der Arena geht es nicht darum, ob man kämpfen kann. Nur eine Sache zählt: das Publikum! Zeigt ihnen, was sie sehen wollen und sie werden euch lieben. Verweigert ihr das, seid ihr so gut wie tot. Das ist die einzige Regel, die in der Arena zählt. Gefällt eurem Publikum! Merkt euch das, wenn ihr da draußen überleben wollt. Merkt euch das gut.“

Es war das einzige, was er ihnen mitgeben konnte auf dem Weg in die Arena. Es war die Wahrheit, die einzige Regel, von der er wusste, dass sie einen auch wieder aus der Arena führen konnte.

DIENTSTE

Der Lanisto ist die erste Anlaufstelle, wenn man Informationen über die Gladiatoren der Stadt braucht. Aber auch mit Buchmachern, Sklavenhändlern und allem, was die Arena betrifft, kennt er sich aus und vermittelt entsprechend Gladiatoren an Wettgeschäftemacher, für Einzelkämpfe auf Feiern oder Liebesdienste. Er ist ein guter Kämpfer und weiß, wie er dieses Wissen weitergibt, allerdings tut er das höchst selten außerhalb der Gladiatorenkasernen. Für Helden, die Gladiatoren waren oder sind, kann er natürlich auch als Mentor fungieren.

Dienst	Preis
Ausbildung eines Gladiators	25 D + pro Monat
Besondere Kampfveranstaltung (auf einer Orgie, Privatkampf)	5 D – 15 D
Lehrstunde	5 S – 10 S



KAMPFARTEN IN DER ARENA

Mensch gegen Mensch (waffenloser Kampf)
Mensch gegen Mensch (bewaffneter Kampf)
Mensch gegen Hund
Mensch gegen Raubtier
Mensch gegen exotisches Tier
Hund gegen Raubtier
Raubtier gegen Raubtier
Raubtier gegen exotisches Tier
Nachstellung einer Schlacht
Wasserspiele (Kämpfe im Wasser)
Beispiele für Raubtiere: Tiger, Jaguar, Khoramsbestie,
Stier, Löwe, Gepard, Bär, Krokodil
Beispiele für exotische Tiere: Okapi, Kamel, Elefant,
Antilope, Nashorn, Strauß, seltsame Tiere aus Uthuria

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Balatravis Igarez, Boronita Redios, Leoresa Aslazar, Querinela Corniez, Xantis Monterey

Männliche Namen: Alondro Tigruez, Ghorio Dezimo, Procirio Amiratey, Rondriego Marnez, Tito Vesparez

KONFLIKTVERHALTEN

Der Lanisto versucht sich aus allen Konflikten herauszuhalten, die er nicht mit ein paar scharfen Anweisungen lösen kann. Als ehemalige Arenagröße kann er mit einer Vielzahl von Waffen passabel umgehen und schreckt auch nicht vor einem Kampf zurück. Am liebsten hält er sich seinen Gegner dabei mit einem kleinen Schild vom Hals. Er bevorzugt jedoch den waffenlosen Kampf, wo er den Gegner mit einem *Fußfeger* von den Beinen holt oder ihn in den *Schwitzkasten* nimmt und ihn anschließend verbal maßregelt.

Dabei wird er jede Chance nutzen, Ehrenhaftigkeit ist nichts für ihn, dafür sehen die Kämpfe oft spektakulär aus. Jemanden töten wird er allerdings nur, wenn er muss, da es ihm keine Freude bereitet.

DARSTELLUNG DES LANISTO

BEGEGNUNGEN

Dem Lanisto kann man überall begegnen, wo es Gladiatoren gibt, vorwiegend jedoch in den Städten des Südens. Er ist der erste Ansprechpartner, wenn es um die Gladiatoren geht, denen gegenüber er oft einen gewissen Beschützerinstinkt an den Tag legt. Entsprechend begleitet er sie oft auf Feiern oder zu anderen Anlässen, wo er allerdings oft im Hintergrund bleibt.

„Achte auf deine Beinarbeit!“





LEBENSUNTERHALT

Der Lanisto steht üblicherweise in den Diensten des Besitzers einer Gladiatorenschule und bildet für diesen die Gladiatoren aus. Oft stand er selbst früher in der Arena und gibt jetzt sein Wissen weiter. Einige Lanistos bessern ihren Lebensunterhalt damit auf, dass sie sich unter der Hand an Wettmanipulationen beteiligen.

VARIANTEN

Einige Lanistos sind selbst Besitzer einer Gruppe von Gladiatoren, mit denen sie reisen, um sie überall auftreten zu lassen. So sind sie mehr Geschäftsleute als Kämpfer, die die Vorzüge ihrer Leute überall anpreisen.

Da es gerade in kleinen Arenen wenig professionelle Gladiatoren gibt, werden dort die wenigsten Kämpfe bis zum Tod gefochten wie in Fasar, entsprechend wird ein Schiedsrichter benötigt, auch das ist eine Aufgabe für Lanistos.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der Lanisto *Ghorio Dezimo* lässt sich (und die entsprechenden Gladiatoren) für den Ausgang von Kämpfen von Buchmachern der lokalen Unterwelt bezahlen. Jetzt ging allerdings ein Kampf anders aus als abgemacht, und der Lanisto benötigt dringend jemanden, der die Sache mit dem Buchmacher regelt, bevor die ganze Sache auffliegt.

Eine Gladiatorin hat von einem Granden ein Kind, für das sich bisher niemand interessiert hat. Aber jetzt ist der Grande beim Essen an einer Gräte erstickt und seine Erben versuchen sich gegenseitig auszuschalten. Besonders einer versucht dabei, alle potentiellen Konkurrenten loszuwerden und schreckt dabei auch vor Mord nicht zurück. Die Gladiatorin fürchtet um das Leben ihres Kindes, sodass der Lanisto jemanden sucht, der das Kind in Sicherheit bringt.

„Vergießt das Blut eures Gegners und die Menge wird euch dafür lieben.“



MU 13 KL 12 IN 12 CH 11 FF 11 GE 13 KO 13 KK 13 SO 7
LeP 32 AuP 35 MR 4 INI 14 WS 9
AT-Basis 8 PA-Basis 8 FK-Basis 7 Ausweichen 8
Fausthieb*: INI 12+IW6 AT 15 PA 11 TP(A) IW6+1 DK H
Tritt/Kopfstoß*: INI 13+IW6 AT 15 PA 11 TP(A) IW6+1 DK H
Ringen: INI 14+IW6 AT 9 PA 11 TP speziell DK H
Kurzschwert: INI 14+IW6 AT 13 PA 11 TP IW6+1 DK HN**
Kleidung: RS 0 BE 0

*) Raufen-AT und Raufen PA durch *Gladiatorenstil* verbessert (**WdS 89**)

**) Das Kurzschwert wird unter dem Talent *Dolche* geführt.

Seelentier: Alligator, Hund, Vielfraß

Vor- und Nachteile: Eisern, Schnelle Heilung 1, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (15), Veteran, Zäher Hund / Arroganz 5, Einäugig (Glasauge), Eitelkeit 6,

Goldgier 5, Schlafstörungen (1), Schulden (700 Dukaten)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kampfreflexe, Kulturkunde (Südaventurien), Linkhand, Niederringen, Rüstungsgewöhnung I (Kettenweste), Schildkampf I, Waffenloser Kampfstil: Gladiatorenstil

Talente:

Kampf: Bogen +1, Dolche +10, Hieb Waffen +7, Raufen +11, Ringen +7, Säbel (Säbel) +7 (+9), Schleuder +5, Speere +7, Wurfmesser 0, Wurfspere (Wurfspeer) +7 (+9)

Körper: Athletik +3, Klettern 0, Körperbeherrschung +5, Reiten +4, Schleichen 0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +3, Tanzen 0, Zehen +3

Gesellschaft: Gassenwissen +4, Lehren +7, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +1, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Kriegskunst +4, Rechnen +2, Sagen/Legenden +3, Schätzen +2, Tierkunde +2

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Mohisch +4, Tulamidya +8, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Boote Fahren +1, Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen 0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0, Seefahrt +1

Kampfwerte: Bogen 8, Dolche 13/12, Hieb Waffen 13/10, Raufen 15/12, Ringen 10/13, Säbel (Säbel) 13/10 (14/11), Schleuder 12, Speere 13/10, Wurfmesser 7, Wurfspere (Wurfspeer) 14 (16)

Ausrüstung: einfache Kleidung, Kurzschwert, Geldbeutel mit 49 Silbertalern (meist in alfanfanischer Währung)

Erfahrener Lanisto: MU 15, KL 12, IN 14, CH 12, FF 11, GE 13, KO 13, KK 13, SO 8, LeP 35, AuP 38, MR 6, INI 15, WS 9; Dolche +12, Raufen +13, Säbel (Säbel) +10 (+12), Schleuder +8, Wurfspere (Wurfspeer) +10 (+12), Lehren +12, Menschenkenntnis +8

Veteranen-Lanisto: MU 17, KL 12, IN 16, CH 13, FF 11, GE 13, KO 13, KK 13, SO 9, LeP 37, AuP 40, MR 8, INI 17, WS 9; Dolche +14, Raufen +17, Säbel (Säbel) +14 (+16), Schleuder +11, Wurfspere (Wurfspeer) +12 (+14), Lehren +16, Menschenkenntnis +12





Vorsichtig legte sie das Obst zu einem kunstvoll bunten Gemisch zusammen, das sie in das Speisezimmer hinaustrug. Gewissenhaft stellte die junge Frau die Früchte auf der langen Tafel ab und drehte die Obstplatte zurecht, ehe sie die verzierten Fensterläden öffnete, um die ersten Strahlen der Morgensonne hinein zu lassen. Es war an der Zeit, die Herrin zu wecken, sie zu baden, zu massieren und herzurichten. In weniger als drei Stunden würde sie männlichen Besuch erhalten, und dann musste es ein sauber und mühevoll geschnürtes Mieder geben, der Besucher würde öffnen können, während ihre Herrin auf diese üblich schrille Art kicherte.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Gunung-Kawi, Huka-Hey, Istima-Tapo, Raraku, Seri

Männliche Namen: Cekpa, Po-Tah-Toh, Tapam-Wah, Xipo, Yno

KONFLIKTVERHALTEN

Die Leibsklavin ordnet sich unter, um Gewalt zu vermeiden. Sie kauert sich auf den Boden und versucht gar nicht erst, sich mit Worten zu retten. Wird sie von der Herrschaft bestraft, lässt sie den

Schmerz über sich ergehen. Wenn ein Fremder sie bewaffnet angreift, wird sie schreiend und flink zu entkommen versuchen oder, sollte eine Flucht undenkbar sein, ein Küchenmesser zur Verteidigung ihres Lebens ergreifen, falls sie eines zur Hand hat.

DARSTELLUNG DER LEIBSKLAVIN

BEGEGNUNGEN

Auf Leibsklaven kann man in allen Ländern treffen, in denen Sklaverei offiziell erlaubt ist. Allerdings sind sie weniger häufig als Arbeitssklaven, denn ein Diener für die persönlichen Wünsche gilt als Luxus. Anzutreffen sind diese Sklaven vornehmlich in den prächtigen Villen ihrer Herren und Herrinnen, die sie auch auf Ausflüge in die Stadt, zu Besuchen bei anderen Familien oder ins Grüne begleiten. Auch auf dem Sklavenmarkt, vor allem dem bedeuten-

„Ja Herrin, sofort!“



MU 10 KL 10 IN 13 CH 13 FF 14 GE 13 KO 11 KK 10 SO 3

LeP 24 AuP 29 MR 0 INI 9 WS 6

AT-Basis 7 PA-Basis 8 FK-Basis 7 Ausweichen 8*

Fausthieb: INI 7+1W6 AT 8 PA 5 TP(A) 1W6+1 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 8+1W6 AT 8 PA 5 TP(A) 1W6+1 DK H

Ringen: INI 9+1W6 AT 8 PA 6 TP(A) speziell DK H

Kleidung: RS 0 BE 0

**) Wegen flink 8*

Seelentier: Lemming, Sekretär, Schaf

Vor- und Nachteile: Beidhändig, Flink (1), Herausragender Sinn (Geruchssinn), Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (15) / Aberglaube 5, Kälteempfindlichkeit, Neugier 5, Unfrei, Verpflichtungen (Besitzer)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Ortskenntnis (Stadtviertel, Plantage)

Talente:

Kampf: Bogen +1, Dolche +3, Hieb Waffen +2, Raufen +2, Ringen +3, Säbel +1, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +2, Gaukeleien +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +5, Reiten +2, Schleichen +4, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +5, Singen +1, Sinnenschärfe +6, Tanzen +4, Zehen +2

Gesellschaft: Etikette +4, Gassenwissen +5, Lehren +1, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +1, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung +4, Wildnisleben 0

Wissen: Brett-/Kartenspiel +3, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +4, Heraldik +2, Rechnen +6, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +4, Tierkunde +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +8, Sprachen Kennen: Mohisch +6, Tulamidya +6, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Boote Fahren +1, Fahrzeug Lenken +3, Handel +2, Hauswirtschaft +8, Heilkunde Krankheiten +5, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +4, Kochen +8, Lederarbeiten +6, Malen/Zeichnen 0, Musizieren +3, Schneidern +5, Seefahrt +1

Kampfwerte: Bogen 8, Dolche 9/8, Hieb Waffen 8/8, Raufen 9/7, Ringen 9/8, Säbel 8/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Arbeitskleidung, gepflegtes Kleid, Tuchbeutel

Erfahrene Leibsklavin: MU 10, KL 11, IN 17, CH 15, FF 16, GE 14, KO 12, KK 10, SO 3 LeP 25, AuP 30, MR 1, INI 10, WS 6; Körperbeherrschung +7, Schleichen +5, Selbstbeherrschung +7, Sich Verstecken +7, Sinnenschärfe +8, Etikette +7, Gassenwissen +5, Menschenkenntnis +6, Rechnen +7, Hauswirtschaft +9, Kochen +10, Schneidern +5

Veteranen-Leibsklavin: MU 11, KL 12, IN 18, CH 15, FF 17, GE 15, KO 14, KK 11, SO 3 LeP 28, AuP 32, MR 1, INI 11, WS 7; Körperbeherrschung +8, Schleichen +9, Selbstbeherrschung +11, Sich Verstecken +11, Sinnenschärfe +12, Etikette +11, Gassenwissen +7, Menschenkenntnis +10, Rechnen +9, Hauswirtschaft +14, Kochen +15, Schneidern +8



den in Al'Anfa oder beim Weiterverkauf, könnten die Helden einer Leibdienerin begegnen. Wird sie angesprochen, übernimmt der Herr das Wort für sie.

LEBENSUNTERHALT

Der Großteil der Leibsklaven wird bereits in der Gefangenschaft geboren. Dieser Umstand sorgt dafür, dass sie ihrem Herren gegenüber loyaler sind, da sie niemals die Freiheit erleben konnten. Die Leibsklavin wird früh auf ihre künftigen Aufgaben vorbereitet, auch wenn sie vor diesen auch andere Arbeiten im Haus übernimmt. Nahrung und Unterkunft werden ihr gestellt, sie erhält gute Kleidung und Schmuck, um das Auge ihres Besitzers oder etwaigen Besuchs zu erfreuen. Diebstahl kommt ihr kaum in den Sinn, denn obwohl sie keine Rechte besitzt, ist sie doch verhältnismäßig gut versorgt.

VARIANTEN

Der Aufgabenbereich einer Leibsklavin ähnelt dem eines *Hausdieners* oder einer *Zofe* des Mittelreichs, wenn diese auch deutlich mehr Freiheiten und Rechte genießen. Daneben sind die hier vorgestellten Werte für beinahe jede andere Art des *Haussklaven* nutzbar. Mit wenigen Änderungen ist es außerdem möglich den hier vorgestellten Charakter als *Magd*, *Servierhilfe*, *Köchin*, *Hausfrau* oder sogar *Pflegerin* für ältere Herrschaften zu verwenden. Bei letzteren Varianten muss lediglich der Nachteil *Unfrei* gestrichen werden.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der alte *Ingerinyo Piperitas* ist ein allein lebender, wohlhabender Mann, der für seine Gnadenlosigkeit im Umgang mit Sklaven berüchtigt ist. Wo immer er auf Widerworte oder Auflehnung stößt, fließt Blut. Seit etwa zwei Wochenläufen aber scheint er seine Einstellung geändert zu haben: Er verlässt sein Haus nicht mehr, selbst die Wachen auf dem Gelände, das seine Villa umgibt, haben den bärbeißigen Einzelgänger nicht zu Gesicht bekommen, und in unregelmäßigen Abständen erreichten diktierte Briefe seine

DIENTE

Dienste im eigentlichen Sinne erbringt eine Leibsklavin nur für ihre Herrschaft. Geld bekommt sie nur selten in die Hand, da ihre Aufgaben stets dem körperlichen Wohl einer Dame oder eines Herren gelten.

Dienst	Preis
Ablenkung der Herrschaft	1 K – 5 D
Freikaufen der Sklavin	60 D – 1000 D
Gegenstandbeschaffung aus Haushalt	5 D – 50 D
Gerüchte	gratis – 3 S
Information über ihre Herren	gratis – 25 D
Kontakt zu ihren Herren	gratis
Überbringen von Botschaften an den Besitzer	gratis

ÜBER DIE SKLAVEREI

Etwa ein Viertel der alanfischen Bevölkerung besteht aus Sklaven. Die meisten werden bereits in Gefangenschaft geboren und bringen auf den Märkten höhere Preise als Wildfänge oder glücklose Fremdländer, da es in geringerem Ausmaß notwendig ist, sie gefügig zu machen. Eine andere Quelle stellen verschuldete Freie da, die sich in die Abhängigkeit begeben. Besonders begehrt sind all die Exemplare, die als exotisch gelten. Die unterschiedlichen Einsatzgebiete sind: Hausdiener, Hauslehrer, Friseure, Leibärzte, Dienstmägde, Ammen, Beschützer, Privatdienern, Köche, Minenarbeiter, Plantagenarbeiter, Ruderer, Bauarbeiter, Gladiatoren und Sänfenträger.

Der Leibsklave unterscheidet sich von den übrigen Sklaven, denn er ist ein Lieblingssklave, der sich rund um die Uhr um das körperliche Wohl kümmert. Es fallen für ihn wenig typische Hausarbeiten an, stattdessen ist er verpflichtet, sich um Tätigkeiten wie das Ankleiden, Baden, Reichen von Gegenständen, die Maniküre und Pediküre, Massagen, das Haar machen oder Schminken zu kümmern sowie gelegentliche Liebesdienste zu leisten.

„Hört zu, ich habe es geschafft an die Schlüssel zu kommen. Fragt aber bitte nicht wie ...“

Verbündeten oder finden Aushänge, die sein Siegel tragen, ihren Weg an die Öffentlichkeit. Jeder dieser Schriebe ruft zur Mäßigung des Umgangs mit Sklaven auf und appelliert an das Mitgefühl der Bewohner Al'Anfas. Eine entfernte Verwandte Ingerinyos, die ihm diesen Unsinn ausreden will, wird brüsk von der Tür gewiesen und sieht bald nur noch die Möglichkeit, die Helden anzuheuern, um herauszufinden, was geschehen ist, ehe der Ruf ihrer Familie ihrer Ansicht nach, Schaden nimmt. Der Versuch bei dem Alten vorzusprechen bleibt fruchtlos, niemand wird vorgelassen, und das Haus ist sehr gut bewacht. Letzten Endes hat der Leibsklave *Yno* seinen Herren vor zwei Wochen bei einer Prügeleskalation getötet. Mit Hilfe zweier Haussklaven und der vom Familienvermögen gekauften Wach-söldnern hält er seitdem die Illusion aufrecht, der Herr des Hauses sei noch am Leben und versucht, das Ansehen des Toten zu nutzen, um gegen die Sklaverei in und um Al'Anfa vorzugehen.

Die Helden erleiden Schiffbruch oder gehen bei einem Sturm über Bord. Sie werden ausgerechnet von einer Galeere mit Sklavenhändlern und ihrer hochkarätigen Ware aus dem Wasser gerettet und in den Frachtraum gebracht, wo sie ihre Leidensgenossen, andere Rechtlose, vorfinden, die als Frachtgut verschifft, aber recht gut behandelt werden. Die Helden aber lässt man bei Flaute rudern, das Deck schrubben und Nachttöpfe ausleeren. Als sich eine halbe Woche später ein weiterer, gewaltiger Herbststurm über das Schiff hermacht, ist die Stunde der Sklaven gekommen.



logenmitglied

INITIATION

Das heiße Wachs der Kerze tropfte Meruzia über die Hände, doch sie nahm den kurzen, brennenden Schmerz kaum wahr. *Endlich, bald ist der Ritus überstanden.*

Ihre Augen waren mit einem weißen Seidentuch verbunden und sie trug ein Initiationsgewand aus alafanischer Seide. Um aufgenommen zu werden, musste man vor den Großmeister der Göttlichen Glorie treten und das reinigende Ritual der Initiation durchlaufen. Meruzia vernahm wieder die Stimme des Zeremonienmeisters, der schon seit einer halben Ewigkeit die Gesetze der Loge rezitierte, auf die alle neuen Lehrlinge schwören mussten. Die Loge verlangte Gehorsam, unterstützte jedoch dafür auch ihre Mitglieder und gewährte ihnen Zugriff auf okkultes Wissen.

„Folge mir!“ (in der Fächersprache)

„Schwört ihr, den Wahren und Erleuchteten Meistern des Heiligen Gesetzes treu zu dienen, ihren Befehlen zu gehorchen und keine anderen Verpflichtungen, außer zu euren Brüdern und Schwestern, einzugehen? Schwört ihr, die Gesetze der Loge zu befolgen? Schwört ihr den höheren Meistern Treue und Gehorsam?“ *Beeil' dich, alter Narr.*

Meruzia und die übrigen Anwärter antworteten dem Zeremonienmeister fast zeitgleich: „Ich schwöre es bei meiner Reinheit und meiner Seele. Ich werde die Gesetze der Erleuchteten Meister befolgen. Ich schwöre es. Ich schwöre es. Ich schwöre es.“ *Doch bald wird der Tag kommen, Zeremonienmeister, an dem ich über dir stehen werde. Und dann werden wir sehen, wer wem gehorcht.*

Noch vor einem halben Jahr hätte sie sich nie vorstellen können, ein Mitglied der Loge zu werden. Sie, die Tochter eines reichen Kaufmanns aus Vinsalt. Doch auf einem der horaskaiserlichen Bälle war sie dem jungen Rahjadino Vermucia begegnet. Er hatte sie erst verführt und ihr dann von der geheimen Loge erzählt. Zuerst war es ihr wie ein Abenteuer vorgekommen. Eine echte Geheimgesellschaft! Doch je öfter sie zu den Treffen mitgehen durfte, desto mehr verfiel auch sie dem Bann der okkulten Gesellschaft und ihren Riten. Mit Rahjadino hatte sie einen einflussreichen Fürsprecher und sie wurde dem Großmeister als neuer Lehrling vorgeschlagen.

Der Schwur war geleistet, nun kam der nächste Schritt der Initiation. Meruzias Herz schlug wieder schneller, denn sie hatte im Vorfeld nicht herausfinden können, was dieser Teil des Rituals von ihr verlangte.

Sie spürte, wie jemand ihr die Kerze abnahm. Meruzia musste schlucken und fuhr sich über ihre Lippen. Die Stille machte sie nervös. Sie spürte, wie Hände die Schleifen ihres Gewandes lösten. Meruzia musste angeekelt daran denken, dass die gesamte Loge sie nun nackt sehen konnte. Doch schlimmer war, als sie plötzlich ein heftiger Schlag auf den Hintern traf.

„Bevor ihr Lehrlinge sein könnt, soll der Schmerz euch reinigen.“, rief der Zeremonienmeister kurz bevor ein zweiter, strammer Hieb Meruzia traf und schmerzvoll aufstöhnen ließ.

Das wirst du noch büßen, alter Narr.

NAMENLISTE

Weibliche Namen: Aldare von Bethana, Corvenai Mycaro, Meruzia della Cordella, Rahjades dy Aranori, Viseria dy Dermargon

Männliche Namen: Alrico di Alfonsora, Ernesto Corvaro, Kamilo von Kuslik, Pherian dy Casibelli, Xaviero della Orsinios

LOGEN

An dieser Stelle wollen wir Ihnen einen kurzen Überblick der bekanntesten und größten Logen des Horasreiches präsentieren. Ein  symbolisiert, dass die Zukunft der Geheimgesellschaft in Ihren Händen liegt. Mehr zu den Bündnissen finden Sie in **Horas 215ff.**

Loge	Verbreitung	Besonderheiten
Der Bund der Freidenker	Belhanka, Kuslik	Philanthropen und Freidenker
Der Ring des Raskyses 	Vinsalt	Ghul-Kult
Der Tempel der Morgenröte 	Vinsalt, Belhanka, Dröl	konspirativer Zirkel von Zauberkundigen
Die Schwesternschaft des Schwarzen Lotos 	Kuslik	patriotische Meuchlerinnen
Die Wahren und Erleuchteten Meister vom Heiligen Gesetz	Vinsalt	Mystische und geheime Loge
Harbaliom Bosparani	Vinsalt, Kuslik, Methumis	patriotische Altreicher

Logenthemen: Machtergreifung (in einer Stadt, Region oder dem ganzen Land), Verehrung (Götter, Heilige, Drachen, Dämonen, Feenwesen), Wissensaustausch (magisches Wissen, Geschichtswissen, Handwerk), Geheimhaltung (gefährliche Lehren, von den Kirchen unterdrückte Geisteshaltung, Magierphilosophie, Demokratie), Sinnesfreuden (rauhgefalliges Treiben, Rauschmittelkonsum)

Aufnahmeriten: Mutproben (Mord, Diebstahl), Meditation (Askese, Gebete), obskure Riten (Rauschmittel, Schmerzrituale, Brandmale, Tätowierungen, Schwüre)



DIENTSTE

Viele Logenmitglieder sind einflussreiche Persönlichkeiten, sodass die Helden über sie wertvolle Informationen über die horasische Gesellschaft erhalten können. Doch diese Hilfe ist niemals umsonst.

Dienst	Preis
Geheimnisse anderer Logenmitglieder verraten	1 – 50 D
Informationen über die Loge	1 – 30 D
Obskures oder okkultes Wissen vermitteln	5 S – 30 D
Treffen mit Persönlichkeiten arrangieren	15 D – 200 D
Verbindungen spielen lassen	5 S – 25 D

„Wer ich bin? Nun, wenn ich das offenbaren wollte, würde ich dann eine Maske tragen?“

KONFLIKTVERHALTEN

Logenmitglieder überlassen Kämpfe ihren Leibwächtern und Wachen. Sind sie jedoch dazu gezwungen, so werden sie sich mit einer Fechtwaffe verteidigen, auch wenn sie selten wirklich darin geübt sind. Haben sie die Gelegenheit, so nutzen sie leichte Gifte, um sich Vorteile zu verschaffen und ihren Gegner zu schwächen (beispielsweise Arax oder Arachnae). Falls sie eine Balestrina mit sich führen, setzen sie diese aus der Ferne oder zur Einschüchterung ein.

DARSTELLUNG DES LOGENMITGLIEDS

BEGEGNUNGEN

Das Logenmitglied hat ein bürgerliches Leben, sodass es die meiste Zeit Zuhause oder an seiner Arbeitsstätte verbringt. In der Regel wird eine Begegnung aber nicht dort, sondern bei dem Treffpunkt der Loge stattfinden. Als Logenhaus können alte Stadtvillen, verborgene Keller eines Patrizierhauses, ein Lustschloss auf dem Land oder andere Versammlungsorte dienen. Logenmitglieder legen Wert auf Geheimhaltung, sodass man sie oft maskiert antrifft.

LEBENSUNTERHALT

So gut wie nie ist die Mitgliedschaft in einer Loge umsonst. Zwar gibt es Logen, die nur einen kleinen Beitrag verlangen (ein paar Silbertaler im Monat), andere Zirkel hingegen sind ausgesprochen teuer und stehen nur wohlhabenden Personen offen (mehrere Dukaten pro Monat). Doch seinen Lebensunterhalt bestreitet kaum ein Mitglied durch die Loge. So sind die Mitglieder nicht selten Magier, Offiziere, Kaufleute oder Patrizier, die ihrem eigentlichen Beruf nachgehen und so die Beiträge für die Loge verdienen.

VARIANTEN

Das Logenmitglied ist ein typischer Patrizier oder Angehöriger der Oberschicht des Horasreiches. Die Werte können auch für einen Kleinadligen, einen Taugenichts oder die Tochter eines reichen Kaufherrn Verwendung finden. In diesem Fall müssen Sie vor allem die *Ausrüstung* und Bewaffnung anpassen, die Werte jedoch können Sie ohne große Änderungen übernehmen.





ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ Einer der Helden erwirbt bei dem Krämer *Urig Kusliker* einen scheinbar unauffälligen Bronzering. Doch sobald er den Ring offen trägt, beginnen viele Menschen sich ihm gegenüber eigenartig zu verhalten: Der sonst so griesgrämige und geizige Wirt, bei dem der Held ein Zimmer angemietet hat, ist plötzlich freundlich und spendiert ihm sogar ein Bier; wohlhabende Bürger grüßen den Helden, ohne dass sie sich bislang kannten und obwohl es einen großen Standesunterschied zwischen ihnen gibt; ein Waffenhändler spricht „seinen Bruder“ auf das nächste Treffen an. So seltsam diese Ereignisse sind, so harmlos sind sie auch. Als aber das Leben des Helden von maskierten Attentätern bedroht wird, sollte ihm klar werden, dass etwas mit dem Ring nicht stimmt. Das Kleinod gehörte einem höheren Mitglied einer Loge, das ermordet wurde. Anschließend verkaufte der Mörder den Ring an einen unwissenden Krämer. Als ein anderes Logenmitglied den Ring am Finger des Helden sah, hielt er ihn für den Mörder und beauftragte seinerseits ein paar Schurken, um ihn zu erledigen. Sollte es dem Helden gelingen den Mord aufzuklären, kann er bei der Loge großes Ansehen gewinnen. Drahtzieher hinter dem Anschlag war ein Kaufmann und Konkurrent des hohen Logenmitglieds.

„Verschwörung? Wir wollen doch nur in Rahjas' Namen ein wenig Zerstreuung finden.“

☞ Als die Helden in Grangor weilen, entdecken sie in den Kanälen der Stadt eine Flaschenpost. Darin schildert die junge *Malissa Lavinor*, die Tochter eines Hutmakers, dass sie in die Fänge einer obskuren Loge geraten ist. Zwar erkannte sie schnell, dass die Geheimgesellschaft kein harmloser Spaß war, sondern dafür verantwortlich war, dass Menschen mit Rauschmitteln gefügig gemacht wurden, doch als sie die Loge verlassen wollte, wurde sie eingesperrt. Sie weiß nicht, wo ihr Gefängnis ist, konnte aber das Rauschen von Wasser hören und eine Flaschenpost aus dem Fenster werfen. Das Datum des Briefes ist erst wenige Tage alt, sodass die Helden noch hoffen können, sie zu retten. Malissa beschreibt sehr genau die Symbole der Loge (ein Aal, der sich an einem Stab windet). Durch Recherchen in Bibliotheken können die Helden das Symbol als das Siegel einer Loge identifizieren und auch den Standort des Logenhauses ausfindig machen. Hinter dem Zirkel verbirgt sich ein Sklaven- und Rauschmittelhändlering, der Jungen und Mädchen nach Mengbilla verkaufen will. Malissa ist jedoch noch immer im Gefängnis der Loge und kann gerettet werden.



MU 14 KL 12 IN 13 CH 14 FF 12 GE 12 KO 12 KK 11 SO 9

LeP 28 AuP 29 MR 4 INI 11 WS 6

AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 7

Fausthieb: INI 9+IW6 AT 8 PA 5 TP(A) IW6 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 10+IW6 AT 8 PA 5 TP(A) IW6 DK H

Ringen: INI 11+IW6 AT 8 PA 5 TP speziell DK H

Dolch: INI 11+IW6 AT 11 PA 6 TP IW6+1* DK H

Degen: INI 13+IW6 AT 10 PA 8 TP IW6+3 DK N

Balestrina: INI 11+IW6 FK 9 TP IW6+4

Kleidung: RS 0 BE 0

**) Gift: Arax oder Arachnae (WdS 148)*

Seelentier: Fledermaus, Huhn, Ringelnatter

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Gut Aussehend / Arroganz 7, Neugier 8

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Horasreich), Nandusgefälliges Wissen

Talente:

Kampf: Armbrust +2, Dolche +4, Fechtwaffen +5, Hieb Waffen 0, Raufen +2, Ringen +2, Säbel +1, Wurfmesser +2

Körper: Athletik 0, Gaukeleien +2, Klettern 0, Körperbeherrschung +1, Reiten +5, Schleichen +3, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +3, Singen 0, Sinnenschärfe +2, Tanzen +7, Taschendiebstahl +2, Zehen +4

Gesellschaft: Betören +8, Etikette +10, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +7, Sich Verkleiden +6, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Brett-/Kartenspiel +5, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte

+6, Heraldik +2, Magiekunde +3, Mechanik +1, Rechnen +6, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +5, Schätzen +3, Staatskunst +3

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Bosparano

+3, Fücksisch +2, Tulamidya +5, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +8

Handwerk: Alchimie +4, Falschspiel +4, Hauswirtschaft +4, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Kartographie +1, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen 0, Schlösser Knacken +3, Schneidern 0

Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 11/7, Fechtwaffen 10/9, Hieb Waffen 7/7, Raufen 9/7, Ringen 9/7, Säbel 8/7, Wurfmesser 9

Ausrüstung: edle Kleidung, Degen, Dolch (meistens vergiftet mit Arax oder Arachnae), Brosche, Fächer, Maske, Geldbeutel mit 21 Dukaten

Erfahrenes Logenmitglied: MU 14, KL 13, IN 14, CH 15, FF 12, GE 13, KO 12, KK 11, SO 10, LeP 30, AuP 32, MR 5, INI 11 WS 6; SF: Aufmerksamkeit; Fechtwaffen +7, Tanzen +10, Zehen +7, Betören +12, Etikette +14, Menschenkenntnis +11, Sich Verkleiden +10, Heilkunde Gift +8

Veteranen-Logenmitglied: MU 15, KL 14, IN 15, CH 17, FF 12, GE 13, KO 12, KK 11, SO 11, LeP 32, AuP 34, MR 6, INI 12 WS 6; SF: Aufmerksamkeit; Fechtwaffen +8, Tanzen +11, Zehen +9, Betören +14, Etikette +17, Menschenkenntnis +14, Sich Verkleiden +13, Heilkunde Gift +12



ustknabe

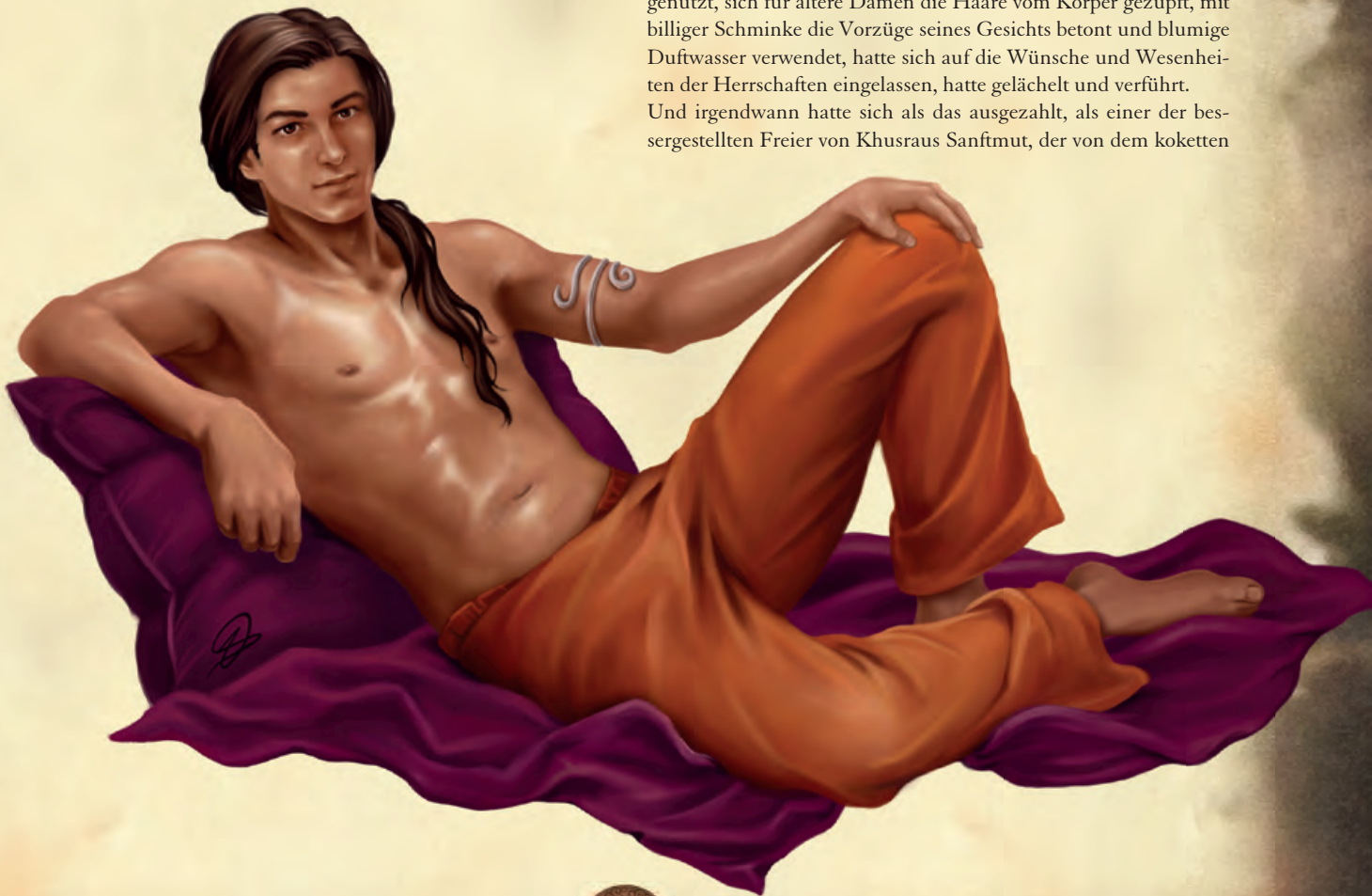
HOCH HINAUS

„...ko-m...nein, ah...komm, a-also bald ter... her!“, las er stockend die Lettern des Briefes, den er in den Händen hielt. Auch wenn er lediglich mühsam Fortschritte machte, war Khusrau froh darüber, dass einer seiner Gönner sich bereit erklärt hatte, ihm die Grundzüge von Lesen und Schreiben zu zeigen. Es ließ sich nicht leugnen, dass ihm Einnahmen entgangen wären, hätte er sich nicht mit den Kusliker Zeichen vertraut gemacht. Mit flinker Zunge spielte er an seinen geraden Schneidezähnen, während er von dem Brief auf und durch das offene Fenster seines kleinen, eigens für seine 'Geschäfte' gemieteten Zimmers auf die belebten Straße Mengbillas hinabblickte.

„Gute Dienste haben eben ihren Preis, meine Dame.“

Aufgewachsen in einem der Sklavenquartiere, hatte er mit seinem kraftlosen Körperbau für tüchtige Arbeiten nicht viel getaugt. Aber bald hatte er es verstanden die sehnstüchtigen oder bewundernden Blicke anderer zu deuten, denn sein Gesicht war von Rahja mit einer nahezu makellos reinen Haut, strahlenden braunen Augen und vollem, dunklem Haar gesegnet worden, ebenso wie in jedem seiner Schritte eine natürliche Anmut lag. Er war gerade dem Knaben entwachsen gewesen, als sich ein Käufer für ihn gefunden hatte, der dem Liebreiz des Jungen nicht hatte widerstehen können. Mehrere Jahre hatte er diesem wohlbeleibten Handelsherren zum Vergnügen und Objekt der Entspannung gedient, ehe dieser durch Genussucht und Trägheit heraufbeschworen ein frühes Ende fand. Doch hatte er zuvor die Größe besessen, testamentarisch festzulegen, dass sein eigener Tod die Freiheit seines betörenden Lieblingsjünglings zur Folge hätte.

Khusrau war ein freier Mann und von vorn herein hatte etwas in ihm gedrängt, höher hinaus zu wollen und er spürte, dass das Glück ihm Hold war. Lange Jahre hatte er Rahjas Geschenk an ihn genutzt, sich für ältere Damen die Haare vom Körper gezupft, mit billiger Schminke die Vorzüge seines Gesichts betont und blumige Duftwasser verwendet, hatte sich auf die Wünsche und Wesenheiten der Herrschaften eingelassen, hatte gelächelt und verführt. Und irgendwann hatte sich als das ausgezahlt, als einer der bestergestellten Freier von Khusraus Sanftmut, der von dem koketten





Lächeln und den geschmeidigen Bewegungen derart angetan gewesen war, dass er sich als eine Art Mentor angeboten hatte. Und als sich im kleinen Kreise herausgestellt hatte, dass der junge Mann ein Gespür dafür hatte sich auch in Anwesenheit fremder Menschen charmant und korrekt zu verhalten, hatte er den musischen Liebhaber auf ein bedeutenderes Fest geleiten dürfen. Er beriet bezüglich Kleidung und Kosmetik, sang mit lieblicher Stimme so lang es von ihm erwartet wurde und sah sich bereits halb auf dem Weg zu einer Art lebendem Kunstwerk. Wenn er nur noch ein wenig Geduld hatte ... Ein letztes Mal sah er auf den Zettel hinab, den er noch immer hielt. Es wurde Zeit sich für seinen nächsten Gast vorzubereiten.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Belima al'Abastra, Dschaliza shin-al-Mada, Emiramis saba Khaji, Khalida el'Parvane, Saresa saba Alisha
Männliche Namen: Dschelefan Tamerlan, Jasal al-Iskir, Khusrau, Vikram ibn Ruban, Zahir ibn Jahanshar

„Ich schäme mich nicht für das was ich tue. Es ist doch nur recht und billig vor hohen Herren zu knien.“

KONFLIKTVERHALTEN

In einem aufkommenden Streit wird er bemüht sein, zu schlichten oder sich anderweitig aus einer potentiellen Gefahrensituation herauszuwinden, wenn möglich mit früher Flucht, spätestens nach der ersten Verletzung. Glücklicherweise hat der Lustknabe aufgrund von Herkunft und Arbeitsumfeld einen *Gefahreninstinkt* entwickelt, der ihn manches Mal intuitiv alarmiert, das Weite zu suchen.

DARSTELLUNG DES LUSTKNABEN

BEGEGNUNGEN

Lustknaben begegnet man ausschließlich innerhalb von Städten, wo sich ihre Kundschaft befindet. Weder sind Reisen in das Umland finanziell möglich, noch sinnvoll. Je nach Aussehen und Begabung des Lustknaben findet man ihn in nahezu allen Stadtteilen. Dabei wird er in den Unterschichtsvierteln grell geschminkt und sehr offensichtlich, vielleicht vor oder in einem Bordell seinem Verdienst nachgehen,



MU 12 KL 10 IN 12 CH 13 FF 14 GE 14 KO 13 KK 11 SO 5
LeP 29 AuP 30 MR 3 INI 10 WS 7
AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 8+1W6 AT 8 PA 7 TP(A) 1W6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 9+1W6 AT 8 PA 7 TP(A) 1W6 DK H
Ringen*: INI 10+1W6 AT 9 PA 8 TP speziell DK H
Dolch: INI 10+1W6 AT 10 PA 8 TP 1W6+1 DK H
Kleidung: RS 0 BE 0
 *) Ringen-AT und Ringen-PA durch *Bornländisch*-Stil verbessert
(WdS 89)

Seelentier: Moosäffchen, Biber, Pechnatter

Vor- und Nachteile: Begabung für Betören, Gefahreninstinkt (3), Gut Aussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (15), Wohlklang / Eitelkeit 7, Goldgier 5, Kälteempfindlichkeit, Verpflichtungen (Gönner)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Ortskenntnis (Kleinstadt/Stadtteil), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Talente:

Kampf: Bogen +1, Dolche +5, Hieb Waffen 1, Raufen +4, Ringen +4, Säbel +1, Wurfmesser 0

Körper: Akrobatik +1, Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +6, Schleichen +4, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +3, Singen +5, Sinnenschärfe +3, Tanzen +3, Taschendiebstahl +2, Zechen +3

Gesellschaft: Betören (Rahjakünste) +9 (+11), Etikette +4, Gassenwissen +8, Menschenkenntnis +9, Schauspielerei +3, Sich Verkleiden +6, Überreden +8

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +1, Wildnisleben 0

Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Rechnen +4, Sagen/Legenden +3, Schätzen +1

Sprachen: Muttersprache: Garethi +8, Sprachen Kennen: Tulamidya +8, Mohisch +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4

Handwerk: Boote Fahren +1, Falschspiel +3, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +1, Musizieren +3, Schlösser Knacken +1, Schneider +1, Seefahrt +1

Kampfwerte: Bogen 8, Dolche 10/9, Hieb Waffen 7/8, Raufen 9/9, Ringen 9/9, Säbel 7/8, Wurfmesser 7

Ausrüstung: dünne Kleidung, Dolch (versteckt), Duftwasser, billige Schminke, altes Bronzespiegelchen, Armreif, Flöte, Geldbeutel mit 25 Telar

Erfahrener Lustknabe: MU 12, KL 11, IN 12, CH 14, FF 14, GE 15, KO 13, KK 11, SO 7, LeP 29, AuP 30, MR 3, INI 10, WS 6; Körperbeherrschung +7, Betören (Rahjakünste) +11 (+13), Gassenwissen +9, Menschenkenntnis +10, Sich Verkleiden +7, Überreden +9

Veteranen-Lustknabe: MU 12, KL 13, IN 13, CH 16, FF 15, GE 17, KO 14, KK 11, SO 8, LeP 30, AuP 32, MR 4, INI 11, WS 7; Körperbeherrschung +11, Betören (Rahjakünste) +14 (+16), Gassenwissen +12, Menschenkenntnis +13, Sich Verkleiden +11, Überreden +13



DIENSTE

Ein junger Mann dieser Profession hat seine Wurzeln in der Regel innerhalb der Unterschicht, weshalb er für seine Dienste Gold verlangt und nichts anderes. Hin und wieder gelingt es den Lustknaben einem Freier das eine oder andere Geheimnis zu entlocken oder eine tiefere Verbindung zu ihm aufzubauen.

Dienst	Preis
Ablenkung	5 H – 1 D
Begleitsdienst	1 S – 5 D
Erotische Dienste	5 S – 20 D
Führung auf Schleichwegen	1 H – 1 S
Gerüchte	1 H – 1 S
Informationen über Orte und Personen	5 H – 20 D
Kontakt zu Bekanntschaften	5 H – 5 D
Massagen	1 S – 1 D

während man seine Profession auf den rauschenden Festen der Oberschicht oft nur an dem Altersunterschied zu der ergrauten Witwe erkennt, an deren Arm der hübsche Gesellschafter zu sehen ist.

LEBENSUNTERHALT

Der Lustknabe verdient den Großteil seines Lebensunterhalts, indem er seinen Körper verkauft, seltener auch Ratschläge die Schönheit betreffend. Über seine Talente und seine Erfahrung hinaus bleibt ihm oft nicht viel, da die meisten Jungen, die sich gegen Geld vermieten, aus den Elendsquartieren stammen. Abhängig von ihrem Können, ihrer Statur, Anmut und Stimme schaffen es einige wenige sogar, einen Mäzen in höheren Kreisen zu finden, der ihre Schönheit feiert und sie bisweilen sogar beschenkt und bei sich unterkommen lässt – hier handelt es sich fast um eine haremsähnliche Festanstellung, wenigstens solange der Junge nicht verblüht ist.

VARIANTEN

Junge Männer, die ihre schöngewachsenen Körper für Gold feilbieten, findet man im gesamten Süden Aventuriens. Auch ein *Akrobat*, *Masseur* oder *Billigschauspieler* könnte mit diesen Werten präsentiert werden und im rahjanischen Bereich eine Nebeneinkunft haben, ebenso wie ein *Spitzel*, der auch vor dem Bett als Zungenlockerung nicht Halt macht.

Manche *Grandensöhne*, die für keine wichtigen Posten innerhalb der Familie vorgesehen sind und als junge Männer ihr Leben genießen, nennen Talente ihr Eigen, die denen des Lustknaben nicht unähnlich sind. Lediglich ein höherer SO, mehr Geld und erhöhte Werte in *Wissenstalenten* und *Schrift* sind angebracht.

„Meine Finger sind äußerst geschickt und geübt darin, Herren sowie Damen jedwede Art von Entspannung zu verschaffen ...“

ABENTEUERVORSCHLÄGE

 *Zahir ibn Jahanshar* hatte sich schon früh in seinem Leben damit abfinden müssen, dass sein Körper die einzige Möglichkeit für ihn war, Geld zu verdienen und sich in die relative Sicherheit eines Bordells zu begeben, das einer der größeren Banden Schutzgeld zahlte. Vor einigen Tagen aber war ein einflussreicher Freier brutal geworden und hatte erfahren müssen, dass der teuer bezahlte Schutz auch tatsächlich wirksam ausgeteilt wurde. Nur wenige Tage nach dem Zwischenfall begann die Stadtwache härter gegen die schützende Bande vorzugehen. Mitglieder wurden gefangen genommen oder kamen um, Bestechungsgelder versiegten nutzlos und immer seltener ließen die Beschützer sich bei dem Freudenhaus sehen. In seiner Not wendet der junge Mann sich mit seinem Ersparten an die Helden und bittet sie um Hilfe. Er geht davon aus, dass die Übergriffe von dem verprellten Freier ausgehen, den er gut beschreiben kann, trug er doch ein unpassendes, aber auffälliges Hautbild am Rücken. Wenn die Helden sich auf die Suche nach dem Drahtzieher machen, stoßen sie auf Zeugen, die ihnen versichern, dass der Kopf einer konkurrierenden Bande erstaunliche Ähnlichkeit mit dem Initiator der jüngsten Angriffe hat.

 Kaum haben die Helden eine der größeren Städte des Südens betreten, sehen sie ihre erste Leiche. In einer der Gassen in der Unterstadt hat sich eine Menschentraube gebildet, die einen blutüberströmten Jüngling umringt, dem offensichtlich jedes Lebenszeichen fehlt. Wenn sie nach dem Toten fragen, stellt sich bald heraus, dass es sich um eine stadtbekannte und durchaus beliebte Schönheit mit Namen *Jasal al-Iskir* handelt. Die ersten Stimmen vermuten, dass dem Jungen seine Armut zum Verhängnis wurde und er Straßenräubern nicht geben konnte, was sie wollten. Als die Wache sich nicht lange mit dem Fall abzugeben gewillt ist, wird der Ruf nach Hilfe laut, und schließlich bieten die wenigen Freunde des Toten den Helden

ihre spärlichen Münzen, wenn sie den Schuldigen finden und bestrafen. In diesem Szenario müssen die Helden sich durch schmutzige Bordelle und Geheimnisse der Mittel- und Oberschicht arbeiten. Die Wahrheit ist, dass der Lustknabe sich selbst in Gefahr brachte, als er besser gestellten Freiern damit drohte, die Geheimnisse, die er erfahren hatte, öffentlich zu machen. Während einige darauf eingingen und er mehrere Goldstücke erpresste, war einer der Herren an einer endgültigeren Lösung interessiert.

VERBINDUNGEN

Name	Bedeutung	Person
Drusilla Gerbelstein	Mitglied einer einflussreichen Fernhandelsfamilie, SO 10	verhärmte Witwe, 39 Jahre
Luciana	Vorsteherin eines Bordells, SO 4	befreundete Plaudertasche, 29 Jahre
Gotmar Domthar	Ordnungshüter, SO 5	knabenliebender Gardist, 33 Jahre
Araya Medina	schwerreiche Gönnerin, SO 9	einsame alte Jungfer, 58 Jahre
Arian Zhargon	Liebhaber von Schönheit und Kunst, SO 6	extravaganter Ästhet, 31 Jahre
Narica Duvilla	Mittelstandsgerüchteküche, SO 5	gelangweilte Hausfrau, 40 Jahre
Nyallo	Taschendieb, SO 2	Freund aus Kindertagen, 21 Jahre
Errik	Tavernenwirt und Herbergsvater, SO 3	gerüchtelebender Vermieter, 47 Jahre
Cleon	Bettler mit offenen Ohren, SO 1	Informant, 53 Jahre



adaschwester

SCHWESTERN IM GEISTE

Nevinia saß mit ihren Schwestern in der Kammer des Mondes auf einer Marmorbank und betete. Sie hatte ihr Ouroboros-Amulett aus Mondstein angelegt und war so vertieft in ihrer Zwiesprache zu Mada, dass sie fast nicht bemerkt hätte, wie die Helmmaid sich in die Mitte der Halle stellte.

„Schwestern, wir haben uns versammelt, um Mada zu ehren, unsere Mutter und Schenkerin unserer Gabe. Unser gemeinsames Ritual soll uns stärken und die Macht der Göttin mehren, sodass sie eines Tages die Ketten ihres Gefängnisses sprengen kann.“

Das waren schöne Worte. Doch nichts weiter als das. Nevinia hatte sehr schnell begriffen, dass unter den Schwestern nicht nur frommer Glaube herrschte und nicht jede eine bessere Welt anstrebte, sondern leider auch viele auf Macht versessen waren.

„Die Göttin wird uns Erkenntnis schenken.“

Intrigen und Machtkämpfe innerhalb der Schwesternschaft waren keine Seltenheit, doch Nevinia versuchte, sich aus diesen schädlichen Einflüssen für ihre innere Ruhe herauszuhalten.

Sollen sie streiten, ich will nur Mada helfen. Die Göttin hatte sie bereits von Geburt an mit der Gabe der Magie beschenkt, und sie hatte eine liebevolle Lehrmeisterin gefunden, die sie in den Hexenkünsten ausgebildet hatte.

Immer wieder hörte sie von ihr die Geschichten von Mada und wie sie den Menschen die Zauberei schenkte, und da Nevinias großes Vorbild, die Magisterin der Magister, das oberste Amt im Orden der Schwesternschaft der Mada bekleidete, war es für sie selbstverständlich, sich ebenfalls den Madaschwestern anzuschließen. Sie konnte viel Gutes bewirken. Schon als Sichelmaid war sie viel zu Kranken und Verletzten gereist, heilte und linderte Not. Als sie endlich zur Kelchmaid wurde, durfte sie auch Forschungen nachgehen, nahm

an geheimen Ritualen wie diesem Teil, aber das wichtigste war, dass sie selbst bestimmen konnte, womit sie ihre Zeit verbrachte. Sie versuchte hinter das Geheimnis der Madamanten zu gelangen, seltenen Steinen, die die Macht der Göttin in sich trugen und von denen sie hoffte, dass sie eines Tages Mada befreien könnten. *Alle Menschen können zaubern, wenn Mada ihren Funken erweckt.*

Nevinia sah, wie die anderen Schwestern sich erhoben und die Helmmaid die Kelche frei gab, die auf einem Sockel in der Mitte des Raumes standen. Jede Schwester nahm eines der gesegneten Behältnisse, eines der Symbole der Göttin. Die Schwestern entkleideten sich und knieten auf dem Boden, erhoben die Kelche und beteten zur Göttin.

Mada, erhöre mich. Befreie die Menschen. Befreie dich selbst.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Fiametta Firca, Haricia Aldubor, Nevinia Ponzi-ani, Sinaya di Copaia, Yesaria Gozzi

Männliche Namen: Es gibt keine Männer unter den Madaschwestern.

KONFLIKTVERHALTEN

Kampf ist nicht das Metier eines Mitglieds der Schwesternschaft der Mada. Einer direkten Konfrontation wird die Schwester aus dem Weg gehen, da sie so gut wie nie über Kampferfahrung oder Waffen verfügt.

Zwar beherrscht sie Zaubersprüche wie RADAU oder den HEXENKNOTEN, doch ist sie darin in den meisten Fällen nicht sonderlich gut. So wird sie eher fliehen oder sich ergeben, noch bevor sie ernsthaft verletzt wird. Sollte sie ihr hexisches Fluggerät in der Nähe haben, ist die Flucht auf einem Hexenbesen eine Option für sie.

In Notfällen wird eine Madaschwester mittels SCHLANGENRUF (ihrer Variante des KRÄHENRUFs) eine größere Zahl Schlangen herbeirufen, die sich auf ihre Gegner stürzen. Damit kann sie zumindest ihre Flucht einfacher gestalten und ihre Feinde eine Zeit lang aufhalten.

DARSTELLUNG

DER MADASCHWESTER

BEGEGNUNGEN

Es verwundert nicht, dass man eine Madaschwester vor allem im Horasreich und in Almada antreffen kann. Seitdem im Jahre 1029 BF der Sternenregen über dem Svellttal niederging, kann man gelegentlich auch Madaschwestern auf Reisen durch diesen gefährli-

DIENTE

Die Gemeinschaft der Madaschwestern versucht allen Menschen zu helfen und der Orden gilt als ausgesprochen mildtätig. Die Preise werden dabei auf das Einkommen der Bittsteller angepasst.

Dienst	Preis
Entzauberung	5 D – 50 D
Heilzauber	3 D – 15 D
Hellsichtmagie	5 D – 15 D
Horoskop erstellen	5 S – 5 D
Profane Heilung	3 S – 10 D



DIE SCHWESTERNSCHAFT DER MADA

Die Schwesternschaft der Mada setzt sich aus Anhängerinnen Hesindes, Magierinnen und Hexen zusammen, die gemeinsam die Göttin Mada verehren und auf ihre Rückkehr hoffen.

Titel	Funktion	Ouroboros
Sichelmaid	Anwärterin	-
Kelchmaid	einfaches Mitglied	Mondstein
Schildmaid	erfahrenes Mitglied	Mondstein und Onyx
Helmmaid	hohes Mitglied	Mondstein, Onyx und Topas
Erste Schwester	Oberhaupt	Mondstein, Onyx und Jade

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Kelchmaid *Sinaya di Copaia* ist schon seit einigen Monden im Svellttal auf der Suche nach den legendären Madamanten. Seit dem Beginn ihrer Reise korrespondiert sie regelmäßig mit der ihr vorgesetzten Helmmaid *Aleya Bellasindra*, doch seit drei Wochen kam kein weiterer Brief an. Aleya ist in großer Sorge und lässt eine Gruppe von erfahrenen Abenteurern zusammenstellen, um Sinaya zu suchen. Die Helden können in Lowangen, dem letzten Aufenthaltsort Sinayas herausfinden, dass sie Richtung Tiefhusen aufgebrochen ist, um dort bei der orkischen Siedlung Rorkvell nach einem besonders großen Edelstein zu suchen, den die Orks dort gefunden haben sollen. Bei ihrer Suche geriet sie jedoch in die Gefangenschaft einer Gruppe von Tiefzwerger. Diese haben die Menschenfrau in eine Höhle im Rhorwed-Gebirge verschleppt und wollen sie als Sklavin an die in Rorkvell herrschenden Orks verkaufen will.

chen Landstrich begegnen. Sie suchen dort nach Hinweisen ihrer Göttin oder den legendären Madamanten.

LEBENSUNTERHALT

Die Ordensmitglieder gehören unterschiedlichen Schichten an. Während einige Damen dem Patriziat und dem Adel entstammen, gehören andere zu den Kleinbürgern der Städte und waren nie besonders vermögend. Die Schwestern passen ihre Bezahlung für ihre Heilkünste und Mildtätigkeit den Finanzen der Menschen an, denen sie helfen. Außerdem erhalten sie gelegentlich Spenden, die dem Orden zu Gute kommen. Daraus finanzieren sie auch ihre Reisen, Unternehmungen und Heilmittel.

VARIANTEN

Die hier vorgestellte Madaschwester ist zugleich auch eine *Hexe der Schwesternschaft des Wissens*. Doch längst nicht jedes Mitglied der Madaschwester ist magisch begabt. Sie können mit den vorliegenden Werten auch profane Mitglieder darstellen. Lassen Sie in diesem Fall alle Zauber und andere magische Fähigkeiten unberücksichtigt. Da es im Horasreich auch noch andere *Mysterienkulte* oder okkulte Verbindungen gibt, in denen Magie praktiziert wird, kann die vorliegende Meisterperson auch zur Darstellung eines Mitglieds dieser Gruppen eingesetzt werden.

*„Wir alle träumen und werden Teil
von Madas Reich.“*





Innerhalb der Schwesternschaft ist ein Kampf um den Platz der verwaisten Position der verstorbenen Helmmaid *Orsela* entbrannt. Während die beiden aussichtsreichen Kandidatinnen *Verelia* und *Garalda* um die Nachfolge streiten, ist der jungen *Kalissa* der Gedanke gekommen, dass Orselas Tod nicht mit rechten Dingen zugegangen ist. Von der Ersten Schwester wird sie mit Ermittlungen betraut. Da jedoch einige potenzielle Spuren in die Unterwelt Vinsalts, zu Giftmischern und Halunken führen und sich die jun-

ge Frau der Aufgabe alleine nicht gewachsen sieht, wirbt sie eine Heldengruppe an, die ihr bei den Nachforschungen helfen soll. Es stellt sich heraus, dass Orselas Freundin *Evresta* hinter dem plötzlichen Dahinscheiden steckt, denn sie fühlte sich bei den letzten Ernennungen übergangen.

„Es ist nie verkehrt, nach der Wahrheit zu suchen.“



MU 12 **KL** 14 **IN** 14 **CH** 14 **FF** 13 **GE** 12 **KO** 11 **KK** 10 **SO** 6
LeP 26 **AuP** 28 **AsP** 33 **MR** 5 **INI** 10 **WS** 6
AT-Basis 7 **PA-Basis** 7 **FK-Basis** 7 **Ausweichen** 7
Fausthieb: **INI** 8+1W6 **AT** 7 **PA** 5 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 9+1W6 **AT** 7 **PA** 5 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringen: **INI** 10+1W6 **AT** 6 **PA** 5 **TP** speziell **DK** H
Dolch: **INI** 10+1W6 **AT** 10 **PA** 6 **TP** 1W6+1 **DK** H
Kleidung: **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Ringelnatter, Smaragdnighter, Pechnatter

Vor- und Nachteile: Vollzauberer / Arroganz 6, Neugier 6, Rachsucht 9

Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Kulturkunde (Horasreich), Ritualkenntnis (Hexe) +6, Vertrautenbindung

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Dolche +3, Fechtwaffen +1, Hieb Waffen +1, Infanteriewaffen +2, Raufen +1, Ringen 0, Säbel 0, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Fliegen +5, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Schleichen +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung 0, Sich Verstecken +3, Singen 0, Sinnenschärfe 0, Tanzen +4, Zechen 0

Gesellschaft: Betören +3, Etikette +4, Gassenwissen +2, Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +3, Überreden +7, Überzeugen +2

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Geographie +4, Geschichtswissen +5, Götter/Kulte +5, Magiekunde +8, Mechanik +1, Pflanzenkunde +5, Rechnen +7, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +4, Tierkunde +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +12, Sprachen Kennen: Aureliani +5, Bosparano +4, Tulamidya +5, Zyklopäisch +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +8, Nanduria +4

Handwerk: Abrichten +3, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Kochen +3, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +2

Zauber: ÄNGSTE LINDERN +3, BEHERRSCHUNG BRECHEN +5, BLICK AUFS WESEN +4, BLICK IN DIE GEDANKEN +3, EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN +5, EINFLUSS BANNEN +8, GROSSE GIER +2, HARMLOSE GESTALT +3, HEXENBLICK +2, HEXENKNOTEN +2, HEXENSPEICHEL +4, KRÄHENRUF +10, MADAS SPIEGEL +4, NUNTIOVOLO +6, ODEM ARCANUM +3,

PENTAGRAMMA +8, PSYCHOSTABILIS +4, RADAU +2, SATUARIAS HERRLICHKEIT +4, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT +5, TIERE BESPRECHEN +2, UNITATIO +2, VERWANDLUNG BEENDEN +9, VIPERNBlick +3, ZAUBERZWANG +4

Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 10/7, Fechtwaffen 8/7, Hieb Waffen 8/7, Infanteriewaffen 8/8, Raufen 8/7, Ringen 7/7, Säbel 7/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: einfache Kleidung, Ritualkleidung, Ouroboros-Amulett nach Rang, Silbergegenstand nach Rang (Kräutersichel, Weinkelch, Rundschild), verschiedene Heilkräuter, Bandagen, Dolch, Kupferkessel, Kerzen (3), Geldkatze mit 36 Silbertaler

Erfahrene Madaschwester: MU 12, KL 16, IN 16, CH 15, FF 13, GE 12, KO 11, KK 10, SO 7, LeP 28, AuP 30, AsP 42, MR 7, INI 10, WS 6; SF: Ritualkenntnis (Hexe) +10, verschiedene Hexenflüche (z.B. Mit Blindheit schlagen, Zunge lähmen), Konzentrationsstärke, Zauberkontrolle. Zauberroutine; Fliegen +7, Tanzen +7, Betören +7, Lehren +8, Menschenkenntnis +8, Überreden +11, Geschichtswissen +9, Götter/Kulte +8, Magiekunde +12, Sternkunde +7, Kochen +5; BEHERRSCHUNG BRECHEN +9, EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN +9, EINFLUSS BANNEN +12, HEXENSPEICHEL +7, KRÄHENRUF +13, PENTAGRAMMA +12, VERWANDLUNG BEENDEN +13

Veteranen-Madaschwester: MU 13, KL 17, IN 17, CH 17, FF 13, GE 12, KO 11, KK 10, SO 8, LeP 30, AuP 32, AsP 52, MR 9, INI 11, WS 6; SF: Ritualkenntnis (Hexe) +15, verschiedene Hexenflüche (z.B. Mit Blindheit schlagen, Zunge lähmen), Konzentrationsstärke, Zauberkontrolle. Zauberroutine; Fliegen +10, Tanzen +11, Betören +11, Lehren +13, Menschenkenntnis +13, Überreden +15, Geschichtswissen +12, Götter/Kulte +11, Magiekunde +16, Sternkunde +12, Kochen +8; BEHERRSCHUNG BRECHEN +13, EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN +13, EINFLUSS BANNEN +16, HEXENSPEICHEL +11, KRÄHENRUF +15, PENTAGRAMMA +15, VERWANDLUNG BEENDEN +16



awdli

HETZREDE

Früher, als er noch ein junger Mann war, hätte Kalib ben Shadir inbrünstig und mit ganzem Herzen die Reden des Dschafan ben Mare-di unterstützt. Genau wie der junge Mawdli hätte auch er gegen die Feinde des Kalifen Hetzreden geschwungen und zum Kampf in Almada, gegen das verhasste Al'Anfa, ja, gegen jeden Ungläubigen aufgerufen. Doch jene Zeiten waren lange vorbei.

Der All-Eine hat mir mit dem Alter auch Weisheit geschenkt. Keine Tugend, über die die heutige Jugend verfügt – und auch nicht alle Rechtsgelehrten.

Dennoch lauschte er Dschafans Vortrag mit großer Aufmerksamkeit. „... und ist es nicht so, dass die Ungläubigen sogar die Tochter des Kalifen dazu gezwungen haben, den falschen Glauben an die zwölf verdorbenen Götzen anzunehmen? Wie konnten die Ungläubigen es wagen, Rastullah derart zu erzürnen?“

Dschafans Worte fanden Beifall, viele Mawdliyat stimmten ihm murmelnd und nickend zu. Der junge Mawdli sah zufrieden aus und grinste breit. *Eine vortreffliche Rede, ich hätte sie nicht besser abschließen können.*

Als Dschafan sich gesetzt hatte, erhob sich Kalib, wirkte aber wie ein müder alter Mann, der nicht viel zu der hitzigen Diskussion beitragen konnte. Doch als er stand und mit seinem Stab auf den Mosaikboden klopfte, hörte das Gemurmel der anderen Mawdliyat schlagartig auf und sie sahen ihn erwartungsvoll an.

„Bei Rastullahs feurigem Bart!“

Und so setzte Kalib zu seiner Rede an, wünschte sich im stillen Gebet den Beistand Rastullahs.

„Was der ehrenwerte Dschafan sagt, ist die Wahrheit. Keiner von uns kann die Augen davor verschließen. Niemals hätte Tulameth den Glauben an die Zwölfgötter annehmen dürfen.“

Zustimmendes Gemurmel breitete sich unter den Mawdliyat aus, was dazu führte, dass Dschafan zufrieden nickte und noch einmal breit grinste, hatte er doch Widerworte von dem alten Mann erwartet und nicht Lob.

Kalib wartete, bis die Stimmen der Anderen fast vollständig verklungen waren, dann fuhr er fort. „Doch lag auch große Weisheit in ihrer Tat.“ Die Mawdliyat verstummten vollends, und Dschafans eben noch so freundliches Gesicht verzog sich voll Verwunderung.

„Erinnert euch an Leomar von Almada, erinnert euch daran, wie er uns beigestanden hat. Ja, die Zwölfgöttergläubigen sind alle vom rechten Weg abgekommen und glauben an mindere Götzen. Doch nicht jeder von ihnen ist gleich unser Feind. Und ich glaube, dass die Südländer und ihr finsterer Gott Boron eine viel größere Gefahr sind, als es die Mittelreicher jemals sein werden. War es nicht





ein Honak, der selbst vor der Plünderung der Bethäuser nicht Halt machte? Waren es nicht Mittelreicher, die uns halfen, diese Bestien aus Al'Anfa wieder südlich des Szinto zurückzutreiben? Es ist lange her und manch einer von uns mag sich daran nicht mehr erinnern, doch ich tue es.

Ja, Tulameth hat gefehlt, doch sie erkannte, dass wir uns nicht leisten können, unsere Krieger auch noch nach Norden zu schicken. Wir müssen die 99 Gesetze wieder verinnerlichen. Die Echsen und ihre Diener sind unsere größten Feinde und wer, wenn nicht die Al'Anfaner, sind die Diener der Echsen? Bedienen sie sich nicht finsterner Magie? Echsenwerk! Leben sie nicht dort, wo sich die Kaltblütigen wohl fühlen, im Sumpf und im Dschungel des Südens? Ja, sogar ihre Rüstungen sind aus Echsenleder! Echsendiener, allesamt!“

Es dauerte lange, bis die ersten Mawdliyat applaudierten, doch dafür taten sie es dann umso heftiger.

Als Kalib sich lächelnd setzte, sah er noch einmal Dschafan an, dessen Grinsen nicht nur gänzlich verschwunden war, sondern auch einem hasserfüllten Gesichtsausdruck gewichen war.

Eine gute Rede, befand Kalib.

NAMENSLISTE

Männliche Namen: Abdullah ben Abridis, Ismal ben Isrik, Kalib ben Shadir, Nasliban ben Rashalan, Yussufu ben Jassafa

Weibliche Namen: Nur ein Mann kann zum Mawdli ausgebildet werden. Als Mawdli verkleidete Frauen benutzen männliche Namen.

KONFLIKTVERHALTEN

Die Waffe des Mawdli ist das Wort. Aus körperlichen Auseinandersetzungen hält er sich üblicherweise heraus und wird versuchen, direkte Konflikte zu vermeiden. Sollte er dennoch gezwungen sein, sich zu verteidigen, so wird er sich am ehesten mit einem Stab oder einem Waqqif wehren, doch er wird jede Gelegenheit nutzen, um zu fliehen oder auf andere Weise dem Kampf zu entgehen.



„Wie heißt es im 56. Gesetz: Der Gottgefällige ...“

MU 13 KL 14 IN 13 CH 14 FF 14 GE 11 KO 11 KK 11 SO 8

LeP 27 AuP 30 MR 4 INI 10 WS 6

AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 8 Ausweichen 7

Fausthieb: INI 8+1W6 AT 8 PA 7 TP(A) 1W6 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 9+1W6 AT 8 PA 7 TP(A) 1W6 DK H

Ringen: INI 10+1W6 AT 7 PA 5 TP speziell DK H

Waqqif*: INI 8+1W6 AT 7 PA 4 TP 1W6+2 DK H

Kleidung: RS 0 BE 0

*) Der Waqqif wird mit dem Talent *Dolche* geführt.

Seelentier: Elefant, Kamel, Löwe

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Gebildet (4), Hitzeresistenz, Richtungssinn / Arroganz 5, Jähzorn 6, Raumangst 6, Speisegebote (99 Gesetze), Vorurteile (Andersgläubige) 8

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Novadi), Nandusgefälliges Wissen, Wüstenkundig

Talente:

Kampf: Bogen +2, Dolche +1, Hieb Waffen 0, Lanzenreiten +1, Raufen +4, Ringen +1, Säbel +1, Speere +1, Stäbe +4, Wurfmesser 0, Wurfspeere +1

Körper: Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +5, Schleichen 0, Schwimmen -1, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +6, Tanzen +2, Zehen 0

Gesellschaft: Etikette +6, Lehren +7, Menschenkenntnis +6, Schriftlicher Ausdruck +4, Überreden +4, Überzeugen +7

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung +4, Wildnisleben +2

Wissen: Baukunst +4, Brett-/Kartenspiel +7, Geographie +1, Geschichtswissen +8, Götter/Kulte (Rastullah) +10 (+12), Magiekunde +4, Philosophie +8, Rechnen +7, Rechtskunde +10, Sagen/Legenden +8, Schätzen +1, Sprachenkunde +7, Staatskunst +7, Sternkunde +4

Sprachen: Muttersprache: Tulamidya +14, Sprachen Kennen: Ferkina

+6, Garethi +6, Urtulamidya +8, Lesen/Schreiben: Chrmk +6, Geheilte Glyphen von Unau +8, Tulamidya +6, Urtulamidya +6

Handwerk: Boote Fahren -1, Heilkunde Seele +4, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +3, Schneidern 0, Viehzucht +2

Kampfwerte: Bogen 10, Dolche 8/7, Hieb Waffen 7/7, Lanzenreiten 8, Raufen 9/9, Ringen 8/7, Säbel 8/7, Speere 8/7, Stäbe 8/10, Wurfmesser 8, Wurfspeere 9

Ausrüstung: einfache Kleidung, Waqqif, Kopfbedeckung, Schreibzeug, Wanderstab, Schreibzeug, Schriftensammlung der 99 Gesetze, Geldbeutel mit 9 Marawedis

Erfahrener Mawdli: MU 14, KL 15, IN 14, CH 16, FF 14, GE 11, KO 11, KK 11, SO 9, LeP 29, AuP 32, MR 6, INI 11, WS 6; SF: Aufmerksamkeit, Nandusgefälliges Wissen; Selbstbeherrschung +7, Sinnenschärfe +8, Etikette +8, Lehren +11, Menschenkenntnis +10, Überzeugen +12, Brett-/Kartenspiel +12, Geschichtswissen +14, Götter/Kulte (Rastullah) +13 (+15), Philosophie +12, Rechnen +11, Rechtskunde +14, Sagen/Legenden +12, Staatskunst +11, Sternkunde +8, Heilkunde Seele +7

Veteranen-Mawdli: MU 15, KL 17, IN 15, CH 17, FF 14, GE 11, KO 11, KK 11, SO 10, LeP 30, AuP 33, MR 8, INI 11, WS 6; SF: Aufmerksamkeit, Nandusgefälliges Wissen; Selbstbeherrschung +11, Sinnenschärfe +11, Etikette +12, Lehren +16, Menschenkenntnis +14, Überzeugen +15, Brett-/Kartenspiel +15, Geschichtswissen +16, Götter/Kulte (Rastullah) +16 (+18), Philosophie +15, Rechnen +13, Rechtskunde +17, Sagen/Legenden +15, Staatskunst +13, Sternkunde +12, Heilkunde Seele +11



DARSTELLUNG DES MAWDLI

BEGEGNUNGEN

Nur selten ist ein Mawdli in den Ländern der Ungläubigen unterwegs, um Rastullahs Gesetze zu verbreiten. Meist findet man ihn in den Städten, Dörfern und Oasen des Kalifats, wo er der Bevölkerung in Glaubensfragen und Gebotsauslegungen beisteht. Helden werden vor allem im Kalifat einem Mawdli begegnen, insbesondere in einer der Rechtsschulen, oder bei einem Hairan oder Scheich, dem er mit Rat zur Seite steht.

LEBENSUNTERHALT

Die Mawdliyat genießen bei allen Novadis großes Ansehen, einige von ihnen werden sogar als heilige Männer verehrt. Der Lebensunterhalt eines Mawdli speist sich aus den Zuwendungen novadischer Herrscher, aber auch aus dem, was er mit seinen Diensten zusätzlich verdienen kann. Viele Mawdliyat sind in den Dörfern die einzigen Gelehrten, sodass sie Briefe für die Bauern verfassen, als Astrologen die Sterne erforschen und Horoskope erstellen oder sich einer anderen Tätigkeit zugewandt haben, um sich ihren Unterhalt leisten zu können.

„Ungläubiger, erkenne deine Fehler und versuche zu verstehen.“

VARIANTEN

Ein Mawdli ist nicht nur ein spiritueller Führer, er ist gleichzeitig auch ein Gelehrter. Deshalb können Sie ihn, mit leichten Abänderungen, auch als Grundgerüst für nahezu jede Art von *Gelehrten* nutzen.

Sie müssen eventuell den Schwerpunkt seiner *Wissenstalente* verlegen und einige der *Vor-* und *Nachteile* tauschen, wenn er kein Novadi sein soll, aber ansonsten kann er auch ohne große Umbauten als *Geschichts-* oder *Völkerkundler*, als *Mathematicus* oder *Sternkundiger* genutzt werden.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Helden freunden sich in Mherwed mit *Nasliban ben Ras-halan* an, einem toleranten Mawdli der Unauer Schule, der sich für die Glaubensvorstellungen der Helden interessiert. Gemeinsam mit ihnen will er eine Reise unternehmen, beispielsweise durch die Wüste oder in die Heimat der Helden. Unterwegs gerät die Gruppe jedoch in den Hinterhalt von Wüstenräubern, die den Mawdli entführen. Der Anführer der Räuber ist Naslibans eigener Enkel *Hamed ben Faruzef*, der die ketzerischen Reden seines Großvaters endlich unterbinden will, immerhin propagiert Nasliban, dass die Novadis mit den Zwölfgöttergläubigen zusammenleben können – undenkbar für Hamed. Der junge Räuber hat Nasliban in eine kleine Wüstensiedlung verschleppt und hält dort seinen Großvater in einer kleinen, palastähnlichen Anlage gefangen. Er traut sich nicht, ihn zu töten, da er sonst das Blut eines Sippenmitglieds vergießen würde, doch er hat vor, seinen Großvater für immer wegzusperren und ihn damit zum Schweigen zu bringen.

Der Selemmer Mawdli *Yussufu ben Jassafa* erforscht bereits seit vier Jahrzehnten die Silem-Horas-Bibliothek und zahlreiche alte Schriften aus der Zeit von Rastullahs Erscheinen. Zwar blieb ihm bislang

DIE RECHTSSCHULEN

Jeder Mawdli gehört einer Rechtsschule an. Die Rechtsschulen befassen sich mit der Auslegung der 99 Gesetze und sind unterschiedlich streng in der Ausführung dieser Richtlinien. Die bekanntesten Rechtsschulen sind:

Schule	Anmerkungen
Die Kefter Schule	gilt als äußerst streng in der Auslegung der 99 Gesetze
Die Unauer Schule	gemäßigt, versucht Anspruch des Kalifen zu stützen, Rastullah wird mit Los gleichgesetzt, Zwölfgötter als Diener des All-Einen angesehen
Die Schule von Fasar	urtümliche Gottheiten der Khôm werden in das Weltbild integriert, vor allem bei den Beni Gadang verbreitet
Die Selemmer Schule	Gelehrte dieser Schule gelten als sonderbar oder verrückt, Mawdliyat versuchen, die 99 Gesetze sinngemäß zu erfüllen, nicht wörtgetreu, da Übersetzungsfehler vorliegen könnten, vor allem bei den Beni Szelemijati verbreitet
Die Rashduler Schule	Rastullah gilt als der Elementarherr der Zauberei, Sultan Hasrabal wird als Schlüsselfigur bei der Rückkehr Rastullahs betrachtet, vor allem bei den Beni Avad verbreitet

der Durchbruch seiner Rastullah-These verwehrt (er betrachtet den schlafenden Gott als eine menschliche Inkarnation des Feqz), doch entdeckte er bei seinem letzten Besuch in der Bibliothek ein altes Schriftstück, das einen Hinweis auf einen alten Tempel des Mungogottes liefert. Sein fortgeschrittenes Alter hindert ihn daran, selbst zu reisen, und sein Ruf als verschrobener Gelehrter lässt die meisten rechtgläubigen Novadis nur den Kopf schütteln, wenn sie von seiner Bitte hören. So setzt er auf eine mutige Heldengruppe, die den Tempel in den Echsensümpfen finden und untersuchen soll. Der Tempel wird von einer Sippe Achaz bewohnt, da sie das Gebäude wegen der angenehmen Temperaturen in Anspruch genommen haben, hier ihre Eier ablegen und den Brutplatz mit allen Mitteln verteidigen.

DIENTSTE

Der Mawdli nutzt seine Fähigkeiten einerseits, um seinen Lebensunterhalt zu bestreiten, andererseits auch, um Spenden für die Bethäuser Rastullahs zu sammeln.

Dienst	Preis
Bekehrungsversuche	gratis
Brief verfassen	2 S
Horoskop erstellen	1 S – 5 S
Informationen	5 H – 10 D
Rechtsberatung	1 S – 10 S



itglied des Adlerordens

NACH DEM BALL

„Wie konntet ihr nur? Wir haben einen Ball veranstaltet! Ihr habt unsere Gäste vertrieben, die Feier ruiniert! Wisst ihr, was das gekostet hat?“ Signor ya Nerelli tobte und zeterte, dass es von den steinernen Wänden des Vernehmungszimmers widerhallte und der Stuhl, auf den er gefesselt war, bebte.

Der Schreiber kannte das alles schon und stützte gelangweilt das Kinn in die Hände.

„Dieser Ball war für meine Geschäfte höchst wichtig. Und meine Gattin ...“

„Im Namen des Horas!“

Lamea lehnte mit dem Rücken an der Tür und blätterte in ihren Aufzeichnungen, ohne etwas zu lesen. Sie wusste, was darin stand. *Ach, jetzt interessiert dich plötzlich deine Frau? Als sie in Ohnmacht fiel, war es ein Hausdiener, der sie auffing. Du hast keinen Finger gerührt.*

„Was wollt ihr überhaupt von mir?“

Lamea zog eine Augenbraue hoch. „Wäre es Euch lieber gewesen, wenn wir das auch noch im Beisein Eurer Gäste gesagt hätten? Dann wüsste es jetzt zumindest die ganze Stadt“, stellte sie trocken fest. Das saß.

„Nein. Entschuldigt bitte, Signora ...?“

„Ya Tremesci.“ Sie sah immer noch nicht von ihren Papieren auf. *Lass dir Zeit.*

„Signora ya Tremesci, ich bin sicher, dass sich dieser Irrtum aufklären lässt.“

Das nennst du einen Irrtum?

„Worum geht es?“

„Ich stelle hier die Fragen.“ Lamea rollte die Notizen zu einer dünnen, festen Papierrolle zusammen. „Es geht um Eure Geschäftsreisen.“

„Ja, und?“, blaffte er.

Du nimmst den Mund viel zu voll für deine Situation. Offensichtlich hast du noch nicht verstanden, wo du hier bist. Dies ist der Adlerorden, keine Teegesellschaft!

„Nur, dass die meisten gar keine Geschäftsreisen waren.“

Seine Ruhe war nur vordergründig, denn er fuhr sofort wieder hoch. „Was? Ist es neuerdings verboten, eine Geliebte zu haben?“

„Glaubt Ihr wirklich, wir interessieren uns dafür, was ihr mit den Ehefrauen anderer Männer in Eurer Villa treibt?“ Lamea löste sich von der Tür und kam auf ihn zu. „Signor ya Nerelli, zwei Eurer angeblichen Geschäftsreisen haben Euch nach Mengbilla geführt. Warum?“

„Woher wisst ihr ... dass sie ... verheiratet ist?“ Er war offensichtlich fassungslos.

Hab ich dich aus dem Konzept gebracht? Gut, sehr gut. Was würdest du erst sagen, wenn ich dir verrate, dass sie uns davon erzählt hat. Aber

man sollte nicht alle seine Bolzen auf einmal verschießen. „Ich habe Euch nach Mengbilla gefragt.“

„Ich weiß nicht, was Ihr meint.“ Er war offensichtlich bemüht, sich zu sammeln.

Lamea schlug mit der Papierrolle in ihre offene Handfläche. „Ihr wisst genau, was ich meine. Warum wart Ihr da? Mit wem habt Ihr Euch getroffen?“

„Es tut mir leid, ich weiß nicht, was Ihr meint.“ Wäre er nicht gefesselt, hätte er die Arme verschränkt.

Dann eben anders. Du willst es so. „Ihr wisst genau, was ich meine. Also verarscht mich nicht, Signor ya Nerelli!“ Sie trat direkt vor ihn und hob sein Kinn an, so dass er ihr in die Augen sehen musste.

Er versuchte, ihrem harten Blick auszuweichen und schien unangenehm berührt von der vulgären Wortwahl.

„Mengbilla“, erinnerte ihn Lamea kühl.

„Ja. Also ... ich ... ich war dort, ja. Aber das war alles rein geschäftlich, versteht Ihr? Gut, und weil es dort Frauen gibt wie nirgendwo anders und ...“

Sie schlug ihm die Papierrolle ins Gesicht.

„Au!“

„Du lügst!“ *Erbärmlicher Feigling!*

„Signora ...“ Fassungslos starrte er sie an.

Ja, ich habe dich geschlagen. Und geduzt. Das findest du furchtbar, aber Horas und Krone zu verraten nicht? Jämmerlich.

Sie nahm sich den Hocker und setzte sich ihm gegenüber. „Passt auf, Signor. Wir können dieses Spiel die ganze Nacht spielen.“ Bedeutungsvoll ließ sie die gerollten Aufzeichnungen in ihre Handfläche klatschen. „Oder Ihr beantwortet meine Fragen. Überlegt es Euch, ich habe Zeit.“

Er zögerte.

Sie wartete und spielte für ihn gut sichtbar mit der Papierrolle. *Überleg es dir ruhig. Aber du solltest mein Angebot annehmen, ich kann ungemütlich werden. Und du willst nicht, dass ich Borosandro hinzuziehe.*

DIENTE

Die Verpflichtung der Mitglieder des Adlerordens liegt bei Horas und Krone, Dienste im eigentlichen Sinne bieten sie nicht an. Dennoch können sie Freunden Fechtunterricht geben, zwischen ihnen und der Garde vermitteln und Empfehlungen geben, die bei einer politischen oder militärischen Karriere sehr hilfreich sein können. Selbstverständlich sind sie über Ordensinterna und die aktuelle politische Situation sehr gut informiert, teilen brisantes Wissen aber nur mit ausgewählten Leuten.



DER ADLERORDEN

Der Adlerorden, eigentlich Orden vom Goldenen Alder, ist der Hausorden der Familie Firdayon, der Familie des Horas. Früher vorwiegend mit Verwaltungsaufgaben betraut, hat er heute vor allem die Aufgabe, Staatsverräter und -feinde aufzuspüren und zu jagen, Aufstände niederzuschlagen und Umstürze zu verhindern. Dafür wurde er mit entsprechend weitreichenden Kompetenzen ausgestattet.

Mit dem Horasorden verbindet ihn traditionell eine beidseitig sorgsam gehegte Feindschaft, die sich immer wieder in Streitereien und Duellen zwischen den Mitgliedern äußert.

„Ich ... ich glaube, ich sollte Euch alles sagen.“

Oh ja, das solltest du. Das wirst du. Lamea gab dem Schreiber einen Wink.

„Ich höre.“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Carvaya Seehag, Elonor da Shilish, Lamea ya Tremesci, Remira ya Moravi, Sarabella del Tovenkis

Männliche Namen: Borosandro ya Falda, Horathio dyl Lupesi, Irisis de Corphirya, Nepolemo Dillieri, Sareno ya Geremoni

KONFLIKTVERHALTEN

Mitglieder des Adlerordens in offizieller Funktion sind selten allein unterwegs und haben wenig Hemmungen, die lokale Garde zur Hilfe zu verpflichten. Im Kampf wird, so möglich, der Gegner erst mit der Armbrust oder der Balestrina beschossen, bevor das Rapier gezogen wird. Im Umgang mit diesem bevorzugen sie einen schnellen, effektiven Stil, bei dem sie den Gegner mit einer Kombination aus *Finten* und *gezielten Stichen* außer Gefecht setzen und ihn sich mit einem Faustschild oder einem Buckler vom Leib halten. Ist es ein Duell, ein anderweitig ehrenhafter Kampf oder wird der Gegner noch dringend zwecks Verhör lebend benötigt, zielen die Stiche auf die Beine, sonst ist der Torso eher der anvisierte Bereich. Gegenüber einem ehrenvollen Duellgegner ist Aufgeben eine Option, sonst höchstens, um zu fliehen und mit Verstärkung wiederzukommen.

DARSTELLUNG DES MITGLIEDS DES ADLERORDENS

BEGEGNUNGEN

Mitgliedern des Adlerordens begegnet man überall im Horasreich. Auf dem Land werden sie oft gefürchtet, haben sie doch im Thronfolgekrieg Bauernunruhen niedergeschlagen. In den Städten dagegen ist der Orden weitaus beliebter, hier lassen sich häufig Mitglieder in privatem bei gesellschaftlichen Anlässen blicken. Die wenigsten aber wollen Ärger mit dem Adlerorden riskieren. Wenn sie in offizieller Funktion unterwegs sind, sind die Mitglieder des Ordens nie alleine, sie haben wenigstens jemanden von der lokalen Garde dabei.

LEBENSUNTERHALT

Nicht alle Mitglieder des Adlerordens verbringen ihre ganze Zeit im Ordensdienst, es gibt immer auch „freischaffende Aktivposten“, die ihrem üblichen Beruf nachgehen. Bei Vollzeit-Mitgliedern kommt der Orden für den Lebensunterhalt auf, einen geschmackvollen Lebensstil müssen sie jedoch selbst finanzieren. Da die meisten Mitglieder aus dem Adel stammen, wird erwartet, dass sie es können und tun, Adel verpflichtet schließlich.

„Soso, der Horasorden.“





VARIANTEN

Außer Soldaten finden auch *Krieger*, *Schwertgesellen* und *Offiziere* den Weg in den Adlerorden. Außerdem hat nicht jedes Mitglied eine kämpferische Ausbildung, andere sind *Schreiber*, *Rechtsgelehrte*, *Kundschafter* oder schlicht und einfach Adelskinder, die sich erst auf ein Leben als *Höfling* vorbereitet hatten.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Es gibt deutliche Hinweise darauf, dass in einer Loge staatsgefährdende Ideen diskutiert werden. Der Adlerorden benötigt fähige, vertrauenswürdige Leute, die bisher nicht mit ihm in Verbindung

gebracht werden können, um in die Loge einzutreten und zu überprüfen, ob die Logenmitglieder dort nur wilde Theorien spinnen, oder ob von ihnen eine wirkliche Gefahr ausgeht.

Gerade in Regionen, in denen es während des Thronfolgekrieges zu Bauernunruhen kam, ist der Adlerorden immer noch sehr wachsam, wurden doch nicht alle Rädelsführer der Aufstände gefunden oder getötet. Hier können Helden schnell verdächtigt werden, mit den ehemaligen Aufständischen zu sympathisieren und neue Unruhen anstiften zu wollen.

*„Für Staatsverbrecher haben wir nur eins übrig:
eine Zelle in Naumstein.“*



MU 13 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 11 **FF** 10 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 8
LeP 28 **AuP** 31 **MR** 3 **INI** 10 **WS** 6
AT-Basis 7 **PA-Basis** 7 **FK-Basis** 7 **Ausweichen** 7
Fausthieb: **INI** 8+1W6 **AT** 8 **PA** 7 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 9+1W6 **AT** 8 **PA** 7 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringen: **INI** 10+1W6 **AT** 7 **PA** 6 **TP** speziell **DK** H
Rapier: **INI** 11+1W6 **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W6+3 **DK** N
Dolch: **INI** 10+1W6 **AT** 10 **PA** 8 **TP** 1W6+1 **DK** H
Kleidung: **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Adler, Hirsch, Sperber

Vor- und Nachteile: Amtsadel, Zeitgefühl / Arroganz 5, Autoritätsgläubig 6, Eitelkeit 5, Neugier 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Kulturkunde (Horasreich), Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Kürass), Schildkampf I

Talente:

Kampf: Armbrust+1, Dolche +5, Fechtwaffen +1, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +1, Raufen +4, Ringen +2, Säbel 0, Schwerter (Rapier) +7 (+9), Wurfmesser 0

Körper: Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Reiten +4, Schleichen 0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +2, Singen 0, Sinnenschärfe +3, Tanzen +2, Zechen +3

Gesellschaft: Betören +3, Etikette +6, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +6, Schriftlicher Ausdruck +3, Überreden +5

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1

Wissen: Geographie +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Heraldik +4, Kriegskunst +4, Kryptographie +5, Mechanik +1, Rechnen

+6, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Sprachenkunde +4, Staatskunst +3

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Bosparano +5, Tulamidy +5, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6

Handwerk: Fahrzeug Lenken +1, Hauswirtschaft +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +2

Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 10/9, Fechtwaffen 8/7, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 9/9, Ringen 8/8, Säbel 7/7, Schwerter (Rapier) 11/10 (12/11), Wurfmesser 7

Ausrüstung: einfache Kleidung, Rapier, verborgener Dolch, Geldkatze mit 64 Silbertalern

Erfahrenes Mitglied des Adlerordens: MU 14, KL 12, IN 14, CH 12, FF 10, GE 14, KO 12, KK 12, SO 9, LeP 31, AuP 34, MR 5, INI 11, WS 6; SF: Meisterparade, Schnellziehen; Schwerter (Rapier) +11 (+13), Selbstbeherrschung +9, Sinnenschärfe +8, Überreden +10

Veteranen-Mitglied des Adlerordens: MU 16, KL 13, IN 16, CH 12, FF 10, GE 14, KO 12, KK 12, SO 10, LeP 34, AuP 37, MR 7, INI 11, WS 6; SF: Meisterparade, Schnellziehen; Schwerter (Rapier) +14 (+16), Selbstbeherrschung +13, Sinnenschärfe +12, Überreden +14



itglied des Horasordens

EIN PERFEKTER PLAN

Alonso reichte dem Diener am Eingang seine Einladungskarte und betrat schwungvoll das Palazzo ya Nerelli. Selbstverständlich würde er zuerst dem Gastgeber seine Reverenz erweisen, aber dann galt seine Aufmerksamkeit einzig der schönen Concetta.

Schon jetzt hatte sein durch die Liebe geschärfter Blick sie erspäht, im Kreis ihrer kichernden Freundinnen stand sie neben einem der überdimensionalen Blumengestecke. Für den heutigen Ball trug sie einen Traum in cremeweiß im Belhankaner Stil, allgemein bevorzugte Alonso eine weniger progressive Einstellung und Kleidung, aber Concetta würde selbst in einem Tischtuch hinreißend aussehen.

Zuerst der Gastgeber. Signor ya Nerelli blickte gelangweilt wie immer, seine Gattin dagegen lächelte ehrlich. Ihr Kleid war ebenso geschmacklos wie die Blumengestecke, aber das hinderte sie nicht daran, eine gute Gastgeberin zu sein. Und wenn stimmte, was man sich über ihren Mann erzählte, ließ er ihr sowieso kein Geld, sich anständig zu kleiden.

Aber jetzt Concetta. Es war der letzte Ball der Saison, seine letzte Gelegenheit vor dem Herbst. Es musste heute sein.

Alonso hatte viel investiert, um heute hier sein zu können, Geld, Zeit und den ein oder anderen Gefallen. Zum Glück hatte sein Name im Orden einen guten Klang, sodass ihm der Alte gegen eine großzügige Spende an die Ordenskasse eine Einladung besorgt hatte. Und Ramiro hatte mit ihm Dienst getauscht, denn eigentlich müsste er jetzt vor dem Praiostempel Ehrenwache stehen.

Natürlich willigte Concetta ein, mit ihm den Eröffnungstanz zu tanzen. Und im passenden Moment würde Alonso sie fragen, ob er sie morgen zum Frühstück einladen dürfe. Sie würde einwilligen und dann würde er ihr nach einer Tasse heißer Tschokolata unter den wachsamen Augen ihrer Tante am Nachbartisch die entscheidende Frage stellen.

Da, die ersten Takte. Er reichte Concetta die Hand. Schon jetzt fühlte er wieder den Blick der Tante auf sich. Aber er wusste, dass er eine gute Figur machte. Die scharlachrote Tracht zeigte jedem mehr als deutlich, dass er ein Ritter des Ordens vom Heiligen Blut und damit ein Mann mit Zukunft war.

„Ihr seht bezaubernd aus“, begann Alonso das Gespräch.

Dann trennte die Tanzform ihn und Concetta, aber sie lächelte geschmeichelt.

Er tanzte mit einer ihrer dauerkichernden Freundin, dann konnte er das Gespräch fortführen:

„Aber das seht Ihr immer.“

„Ihr übertreibt.“

Gefangen in ihrem Lächeln entging ihm das hitzige Gespräch am Eingang. Doch als die Musik stockte, blieb die Tanzgesellschaft stehen.

*„Für den
Horas!“*





Concettas Hand lag in seiner.

„Die Feier ist beendet!“ Eine schneidende Frauenstimme. „Im Namen des Horas, Signor ya Nerelli, Ihr steht unter Arrest.“

Fassungslos starrte Alonso die Anführerin der Gruppe Ritter vom Adlerorden an. Wie konnte sie es wagen, hier reinzuplatzen und seinen perfekten Plan zu ruinieren? Typisch für den Adlerorden! Sicher loyal zum Horas, aber keinerlei Cortesia! Barbaren! Bei nächster Gelegenheit würde er sich mit einem von ihnen duellieren.

Die Tante winkte, Concettas Hand entglitt seiner, mit ihr Alonsos perfekter Plan.

Der Horasritter sah seine Zukunft zerschellen wie ein Bosparanjer-glas auf einem Marmorfußboden.

Rahja, steh mir bei! Was scherte es ihn, dass Signor ya Nerelli verhaftet wurde, Signora ya Nerelli in Ohnmacht gefallen war und die Leute tuschelten? Er musste sie fragen! Rahja, sie war bereits auf dem Weg nach draußen.

„Concetta!“ Er riss wahllos eine Blume aus dem nächsten Gesteck und stürzte ihr hinterher.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Demodia della Pirusi, Efferia Gandolo, Pyranthe ya Matara, Sulvaya ya Conisci, Yesaria Hallwin

Männliche Namen: Alonso ya Farandelli, Cusimo Wagenbrech, Ramiro dyl Arozi, Sylvetto Grimaneon, Zyracomo ya Lamore

KONFLIKTVERHALTEN

Das Mitglied des Horasordens scheut sich nicht, sich zu duellieren, wobei er seinen Gegner gerne mit *Finten* täuscht und sich selbstverständlich ehrenvoll und rundergefallig verhält. Mit sozial deutlich höher oder niedriger stehenden Personen kämpft er nicht, außer, um sein Leben zu verteidigen. Meistens wird er aber zuerst versuchen, sein Gegenüber zu *überreden*, sich zu beruhigen, und dann nach der Garde, Verstärkung oder sonstigen zuständigen Personen rufen. Je nach Situation kommen auch Bestechungen für ihn infrage.

„Soso, der Adlerorden.“



MU 12 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 12 **FF** 11 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 7
LeP 28 **AuP** 28 **MR** 3 **INI** 10 **WS** 6
AT-Basis 7 **PA-Basis** 7 **FK-Basis** 7 **Ausweichen** 7
Fausthieb: **INI** 8+1W6 **AT** 8 **PA** 7 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 9+1W6 **AT** 8 **PA** 7 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringen: **INI** 10+1W6 **AT** 6 **PA** 5 **TP** speziell **DK** H
Rapier: **INI** 11+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W6+3 **DK** N
Dolch: **INI** 10+1W6 **AT** 9 **PA** 8 **TP** 1W6+1 **DK** H
Kleidung: **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Fasan, Hund, Schwein

Vor- und Nachteile: Amtsadel, Gebildet (3), Verbindungen (20) / Goldgier 6, Größenwahn 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kulturkunde (Horasreich), Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Stadt/Stadteil)

Talente:

Kampf: Armbrust +3, Dolche +4, Fechtwaffen +7, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +1, Raufen +4, Ringen 0, Säbel 0, Wurfmesser 0
Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Reiten +3, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +1, Singen +3, Sinnenschärfe +3, Tanzen +4, Zechen +3
Gesellschaft: Betören +4, Etikette +8, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +7, Schriftlicher Ausdruck +4, Überreden +10, Überzeugen +8
Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung +1, Wildnisleben 0
Wissen: Brett-/Kartenspiel +3, Geographie +3, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +8, Heraldik +4, Mechanik +3, Rechnen +6, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +6, Schätzen +3, Staatskunst +6

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Aureliani +6, Bosparano +10, Rogolan +5, Tulamidya +8, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +8
Handwerk: Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung (0, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +4, Schneidern 0
Kampfwerte: Armbrust 10, Dolche 9/9, Fechtwaffen 11/10, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 9/9, Ringen 7/7, Säbel 7/7, Wurfmesser 7
Ausrüstung: edle Kleidung, Rapier, Dolch, Geldkatze mit 49 Silbertalern

Erfahrenes Mitglied des Horasordens: MU 12, KL 13, IN 14, CH 13, FF 11, GE 13, KO 12, KK 13, SO 8, LeP 32, AuP 32, MR 5, INI 10, WS 6; SF: Ausfall; Fechtwaffen +10, Selbstbeherrschung +8, Sinnenschärfe +6, Betören +7, Etikette +12, Menschenkenntnis +11, Überreden +13, Überzeugen +11

Veteranen-Mitglied des Horasordens: MU 12, KL 14, IN 15, CH 14, FF 11, GE 14, KO 13, KK 13, SO 9, LeP 35, AuP 35, MR 7, INI 11, WS 7; SF: Ausfall; Fechtwaffen +14, Selbstbeherrschung +11, Sinnenschärfe +10, Betören +11, Etikette +15, Menschenkenntnis +15, Überreden +16, Überzeugen +13



DARSTELLUNG DES MITGLIEDS DES HORASORDENS

BEGEGNUNGEN

Mitgliedern des Horasordens begegnet man eigentlich nur im Horasreich und auch dort vorwiegend in den Städten. Sie stehen vor Praiostempeln Ehrenwache, ebenso natürlich am Hof des Horas und vor den Ordenshäusern. Mitunter begleiten sie reisende Praiosgeweihte und, so der seltene Fall eintritt, natürlich auch den Horas.

LEBENSUNTERHALT

Mitglied im Horasorden zu sein, ist eine Lebensaufgabe, aber dennoch keine einträgliche. Zwar kommt der Orden für einen grundsätzlichen Lebensunterhalt auf, aber ihren Lebensstil müssen die Mitglieder selbst finanzieren, sodass etliche weiterhin ihrem Beruf nachgehen. Viele Mitglieder stammen aus dem Adel oder dem reichen Bürgertum, aber es halten sich auch nicht ohne Grund die Gerüchte, dass sich einige Mitglieder an der Ordenskasse bedienen.

VARIANTEN

Je nachdem, welcher Weg ein Mitglied in den Orden führte, gestalten sich auch dessen Aufstiegschancen. Das hier vorgestellte Mitglied des Ordens ist ein Knappe. Ein Mitglied wird während der ersten ein bis drei Jahren als *Page* tituliert. Mit genügend Fleiß, Aufopferung und gerüchteweise auch Spenden wird aus dem *Knappen* ein *Großknappe*. Um in den Rang eines *Ritters* aufzusteigen, muss man von Adel sein.

DIENTE

Mitglied des Horasordens zu sein ist eine Verpflichtung, die das Anbieten klassischer Dienste unterbindet. Gegen eine angemessene Summe sind die meisten Mitglieder des Horasordens aber bereit, ein Empfehlungsschreiben auszustellen oder auch Ordensinterna weiterzugeben.

DER HORASORDEN

Der Horasorden, eigentlich Horaskaiserlicher Hausorden vom Heiligen Blute, ist dem Erzalveraniar Horas verpflichtet und verkündet dessen Taten und Größe. Der Heilige Horas erfährt im Orden mystische Überhöhung als Praiosgesandter und natürlich Vorfahre des aktuellen Horas'. Nominelles Oberhaupt ist der Horas selbst, auch wenn er sich nicht mit der Ordensführung beschäftigt, das ist Aufgabe des Großkomturs.

Seit einigen Jahren ist der Orden in die Praioskirche des Horasreiches eingebunden.

Eine traditionelle Feindschaft verbindet den Horasorden mit dem Adlerorden, so dass es immer wieder zu Duellen zwischen Mitgliedern kommt, auch wenn letztlich beide Organisationen für Wohl und Sicherheit von Horas und Adlerthron eintreten.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Das Verhältnis zwischen Horas- und Adlerorden ist im besten Fall als gespannt zu bezeichnen, trotzdem hat sich ein Mitglied des Horasordens in eine Frau verliebt, die sich nachher als Adlerritterin herausgestellt hat. Jetzt braucht er sowohl Hilfe, um sie von sich zu überzeugen, als auch, um mit dem Spott und den Hänseleien seiner Ordensgeschwister umzugehen.

Nicht ohne Grund halten sich Gerüchte, dass sich immer wieder Mitglieder des Horasordens an der Kasse bedienen oder neue Mitglieder unabhängig von deren Eignung gegen stattliche Bezahlungen aufnehmen. Die Helden werden gebeten, herauszufinden, wohin die finanziellen Reserven einer Bäckersfamilie verschwunden sind. Der Sohn hat sich für das Geld in den Horasorden eingekauft, was er, sein Mentor im Orden (der das Geld genommen hat) und weitere Mitglieder vehement bestreiten, auch weil der Großkomturs des Ordens Bereicherungen unter der Hand verfolgt.

„Wir dienen Praios und dem Heiligen Horas, seinem Gesandten.“



andusgeweihte

EINE KARTE

Es klopfte, nicht sehr laut, aber energisch.

Widerwillig hob Nandushea den Blick von ihrem Buch. „Herein!“ Ein Mann trat ein, dann noch zwei, zuletzt eine Frau. Sie sahen nicht aus wie Gelehrte, eher wie Krieger.

Nandushea klappte das Buch zu und erhob sich von der Fensterbank. „Nandus mit euch, Söhne und Tochter der Neugier. Was führt euch zu mir?“

„Wir grüßen Euch, Tochter der Gelehrsamkeit.“ Der vordere Mann verbeugte sich vor ihr, er war schlank, lächelte verschmitzt und sprach mit dem Zungenschlag der Perlenmeerküste. „Wir haben Euch in Euren Hallen aufgesucht, weil wir Kinder der Unentschlossenheit einen Rat benötigen.“

„Wir werden sehen, ob ich ihn euch mit Nandus' Hilfe geben kann. Worum geht es?“

„Kelch und Held stehen jede Nacht dichter nebeneinander über dem Horizont. Habt Ihr mal darüber nachgedacht, dass es Euer Schicksal sein könnte, Großes zu vollbringen?“

„Um diese Karte.“ Mit den Fingerspitzen zog er eine unsanft gefaltete Karte unter seiner ledernen Armschiene hervor.

„Bist du wahnsinnig?“ Einer seiner Begleiter fuhr herum, packte ihn an den Schultern und schüttelte ihn. „Du hast die Karte geklaut! Dschadir, willst du uns alle umbringen?“

„Rondrarin, lass mich los! Ich habe sie nur geliehen!“

„Geliehen?“

„Ja, naja, ich dachte, ich bring sie zurück, bevor es jemand bemerkt“, protestierte Dschadir.

Während die Frau im Hintergrund lächelte, und Nandushea verwirrt zwischen den beiden Männern hin und hersah, zupfte der Dritte Dschadir die Karte aus der Hand.

„Bitte verzeiht das unmögliche Benehmen meiner Gefährten, Tochter der Weisheit. Sie haben so viel Manieren wie neugeborene Maultiere und so viel Verstand, wie es Rosen in der Khôm gibt.“ Er sprach absichtlich etwas lauter als nötig.

„Oh“, die Geweihte lächelte. „Glaubt mir, ich sehe nicht zum ersten Mal in meinem Leben Männer, die sich benehmen wie Kamele.“ Ihr Gegenüber nickte verständnisvoll, während Rondrarin Dschadir losließ und beide etwas peinlich berührt dreinsahen.

„Wir benötigen Euren fachkundigen Rat bezüglich dieser Karte und eines Mannes namens Nashmath ibn Sulman“, fuhr der Mann fort. Nandushea zog die Augenbrauen zusammen und nahm die Karte. Natürlich kannte sie Nashmath, er war Händler, Schatzsucher, Gauner und selbsternannter Experte für die Zeit der Magiermogule. Es stand jedem gut zu Gesicht, nach Wissen zu streben, aber er wechselte Gelehrsamkeit mit Arroganz und Forschung mit Betrug.

„Er wollte uns anwerben, das auf der Karte verzeichnete Grab für ihn zu erforschen. Aber etwas an seinem Verhalten weckte unser Misstrauen“, erklärte Rondrarin verlegen.

Die Geweihte nickte und faltete die Karte auseinander. Angesichts der Wissenschaft verblasste menschliche Schwäche. Das Pergament war weichgegriffen und oft gefaltet worden. Darauf war die Anlage eines uralamidischen Grabbaus aus der Zeit von Mogul Sheranbil zu sehen. „Ja, eindeutig. Sheranbil-Zeit. Aber irgendetwas ...“ Sie hielt die Karte vor eine Kerze. Ja, ganz deutlich konnte sie es im Gegenlicht erkennen: Unter der Zeichnung waren noch die eingekratzten Reste alter Buchstaben zu erkennen. Das Pergament war echt alt, abgeschabt und wieder verwendet. „Und die neue Tinte, einfach nicht abgegriffen genug ... Was wurde euch über die Karte erzählt?“

„Sie sei sehr alt, aus dem Besitz seines Urgroßvaters, der das Grab entdeckt und von dort mehrere goldene Gefäße mitgenommen habe.“

Nandushea musste lachen. Das klang nach dem Nashmath, den sie kannte. „Wahrscheinlich hat er euch einen Teil der Fundstücke als Belohnung versprochen, nachdem ihr die Kosten der Expedition vorstrecken musstet.“

„Ihr kennt ihn, Tochter der Gelehrsamkeit“, stellte Dschadir fest. „Und es war eine gute Idee, die Karte mitzunehmen.“

Seine Begleiter schüttelten die Köpfe.

„Ja, ich kenne ihn, Sohn der Ungeduld. Setzt euch und ich werde in Ruhe euren Wissensdurst löschen.“ Nandushea nahm wieder auf der Fensterbank Platz und wies einladend auf die Kissen.

DIENTE

Die Nandusgeweihte kann vor allem bei der Suche nach speziellen Informationen weiterhelfen. Sie ist Wissenschaftlerin, die sich mit ihren Lieblingsthemen besonders gut auskennt, aber auch eine breite Allgemeinbildung vorzuweisen hat. Außerdem kann sie verschiedenste Sprachen und Schriften sprechen, lesen und übersetzen. Gerade im tulamidischen Bereich beschäftigen sich einige auch mit der Bedeutung der Gestirne, sodass sie auch Horoskope erstellen.

Dienst	Preis
Einschätzung von Artefakten	5 S – 5 D
Information	1 S – 5 D
Übersetzung	6 S pro Seite
Horoskop erstellen	7 S – 10 S
Brief schreiben	3 S pro Seite
Brief vorlesen	3 H



FACHGEBIETE

Familien- und Sozialstrukturen in der Zeit des Diamantenen Sultanats, Typologie von Trachtfibeln historischer Provinzen des Mittelreichs, Maraskanische Hartholzharmsche, Sozio-kulturelle Analysen von Sitzmöbeln und ihren Darstellungen in der Zeit der Magiermogule, Herstellungstechniken von Silberobjekten der Zyklopen, Konvergenz des integrierten Al'Gebragramms, Bewertung von Wetterphänomenen durch Jahresringe von Steineichen, Zinsspindelrechenmaschinen, Gebrannte Blattrierkeramik im alten Marustan, Fortpflanzungsstrategien der Brüllmorfus, Das Bey und Emir-Spiel, Lehmbautechnik der Urtulamiden, Kakteen, Die grammatische Entwicklung des Chrmk, Die Gestalt Deres, Mathematische Symmetrie in der Natur, Gadangfrösche, Der Riese Adawadt, Die Sterne um den Nordstern im Jahresverlauf

„Urtulamidya, Sprache und Schrift, beides in der Szinto-Form.“



NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Alama saba Azizel, Badiah saba Selim, Nandushea sâla Gaftar ay Fasar, Oyana saba Yosmin, Rashida saba Halev ay Khunchom

Männliche Namen: Hamid ibn Tulachim, Nandukan ibn Karmil, Marwamir ibn Shulamin ay Baburia, Rohaldan ibn Nashban ay Rashdul, Saiman sâl Charef al'Alam

KONFLIKTVERHALTEN

Die Nandusgeweihte versucht, jeden Konflikt mit dem Wort zu lösen. Dabei wird sie versuchen, mit klaren Argumenten zu ihrem Gegenüber durchzudringen oder es mit geballter intellektueller Kraft zu überfordern. Außerdem weiß sie um das argumentative Gewicht des Geldes, gerade gegenüber eher einfachen Gemütern. Sie kann sich mit einer Waffe leidlich verteidigen und wird um Hilfe rufen, wenn sie bedroht wird.

DARSTELLUNG DER NANDUSGEWEIHTEN

BEGEGNUNGEN

Nandusgeweihte trifft man üblicherweise in größeren Städten (besonders Vinsalt, Kuslik, Fasar) an, wo es Bibliotheken und andere Gelehrte zum Austausch oder gebildeten Streit gibt. Aber je nach Fachgebiet sind sie auch unterwegs, denn Ruinen aus der Zeit der Magiermogule oder die Tierwelt des Maraskansunds können schließlich nicht zu einem in die Studierstube kommen.

LEBENSUNTERHALT

Die Nandusgeweihte wird von ihrer Kirche versorgt, solange sie beim Tempel lebt. Wenn es sie in die Ferne zieht, muss sie aber selbst für ihren Lebensunterhalt aufkommen. So oder so wird sie sich für bestimmte Dienste (siehe oben) bezahlen lassen, wobei das Geld entweder an den Tempel oder direkt an sie geht.



VARIANTEN

In einigen Regionen sehen viele Nandusgeweihte ihre Aufgabe darin, die Menschen zu bilden. Sie unterrichten Kinder aus gutem Hause oder betätigen sich als *Volkslehrer*, die der einfachen Bevölkerung lesen, schreiben, rechnen und weitere Grundbildung beibringen. Dabei ecken sie, außer im Horasreich, häufig bei der Obrigkeit an und können sich in Schwierigkeiten bringen.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ Vor einigen Tagen brachte ein Schatzsucher ein Schriftstück zu der Nandusgeweihten *Badiah saba Selim*, das sie übersetzen sollte. Es handelte sich um die Beschreibung eines alten Tempels. Da Neugier ihr zweiter Vorname ist, stellte sie, nachdem der Fremde

gegangen war, Nachforschungen über den Tempel an und fand heraus, dass es sich dabei um einen alten Kultort ihres Gottes handelt. Den möchte sie mit eigenen Augen sehen und braucht dafür tatkräftige Reisebegleitung. Und was hat es mit dem Fremden auf sich, war er ein Forscher wie sie, oder hat er Böses im Sinn?

☞ Auch Nandusgeweihte haben eine Vergangenheit. Eine Freundin aus Kindertagen wurde nach langem Hoffen und Warten endlich Mutter. Die Geweihte *Alama saba Azizel* erstellte ein Horoskop für das Kind und stellte dabei fest, dass es großes Unglück oder großes Glück über seine Eltern bringen wird. Der Vater des Kindes gibt nicht viel auf solche Sterndeutungen, aber er weiß, dass seine Frau sich davon beeinflussen lässt, und da ihm ihr Glück wichtig ist, beauftragt er einige Helden, um die „Prophezeiungen“ des Horoskops wahr werden zu lassen – natürlich so, dass es nur gute Deutungsmöglichkeiten gibt.

„Neugier ist keine Schwäche, sie ist die Basis neuer Erkenntnis.“

MU 12 KL 13 IN 12 CH 13 FF 12 GE 10 KO 11 KK 11 SO 8
LeP 27 AuP 27 KaP 12 MR 5 INI 9 WS 6
AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 7+IW6 AT 7 PA 5 TP(A) IW6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 8+IW6 AT 7 PA 5 TP(A) IW6 DK H
Ringen: INI 9+IW6 AT 7 PA 6 TP speziell DK H
Geweihtentracht: RS 0 BE 0

Seelentier: Güldenschlange, Eule, Marabu

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Gebildet (5), Geweiht (nicht-alveranische Gottheit) / Höhenangst 6, Krankheitsanfällig, Moralkodex (Nanduskirche), Neugier 7, Selbstgespräche, Verpflichtungen (Nanduskirche und Tempel)

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Kulturkunde (Tulamidenlande), Nandusgefälliges Wissen, Liturgiekenntnis (Nandus) +9

Talente:

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen 0, Raufen +1, Ringen +2, Säbel +1, Stäbe +4, Wurfmesser +1

Körper: Athletik 0, Gaukeleien +1, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Schleichen +2, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Singen 0, Sinnenschärfe +6, Tanzen +1, Zeichnen 0

Gesellschaft: Etikette +4, Gassenwissen +3, Lehren +7, Menschenkenntnis +6, Schriftlicher Ausdruck +5, Sich Verkleiden +3, Überreden +5, Überzeugen +7

Natur: Fährtsensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 2

Wissen: Baukunst +5, Brett-/Kartenspiel +5, Geographie +4, Geschichtswissen +6, Gesteinskunde +5, Götter/Kulte +7, Hüttenkunde +3, Kryptographie +5, Magiekunde +4, Mechanik +5, Pflanzenkunde +5, Philosophie +6, Rechnen +7, Rechtskunde +5, Sagen/Legenden +6, Schätzen +4, Sprachenkunde +6, Staatskunst +4, Tierkunde +5

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Bosparano +6, Mohisch +7, Tulamidya +13, Urtulamidya +10, Zalemja +8, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6, Nanduria +6, Tulamidya +8, Urtulamidya +8

Handwerk: Bergbau +3, Handel +4, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Kartographie +4, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +4, Schneidern 0, Steinschneider/Juwelier +5



Liturgien: EIDSEGEN, EIN BILD FÜR DIE EWIGKEIT, GLÜCKSSEGEN, GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG, GÖTTLICHES ZEICHEN, HARMONIESEGEN, HEILUNGSSEGEN, INITIATION, NANDUS SCHRIFTKENNTNIS (SCHRIFTTUM FERNER LANDE), OBJEKTSEGEN, OBJEKTWEIHE, PROPHEZEIUNG, SCHUTZSEGEN (II), SICHT AUF MADAS WELT, SPEISESEGEN, STERNE FUNKELN IMMERFORT, TRANKSEGEN, VERSIEGELTES WISSEN (GRAUES SIEGEL), WEISHEITSEGEN

Kampfwerte: Dolche 8/8, Hieb Waffen 7/7, Raufen 8/7, Ringen 8/8, Säbel 8/7, Stäbe 9/9, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Geweihtenornat, Stirnband, Schlangenarmreif, Gänsekiel, mehrere Sorten Papier, Tinte, Pergamenthülle, Lederranzen, Geldkatze mit 64 Silbertalern

Erfahrene Nandusgeweihte: MU 13, KL 15, IN 13, CH 14, FF 12, GE 10, KO 11, KK 11, SO 9, LeP 29, AuP 30, KaP 21, MR 7, INI 10, WS 6; SF: Liturgiekenntnis (Nandus) +12, ENTZUG VON NANDUS GABEN; Sinnenschärfe +9, Lehren +12, Menschenkenntnis +10, Schriftlicher Ausdruck +10, Überreden +9, Überzeugen +12, Geschichtswissen +10, Götter/Kulte +11, Sprachenkunde +10

Veteranen-Nandusgeweihte: MU 14, KL 17, IN 14, CH 15, FF 12, GE 10, KO 11, KK 11, SO 10, LeP 31, AuP 32, KaP 30, MR 9, INI 10, WS 6; SF: Liturgiekenntnis (Nandus) +15; ENTZUG VON NANDUS GABEN, HOFTAG DER SPRACHEN; Sinnenschärfe +12, Lehren +16, Menschenkenntnis +13, Schriftlicher Ausdruck +14, Überreden +12, Überzeugen +16, Geschichtswissen +14, Götter/Kulte +15, Sprachenkunde +13



Novadischer Wüstenkrieger

UNGLÄUBIGE

Rashim beobachtete den Horasier ruhig und aufmerksam, auch wenn es ihm schwer fiel, nicht zu lachen. Oralio della Maraldo, ein Stutzer aus Grangor, der trotz der Gluthitze, die in der Oase vorherrschte, nicht davon abließ, mit seinem Zahnstocher von einer Waffe einen unsichtbaren Gegner zu piksen, war für Rashim der Inbegriff eines einfältigen Ungläubigen.

Noch eine halbe Stunde und er wird an einem Hitzschlag sterben.

Oralio war heute Morgen mit einer Karawane von den Goldfelsen gekommen, und es zog ihn und seine Reisegesellschaft bis nach Rashdul, wo sie ihre Waren verkaufen und er mit dem Zaubersultan Hasrabal ein Handelsabkommen schließen wollte. So viel hatten die horasischen Gäste in den Zelten der Beni Terkui schon nach dem ersten Dattelwein verraten.

„Du Sohn einer mutterlosen Ziege! Ungläubiger, wie kannst du es wagen!“

Der kommt erst gar nicht bis nach Rashdul. Die Wüste wird ihn vorher verschluckt haben und die Geier werden sich an seinen Eingeweiden satt fressen.

Rashim blickte den Edelmann streng an, dann aber ging er auf ihn zu. Oralio hatte sich geschminkt: Seine Augen waren umrandet, sein Mund rot gefärbt, auch sein Gesicht war so hell wie das der Lieblingsfrau des Hairans. Nur auf die Perücken, die früher im Horasreich verbreitet waren, hatte er rastullahseidank verzichtet.

„Staubtrocken, diese Wüste, genau wie die Frauen dieser Ketzer.“ Eigentlich wollte Rashim dem Stutzer behilflich sein und ihm erklären, dass er besser aus der Sonne gehen sollte, doch als er die Beleidigung hörte, die Oralio über alle Frauen von Rashims Volk aussprach, überlegte er es sich noch einmal.

„Wenn man sie küsst, ist das genauso, wie wenn du den Sand am Strand der Covernä küsst. Und hässlich sind sie auch, warum sonst haben sie sich alle verschleiert.“

Die Gefährten des Stutzers lachten, hörten aber auf, als Rashim sich näherte und hinter Oralio stehen blieb. Der Stutzer nahm noch einen Schluck aus einem Weinkrug und schwenkte dann zu dem Novadi hin.

„Oh, noch so ein Wickelkopf. Und seht ihn euch an, er ...“, weiter kam Oralio nicht, denn Rashim ben Shafir hatte ihn bereits mit einem einzigen Schlag gegen den Hals zu Boden befördert. Der Angriff kam so schnell und unerwartet wie der Biss einer Mysobvi-per. Selbst die Gefährten Oralios waren noch nicht aufgesprungen, da hatte Rashim bereits seinen Khunchomer gezogen.

„Ich habe gesündigt und bitte um Vergebung.“





„Ihr kamt als Gäste in mein Land, aber ihr führt euch auf wie Ferkinas. Überlegt gut, ob ihr es auf einen Kampf mit mir ankommen lassen wollt. Ihr mögt mich besiegen können, weil ihr in der Überzahl seid, aber einen oder zwei von euch nehme ich mit in den Tod. Und der Rest von euch wird meinen Stammesbrüdern in die Hände fallen. Oder ihr seid klug genug, die Gebote eurer Göttin Travia zu befolgen. Dann nehmt diesen Mann mit und lasst ihn so lange in eurem Gästezelt, bis ihr wieder aufbrecht.“

Die Horasier, die anfangs den Eindruck gemacht hatten, dass sie ihren Freund rächen wollten, hatten schnell begriffen, dass ihr Gegenüber die beste Lösung vorschlug. So packten sie den nach Luft japsenden Oralio und trugen ihn zu ihrem Zelt zurück.

Sie an die Gebote ihrer Götter zu erinnern funktioniert immer. Wenn sie Männer mit Ehre gewesen wären, hätte zumindest einer von ihnen eine Herausforderung ausgesprochen, um Vergeltung zu fordern.

Rashim wurde aus seinen Gedanken gerissen, als einer der Horasier zurückkam und sich vor ihn stellte. Ein sehr junger Mann, der gerade erst einen Bartflaum über der Oberlippe hatte.

„Ich verlange Genugtuung für meinen Cousin Oralio. Ich fordere Euch zum Duell.“

Wenigstens ein Mann mit Ehre, dachte Rashim und musste lächeln. *Ich werde ihm eine kleine Lektion erteilen und ihn dann für seinen Mut in mein Zelt einladen.*

NAMENSLISTE

Männliche Namen: Chereb ben Talef, Jalim ben Jalim, Mustapha ben Brachtar, Omar ben Jeleb, Rashim ben Shafir

Weibliche Namen: Weibliche Stammeskrieger gibt es unter den Novadis nicht. Allerdings werden einige Frauen zu Achmad'Sunni, nach novadischem Recht also zum Mann, und tragen für diese Zeit der Rache dann auch einen männlichen Namen.

„Bei Rastullahs Lockenpracht!“



MU 14 KL 11 IN 13 CH 10 FF 12 GE 14 KO 13 KK 14 SO 7

LeP 30 AuP 35 MR 4 INI 11 WS 9

AT-Basis 8 PA-Basis 8 FK-Basis 8 Ausweichen 8

Fausthieb*: INI 9+IW6 AT 10 PA 9 TP(A) IW6+1 DK H

Tritt/Kopfstoß*: INI 10+IW6 AT 10 PA 9 TP(A) IW6+1 DK H

Ringen: INI 11+IW6 AT 13 PA 10 TP speziell DK H

Waqqif:** INI 9+IW6 AT 12 PA 9 TP IW6+2 DK H

Khunchomer: INI 11+IW6 AT 13 PA 12 TP IW6+4 DK N

Dschadra: INI 10+IW6 AT 10 PA 7 TP IW6+5 DK S

Kleidung: RS 0 BE 0

*) Raufen-AT und Raufen PA durch *Unauer Schule-Stil* verbessert (**WdS 90**)

**) Der Waqqif wird mit dem Talent *Säbel* geführt.

Seelentier: Shadif, Khömgeier, Khoramsbestie

Vor- und Nachteile: Eisern, Hitzeresistenz, Richtungssinn, Tierfreund / Aberglaube 7, Arroganz 7, Jähzorn 6, Neugier 5, Rachsucht 7, Raumangst 6, Speisegebote (99 Gesetze), Vorurteile (Andersgläubige) 8

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Novadi), Reiterkampf, Waffenloser Kampfstil: Unauer Schule, Wüstenkundig

Talente:

Kampf: Bogen +5, Dolche +5, Hieb Waffen 0, Lanzenreiten +8, Raufen +4, Ringen +10, Säbel +9, Speere +4, Wurfmesser 0, Wurf speere +1
Körper: Akrobatik +2, Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +5, Reiten +10, Schleichen +2, Schwimmen -1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +2, Singen 0, Sinnenschärfe +6, Tanzen +3, Zechen +3
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden 0

Natur: Fährtsensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +6, Wildnisleben +5

Wissen: Brett-/Kartenspiel +2, Götter/Kulte +1, Kriegskunst +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Sternkunde +1

Sprachen: Muttersprache: Tulamidy +9, Lesen/Schreiben: Geheiligte Glyphen von Unau +2

Handwerk: Abrichten +2, Boote Fahren -1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen 0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +2, Viehzucht +2

Kampfwerte: Bogen 13, Dolche 11/10, Hieb Waffen 8/8, Lanzenreiten 16, Raufen 10/10, Ringen 14/12, Säbel 13/12, Speere 10/10, Wurfmesser 8, Wurf speere 9

Ausrüstung: einfache Kleidung, Khunchomer, Waqqif, Dschadra, Shadif oder Kamel, Wasserschlach, Proviant, Decke, Brotbeutel, Zelt, Tauschwaren und wenige Münzen im Wert von 64 Silbertalern (meist in der Währung des Kalifats)

Erfahrener Wüstenkrieger: MU 16, KL 11, IN 14, CH 10, FF 12, GE 15, KO 13, KK 15, SO 8, LeP 33, AuP 37, MR 5, INI 16, WS 9; SF: Aufmerksamkeit, Berittener Schütze, Finte, Kampfflexe, Kriegersterei, Wuchtschlag; Bogen +9, Dolche +8, Lanzenreiten +14, Ringen +14, Säbel +14, Körperbeherrschung +10, Reiten +15, Selbstbeherrschung +9, Sinnenschärfe +10, Orientierung +12, Wildnisleben +11

Veteranen-Wüstenkrieger: MU 18, KL 11, IN 15, CH 10, FF 12, GE 16, KO 14, KK 15, SO 9, LeP 36, AuP 39, MR 7, INI 17, WS 9; SF: Aufmerksamkeit, Berittener Schütze, Finte, Kampfflexe, Kriegersterei, Schnellziehen, Wuchtschlag; Bogen +13, Dolche +11, Lanzenreiten +18, Ringen +17, Säbel +17, Körperbeherrschung +14, Reiten +19, Selbstbeherrschung +13, Sinnenschärfe +14, Orientierung +16, Wildnisleben +15



KONFLIKTVERHALTEN

Unerfahrene Wüstenkrieger überschätzen sich meist und greifen ihre Gegner direkt an. Sie lassen sich zudem auch provozieren (Jähzorn und Arroganz). Auf Pferden stürmen sie zunächst mit Dschadras auf ihre Widersacher zu, auch wenn diese nur Fußkämpfer sind. Sind sie nicht beritten, so versuchen sie, mit einem Khunchomer wild und ungestüm ihre Gegner zu bekämpfen. Sie geben wenig auf rondragefällige Duelle, sondern nutzen Geländevorteile oder Patzer der Feinde. Viele Novadis kämpfen auch mit zwei *regeltechnischen Wunden* noch, oder wenn ihre Lebenspunkte unter die Hälfte gefallen sind. Grundsätzlich hängt es davon ab, gegen wen sie kämpfen und ob sich eine Aufgabe schwerer auf ihre Ehre auswirkt als der Tod.

DARSTELLUNG DES NOVADISCHEN WÜSTENKRIEGERS

BEGEGNUNGEN

Die Heimat der novadischen Stammeskrieger ist das Kalifat. Ihnen außerhalb dessen Grenzen zu begegnen, ist unwahrscheinlich, da es für Novadis aufgrund ihrer zahlreichen heiligen Gesetze nur schwer möglich ist, mit Ungläubigen zu leben. Dennoch findet man sie in den ganzen Tulamidenlanden, insbesondere in Gorien, und von Almada bis nach Chorhop.

LEBENSUNTERHALT

Die Sippe bietet einem Stammeskrieger alles, was er braucht. Wie es in ihrer Kultur üblich ist, verdingen sich viele Stammeskrieger auch im Auftrag ihres Hairans als Räuber und überfallen verfeindete Stämme und Oasen, ungläubige Reisende oder ganze Ortschaften.

VARIANTEN

Mit leichten Abänderungen können Sie einen novadischen Wüstenkrieger als novadischen oder tulamidischen *Räuber* anlegen. Sollte der Räuber kein Novadi sein, so sollten Sie die Nachteile

DIENTSTE

Nur selten stellt ein Wüstenkrieger seine Fähigkeiten jemand anderem als einem Rechtgläubigen zur Verfügung. Hin und wieder kann ein Novadi durch Silber und Gold überzeugt werden, einem Anhänger der Zwölfgötter zu helfen – gegen einen kleinen Aufpreis natürlich.

Dienst	Preis
Bekehrungsversuche	gratis
Führer durch die Wüste	5 S – 8 S pro Tag
Informationen über die nähere Umgebung	4 H – 6 S
Söldnerdienste	1 D – 3 D pro Tag
Übersetzungshilfe (Tulamidya – Garethi)	7 H – 3 S

DIE STÄMME DER NOVADIS

Nachfolgend erhalten Sie eine Übersicht über die Stämme der Novadis, in welchen Gegenden man sie hauptsächlich findet und wie groß der jeweilige Stamm etwa ist:

Stamm	Verbreitung	Mitglieder
Beni Novad	Keft, Tarfui, Hayabeth	2.500
Beni Terkui	Terekh, Achan	3.000
Beni Kharram	El'Kharram, Al'Rifat	3.000
Beni Schebt	Shebah, Birscha, Manesh	4.000
Beni Kasim	Kireh, Yiyimris	1.500
Beni Ankhar	El'Ankhra, Virinlassih, Alam-Terekh	4.500
Beni Erkin	Raschtulsturm bis Khoramgebirge	1.000
Beni Arrat	Löch Harodról, Arratistan	2.000
Beni Brachtar	Chababistan	3.500
Beni Shadif	Unau, Shadif, Cichanebi-Salzsee	10.000
Beni Szelemjati	Selem, Sumpfrandgebiete	2.500
Beni Avad	Gorien, ursprüngl. Hayabeth	3.500
Beni Gadang	Mhanadistan, Fasar	4.000

Speisegebote (99 Gesetze) und *Vorurteile* (*Andersgläubige*) streichen sowie die *Kulturkunde* (*Novadi*) durch eine passende ersetzen. Räuber sind außerdem nicht so gut im Kampf ausgebildet wie echte Stammeskrieger, sodass Sie die Kampftalente verringern sollten. Auch ein *Hairan*, *Emir* oder *Scheich* lässt sich mit dem Stammeskrieger darstellen.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der große Krieg gegen Al'Anfa liegt zwar schon viele Jahre zurück, doch *Abidalluh ben Jerascha*, ein einfacher novadischer Viehtreiber, hat seinen Sohn *Jakhbar* nie vergessen. All die Jahre dachte er, dass Jakhbar in der Schlacht am Szinto gefallen wäre, doch erhielt er vor kurzem Nachricht von dem Fernhändler *Omar ben Habla*, der bis in die Pestbeule des Südens gereist war, und der Gerüchte gehört hat, dass einer der dortigen Gladiatoren Jakhbar heißt. Auch wenn die Chancen gering sind, so bittet Abidalluh einige Helden, nach Al'Anfa zu reisen und sich selbst zu überzeugen. In Al'Anfa können sie feststellen, dass an den Gerüchten mehr dran ist als erwartet, denn im Haushalt der Zornbrechts gibt es einen Lanisto, der Jakhbar heißt und in der Tat der vermisste Sohn ist. Einerseits will er in Al'Anfa bleiben, andererseits muss auch er oft an seinen Vater denken.

Als die Helden in Mhanadistan unterwegs sind, erhält der örtliche Herrscher eine Nachricht per Brieftaube. Der Brief ist die Warnung eines Nachbardorfes, das von einer Sippe von Wüstenkriegern überfallen wurde, die offenbar noch weitere Ortschaften plündern wollen. Da der Herrscher des Dorfes die Helden kennt, bittet er sie, bei den Vorbereitungen zur Verteidigung des Dorfes zu helfen. Die Abenteurer müssen Späher entsenden, einen Schutzwall bauen und die Dörfler auf den Novadiangriff vorbereiten. Vier Tage später erscheinen die zwei Dutzend Reiter der Sippe und fordern Tribut.



ffizier

EIN GANZ NORMALER MORGEN

Leonora schloss genießerisch die Augen und entspannte die Ohren. Tolman lächelte und nahm auch die zweite Hand dazu, um die weiße Stute zu kraulen.

„Guten Morgen, Capitan.“ Der Stallbursche blieb auf dem Gang kurz stehen und nickte dem Offizier zu. Es war ein üblicher Anblick, den Capitan morgens nach dem Frühstück hier anzutreffen.

„Was ist denn das für eine Gurkentruppe?“

Meistens hatte er irgendeine Kleinigkeit für sein Pferd vom Esstisch dabei, ein Stück Apfel oder Brot. Vielleicht war er ein guter Offizier, in jedem Fall war er gut zu seinem Pferd.

„Morgen, Ferdo.“ Tolman nickte kurz in Richtung des Stallburschen. Ein tüchtiger Arbeiter, zuverlässig. Einer, der etwas von Pferden verstand.

Die Ställe entlang trampelten die Schritte der Horaslegion beim morgendlichen Lauftraining. Sie machten zwei, eins vor, eins nach dem Frühstück.

Ich muss los. Tolman streichelte Leonora noch einmal über die Nase, dann eilte er ins Stabsgebäude.

Im Flur blieb er kurz stehen, um eventuelle Strohhalme und Pferdehaare von seiner Uniform zu entfernen.

Bei einem der Posten an der Tür zuckten die Mundwinkel. Nur ganz leicht, aber Tolman hatte es gesehen. *Verdammtes Fußvolk! Ein gutes Verhältnis zwischen Pferd und Reiter ist schlachtentscheidend.*

„Gibt es irgendwas zu lachen, Soldat?“

„Nein, Capitan!“ Mann, Gesichtszüge und Körperhaltung erstarrten.

Tolman nickte und betrat den Stabsraum. Er war nicht der letzte, aber knapp wie immer. Nun, die anderen Offiziere fanden seine morgendlichen Stallbesuche nicht absurd. Selbstverständlich gab es auch zwischen ihnen kleinere Animositäten, auch zwischen den einzelnen Waffengattungen, aber sie alle waren schließlich Männer und Frauen von Ehre, die den Anderen ihre kleinen Schwächen ließen. Und es gab wirklich weitaus schlimmere als regelmäßig nach dem Pferd zu sehen, gar nicht erscheinen zum Beispiel, weil man noch betrunken in seinem Bett lag.

Ja, auch heute wieder. Eilig huschte Silvana, die ständig übermüdete Secretaria des Waffenmeisters, ins Zimmer und murmelte das Übliche von Unpässlichkeit.

„Attenzione!“

Der ganze Stabsraum inklusive der Vorhänge schien Haltung anzunehmen.

Mit festen Schritten trat die Majora ein. „Rühren.“

Ihr Adjutant rollte eine Karte der Stadt auf dem Tisch aus, Silvana drückte ihm einen Stapel Listen in die Hand.

„Guten Morgen, meine Herrschaften, wie ihr alle wisst, haben wir eine Parade zu planen.“

Es war bald der Tag des heiligen Geron.

„Wir haben also viel zu tun.“ Die Majora stützte sich auf den Tisch und sah mit gestrengem Blick in die Runde. „Aber vorher wüsste ich gerne, wer von euch Schwachköpfen seine Leute nicht unter Kontrolle hat. Ich möchte keine weiteren Beschwerden über pöbelnde, betrunkene Soldaten hören. Und schon gar nicht über junge Offiziere, die das gleiche Verhalten an den Tag legen und sich dazu noch illegal duellieren.“

Exkrement! Was fällt denen ein? Sich auch noch erwischen lassen! Tolman duckte sich innerlich wie ein Rekrut, der vergessen hatte, seine Stiefel zu putzen.

„Das muss aufhören. Haben wir uns verstanden?“

„Ja, Majora!“ Alle antworteten lauter und formeller als sonst in diesem Raum üblich.

„Kümmert euch darum. Unsere Parade ...“ Sie wandte sich der Karte zu. Tolman hörte nur mit halbem Ohr zu. Er überlegte, was er seinen Soldaten sagen würde, wenn er sich nach dem Mittag antreten ließ. Aber freundlich würde es nicht.

DIE HORASISCHE KAVALLERIE

Einheiten:

Corazza: 3-6 Personen

Terzio: 3 Corazzas

Eskadron: 40-60

Ränge:

Marschall, Marschallin

Colonello, Colonella

Major, Majora

Capitan, Capitana

Leutnant, Leutnanta

Cornett, Cornetta

Sargente, Sargentessa

Corporal, Corporala

Soldat, Soldatin

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Amassandra ya Feragon, Carolana Weinberger, Lavinia Cornaro, Nanduela della Spatavi, Thisbe ya Faselli

Männliche Namen: Bosper Cerenar, Halmar Lapazzi, Luciano ya Stellone, Rondravigo dell' Argenzino, Tolman ya Ruffocani



KONFLIKTVERHALTEN

Der Offizier begegnet Konflikten sehr unterschiedlich. Entweder versucht er sie, mittels seiner Autorität und seines Standes zu lösen, indem er die Garde einschaltet oder sein Gegenüber zu *überzeugen* versucht, aufzuhören. In einem Duell am Boden ist er in guter, aber unkreativer Kämpfer mit dem *Kusliker Säbel*, der die Offensive bevorzugt und die Regeln des rondrianischen Zweikampfs achtet. Allgemein ist er ein sehr ehrenhafter Kämpfer, der durchaus bereit ist, sich einem überlegenen, ehrenhaften Gegner zu ergeben, allerdings nicht um Gnade bittet. Sein bevorzugter Kampfstil ist der Lanzengang zu Pferd.

DARSTELLUNG DES OFFIZIERS

BEGEGNUNGEN

Dem Offizier kann man überall dort begegnen, wo das Horasreich Armeen unterhält, also auf dem Land, in den fernen Kolonien und selbstverständlich in den Städten, besonders dann, wenn sie an der Grenze liegen oder dort große, gesellschaftliche Ereignisse stattfinden, die die Offiziere privat aufsuchen. Auch außerhalb des Horasreiches gibt es Offiziere überall dort, wo sich ein Reich, sei es auch noch so klein, ein stehendes Heer hält. Feste Schulen, an denen Offiziere ausgebildet werden, sind dagegen sehr selten.

LEBENSUNTERHALT

Der Offizier lebt für die Armee und wird selbstverständlich auch von ihr versorgt. Trotzdem haben viele Offiziere, vor allem adlige, auch Privatvermögen für zusätzliche Annehmlichkeiten. Skrupellose Offiziere verdienen außerdem Geld damit, dass sie heimlich Armeebestände verkaufen oder Beförderungen gegen Bestechung vornehmen.

DIENTSTE

Der Offizier untersteht dem Adlerthron und bietet deshalb keine anderweitigen Dienste an als die an Horas und Reich. Dennoch kann er jemandem mit kleineren Ratschlägen unter die Arme greifen, einen ortsfremden Krieger, Schwertgesellen oder Offizier, oder eine Dame, in die Gesellschaft einführen und jemanden für einen Offiziersposten empfehlen. Einem Freund gibt er auch mal selbst Unterricht im Kampf oder zu Pferd oder kann einen entsprechenden Lehrer vermitteln. Außerdem weiß er als Kavallerieoffizier natürlich auch Bescheid, wo es die besten Pferde, Schmiede und Sattler gibt. Selbstverständlich ist er über die allgemeine politische Lage, die Versorgung und Situation im Heer und zumindest das Privatleben seiner Mitoffiziere unterrichtet, außerdem erfährt er von einigen Auseinandersetzungen oder Staatsgeheimnissen vor der Öffentlichkeit.

Dienst	Preis
Dienstgeheimnisse ausplaudern	5 D – 100 D
Informationen	3 S – 8 S
Unterrichtsstunden (Kriegskunst)	5 D – 15 D

VARIANTEN

Offiziere gibt es selbstverständlich nicht nur in der Kavallerie, sondern auch beim *Fußvolk*. Und als Seefahrernation kennen die Horasier auch *Offiziere zur See*.

*„Damals, vor
Pertakis ...“*





ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der Offizier *Halmar Lapazzi* drangsaliert seine Untergebenen und Rekruten bei jeder Gelegenheit, wer sich beschwert, wird nur noch mehr schikaniert oder auf gefährliche Grenzposten versetzt. Trotzdem hat eine junge Soldatin einer Freundin davon erzählt und sie um Hilfe gebeten. Seitdem hat die Freundin nichts mehr gehört, macht sich Sorgen und sucht jemanden, der ihr glaubt, nach der Soldatin sucht, die tatsächlich mittlerweile an die Kabashpforte versetzt wurde, und vielleicht auch dem Offizier das Handwerk legt.

Bosper Cerenar, ein Offizier der horaskaiserliche Armee, hatte eine nicht standesgemäße Liebesaffäre mit einer Köchin. Dann brach der Thronfolgekrieg aus, er wurde versetzt und verlor seine Geliebte aus den Augen. Als er nach dem Krieg nach Arivor zurückkam, war sie nicht mehr da. Jetzt bekam er einen Brief, sie sei nun in Shumir und hätte ein Kind von ihm. Er würde eigentlich am liebsten sofort zu ihr reisen, ist sich aber nicht sicher, ob der Brief wirklich von ihr stammt. Er benötigt jemanden, der nach Shumir reist und sich dort umhört. Selbstverständlich diskret, denn er wäre damit erpressbar.

„Attenzione! Lanzen einlegen! Mir nach!“



MU 13 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 12 **FF** 10 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 12 **SO** 8
LeP 30 **AuP** 32 **MR** 4 **INI** 10 **WS** 7
AT-Basis 7 **PA-Basis** 7 **FK-Basis** 7 **Ausweichen** 7
Fausthieb: **INI** 8+1W6 **AT** 8 **PA** 6 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 9+1W6 **AT** 8 **PA** 6 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringen: **INI** 10+1W6 **AT** 6 **PA** 5 **TP** speziell **DK** H
Degen: **INI** 12+1W6 **AT** 11 **PA** 8 **TP** 1W6+3 **DK** N
Dolch: **INI** 10+1W6 **AT** 9 **PA** 7 **TP** 1W6+1 **DK** H
Kleidung: **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Hirsch, Hund, Löwe

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Schnelle Heilung 1 / Arroganz 6, Autoritätsgläubig 6, Farbenblind, Gerechtigkeitswahn 6, Prinzipientreue (Loyalität, Ehrenhaftigkeit, Schutz der Schwachen) 10, Schulden (2000 Dukaten)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Horasreich), Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung 1 (Kürass), Turnierreiterei

Talente:

Kampf: Armbrust +3, Dolche +3, Fechtwaffen +7, Hiebaffen +3, Lanzenreiten +5, Raufen +3, Ringen 0, Säbel +7, Wurfmesser 0
Körper: Athletik +4, Klettern 0, Körperbeherrschung +5, Reiten (Pferd) +10 (+12), Schleichen 0, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +4, Tanzen +4, Zehen +1
Gesellschaft: Betören +1, Etikette +9, Gassenwissen +2, Lehren +5, Menschenkenntnis +7, Überreden +5, Überzeugen +5
Natur: Fährtensuchen +2, Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +5, Wildnisleben +2
Wissen: Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +3, Heraldik +7, Kriegskunst +8, Magiekunde +2, Mechanik +3, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +3, Staatskunst +2, Tierkunde +5

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Tulamidya +8, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +8

Handwerk: Abrichten +4, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0

Kampfwerte: Armbrust 10, Dolche 9/8, Fechtwaffen 11/9, Hiebaffen 9/8, Lanzenreiten 12, Raufen 9/8, Ringen 7/7, Säbel 12/9, Wurfmesser 7

Ausrüstung: edle Kleidung, Uniform, Degen, Dolch, Waffenpflege-ausrüstung, Offizierspatent, Geldkatze mit 64 Silbertalern

Erfahrener Offizier: MU 14, KL 13, IN 15, CH 13, FF 10, GE 12, KO 13, KK 12, SO 9, LeP 32, AuP 34, MR 6, INI 11, WS 7; SF: Finte; Fechtwaffen +10, Säbel +11, Körperbeherrschung +9, Reiten (Pferd) +14 (+16), Selbstbeherrschung +8, Sinnenschärfe +8, Etikette +13, Menschenkenntnis +11, Überreden +9, Heraldik +12, Kriegskunst +13

Veteranen-Offizier: MU 15, KL 14, IN 16, CH 14, FF 10, GE 13, KO 13, KK 12, SO 10, LeP 35, AuP 37, MR 8, INI 12, WS 7; SF: Finte, Meisterparade; Fechtwaffen +12, Säbel +14, Körperbeherrschung +12, Reiten (Pferd) +16 (+18), Selbstbeherrschung +11, Sinnenschärfe +11, Etikette +16, Menschenkenntnis +14, Überreden +12, Heraldik +14, Kriegskunst +16



Palastgardist

FALSCHES SPIEL

Achmar ließ die Würfel aus der Hand gleiten. Sie klapperten auf der verkratzten Tischplatte und zeigten mal wieder eine Sieben.

Achmar hob sie auf, schwenkte sie in der Hand und ließ sie erneut auf den Tisch fallen. Wieder eine Sieben. Der Gardist starrte sie ein paar Augenblicke wütend an. Es musste doch möglich sein mit der richtigen Handbewegung besser zu würfeln und nicht den hart verdienten Lohn immer an den dicken Sahir zu verlieren.

Er trank einen Schluck und griff wieder nach den Würfeln. Diesmal war seine Bewegung zu heftig, einer der Würfel rollte über die Tischkante, den Fußboden und blieb schließlich in der Ecke der Wachstube liegen.

Achmar seufzte, stand auf und ging den Würfel holen.

Als er sich eben umständlich bückte, pochte es leise ans Tor. Es war mitten in der Nacht, es wurde niemand erwartet.

Der Gardist knallte den Würfel auf den Tisch, stülpte den Helm auf und stapfte durch den Regen zum Tor. Als er die Luke öffnete, lächelte ihn ein junger Mann an. „Was?“, raunzte Achmar. „Und egal was du vorhast, ich bin nicht bestechlich.“

„Ihr kommt nicht vorbei!“

Innerlich verdrehte Dschadir die Augen. *Phex, bitte. Es kann doch nicht sein, dass ich den einzigen unbestechlichen Gardisten dieses Palastes erwischt habe.* „Ich wollte Euch nicht bestechen.“

Achmar runzelte irritiert die Stirn. *Wer mitten in der Nacht an die Palastpforte klopft, war entweder angekündigter Gast oder Lieferant oder hatte etwas Ungesetzliches im Sinn.*

„Bitte, es regnet, mir ist kalt und ich habe das Geräusch von Würfeln gehört. Ich würfle so gern.“

Achmar überlegte und wischte den Regen aus seinem Gesicht. Der Agha hatte zu einer solchen Situation nichts gesagt und eine Einzelnachtschicht konnte verdammt langweilig sein. „Hast du denn Geld?“

„Ein bisschen“, log Dschadir.

Der Gardist rang noch einige Momente mit sich selbst, dann öffnete er die Mannpforte.

„Vielen Dank, Sohn der Großzügigkeit. Möge Phex dich segnen!“ *Aber erst wenn wir weit weg sind.* Dschadir schüttelte ihm beide Hände und folgte ihm dann in die Wachstube. Feriza und Rafim würden es schon schaffen, in den Palast zu kommen, solange er den Wachposten ablenkte. Rondrarin war gegen den Einbruch gewesen, was niemanden überrascht hatte. Aber immerhin wartete der Babure in der Karawanserei auf sie und hielt die Pferde bereit.

Beide Männer schüttelten den Regen von der Kleidung und setzten sich an den Tisch.





Zuerst gewann Achmar. Aber dann passierte das, was ihm immer beim Würfeln passierte. Seine Würfel zeigten nur noch Einsen und Zweien, höchstens mal eine Drei. Der Münzstapel vor dem Fremden, der sich als Shafir vorgestellt hatte, wuchs immer weiter. Dschadir sah, wie das Gesicht des Gardisten immer finsterer wurde. Er musste sofort aufhören, zu gewinnen. Leider war das bei Würfeln nicht so einfach wie bei Karten, denn den perfekten Wurf gibt es nicht. Allerdings bei diesen Würfeln eventuell schon. *Irgendetwas stimmt nicht mit dem Besucher, er würfelte so seltsam. Erst gewann er ständig, dann verlor er nur noch.* Achmar schwitzte und rutschte unruhig auf seinem Stuhl hin und her. *Er sollte ihn rauswerfen, eigentlich hätte er ihn gar nicht reinlassen dürfen.* Jetzt fiel ihm ein Würfel runter und als er sich bückte, warf er beinahe den Tisch um. „Oh nein, es tut mir Sohn eines Schafes schrecklich leid.“ Eilig wischte er die Münzen zusammen und verteilte sie wieder in zwei Haufen. Achmar stand auf und zog seinen Säbel. „Du versuchst doch, mich

zu bestechen. Ich habe es gesehen, du versuchst zu verlieren. Außerdem hast du die Münzen falsch verteilt.“

„Ich ...“

„Leugnen ist zwecklos!“ Achmar setzte „Shafir“ die Säbelspitze auf die Brust.

Dschadir schloss für einen Atemzug die Augen. *Leugnen ist zwecklos. Also die Wahrheit. Und zwar möglichst viel davon, aber ohne die anderen in Gefahr zu bringen. Sie müssten auch endlich mal fertig werden!*

Draußen rief eine Eule.

„Raus mit der Sprache!“, forderte Achmar.

Langsam hob Dschadir die Hände. „Ja, ich wollte Euch bestechen, ich habe nicht gedacht, dass Ihr so loyal und klug seid und so genau auf die Würfel achtet.“

„Warum? Was willst du hier?“

„Ich bin ein Geweihter des Listenreichen. Ich wollte Euch prüfen. Und jetzt steckt bitte den Säbel weg, bevor noch jemand verletzt wird.“

„Nun ja, meine schöne Wüstenblume, eventuell ... wenn Ihr Eurem Charme noch etwas nachhelft ... Ich bin sehr durstig.“



MU 12 KL 12 IN 12 CH 11 FF 10 GE 12 KO 12 KK 13 SO 7
LeP 29 AuP 29 MR 4 INI 10 WS 6

AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 8

Fausthieb: INI 6+1W6 AT 8 PA 7 TP(A) 1W6+1 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 7+1W6 AT 8 PA 7 TP(A) 1W6+1 DK H

Ringen: INI 7+1W6 AT 8 PA 6 TP speziell DK H

Speer: INI 9+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+5 DK S

Khunchomer: INI 10+1W6 AT 11 PA 10 TP 1W6+4 DK N

Dolch: INI 9+1W6 AT 10 PA 6 TP 1W6+1 DK H

Ringelpanzer: RS 4 BE 2

Seelentier: Harnischträger, Hund, Säbelzahniger

Vor- und Nachteile: Guter Ruf (4) / Autoritätsgläubig 6, Prinzipientreue (Loyalität, Ehrenhaftigkeit, Schutz des Herrschers) 6, Verpflichtungen (Dienstherr)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Formation, Kulturkunde (Tulamidenlande), Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Ringelpanzer), Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Armbrust +3, Dolche +4, Hieb Waffen 0, Raufen +6, Ringen +5, Säbel +7, Speere +8, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Reiten +2, Schleichen +2, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen +1, Taschendiebstahl +1, Zechen +3

Gesellschaft: Etikette +5, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +8, Sich Verkleiden +2, Überreden +5

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +4, Orientierung +3, Wildnisleben 0

Wissen: Brett-/Kartenspiel +4, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Heraldik +4, Kriegskunst +3, Rechnen +2, Rechtskunde +5, Sagen/Legenden +5, Schätzen +4

Sprachen: Muttersprache: Tulamidya +10, Sprachen Kennen: Garethi +9, Lesen/Schreiben: Tulamidya +4

Handwerk: Fahrzeug Lenken +3, Hauswirtschaft +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0

Kampfwerte: Armbrust 10, Dolche 10/8, Hieb Waffen 7/7, Raufen 10/10, Ringen 10/9, Säbel 11/10, Speere 11/11, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Ringelpanzer, Speer, Khunchomer, Dolch, Geldbeutel mit 49 Silbertalern (meist tulamidische Währung)

Erfahrene Palastwache: MU 13, KL 12, IN 13, CH 11, FF 10, GE 13, KO 13, KK 14, SO 8, LeP 32, AuP 33, MR 6, INI 10, WS 6; SF: Schnellziehen, Raufen +10, Ringen +10, Säbel +11, Speere +12, Selbstbeherrschung +9, Sinnenschärfe +9, Menschenkenntnis +12

Veteranen-Palastwache: MU 14, KL 12, IN 14, CH 11, FF 10, GE 14, KO 15, KK 14, SO 9, LeP 36, AuP 36, MR 8, INI 11, WS 6; SF: Niederwerfen, Schnellziehen, Raufen +14, Ringen +14, Säbel +15, Speere +16, Selbstbeherrschung +12, Sinnenschärfe +12, Menschenkenntnis +14



DIENTE

Der übliche Dienst des Palastgardisten besteht darin, den Palast seines Herrschers oder das dazugehörige Grundstück zu bewachen. Er schützt seinen Herrn ebenso wie dessen Gäste vor Feinden, im Palast wie auf Reisen oder Paraden, und hat oft Einfluss darauf ob und mit welcher Ausrüstung Helden einen Palast betreten dürfen. Natürlich lässt er hochgestellte Gäste auch zu nachtschlafender Zeit in den Palast, sollten diese sich in der Stadt aufgehalten haben. Einige Palastgardisten verstehen ihren Dienst auch so, dass sie gegen blinkende Münzen Diebe, Verschwörer oder heimliche Liebhaber nicht bemerken.

Der Palastgardist weiß viel über die Zulieferer des Palastes, seine Kollegen, die Sicherheit des Herrschers und dessen Gewohnheiten. Er weiß, wer oft zu Gast ist, wie viele Fässer Wein angeliefert wurden und dass der Herrscher nachts im Garten spazieren geht.

Ein Priester? Er hatte einen Priester bedroht?! Achmar ließ kreidebleich die Waffe sinken. „Effendi, bitte verzeiht mir Sohn der Torheit ... ich Kamel wusste doch nicht ...“

Dschadir klopfte ihm aufmunternd auf die Schulter. „Keine Sorge, Ihr habt Euch gut geschlagen. Das ist für Euch.“ Er legte einen Beutel auf den Tisch neben die Würfel und Münztürmchen und wandte sich zum Gehen.

Achmar startete auf den Beutel und dann seinem Besucher hinterher. Der drehte sich noch einmal um, bevor er im strömenden Regen verschwand. „Übrigens, die Würfel da sind gezinkt. Ich würde mich mal bei ihrem Besitzer über mein Pech beschweren.“

„Wer seid ihr und was wollt ihr hier?“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Dunya saba Shelar, Halima saba Emera, Meshubeth saba Deniz, Shulinai saba Perainbia, Yasina saba Shanatir

Männliche Namen: Achmar ibn Hamad, Cheref ibn Cherek, Kasim ibn Belimamis, Nashreddir ibn Faruzef, Sahir ben Ali

KONFLIKTVERHALTEN

Je nach Art des Konflikts wird der Palastgardist auf die Gesetze beharren oder ein entsprechendes Bakshish erwarten. Kommt es zum Kampf, wird er nach Verstärkung rufen und sich bemühen, die Gegner mit dem Speer auf Abstand zu halten. Er wird versuchen, den Gegner mittels *Niederwerfen* von den Beinen zu holen und dann auf dem Boden zu halten. Wenn die Verstärkung eingetroffen ist, werden sie gemeinsam in *Formation* vorgehen.

DARSTELLUNG DES PALASTGARDISTEN

BEGEGNUNGEN

Palastgardisten sind überall in Städten und, besonders im tulamischen Raum, auch in deutlich kleineren Orten anzutreffen, wo sie die Paläste mehr oder weniger Mächtiger bewachen. Helden begegnen ihnen entweder, wenn sie in den entsprechenden Palast eingeladen wurden, dort mit irgendeiner Angelegenheit vorstellig werden oder eingebrochen sind. Im letzteren Fall sind die Gardisten gefährlich. Außerdem kann man dem Gardisten auch in seiner Freizeit in einem Teehaus oder einer Taverne begegnen.

LEBENSUNTERHALT

Der Palastgardist lebt davon, den Palast seines Herrschers zu bewachen. Entweder lebt er direkt im Palast oder auf oder neben dem dazugehörigen Gelände in einem Häuschen mit seiner Familie.

VARIANTEN

Eine Variante des Palastgardisten ist der *Akademiegardist*, der eine Magierakademie bewacht. Der aranische *Sippenkrieger* dagegen hat die Aufgabe, eins der im ländlichen Aranien typischen Sippengehöfte zu bewachen, üblicherweise natürlich das seiner Familie. Auch als *Leibwächter* oder *Stadtgardist* kann er Verwendung finden.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ In vielen Städten herrscht zwischen Palast- und Stadtgarde eine gepflegte Konkurrenz. Doch seit einiger Zeit hat sich der Ton verschärft, aus freundschaftlichem Gepöbel wurden Schlägereien, die Stammkneipen wurden verwüstet und die Sicherheit des Palastes (und der Stadt) leidet. Es braucht echte Helden, um herauszufinden, dass jemand ein Attentat auf den Herrscher plant und dafür die Garden gegeneinander ausspielt.

☛ Der Palastgardist *Nashreddir ibn Faruzef* hat die Nacht lieber mit seinem Kollegen, bei Würfeln und einem Schluck Wein verbracht anstatt die ganze Zeit im Garten Wache zu stehen. Aber ausgerechnet in dieser Nacht wurde in den Palast eingebrochen und das Geschmeide seiner Dienstherrin gestohlen. Diese ist noch auf einer Reise, wird aber in den nächsten Tagen zurückerwartet. Der Gardist sucht jemanden, der das Geschmeide zurückholt, bevor seine Dienstvergessenheit auffliegt.

BESTECHUNGSPREISE

Auskunft über Alltägliches	2 S
Auskunft über Ungewöhnliches oder Sensibles	2 D
eine Waffe oder einen anderen, gefährlichen Gegenstand mit in den Palast nehmen	5 S
Gefangenen besuchen	5 S
Gefangenen freilassen	30 D
Besucher nicht bemerken	2 D
Dieb nicht bemerken	10 D
Attentäter nicht bemerken	40 D



hexgeweihter

DES HANDELSMANNS LÄCHELN

Es dauerte nicht lange, bis Rashkan zwischen den Goldkuppeln, Türmen und bemalten Fassaden Zorgans das Teehaus *Diamantrose* gefunden hatte. Die Wegbeschreibung des hektischen Händlers, der in den frühen Morgenstunden den Tempel des listigen Gottes aufgesucht hatte, war grauenhaft ungenau gewesen. Glücklicherweise waren die Informationen auch nicht nötig – Rashkan wusste beides längst. Mit selbstzufriedener Miene schob der Geweihte den bunten Türvorhang aus schwerem Stoff beiseite, steuerte quer durch den nach Kräutern und Früchten duftenden Raum und ließ zwei Schekel auf seine Zeche setzen, damit der Besitzer der Stube ihm den Tisch freiräumte, den er am liebsten mochte, ehe er gleichmütig den teuersten Tee im Angebot bestellte.

„Ihr wollt Euch nicht auf Euer Glück verlassen? Aber es ist die stärkste Macht Deres! Es allein macht aus Königen Bettler und aus Bettlern Könige.“

Er wusste, was hinter dem Anliegen des Händlers steckte, denn er hatte sich diverse Auskünfte von unterschiedlichsten Personen geben lassen, nachdem der Geldsack ihm das erste Mal begegnet war. Der Mann war keineswegs so unausgeglich, wie er ihn und viele andere glauben machen wollte. Tatsächlich war er sogar ziemlich verschlagen, hatte das weltoffene Sulaminiah hier in Zorgan aber erst vor kurzem erreicht und gehofft, als unbeschriebenes Blatt ein paar lohnende Geschäfte zu machen. Rashkan lächelte in sich hinein und glückte leise, als er daran dachte, wie viel früher der Ruf des Mannes die Stadt erreicht, als er es selbst getan hatte. Dessen Motto war: Ein freundliches Wort und eine Waffe bringen mehr als ein freundliches Wort allein, denn er brachte nicht immer, aber gerne menschliche Meinungsverstärker mit zu Verhandlungen, die seine Forderungen mit ihren breiten Schultern unterstrichen. Völlig entspannt lehnte sich der Diener des Fuchses in die weichen Kissen der Teestube und ließ sich seinen Tulamidengold mit Arangblüte und Vanilleschuss servieren, den er geduldig trank, während er auf seinen Verhandlungspartner wartete. Es verging noch eine gute halbe Stunde, ehe der Vorhang den Blick auf die schlecht gespielte Anspannung und das falsche Lächeln Istan ibn Neshras freigab. Während der Sohn des Neshra versuchte, ihn mit plötzlich aufwaller Kompetenz in wirtschaftlichen Angelegenheiten zu einem wenig vorteilhaften Geschäft zu überreden, glitten die Gedanken des Götterdieners von dem Gespräch fort. Er hatte längst einen viel

besseren Abnehmer gefunden, der bereit war, das Dreifache dessen zu zahlen, was ihm nun angeboten wurde.

Mit einem gelegentlichen Nicken ließ er die inzwischen wortgewaltige Litanei seines Gegenübers über sich ergehen und labte sich an dem Tee. Als der vielfältig gemischte Geschmack des Heißgetränks sich schließlich seinem Ende neigte, ließ er sich entschuldigen, um auszutreten. Auf dem Weg nach draußen verabschiedete er sich von dem Besitzer des Hauses, und teilte ihm mit, dass sein Geschäftspartner für seinen Tee und den Tisch aufkommen würde, ehe er den Weg in Richtung des Tempels einschlug.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Ayrina Narzraasuni, Jushibi Akbar, Kerike saba Yazmaid, Shuhelja al-Ahmar, Yullabethild Laylasunya

Männliche Namen: Deniz ben Nazil, Jachman ibn Rashid ben Sedef Jachman, Rashef ibn Aliwolf, Rashkan ibn Mustafa al-Reshzim, Yusul al-Hazrach

KONFLIKTVERHALTEN

Nach Möglichkeit wird ein Geweihter des Fuchsgottes versuchen, einem Kampf aus dem Weg zu gehen. Im Grunde gilt für ihn: Wer kämpfen muss, der war nicht geschickt genug, einen Gegner zu überlisten. Sind Kämpfe aber unvermeidbar – und ist das für den Geweihten auch ersichtlich – wird er sich so gut wie möglich darauf vorbereiten, das Scharmützel schnell, leise und vor allem

DIENTE

Ein Geweihter des listigen Gottes hat Verbindungen zu Dieben oder der Unterwelt im Allgemeinen, zudem zu unzähligen Händlern. Neben dem öffentlichen und legalen Handel weiß er Hehlerware anzubieten, aber auch für die Helden zu verkaufen.

Dienst	Preis
Gerüchte	gratis – 1 S
Handelsratschlag	5 H – 5 D
Hehlerware	je nach Gegenstand, 20-50% des Originalpreises
Informationen über die Phex-Kirche	gratis – 1 D
Informationen über Orte	1 H – 10 D
Informationen über Personen	1 H – 50 D
Verbindung zu Kontakten innerhalb der Kirche	gratis – 20 D



nicht tödlich enden zu lassen. Im Kampf hilfreich ist die Liturgie STERNENSTAUB; WEG DES FUCHSES wiederum lässt den Geweihten einfacher entkommen.

DARSTELLUNG DES PHEXGEWEIHTEN

BEGEGNUNGEN

Die städtischen Geweihten des schelmischen Gottes geben sich oft nur als gewitzter Händler, wenn sie sich nicht offen zu erkennen geben. Zumeist bleiben sie im Hintergrund und lenken die Geschicke ihrer Geschäfte. Wenn sie auf dem Markt anzutreffen sind, dann lediglich zur Kontrolle ihrer Einnahmen. Innerhalb der Mauern ihres Tempels verschleiern sich viele Anhänger des Listenreichen und geben Rat zu Geschäftsabschlüssen und anderen Fragen der Gläubigen. Es existieren tatsächlich aber auch Geweihte, die sich öffentlich zu erkennen gegeben haben. Große Messen sind unüblich, eher findet sich ein Geweihter in einem Zwiegespräch.

LEBENSUNTERHALT

Der hier dargestellte Phexgeweihte ist bewusst als Händler konzipiert. Es ist wahrscheinlich, dass er aus einer Handelsfamilie stammt, die unter ihm oder seinem Vorgänger groß geworden ist. So er Frau und Kinder hat, finanziert er ihnen durch seine Geschäftsabschlüsse ein durchschnittlich bequemes Leben. Was übrig bleibt, fließt zurück in neue Geschäfte, die das nächste Mal noch mehr Gewinn abwerfen, oder in die Kasse des Tempels – lächelt Phex doch auf ihn hinab. Außerdem berät er andere Händler – nicht ohne entsprechende Gegenleistung versteht sich.

VARIANTEN

Die lose Hierarchie der Kirche und der starke Hang der einzelnen Geweihten zum Individualismus haben eine Vielzahl verschiedener Denkrichtungen und Charaktere hervorgebracht. So können die Werte durchaus auch für *diebischere Richtungen der Profession* genutzt werden. Ebenso denkbar ist ein Mitglied der *Mada Basari*.

DIE PHEXKIRCHE

Innerhalb der Kirche sind die einzelnen Geweihten bereits die Grundpfeiler der Hierarchie. Nur selten ist einer von ihnen jemandem anderen Rechenschaft schuldig als Phex und sich selbst. Die tatsächliche Effektivität und Verbreitung eines Informationsnetzwerkes hängt daher sehr von der jeweiligen Person ab. Ein gewisses Minimum an Kontakten ist aber keinem dieser Männer oder Frauen abzusprechen, zumindest nicht innerhalb der Kirche. Wo sie in den Tempeln des Fuchsgottes wichtige Verträge aushandeln oder die Geheimnisse anderer bewahren, sind viele Händler oder Diebe bereit, sich aus Dankbarkeit oder der Hoffnung auf zukünftig noch bessere Geschäfte als Gehilfen der Geweihten zu beweisen.





ABENTEUERVORSCHLÄGE

Rashef ibn Aliwolf hat einem wohlhabenden Pferdeliebhaber gegen eine stattliche Summe versprochen, den prächtigen Zucht-hengst Faralas für ihn zu erstehen. Das Problem ist, dass der Besitzer an dem prachtvollen Tier hängt und ihn nicht zu verkaufen bereit ist. Da schon mehrere Diebe im Laufe der Zeit versuchten, des Prachtexemplars von Pferd habhaft zu werden, wird er gut be-wacht. Vor etwa einer Woche aber musste das Tier von der Wache konfisziert werden, als der Besitzer bei einem Streit vor einem Tee-haus nicht beweisen konnte, dass der Fuchs wirklich ihm gehört und sich zudem den Ordnungshütern gegenüber äußerst jähzornig zeigte, als er seine Besitzurkunde in seinem Wohnsitz nicht fand. Tatsächlich hatte Rashef die Urkunde stehlen lassen und den Streit provoziert. Die Urkunde bleibt verschwunden, und so wird der Hengst an den meistbietenden versteigert. Der eigentliche Besitzer bittet die Helden um Hilfe, die ganze Angelegenheit aufzuklären, und verspricht ihnen das nächste Fohlen, das eine von Faralas' Stu-ten wirft.

Lokale Wachleute stürmen den Raum der schlafenden Hel-den und nehmen sie wegen Diebstahls fest – ein Zeuge hat we-nige Stunden vorher jemanden verdächtig schnell in das Fenster klettern sehen. Nach einer kurzen Durchsuchung des Zimmers werden tatsächlich zwei überaus wertvolle Schmuckstücke gefun-den. In einem Moment der Unachtsamkeit der Wächter bietet sich für zwei der Helden die Gelegenheit zur Flucht. Ergreifen sie sie, steht es ihnen offen, nach Gegenbeweisen oder dem wahren Dieb zu suchen. Wenn sie das nicht tun, werden sie spätestens im Kerker durchs Gitterfenster angesprochen: Ein Geweihter des örtlichen Phextempels namens *Deniz ben Nasil* wird unter dem Siegel der Verschwiegenheit zugeben, dass er diese Hehlerware angekauft hat und dem Tempel zuführen will, da es sich seiner Meinung nach um magische Artefakte handelt. Durch einen dummen Zufall musste er die Gegenstände kurzerhand in der Herberge verstauen.

„Es ist ein armer Fuchs, der nur einen Bau hat.“



MU 13 KL 13 IN 12 CH 13 FF 14 GE 13 KO 11 KK 11 SO 5
LeP 27 AuP 29 KaP 24 MR 4 INI 10 WS 6
AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 8+IW6 AT 8 PA 7 TP(A) IW6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 9+IW6 AT 8 PA 7 TP(A) IW6 DK H
Ringen: INI 10+IW6 AT 7 PA 6 TP speziell DK H
Dolch: INI 10+IW6 AT 10 PA 10 TP IW6+1 DK H
Wurfmesser: INI 10+IW6 FK 10 TP IW6-1
Kleidung: RS 0 BE 0

Seelentier: Fuchs, Moosäffchen, Scheunenkatze

Vor- und Nachteile: Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Glück, Glück im Spiel, Soziale Anpassungsfähigkeit / Geiz 6, Goldgier 7, Impulsiv, Mondsüchtig, Moralkodex (Phexkirche), Neugier 7, Verpflichtungen (Phexkirche und Tempel), Verschwendungssucht 7

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Kulturkunde (Aranien), Litur-giekenntnis (Phex) +6, Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt)

Talente:

Kampf: Dolche +7, Hieb Waffen 0, Raufen +4, Ringen +2, Säbel +1, Wurfmesser +3

Körper: Athletik +5, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +2, Schleichen +6, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +3, Sich Verste-cken +7, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen +2, Taschendiebstahl +6, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +4, Gassenwissen +6, Lehren +3, Menschen-kenntnis +7, Sich Verkleiden +3, Überreden +8, Überzeugen +3

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung +2, Wildnisleben 0

Wissen: Brett-/Kartenspiel +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Philosophie +1, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Schätzen +5, Sternkunde +3

Sprachen: Muttersprache: Tulamidya +11, Sprachen Kennen: Garethi +15, Atak +6, Lesen/Schreiben: Tulamidya +9

Handwerk: Handel +3, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +1,

Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Musizieren +1, Schlösser Knacken +3, Schneidern 0, Viehzucht +1

Liturgien: DIE ZWÖLF SEGnungen, AUGE DES HÄNDLERS, AUGE DES MON-DES, GLÜCKSSEGgen, GROSSER EIDSEGgen, INITIATION, OBJEKTSSEGgen, PHEXENS KUNSTVERSTAND, PHEXENS WUNDERBARE VERSTÄNDIGUNG, STERNE FUNKELN IMMERFORT, STERNENSTAUB, WEG DES FUCHSES

Kampfwerte: Dolche 10/11, Hieb Waffen 7/7, Raufen 9/9, Ringen 8/8, Säbel 7/8, Wurfmesser 10

Ausrüstung: graue Robe, Dolch, Wurfmesser, Turban, Lederbeutel mit 2 Dinar, 5 Schekel (aranische Silbertaler)

Erfahrener Phexgeweihter: MU 14, KL 14, IN 14, CH 15, FF 16, GE 15, KO 11, KK 11, SO 6, LeP 27, AuP 30, KaP 29, MR 5, INI 11, WS 6; SF: BUCHPRÜFUNG, MONDSILBERZUNGE, Aufmerksamkeit, Aus-weichen 1, Liturgiekenntnis (Phex) +10; Dolche +8, Schleichen +11, Sich Verstecken +11, Sinnenschärfe +11, Taschendiebstahl +10, Gas-senwissen +13, Menschenkenntnis +12, Überreden +14, Rechnen +9, Schätzen +11, Handel +9

Veteranen-Phexgeweihter: MU 15, KL 15, IN 15, CH 16, FF 17, GE 16, KO 11, KK 12, SO 7, LeP 27, AuP 31, KaP 35, MR 5, INI 12, WS 6; SF: BUCHPRÜFUNG, MONDSILBERZUNGE, STERNENGLANZ, Aufmerksam-keit, Ausweichen 1, Liturgiekenntnis (Phex) +13; Dolche +10, Schlei-chen +15, Sich Verstecken +15, Sinnenschärfe +14, Taschendiebstahl +13, Gassenwissen +17, Menschenkenntnis +15, Überreden +17, Rechnen +12, Schätzen +15, Handel +12



Philosophin

DIE WEISHEIT DES ODENIUS

Persinophe fuhr sich immer wieder unsicher mit ihrer Zunge über die Lippen. Es war der erste Tag, an dem sie alleine vor den Schülern sprechen sollte. Ihr Lehrer Hephestaios hatte ihr alles beigebracht, was er wusste. Und doch fühlte sie sich, als sei ihr Kopf leer.

Persinophes hatte bei Hephestaios Jahre damit zugebracht, die Arithmetik, das tulamidische Al'Gebra und die Philosophie der Denkschulen von Pailos zu studieren. Sie hatte sogar das Orakel von Balträa besucht und dort Visionen empfangen. Sie war gewappnet für diesen Tag und doch war sie so nervös, wie noch nie zuvor. Schon immer war es ihr schwergefallen, vor einer größeren Gruppe von Menschen zu sprechen, doch Hephestaios war der Meinung, dass sie nun bereit wäre, den Unterricht der Jüngsten zu übernehmen. Ganz alleine. *Ich bin dafür nicht geeignet, Meister. Warum nicht Kliadas? Er war schon immer der beste Rethoniker Eurer Schüler. Viel besser als ich.*

*„Die Flammen werfen bedrohliche Schatten voraus.
Aber ich sehe auch Hoffnung.“*

Vor zwanzig Jahren hatten ihre Eltern sie zu Hephestaios geschickt. Sie hatte zusammen mit einem halben Dutzend anderer Kinder dem Gelehrten gelauscht und ihn mit Fragen gelöchert. Für sie war der Philosoph zunächst nur ein Geschichtenerzähler gewesen, später ein weiser Lehrer, und sie hätte sich nicht gewundert, wenn er sich auch noch als Zauberer entpuppt hätte. Nie war jemand klüger und weiser gewesen als Hephestaios.

Persinophe wurde seine Schülerin, und der alte Mann bildete sie in allen Wissenschaften aus, die er beherrschte. Es war ein einfaches, aber gutes Leben. Manchmal gab es Zeiten, in denen sie Hunger litten, aber auch Zeiten, wo die Einheimischen viel Geld ausgaben, um Hephestaios' Rat zu hören. Gelegentlich reisten sie zu anderen Gelehrten, segelten zu Nachbarinseln und einmal besuchten sie sogar die große Stadt Kuslik auf dem Festland, um die Magisterin der Magister zu sehen.

Und heute war nun der erste Tag, an dem Persinophe den Unterricht leiten sollte. Auf dem Odeniusplatz warteten schon die Jungen und Mädchen, die von ihren Eltern zu Hephestaios geschickt wurden, um in Philosophie und Geschichte unterrichtet zu werden. Sie versuchte ihre Unsicherheit zu überspielen, indem sie anfang, freundlich zu lächeln. Die Kinder hatten, bevor sich Persinophe in die Mitte des Platzes stellte, getuschelt und sich unterhalten, doch nun waren alle ruhig und sahen sie gespannt an.

„Dieser Platz,“, fing Persinophe an, machte eine lange Pause, um Luft zu holen, und fuhr entschlossen fort. „Dieser Platz hier wurde einst von Odenius dem Tüftler erbaut. Ohne seine mathematischen Leistungen hätten wir Zyklopäer niemals solche Wunderwerke wie





die Tempel von Teremon oder die Säulen von Rethis erbauen können. Sein Genie ist bis heute unerreicht.

Doch nur wenige von euch wissen, dass er auch ein großer Denker und Philosoph war. Ich werde euch seine Weisheit lehren, und sie wird euch auf eurem weiteren Weg begleiten.“

Je länger Persinophe redete, umso sicherer wurde sie und erinnerte sich wieder an ihren eigenen Unterricht und die fantastischen Geschichten von Odenius, die ihr Meister ihr erzählt hatte. Als sie die erste Pause machte, hob fast die Hälfte der Kinder ihre Hände, um Fragen zu stellen. Genau wie sie vor zwanzig Jahren.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Ariadne Layrekos, Delphinya von Garendopolis, Hesindaia, Myratala, die von Mada Gesegnete, Persinophe

Männliche Namen: Daryion von Teremon, Hephestaios von Phrygaios, Kalchos der Erleuchtete, Meriklas von Hylailos, Rahenisios Phirikos

„Alrikmedis von Akidos lehrte uns einst ...“

KONFLIKTVERHALTEN

Philosophen bevorzugen als Waffen die Feder (und das Wort), nicht das Schwert. In den meisten Fällen sind die Gelehrten nicht in der Kampfkunst geschult und werden sich höchstens mit einem Dolch verteidigen können, aber wenn sich die Möglichkeit ergibt, fliehen sie oder geben auf, spätestens nach *einer regeltechnischen Wunde* oder dem Verlust der Hälfte ihrer Lebenspunkte. Sollte es zu einem Kampf kommen, so versuchen sie Schutz hinter Felsen oder Verbündeten zu suchen und werden höchstens bemüht sein, die Gegner abzulenken.



MU 12 KL 14 IN 14 CH 13 FF 12 GE 12 KO 12 KK 11 SO 6

LeP 28 AuP 28 MR 4 INI 10 WS 6

AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 7

Fausthieb: INI 8+1W6 AT 8 PA 5 TP(A) 1W6 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 9+1W6 AT 8 PA 5 TP(A) 1W6 DK H

Ringen: INI 10+1W6 AT 6 PA 8 TP speziell DK H

Dolch: INI 10+1W6 AT 8 PA 6 TP 1W6+1 DK H

Kleidung: RS 0 BE 0

Seelentier: Eule, Schlange, Schmetterling

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Feinfreund, Gebildet (4), Prophezeien (7) / Aberglaube 5, Eitelkeit 7, Neugier 7

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Zyklopeninseln), Nandusgefühliges Wissen

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Dolche +1, Hieb Waffen 0, Raufen +2, Ringen +3, Säbel 0, Schleuder +1, Stäbe +1, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen 0, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2, Zeichnen +1

Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +8, Menschenkenntnis +6, Schriftlicher Ausdruck +7, Überreden +5, Überzeugen +7

Natur: Fährtensuchen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +3, Orientierung +3, Wettervorhersage +6, Wildnisleben +4

Wissen: Anatomie +4, Baukunst +4, Brett-/Kartenspiel +2, Geographie +3, Geschichtswissen +8, Götter/Kulte +8, Magiekunde +2, Me-

chanik +3, Pflanzenkunde +3, Philosophie +11, Rechnen +6, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +10, Sprachenkunde +1

Sprachen: Muttersprache: Zyklopäisch +16, Sprachen Kennen: Aureliani +6, Bosparano +8, Garethi +10, Thorwalsch +4, Lesen/Schreiben: Hjaldingsche Runen +2, Imperiale Zeichen +4, Kusliker Zeichen +6

Handwerk: Boote Fahren +4, Heilkunde Seele +4, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +3, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4, Schneidern 0, Seefahrt +4, Viehzucht +4

Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 8/7, Hieb Waffen 7/7, Raufen 9/7, Ringen 7/10, Säbel 7/7, Schleuder 8, Stäbe 8/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: einfaches Philosophengewand, Dolch, Schreibzeug, unzählige Pergamente, Schriftrollen und vereinzelt Bücher, Geldkatze mit 36 Silbertalern

Erfahrene Philosophin: MU 12, KL 16, IN 15, CH 14, FF 13, GE 12, KO 12, KK 11, SO 7, LeP 30, AuP 30, MR 6, INI 10, WS 6; SF: Kulturkunde (Horasreich); Geschichtswissen +12, Götter/Kulte +12, Magiekunde +6, Mechanik +7, Philosophie +15, Rechnen +11, Sagen/Legenden +14

Veteranen-Philosophin: MU 12, KL 18, IN 16, CH 16, FF 13, GE 12, KO 12, KK 11, SO 8, LeP 32, AuP 32, MR 9, INI 10, WS 6; SF: Kulturkunde (Horasreich); Geschichtswissen +15, Götter/Kulte +15, Magiekunde +10, Mechanik +12, Philosophie +18, Rechnen +15, Sagen/Legenden +17



DARSTELLUNG DER PHILOSOPHIN

BEGEGNUNGEN

Die meisten Philosophen leben auf den Zyklopeninseln, doch auch auf dem Festland findet man sie gelegentlich, sei es im Horasreich oder Askanien. Viele Philosophen ziehen sich in ländliche Gebiete zurück oder leben als Eremiten. Es gibt aber auch Gelehrte, die den Disput mit anderen Menschen lieben und Städte wie Rethis oder Teremon bevorzugen. Dort haben sich kleine Philosophenschulen gebildet, wo ein oder mehrere Lehrer eine Handvoll Schüler in den Wissenschaften ausbilden.

LEBENSUNTERHALT

Auch auf den Zyklopeninseln, der Wiege der Philosophie, sind viele Gelehrte nicht sonderlich reich. Zwar wird ihr Rat von Bürgern, Bauern und dem Adel gleichermaßen sehr geschätzt, doch leben die meisten von ihnen nur von dem, was ihnen die Landbevölkerung abgibt und von wohlhabenden Gönnern. Einige wenige Philosophen gehen zwar auch einer anderen Arbeit nach (z.B. als Medicus, Schreiber oder Geschichtskundler), doch in der Regel sind sie eher bereit, ein karges Dasein zu fristen, als sich der körperlichen Arbeit zu widmen.

VARIANTEN

Auch einige zyklopäische Adlige unterscheiden sich nicht sonderlich stark von Werten und ihren Ansichten her von einer Philosophin. Falls Sie einen Inselherrscher darstellen wollen, sollten Sie einige Punkte mehr auf *körperliche* und *Kampftalente* verteilen, dafür einige Abzüge bei den *Wissenstalenten* in Kauf nehmen.

„Wir sollten die Götter ehren. Aber wir sollten auch unser Schicksal in die eigenen Hände nehmen und uns nicht von ihrer Gnade abhängig machen.“

DIENTSTE

Zwar besitzen Philosophen keine großen Reichtümer – und haben dafür auch keine Verwendung – aber sie können einer Heldengruppe mit Rat zur Seite stehen. Oft ist es auch möglich, den Preis in Naturalien oder Diensten zu bezahlen. Die Preise sind dementsprechend Richtwerte.

Dienst	Preis
Anwendung von <i>Sternkunde</i> , <i>Rechnen</i> oder <i>Mechanik</i>	5 H – 25 S
Entschlüsselung einer Prophezeiung	5 H – 5 D
Hilfe bei einem Rätsel	2 H – 5 S
Orakel	3 S – 10 D
Philosophischer Disput	meistens gratis, auch wenn nicht gewollt

BERÜHMTE PHILOSOPHENSCHULEN

Die berühmtesten aventurischen Philosophen stammen von den Zyklopeninseln. Dort haben sich auch verschiedene Denkrichtungen herausgebildet, sogenannte Philosophenschulen, die der Tradition eines bestimmten – meist verstorbener – Meisters folgen.

☞ Die Schule des *Anemachos von Rethis* ist sicherlich die größte und bekannteste Schule. Nach den Lehren des Universalgelehrten wird dort außer philosophischen Disputen vor allem der Mathematik gehuldigt.

☞ In Teremon findet man die kleine Schule von *Samirius dem Satyriker*, eines noch lebenden Geschichtskunders, der vor allem die Denkweise unterschiedlicher (nichtmenschlicher) Völker studiert.

☞ Abseits der großen Städte, auf Phrygaios, kann man *Oreana* finden, ein Medium, die mit der Gabe der Prophetie gesegnet ist und die vom Herrscher bis zum Fischer jedem gute Ratschläge erteilt – sofern man sie zuvorkommend behandelt.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ Der junge Philosoph *Meriklas von Hylailos* ist bei einigen philosophischen Nachforschungen auf ein Buch des längst verstorbenen Nandusgeweihten *Gerimedia Anarkis* gestoßen. Darin erwähnt der Geweihte einen nandusgefälligen Umhang aus der Zeit der ersten Siedler, den er jahrelang getragen hatte und der seinen Geist beflügelte. Dieser Umhang aus Einhornfell muss sich noch immer in dem Nandustempel befinden, und Meriklas möchte ihn gerne bergen, um das Artefakt zu erforschen und zu nutzen. Doch der Tempel befindet sich irgendwo im Gebirge von Pailos und so heuert der Philosoph die Helden an, die sich auf die Suche nach dem Artefakt begeben. Der Tempel und der Umhang sind tatsächlich keine Legende, es gibt sie wirklich, doch haben sich in den Ruinen einige Minotauren eingenistet, die die Helden erst vertreiben müssen. Die mystischen Kräfte des Umhangs werden durch eine **OBJEKTWEIHE** und den **WEISHEITSSEG** hervorgerufen. Das Geheimnis, warum er nicht längst Satinav zum Opfer gefallen ist, enthüllt er nicht.

☞ Die alte Philosophin *Hesindaia* lernt die Helden in Rethis oder Teremon kennen und freundet sich mit ihnen an. Sie bittet die Gruppe, sie bis nach Kuslik zu begleiten, wo sie vor der Magisterin der Magister einen Vortrag halten soll. Unglücklicherweise kommt es bei der Reise zufällig zu einer Begegnung mit Borbarad-Moskitos, die Hesindaia das Wissen absaugen, das sie für ihren Vortrag braucht. Die Philosophin braucht einige Tage, um sich wieder einzulesen und beauftragt die Helden, Zeit zu schinden. Dabei kann es zu allerlei Zwischenfällen kommen, und ein Konkurrent, ein Hesindegeweihter der wegen Hesindaia's Vortrag keine Audienz erhalten hat, könnte es der Philosophin und den Helden schwer machen.



írat

DIE „SEELENVOGEL“

Akribischen Blickes besah sich Savartin die Flasche in seiner Hand – sie war leer. Der Nachmittag war vorangeschritten, und der Seemann saß im ‘Besoffenen Papagei’ und läutete den Abend mit Schnaps und Branntwein ein. Die heruntergekommene Taverne war schon jetzt voller Gesindel und Abschaum – wie immer. Alles, was nicht auf einem Schiff untergekommen war und die Meere heimsuchte, um Beute zu machen, brach sich hier gegenseitig die Kauleiste, beschimpfte sich oder schickte sich auch mal gegenseitig zu Boron. Auf Altoom war keiner zimperlich.

Die Nacht wurde durchzechet, bis sich mancher Freibeuter des Morgens bar jeden Besitzes außerhalb der Kaschemme wiederfand – oder tot und haizerfressen im Hafenbecken. Aber zumindest war es warm. Es war immer warm in Charypso, einer der wenigen Vorteile der Stadt – immerhin fror man sich ohne Dach über dem Kopf keine Gliedmaßen ab wie im hohen Norden.

Ungeachtet des Umstandes, dass sie leer war, führte Savartin die Flasche an die trockenen Lippen. Sie blieb leer.

„Was willst du von mir, du aufgeblasener Uniformträger?“

Leere Flaschen ... ein Einfall von Charyptoroth, um Seeleute in den Wahnsinn zu treiben. Der Rat der Kapitäne soll sich da mal 'ne Lösung einfallen lassen ... gab ihm sein benebelter Kopf vor. Er warf die Flasche achtlos über die Schulter und lauschte dem Klirren. Savartin scherte sich keinen Deut um die Scherben und das würde auch sonst niemand – noch ein Vorteil Charypsos. Mit einem lauten Rülpfen gab er dem Druck nach, der seine Kehle hinaufstieg und kam schwankend auf seine Füße. Einen Augenblick war er unschlüssig, was er tun sollte, dann nahm ihm ein Ruf von draußen die Entscheidung ab: „Die Seelenvogel ist zurück! Schwere Schlagseite auf Steuerbord!“

Savartin grinste und rempelte auf dem Weg zur Tür in der Hoffnung auf Ärger einen verlotterten Seemann an, der aber zu sehr mit der barbusigen Hure auf seinem Schoß beschäftigt war. Die *Seelenvogel* war das Schiff von Kapitän Skirnirson – einem unerträglichen Schnösel, der jedem, der es nicht hören wollte davon berichtete, wie viele Schiffe er schon aufgebracht hatte, ohne einen Tropfen Blut zu vergießen. *Darum geht es doch*, schoss es dem Piraten durch den Kopf. *Wo bleibt denn die Freude an dem was wir tun, wenn wir nicht einmal ein wenig Lebenssaft verspritzen?* Wenn die *Seelenvogel* beschädigt war, dann konnte das nicht schlecht sein.

Mit einem kräftigen Schubser warf er die Tür der Kaschemme auf und schlurfte hinaus, um sich das ankommende Schiff zu besehen – und mit einem Mal fühlte er sich wieder nüchtern. Die Thalukke hinterließ den Eindruck eines Sterbenden, der sich mit letzter Kraft

über die Schwelle eines Tempels zu schleppen versuchte. Unwillkürlich berührte Savartin das Heft seines Säbels, um sein Glück heraufzubeschwören, denn was auch immer diesem Schiff widerfahren war – wünschte er nicht einmal Skirnirson.

Der Kapitän war tot, an seinen Mast genagelt von alanfanischen Seesöldnern. Es hieß, er habe Jagd auf einen horasischen Händler gemacht, als der Ausguck zwei Schiffe aus Richtung Süden gemeldet hatte. Die *Seelenvogel* war innerhalb kürzester Zeit vom Jäger zum Opfer geworden als sich die Entermannschaften der alanfanischen Trireme *Bishdaniel* und ihres Schwesterschiffs *Uthar* auf ihr Deck schlangen. Der einzige Grund für Überlebende, hieß es, war, dass Al'Anfa wollte, dass der Schrecken des Angriffs verbreitet wurde. Aber auf Altoom behielt Erschrockenheit niemals die Oberhand – und so kochte die Insel vor Zorn. Und mit ihr kochte Savartin.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Ake-Iya, Myrica Flickerrock, Pythias, Richild Lowartes, Stine Parenkis

Männliche Namen: Grimmfold Auenort, Raswedj Daprusek, Savartin Arres, Traviakles, Yussuf Skirnirson

KONFLIKTVERHALTEN

Der Pirat ist kein Schlichter, schnell hat er seinen Säbel zur Hand, den er stets bei sich trägt, um seinem Jähzorn Ausdruck zu verleihen oder auf energischem Wege des Goldes habhaft zu werden. Er ist kein Taktiker – sein Kampfstil ist ungeschult, aber geübt und ohne Gnade. Als Seeräuber zögert er nicht für die Beute zu töten, wenn die Mannschaft eines geenterten Schiffes nicht kooperiert oder sich nach seinen Maßstäben nicht folgsam genug verhält. Er ist *zäh* und

DIENTE

Bukanische Piraten sind als Nachkommen von entlaufenen Sklaven oder Strafgefangenen, Deserteuren und Gestrandeten halb auf dem Schiff aufgewachsen und Raubzüge gehören zu ihrem Leben.

Dienst	Preis
Auskunft Meereskunde	5 H – 1 D
Informationen Verstecke	5 – 50 D
Errettung aus dem Meer	alles Gold der Helden
Schatzkarte	5 – 50 D
Umschlag/Transport Schmuggelgut	1 – 10 D



PIRATENVERSTECKE

Die Verstecke der Seeräuber reichen von den Nördlichen Olportsteinen der Thorwaler, über den Selemgrund bis ins Mhanadi-Delta, wo Schmuggler und Kleinstpiraten nach einem Beutezug in den sumpfigen Flussarmen verschwinden, bis zu den abgelegenen Waldinseln, auf denen der illegale Gifthandel floriert.

Hervorstechend sind als größere Zusammenrottung von Seeräubern ebenso die konkurrierenden Städte Sylla mit seinen vierzig Piratenkapitänen, die die Kriegsflotte stellen, und Charypso, welche Piraten öffentlich Unterschlupf gewährt und von solchen regiert wird. Ansonsten sind die Städte Port Zornbrecht, Al'Anfa und Selem zu nennen, in denen die Helden in der Regel Piraten begegnen können.

neigt aufgrund seines Kampfgeistes nicht dazu, die Flucht anzutreten, wie aussichtslos die Situation auch sein mag. *Standfest* wie der Pirat ist, irritiert ihn auch kein schwankendes Schiff während des Gefechts. Für ihn gehört der Konflikt zum Brotverdienst.

DARSTELLUNG DES PIRATEN

BEGEGNUNGEN

Wenn die Helden Piraten begegnen, dann für gewöhnlich auf den südlichen Meeren in der Rolle der attackierenden Enterer oder in den Regionen der weiter oben aufgeführten Piratenverstecke. Sind Seeräuber generell als Schiffsmannschaften auf See anzutreffen, so kann auch eine zufällige Begegnung in Tavernen innerhalb von Küstenstädten und -dörfern, sowie Gefängnissen stattfinden. Natürlich kommt es vor, dass ein Pirat auch in anderen südlichen Hafenstädten anlegt, um seine Beute in Gold umzusetzen. Für die Helden wird er vermutlich aber nicht sofort als Seeräuber zu erkennen sein.

LEBENSUNTERHALT

Bukanische Piraten der südlichen Inseln und ihrer Umgebung setzen sich zusammen aus verschuldeten Seemännern, zerlumpten Fischern, sich versteckenden Kriminellen und anderen Menschen der Unterschicht, die im Raubzug den Weg sehen, ihr eigenes Leben finanziell zu verbessern. Es handelt sich vielerorts um eine Art Piratenkultur konkurrierender Mannschaften und einem regen Handel mit Beutegut, sodass auch der ein oder andere Seeräuber mit einem prachtvollen Schiff und wertvollen Schmuckstücken unter den etlichen bettelarmen seiner Art auftritt, die mit Schmuggel anfangen und bei Kaperfahrten bleiben.

„Pack dich, du milchsaufender Schwächling, sonst gibt's gehörig eins auf die Fressluke!“

VARIANTEN

Der *Freibeuter* oder ein einfacher *Matrose* ähneln dem Piraten, was ihre Fertigkeiten angeht, auch wenn sie weniger gesetzeswidrig handeln mögen. Mindestens der Nachteil *Gesucht I* fiel in einem dieser Fälle weg. Ebenso ist es denkbar einen *Seesöldner* mit den Wertigkeiten abzubilden oder einen jeden anderen Mann, der eine längere Zeit auf dem Meer tätig gewesen ist.



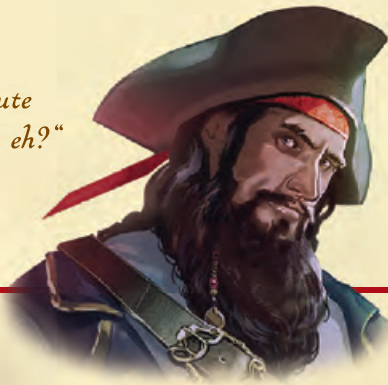


ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ In den Hafentavernen der südwestlichen Küsten geht das Gerücht um, dass eine schwarze Galeere aus Al'Anfa seit einigen Götternamen die See kreuzt und gezielt reich beladene Handelsschiffe überfällt. Da die Landesherren politische Verwicklungen mit dem Reich des Raben scheuen, wollen sie den Einsatz regulärer Truppen vermeiden. Ein Vertreter der Seestreitkräfte tritt daher in aller Stille an die Abenteurergruppe heran und bietet ihnen eine überzeugende Summe dafür, dass sie herausfinden, was genau hinter diesen Vorkommnissen steckt. Den Helden werden Schiff und Mannschaft zur Verfügung gestellt. Nach einigen Tagen Seefahrt treffen sie tatsächlich auf die schwarze Galeere und können feststellen, dass sich das Schiff nicht mehr in alananischer Hand befindet. Vielmehr wurde es von bukanischen Piraten mit mehr Glück als Verstand gekapert und dient seit dem als Piratenschiff unter dem ruchlosen Kapitän *Raswedj Daprusek*.

„Horasische Offiziere kämpfen für Ehre, ich kämpf' fürs gute Geld. Man kämpft eben immer für das was man nicht hat, eh?“

☛ In Al'Anfa tritt eine ältere Waldmenschenfrau an die Helden heran, die sich als im Alter freigelassene Sklavin offenbart. Sie ist auf der Suche nach ihrer Tochter *Ake-Iya*, der nach jahrelanger Misshandlung bereits vor mehr als einem Jahrzehnt gemeinsam mit ihrem Bruder die Flucht aus der Pestbeule des Südens gelang. Der Sohn der Frau ist mittlerweile tot. Wegen Piraterie vor wenigen Wochen erst aufgegriffen, wurde er kürzlich gehängt. Doch auf seiner Muttersprache konnte er seiner Verwandten signalisieren, dass auch seine Schwester noch lebt. 'Charypso' meint die alte Waldmenschenfrau verstanden zu haben. Ake-Iya ist mittlerweile alkoholabhängig und ein fester, respektierter Bestandteil der bukanischen Seeräuber. Seit dem Tod ihres Bruders sinnt sie auf Rache und mobilisiert alles und alle, sich durch verstärkte Attacken auf alananische Schiffe zu rächen. Können die Helden Mutter und Tochter wieder zusammenführen?



MU 13 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 9 **FF** 11 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 13 **SO** 3
LeP 30 **AuP** 31 **MR** 2 **INI** 10 **WS** 6
AT-Basis 8 **PA-Basis** 8 **FK-Basis** 7 **Ausweichen** 8
Fausthieb: **INI** 8+1W6 **AT** 11 **PA** 8 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 9+1W6 **AT** 11 **PA** 8 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Ringen: **INI** 10+1W6 **AT** 9 **PA** 6 **TP** speziell **DK** H
Khunchomer: **INI** 10+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W6+4 **DKN**
Wurfdolch: **INI** 10+1W6 **AT** 11 **TP** 1W6+1
Kleidung: **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Otan-Otan (eine Affenart), Egel, Wiesel

Vor- und Nachteile: Innerer Kompass, Zeitgefühl, Zäher Hund / Aberglaube 7, Gesucht 1 (Al'Anfa), Goldgier 7, Jähzorn 6, Randgruppe, Sucht (Alkohol, 6), Vorurteile (jegliche Obrigkeit) 6

Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig, Kulturkunde (Südaventurien, Bukanier), Meereskundig, Standfest

Talente:

Kampf: Blasrohr +1, Bogen +1, Dolche +3, Hieb Waffen +2, Raufen +7, Ringen +2, Säbel +5, Wurfbeile +2, Wurfmesser +4
Körper: Akrobatik +2, Athletik +2, Klettern +5, Körperbeherrschung +7, Schleichen +2, Schwimmen +7, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Singen +3, Sinnenschärfe +3, Tanzen 0, Zehen +6
Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +2
Natur: Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Fesseln/Entfesseln +4, Fischen/Angeln +5, Orientierung +2, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +2

Wissen: Brett-/Kartenspiel +3, Geographie +2, Götter/Kulte +2, Kriegskunst +2, Rechnen +1, Sagen/Legenden +3, Schätzen +5, Sternkunde +1

Sprachen: Muttersprache: Garethi +8, Mohisch +2, Thorwalsch +2, Tulamidy +6 Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Boote Fahren +8, Fleischer +1, Gerber/Kürschner +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +3, Kochen +1, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +1, Seefahrt +7, Seiler +4

Kampfwerte: Blasrohr 8, Bogen 8, Dolche 10/9, Hieb Waffen 10/8, Raufen 13/10, Ringen 10/8, Säbel 11/10, Wurfbeile 9, Wurfmesser 11

Ausrüstung: zweckmäßige Kleidung, Khunchomer, Wurfdolch, Arbeitsmesser, Enterhaken, Hängematte, Wolldecke, Schnapsflasche, alter Lederbeutel mit 2 Kreuzern, 3 Dirham, 1 Oreal

Erfahrener Pirat: MU 15, KL 10, IN 14, CH 10, FF 11, GE 13, KO 14, KK 13, SO 4, LeP 32, AuP 35, MR 3, INI 11, WS 7; Raufen +11, Säbel +11, Wurfmesser +9, Klettern +7, Körperbeherrschung +8, Schwimmen +11, Zehen +9, Fischen/Angeln +7, Boote Fahren +11, Seefahrt +11

Veteranen-Pirat: MU 16, KL 11, IN 15, CH 12, FF 12, GE 15, KO 15, KK 13, SO 6, LeP 33, AuP 34, MR 6, INI 12, WS 8; Raufen +14, Säbel +14, Wurfmesser +12, Klettern +9, Körperbeherrschung +11, Schwimmen +14, Zehen +11, Fischen/Angeln +10, Boote Fahren +14, Seefahrt +15



otentat

ERST DIE ARBEIT ...

Melekh griff nach dem Pokal und trank mit den langsamen Schlucken eines Genießers. Es war guter Wein aus Trauben, nicht dieses furchtbare mhanadische Reiszug. Aber er konnte es sich leisten.

Er stellte den Pokal zurück auf das Tischchen neben den übervollen Obstteller und wandte sich an seinen treuen Haushofmeister. „Also, Selim, wer will Uns heute sprechen?“

Der Eunuch verneigte sich, winkte dabei unauffällig der Sklavin, Wein nachzuschenken und zog eine Schriftrolle aus dem Ärmel. „Da wäre zunächst der Teppichhändler Rhachman, großmächtiger Effendi. Ihr wolltet in Eurer Weisheit seine Ware selbst begutachten, wie jedes Mal. Dann ist da dieser unsägliche Streiter des Drachensohns Kor, der Euch den Bauchwurf verweigert hatte. Er besteht darauf, Euch persönlich zu sprechen, Effendi, und faselt irgendetwas Seltsames über eine Riesenheuschrecke, das nur seinem beschränkten Geist entsprungen sein kann. Wenn er Euch nicht damit belästigen und Eure unendlich kostbare Zeit stehlen soll, werde ich ihn davon jagen lassen, aber so Ihr in Eurer Großzügigkeit wünscht, werde ich ihn vorlassen. Außerdem habe ich, so Phex mir armem Diener diesmal hold war, jemanden gefunden, der dieses unsägliche Duell für Euch kämpft. Er stammt zwar aus dem fernen, frauenregierten Baburien, aber es ist ein Mann und ein erfahrener Kämpfer, der schon unzählige Großtaten vollbracht hat.“

Melekh überlegte und nahm wahllos etwas aus der Obstschale, was sich beim ersten Bissen als Feige herausstellte. Er hatte keine Lust, sich um das Duell zu kümmern, eine peinliche Grenzstreitigkeit unter Nachbarn um ein paar Ziegenweiden. Aber sein neuer Nachbar war ein unerfahrener junger Mann und der Sturmherrin tief ergeben, und er hatte nicht ablehnen können. Zu ärgerlich, dass er jetzt Geld für einen Kämpfer ausgeben musste, vor allem, weil sich der junge Nachbar ohnehin nicht lange würde halten können. Er musste sich dringend umhören, wer sein Nachfolger werden würde.

Die Feige war nicht richtig reif, Melekh warf sie zur Seite. Die Sklavin versuchte, sie aufzufangen, stolperte dabei jedoch fast über ihre eigenen Füße und hob die angebissene Frucht von den Fliesen auf. Sie war einfach zu drollig.

Den unverschämten Korgeweihnten dagegen würde er am liebsten an dessen Füßen aufhängen und auspeitschen lassen. Schön lange mit großen Abständen zwischen den einzelnen Hieben, damit

„Willkommen in meinem Palast.“





es auch ja richtig wehtat. Leider war er ein Geweihter und kein Reisbauer, und Geweihte zu verärgern, brachte mehr Probleme als die persönliche Befriedigung es wert war.

„Kümmere dich um das Duell, klär das. Und schick erst den Geweihten und dann den Händler rein.“ Melekh trank noch einen Schluck Wein und scheuchte Selim mit einer Geste, sich zu beeilen.

„Ich höre und gehorche, Effendi!“ Selim verneigte sich und huschte eilfertig aus dem Raum.

Melekh räkelte sich in seinem Lehnstuhl und nahm eine Handvoll Datteln aus der Obstschale. Er hatte gedacht, mit genug Reichtum hätte er irgendwann Ruhe davor, sich ständig um alles kümmern zu müssen. Aber es gab nur andere Pflichten, Feqz sei es geklagt! Aber wer sich nicht kümmerte, wurde betrogen, er überprüfte schließlich sogar regelmäßig die Buchhaltung des treuen Selim. Immerhin würde das Gespräch mit dem Teppichhändler erbaulich, er kannte Rhachman von früher, bevor er die Herrschaft hier übernommen

hatte und selbst noch Händler gewesen war. Sie würden Tee trinken, feilschen und am Ende würde Rhachman glauben, das Geschäft seines Lebens gemacht zu haben, aber eigentlich unter Wert verkaufen, so wie immer. Der Mann hatte, Feqz sei Dank, einfach keinen Geschäftssinn. Ein neuer Teppich für sein Schlafgemach, ja. Und wenn er sich tatsächlich eine weitere Frau nahm ...

„Großmächtiger Effendi“, riss ihn Selims leise, hohe Stimme aus seinen Gedanken.

„Ja?“

„Ihr hattet Eurem ergebensten Diener befohlen, den Korgeweihten trotz seiner maßlosen Unverschämtheit zu Euch vorzulassen.“

Richtig, der Geweihte. Erst die Arbeit, dann das Vergnügen. Melekh aß noch eine Dattel. „Lass ihn rein.“

„Mehr Wein.“



MU 12 KL 13 IN 12 CH 12 FF 11 GE 11 KO 11 KK 11 SO 13

LeP 27 AuP 27 MR 4 INI 9 WS 6

AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 6*

Fausthieb: INI 7+1W6 AT 7 PA 6 TP(A) 1W6 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 8+1W6 AT 7 PA 6 TP(A) 1W6 DK H

Ringen: INI 9+1W6 AT 8 PA 6 TP speziell DK H

Khunchomer: INI 9+1W6 AT 8 PA 7 TP 1W6+4 DK N

Schwerer Dolch: INI 9+1W6 AT 8 PA 7 TP 1W6+2 DK H

Kleidung: RS 0 BE 0

*) Wegen behäbig nur 6

Seelentier: Faultier, Königskobra, Pfau

Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil (5), Begabung für Handel, Hohe Magieresistenz (1), Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (30), Vom Schicksal begünstigt, Wohlklang / Behäbig, Eitelkeit 7, Goldgier 8, Rachsucht 6, Verschwendungssucht 7

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Tulamidenlande), Ortskenntnis (Stadt)

Talente:

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +4, Raufen +2, Ringen +3, Säbel +1, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +1, Klettern 0, Körperbeherrschung +2, Reiten +4, Schleichen +2, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +6, Tanzen +3, Zechen +4

Gesellschaft: Betören +2, Etikette +7, Gassenwissen +4, Lehren +3, Menschenkenntnis +6, Schriftlicher Ausdruck +3, Überreden (Feilschen) +8 (+10)

Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung 0, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1

Wissen: Brett-/Kartenspiel +6, Geographie +5, Geschichtswissen +5, Götter/Kulte +3, Heraldik +5, Rechnen +7, Rechtskunde +5, Sagen/

Legenden +6, Schätzen (Antiquitäten) +6 (+8), Staatskunst +5

Sprachen: Muttersprache: Tulamidya +11, Garethi +9, Urtulamidya +6, Lesen/Schreiben: Tulamidya +7

Handwerk: Abrichten +1, Ackerbau +1, Fahrzeug lenken +1, Handel (Geldwechsel) +8 (+10), Hauswirtschaft +2, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung +2, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schneider 0, Viehzucht +2

Kampfwerte: Dolche 8/8, Hieb Waffen 10/8, Raufen 8/8, Ringen 9/8, Säbel 8/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: edle Kleidung, Schmuck, schwerer Dolch, Khunchomer, Geldbeutel mit 150 Silbertalern (meist Goldmünzen und Edelsteine)

Erfahrener Potentat: MU 12, KL 15, IN 13, CH 13, FF 11, GE 11, KO 11, KK 12, SO 14, LeP 32, AuP 30, MR 6, INI 10, WS 6; SF: Aufmerksamkeit; Selbstbeherrschung +7, Sinnenschärfe +8, Etikette +11, Menschenkenntnis +9, Überreden (Feilschen) +12 (+14), Brett-/Kartenspiel +10, Staatskunst +9, Handel (Geldwechsel) +12 (+14)

Veteranen-Potentat: MU 13, KL 17, IN 14, CH 14, FF 11, GE 11, KO 11, KK 12, SO 15, LeP 33, AuP 32, MR 8, INI 10, WS 6; SF: Aufmerksamkeit; Selbstbeherrschung +10, Sinnenschärfe +12, Etikette +14, Menschenkenntnis +13, Überreden (Feilschen) +14 (+16), Brett-/Kartenspiel +12, Staatskunst +12, Handel (Geldwechsel) +14 (+16)



NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Aischa Harani saba Nedimara, Esrina ash-Kebîra, Rhayanai saba Ashmilla, Yalime ay Naichech, Zulhamila saba Feydrasch

Männliche Namen: Abdulon ibn Mhaharin, Melekh al-Ankhra, Nazawan ay Sameach, Reshamud ibn Jassafer, Sultanor ibn Perainaia

KONFLIKTVERHALTEN

Im verbalen Konflikt wird der Potentat versuchen, sein Gegenüber zu *überreden*. Erst wird er Versprechungen machen, und wenn er damit nicht zum gewünschten Ziel kommt, drohen. Letzteres wird er auch tun, sollte er bedroht werden, außerdem ruft er dann laut nach der Wache. Eventuell wird er versuchen, sich mit einem Zierdolch zu verteidigen, aber gegen eine Übermacht oder nach der ersten gelungenen Attacke seines Gegners gibt er auf.

DARSTELLUNG DES POTENTATEN

BEGEGNUNGEN

Herrschern kann man in ganz Aventurien begegnen, Potentaten, die über sich nur die Götter haben, aber trotzdem nur über eine kleine Stadt herrschen, sind dagegen vor allem ein Phänomen der Tulamidenlande. Mehr als die Geburt bestimmt in den Tulamidenlanden Geld die eigene Position auf der sozialen Leiter. Reichtum ist hier auf ganz besondere Art nicht nur der Schlüssel zu einem angenehmen Leben, sondern auch zur Macht. Die meisten Herrscher leben in ihrem Palast, gehen bisweilen aber auch in ihrem Garten spazieren oder werfen einen Blick auf ihre Ländereien.

DIENTE

Der Potentat ist ein Herrscher, wenn auch eventuell nur über ein Dorf Reisbauern und Ziegenhirten. Hochgestellte Helden, besonders Geweihte und Magier, können sich natürlich auf seine Gastfreundschaft verlassen, für phexisch Veranlagte scheint eher seine Schatzkammer ein lohnendes Ziel. Der Potentat weiß natürlich alles Mögliche über die Vorgänge in seinem Machtbereich, bietet aber im klassischen Sinne weder Informationen noch Dienste an. Dafür ist er jedoch oft auf der Suche nach Leuten, die Dinge für ihn erledigen, meistens, weil sie zu anrühig, kampf- oder reiselastig für ihn selbst sind. Er wird dabei auch gerne einige Dukaten springen lassen, von etwa 10 D bis 50 D pro Person.

LEGITIMATIONSGRÜNDE DER HERRSCHAFT

Vorgänger umgebracht, Herrscher der Nachbarregion und erfolgreiche Übernahme nach Eroberung, Nachfahre von Bastrabun dem Großen, Nachfahre eines Magiermoguls, vom Nachbarn eingesetzt, von einem Geweihten ernannt, Kind des Vorgängers, durch Handel reich geworden, durch Diebstahl reich geworden, war früher ein Abenteurer, hat das Kind des Vorgängers geheiratet, ehemaliger Räuberhauptmann, ehemaliger Söldneranführer, Berater des Vorgängers

LEBENSUNTERHALT

Der Potentat verdient seinen Lebensunterhalt damit, dass er herrscht. Seine Untertanen versorgen ihn mit allem, was er braucht, dafür ist er ihr Gerichtsherr und beschützt sie vor Bedrohungen. Oft ist der Potentat gleichzeitig der Besitzer dessen, was das meiste Geld einbringt, sei es eine Mine, eine wichtige Brücke oder die fruchtbarsten Felder.

VARIANTEN

Der Potentat regiert nicht unbedingt ein Dorf oder eine Stadt, er kann auch ein *Stammesfürst* sein. Einige Herrscher regieren gar nicht über ein politisches Gebilde, sondern ein Handelshaus oder eine Reederei.

Manch ein Potentat ist außerdem ein Magier, Geweihter oder, gerade in Thalusien, auch ein *Räuberhauptmann*.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ *Nazawan ay Sameach* hat der Frau eines Nachbarn zur Geburt ihres Sohnes eine Tiara zum Geschenk gemacht, die für ein reines Höflichkeitspräsenzt deutlich zu teuer war. Ihr Ehemann ist davon nicht begeistert und zweifelt an der Treue seiner Gattin. Er überlegt sogar, ob das Kind seins ist. Der Potentat braucht dringend jemanden, der die Wogen glättet, ist die Frau doch eine Freundin aus Kindertagen. Die Helden können herausfinden, dass sie ihm immer treu war – bis auf ein einziges Mal ...

☞ Der Potentat *Sultanor* regiert mit harter Hand, verhängt häufig Todesurteile, lässt sich selten erweichen und versteckt sich hinter seinen Wachen. Die Helden werden von einer Gruppe rebellischer Bauern gebeten, ihnen beim Sturz des grausamen Potentaten zu helfen. Dabei wissen sie nicht, dass der benachbarte Potentat nur auf den Ausbruch der Rebellion wartet, um das Gebiet zu erobern.

„Was erdreistet Ihr Euch? Wachen! Wachen!“



Rabengardistin

DAS NETZ DES PATRIARCHEN

Nehella Culantro war nicht dafür bekannt, besonders humorvoll zu sein – genau genommen sogar für das Gegenteil. Sie war hochgewachsen und ihr grau meliertes Haar hatte sie kurz schneiden lassen, um sich nicht in Teilen ihrer schwarzen Wehr zu verfangen. Als sie mit sechs Gardisten unter ihrem Befehl zielstrebig über den lauten Sklavenmarkt Al'Anfas marschierte, trat man ihr aus dem Weg. Sie selbst nahm das zufrieden wahr. Es kam nicht darauf an, was die Leute hinter ihrem Rücken über sie sagten, das einzige was zählte war, dass sie den Mund hielten, sobald sie sich zu ihnen umdrehte. Und das taten sie.

Sie hatte keine Angst vor einem Überfall, jeder der Leute in ihrem Rücken war gut ausgebildet und wie sie schwer bewaffnet. Nur ein vollkommen Wahnsinniger würde sie als Beute betrachten und schon bald erfahren, wie sehr er sich täuschte.

„Ein Bad für einen Raben ist also genauso nutzlos wie die Beichte einer Hure? Kommt doch hier herüber und erklärt das mir und meinen Männern genauer ...“

Nur wenige Augenblicke später erreichten sie die Schenke, die schon optisch darauf schließen ließ, dass hier nicht die Nobelsten ein- und ausgingen. Das Bauwerk kauerte sich zwischen die umstehenden Gebäude, von den schiefen Wänden bröckelte der dunkle Putz. „Bewacht die Tür“, war das Einzige, was zäh über Nehellas verkniffene Lippen ging, ehe sie sich von ihren Männern löste. Sie brauchte weder über ihre Schulter zu sehen, noch das Klirren der Rüstungen zu hören, um zu wissen, dass man ihrem Befehl nachkam.

Mit ernster Miene duckte sie sich unter dem niedrigen Holm hindurch. Jedes Gespräch in der Taverne erstarb, die Blicke wandten sich in ihre Richtung, in einer Ecke weiter hinten verschluckte sich jemand an dem, was auch immer er gerade trank und durchschnitt die aufkommende Stille mit einem krampfhaften Husten. Die Gardistin beachtete das bunt gemischte Gesindel nicht, richtete sich wieder zu ihrer beachtlichen Größe auf und ließ einen selbstsicheren Blick durch den Schankraum schweifen, um den Wirt auszumachen. Er hatte den Kopf zwischen die Schultern gezogen und kam schlaksig auf sie zugeschlurft, während er ein wenig zu leise „Boron und dem Patriarchen zur ewigen Ehre“ murmelte. Sie hasste es, wenn er nuschelte. Doch auch wenn man es dem ungepflegten Kerl nicht ansah, so hatte er seine Finger überall und kannte eine Menge Leute, die wiederum andere gut kannten. „Hast du einen

Moment Zeit für ein Anliegen, Mandolo...?“ Die eisige Frage ihrer herben Stimme war eher ein Befehl, denn eine Bitte, aber deutlicher brauchte sie nicht zu werden, das wusste sie. „J-ja, Herrin. Natürlich. Ich ... es ist nur so, ich habe eine Verabredung, die sicher gleich ...“, weiter kam er nicht. Vor der Tür erklang Lärm. Laute Stimmen überboten sich gegenseitig in Beleidigungen, Rüstungen klirrten, etwas schlug schwer gegen die Tür.

Ohne den Wirt weiter zu beachten, wandte sie sich herum und machte sich mit gerunzelter Stirn auf den Weg zum Ausgang. Es würde ihr ein Vergnügen sein, sich vorzustellen.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Conchita Jalapenyoz, Marchesca Ladrón, Nehella Culantro, Tangrita Kalandér, Yvonya Aguardiente

Männliche Namen: Biano Hidalgo, Darion Menterey, Mandolo Sinescrúpolos, Nostromo Armadillo, Vitarío Entenza

KONFLIKTVERHALTEN

Die Rabengardistin ist für den Kampf innerhalb ihres Einsatzgebietes geschult und obgleich es ihre Pflicht ist, ihr Leben im Notfall für den Patriarchen zu geben, weiß sie doch es zu verteidigen. Nach Möglichkeit wird sie versuchen, sich in einem Kampf ihrer Hauptwaffen zu bedienen: des Rabenschnabels und ihres Schildes.

Eisern wie sie ist, kann sie auch ernstere Verletzungen eine Weile ertragen, ohne sich dem Feind geschlagen geben zu müssen.

DER ORDEN DES SCHWARZEN RABEN

Der Orden des Schwarzen Raben teilt sich grob in drei Sektionen und wird auch *Rabengarde* oder *Boronsrab* genannt. Die berittenen Rabengardisten sind in Port Corrad stationiert, um von dort aus bei Bedarf schnell und hart gegen Novadis und Shokubungas vorrücken zu können. Der Teil des Ordens in Al'Anfa versieht seinen Dienst im Wechsel als Leibwächter des Patriarchen oder auf Schiffen im nahen Perlenmeer oder der blutigen See, um die Piraterie zu bekämpfen. Die Leibgarde des Kirchoberhaupts von Al'Anfa besteht aus einem Halbbanner (= 25 Mann). Sie sind nicht nur explizit für seine körperliche Unversehrtheit verantwortlich, sondern auch für die seiner Familie und je nach seinem Befehl auch zum Schutz anderer hoher Würdenträger berufen.



DIENTE

Als Mitglied des Ordens des Schwarzen Raben, ist die Rabengardistin in eine strenge Hierarchie eingebunden und Teil einer verschworenen Gemeinschaft. Es ist daher sehr selten der Fall, dass sie einem Helden überhaupt in irgendeiner Weise zur Hilfe kommt.

Dienst

Informationen über den Aufbau der Rabengarde
Weitergabe einer Nachricht an Vorgesetzte
Weiterleiten einer Nachricht
an Familien des Silberbergs
Zutritt zu gesperrten Bereichen

Preis

gratis
gratis

gratis – 1 D
ab 10 D,
wenn überhaupt

*„Die Klinge fallen lassen! Oder wir
überantworten Euch auf der Stelle
Golgari!“*

DARSTELLUNG DER RABENGARDISTIN

BEGEGNUNGEN

Am ehesten begegnet man einer Rabengardistin in Rüstung, während sie im südlichen Aventurien, hauptsächlich in Al'Anfa, ihren Aufgaben nachgeht. Ob ihre Aufgabe nun darin bestehen mag den Patriarchen zu bewachen oder auf einem Schiff ihren Dienst abzuleisten, sie wird stets diszipliniert, aufrecht, stolz und pflichtbewusst, aber auch misstrauisch wirken. Bei einem Gespräch gibt sie sich zumindest Fremden gegenüber sachlich und wortkarg, wenn auch nicht unhöflich.

LEBENSUNTERHALT

Als Mitglieder eines religiösen Laienordens der Al'Anfaner Boronkirche sind die Rabengardisten frei von den Sorgen um ihren Lebensunterhalt. Sie bekommen Verpflegung, Obdach und Ausbildung. Bei Krankheit oder Verletzung nutzt die Kirche die Hilfe eines erfahrenen Heilers oder stellt selbst jemanden bereit, der sich des Betroffenen annimmt. Zugriff auf Artikel des täglichen Bedarfs und Einrichtungen wie Badehäuser oder Wäschereien erhalten Rabengardisten ebenfalls durch Bedienstete der Kirche.

VARIANTEN

Die Streiter des *Ordens des Heiligen Golgari*, die als militärischer Arm der Puniner Kirche gelten und als die Gegenstücke zu den Rabengardisten gesehen werden, können durchaus nach einer Abänderung der Kulturkunde mit den hier vorgestellten Werten abgebildet werden. Außerdem zeigt sich eine nahe Verwandtschaft zur *Tempelgarde der Stadt des Schweigens*, die ebenfalls um den persönlichen Schutz des Patriarchen bemüht ist.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

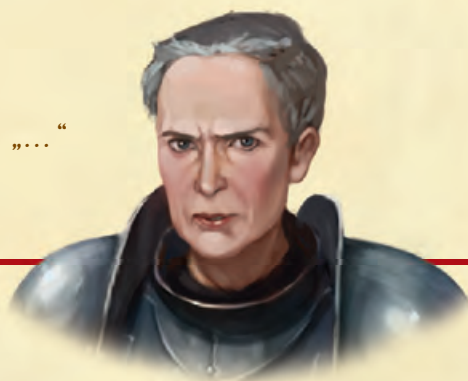
Marchesa Ladrón hatte den Sohn eines Granden sicher durch die Stadt des Schweigens bis zu einem Gespräch mit dem Vorsteher ihres eigenen Ordens begleiten sollen. In der Annahme, dass die Wegbeschreibung mehr als eindeutig und die Bewachung des





Tempelbezirks stark genug sei, ließ sie den Jüngling jedoch entgegen ihrer üblichen Gewohnheiten den restlichen Weg alleine gehen, um selbst an einer wichtigen Übung teilnehmen zu können. Als der Halbstarke nach zwei Stunden vermisst wird, beginnt die Suche nach dem verlorenen Sohn, die innerhalb der geschützten Mauern des heiligen Bezirkes ohne Erfolg bleibt. Als die Zeit Marchesca einen Strich durch die Rechnung zu machen droht, bietet sie einer kleinen Gruppe Auswärtiger eine ansehnliche Summe, wenn es ihnen gelingt, den jungen Mann ohne großes Aufsehen wieder zu beschaffen. Der für seinen Teil hat es vorgezogen, sich in einem gänzlich anderen Teil der Stadt einem Bordellbesuch zu widmen, als sich mit langweiligen, religiösen Angelegenheiten zu befassen. Die alljährliche Weihe der Rabenschnäbel des Ordens steht an. Als *Tangrita Kalandér* ihre Waffe wenige Stunden zuvor nach der Reinigung ihres eigenen Leibes noch einmal pflegen will, muss sie erschrocken feststellen, dass der Rabenschnabel aus ihrer Kammer verschwunden ist. Ihren Kameraden oder gar den Vorgesetzten den Verlust ihres Standessymbols einzugestehen, ist natürlich gänzlich unmöglich. Aber glücklicherweise ist der Kreis der möglichen Diebe

sehr begrenzt. An diesem Morgen war eine Wäscherin aus der Stadt in den Quartieren, um die Schmutzwäsche abzuholen. Um Peinlichkeiten zu vermeiden, sendet Tangrita die Heldengruppe, wenn sie sich nur beeilen. Die Wäscherin hat von dem Rabenschnabel zwischen all der Wäsche zwar nichts bemerkt, erinnert sich aber, dass ein Haufen absonderlich schwer war. Nur ist der inzwischen in verschiedenen Bottichen versenkt worden – nicht von ihr selbst – von Sklaven natürlich. Als sie diese antreten lässt, sind es zwei zu wenig, denn die sind unterwegs weitere Schmutzwäsche einholen. Eine Schnitzeljagd nach dem Verbleib des Rabenschnabels beginnt, der schlussendlich durch das Ausfragen des letzten Sklaven triefend nass aus einem Waschzuber geborgen werden kann.



MU 13 KL 12 IN 12 CH 11 FF 11 GE 13 KO 13 KK 14 SO 7
LeP 31 AuP 32 MR 3 INI 11 WS 9

AT-Basis 8 PA-Basis 8 FK-Basis 7 Ausweichen 5/4

Fausthieb: INI 5+IW6 AT 9 PA 7 TP(A) IW6+1 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 6+IW6 AT 9 PA 7 TP(A) IW6+1 DK H

Ringen: INI 7+IW6 AT 7 PA 5 TP speziell DK H

Rabenschnabel: INI 11+IW6 AT 13 PA 13 TP IW+5 DK N

Rabenschnabel und Großschild: INI 9+IW6 AT 11 PA 15

TP IW6+5 DK N

Sklaventod: INI 10+IW6 AT 11 PA 10 TP IW6+4 DK N

Sklaventod und Großschild: INI 8+IW6 AT 9 PA 15

TP IW6+4 DKN

Dolch: INI 9+IW6 AT 10 PA 8 TP IW6+1 DK H

Leichte Platte + Vollvisierhelm: RS 6 BE 4

Leichte Platte + Sturmhaube: RS 6 BE 3

Seelentier: Firunbär, Drache, Schröter

Vor- und Nachteile: Eisern, Hitzeresistenz, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (20) / Aberglaube 5, Arroganz 5, Goldgier 5, Jähzorn 6, Rachsucht 5, Verpflichtungen (Boronkirche und Patriarch)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Leichte Platte), Schildkampf I, Schmutzige Tricks, Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Armbrust +5, Dolche +5, Hieb Waffen +10, Lanzenreiten +6, Raufen +6, Ringen +6, Säbel +6, Wurfmesser 0, Zweihandschwerter/-säbel +3

Körper: Athletik +5, Klettern 0, Körperbeherrschung +4, Reiten +5, Schleichen 0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +1, Singen +1, Sinnenschärfe +2, Tanzen 0, Zechen 0

Gesellschaft: Etikette +4, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +1, Überreden +1

Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +2, Wildnisleben +2

Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +7, Heraldik +1, Kriegskunst +2, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Mohisch +4, Rabensprache +5, Tulamidy +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +5

Handwerk: Boote Fahren +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0, Seefahrt +1

Kampfwerte: Armbrust 12, Dolche 11/10, Hieb Waffen 13/13, Lanzenreiten 14, Raufen 11/11, Ringen 11/11, Säbel 11/11, Wurfmesser 7, Zweihandschwerter/-säbel 10/9

Ausrüstung: Kleidung, geschwärzte leichte Platte, schwarzer Mantel, Vollvisierhelm in Form eines Rabenkopfs, Sturmhaube, geweihter Rabenschnabel, Sklaventod, Dolch, Großschild, Beutelchen Ilmenblatt, Schreibzeug, Waffenpflegeutensilien, Geißel, Lederbeutel mit 49 Oreal

Erfahrene Rabengardistin: MU 14, KL 12, IN 14, CH 11, FF 11, GE 14, KO 15, KK 16, SO 7, LeP 34, AuP 34, MR 4, INI 11, WS 8; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Niederwerfen; Armbrust +11, Dolche +11, Hieb Waffen +14, Raufen +12, Ringen +12, Lanzenreiten +10, Athletik +10, Selbstbeherrschung +10, Götter/Kulte +12

Veteranen-Rabengardistin: MU 15, KL 13, IN 15, CH 11, FF 11, GE 15, KO 16, KK 18, SO 7, LeP 36, AuP 35, MR 5, INI 12, WS 8; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Niederwerfen, Schildkampf II; Armbrust +13, Dolche +12, Hieb Waffen +18, Raufen +16, Ringen +16, Lanzenreiten +13, Athletik +14, Selbstbeherrschung +15, Götter/Kulte +15



Rahjageweihnte

VERFÜHRUNGSKÜNSTE

„Liebe Janka, auf diese Weise wirst du Rahjas Freuden nie erfahren. Du musst dich entspannen, loslassen.“ Ximene setzte sich auf. „Du bist steif wie ein Brett. Das ist doch die Aufgabe der Männer.“ Ximene lächelte, als die nackte Frau vor ihr auf der Decke kicherte und über die öglänzende Schulter zu ihr aufblickte. Vierzig Jahre, davon zwanzig in einer Ehe, und nicht einmal hatte Janka die Gnade Rahjas berührt. *Was du verpasst hast, meine Liebe! Sei deiner Freundin dankbar, dass sie dich zu mir schickte. Und ich bin ihr auch dankbar.*

„Ich habe eine Idee, Liebste.“ Ximene erhob sich und wischte sich das Öl von den Händen.

Sie öffnete eine kleine Phiole, nahm ein Stückchen süßes Brot und gab drei Tropfen der roten Flüssigkeit darauf. Dann erinnerte sie sich an die Knoten in den Muskeln der Frau und ihren ernsten Gesichtsausdruck und fügte zwei weitere hinzu.

„Die Liebe kann manchmal gefährlicher sein als jedes Schwert.“

„Iss das“, forderte sie, und Janka öffnete bereitwillig den Mund. Wenig später lag sie mit selbigem Lächeln auf dem Rücken und genoss Ximenes Berührungen. Als sich Rahja zu ihnen gesellte, und die Frau des Gewürzhändlers sich unter ihren Fingern in göttlicher Wonne wand und erbehte, dankte Ximene der Göttin, indem sie selbst Hand an sich legte.

Ermattet lagen sie danach nebeneinander und Janka weinte leise Tränen auf Ximenes Busen. *Freude und Leid zugleich*, erkannte die Geweihte. *Freude, dieses Glück endlich gefunden zu haben, und Leid, dass sie so viele Jahre ohne verschwendet hat.*

„Dein Mann nimmt sich nicht genug Zeit, vermute ich?“

Janka nickte verhalten. Ximene lächelte. Sie könnte den Gewürzhändler nun zu sich zitieren und ihm beibringen, wie er seiner Frau die von der Göttin geforderte Freude bereitete. Aber was hätte sie dann davon? Der Göttin gefiel es ebenso sehr, wenn man schlaue und anregende Spiele auf andere Weise führte.

„Nun“, sagte sie darum. „Er ist ein vielbeschäftigter Mann. Aber du bist eine schöne und leidenschaftliche Frau. Wenn du wünschst, können wir ihm diese zusätzliche Last abnehmen lassen. Ich kenne da einen vorzüglichen jungen Liebhaber ...“

„Die Wunder der Göttin zeigen sich nicht nur im Liebespiel: Musik, Wein, Konfekt, die Pferdezucht – all das würde es ohne die Göttin nicht geben.“





„Aber ...“, setzte Janka an, doch dann kehrte sichtlich die Erinnerung an die warmen Wogen zurück, und sie nickte. „Das ist auch ganz gewiss kein Frevel wider die Götter?“

„Wie kann etwas, dass dir eine Geweihte als Sühne auferlegt, ein Frevel sein?“ Ximene zwinkerte ihr zu. *Und wenn du erst einmal Gefallen an meinem Hengst gefunden hast, wirst du sicherlich nicht wollen, dass ich ihn dir wieder wegnehme oder dein traviaverrückter Mann davon erfährt.* Sie tätschelte Janka den schweißnassen Rücken. *Eine weitere Stute in meinem Stall der Reichen und Mächtigen.*

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Dominga, Geruala, Marchesca, Rahjadez, Ximene
Männliche Namen: Adario, Diago, Rhajadan, Xaviero, Yuan

„Bitte, setz dich. Entspann dich und lass mich dir die Ekstase der Göttin zeigen.“

KONFLIKTVERHALTEN

Aus einem gewaltsamen Konflikt wird sich eine Dienerin der Liebesgöttin heraushalten. Das bedeutet aber nicht, dass sich eine Geweihte nicht zu verteidigen weiß. Die Priesterinnen kennen den menschlichen Körper gut genug, um zu wissen, wo ein Schlag oder Tritt besonders wehtut. Auf Blutvergießen wird eine Rahjageweihte jedoch verzichten, auch wenn die meisten von ihnen einen hübschen Zierdolch mit sich führen.

Jede ernsthafte Verletzung führt jedoch dazu, dass eine Geweihte lieber flieht oder sich ergibt.



MU 14 KL 11 IN 14 CH 14 FF 12 GE 14 KO 11 KK 10 SO 7

LeP 26 AuP 30 KaP 24 MR 4 INI 11 WS 6

AT-Basis 8 PA-Basis 8 FK-Basis 7 Ausweichen 8

Fausthieb: INI 9+IW6 AT 9 PA 8 TP(A) IW6 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 10+IW6 AT 9 PA 8 TP(A) IW6 DK H

Ringen: INI 11+IW6 AT 9 PA 10 TP speziell DK H

Dolch: INI 11+IW6 AT 10 PA 9 TP IW6+1 DK H

Neunschwänzige: INI 10+IW6 AT 9 PA 3 TP IW6+1 DK N

Gewiehtentracht: RS 0 BE 0

Seelentier: Stute, Pfau, Schmetterling

Vor- und Nachteile: Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Gut Aussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang / Eitelkeit 8, Krankhafte Reinlichkeit 7, Moralkodex (Rahjakirche), Neugier 7, Verpflichtungen (Rahjakirche und Tempel), Verwöhnt 8

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Kulturkunde (Südenturien), Liturgiekenntnis (Rahja) +6

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Dolche +4, Hiebaffen 0, Kettenaffen +2, Raufen +4, Ringen +6, Säbel +1, Wurfmesser 0

Körper: Akrobatik +2, Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung +5, Reiten +5, Schleichen +4, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken +1, Singen +5, Sinnenschärfe +4, Tanzen +10, Zehen +4

Gesellschaft: Betören (Rahjakünste) +11 (+13), Etikette +4, Gassenwissen +5, Lehren +2, Menschenkenntnis +9, Sich Verkleiden +2, Überreden +6, Überzeugen +4

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Brett-/Kartenspiel +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +6, Pflanzenkunde +5, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +6, Schätzen +1, Tierkunde +1

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Mohisch +4, Tulamidyä +10, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6

Handwerk: Boote Fahren +1, Hauswirtschaft +3, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung +1,

Kochen +3, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +4, Schneidern 0, Seefahrt +1, Tätowieren +6

Liturgien: DIE ZWÖLF SEGnungen, GÖTTLICHES ZEICHEN, HEILIGES LIEBES- SPIEL, INITIATION, OBJEKTSEGEN, RAHJAS RAUSCHSEGEN

Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 10/10, Kettenaffen 10/7, Hiebaffen 8/8, Raufen 10/10, Ringen 10/12, Säbel 9/8, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Gewand, Reisemantel, Dolch, silberner Armreif in Form eines Weinblatts, Ring mit Weintraube, Flasche Wein, kleines Fläschchen mit Tharf, Phiole Rosenöl, ein Beutel Rosenblüten, Beutelchen mit Ilmenblatt, Seidenschleier, Schminke, Geldbeutel mit 49 Silbertalern

Erfahrene Rahjageweihte: MU 14, KL 11, IN 16, CH 16, FF 12, GE 15, KO 11, KK 10, SO 8, LeP 27, AuP 32, KaP 35, MR 6, INI 12, WS 6; SF: Liturgiekenntnis (Rahja) +10, HAUCH DER LEIDENSCHAFT, RAHJALINAS WEINRANKE, RAHJAS FEST DER FREUDE, REICHUNG DES AMETHYST; Körperbeherrschung +10, Reiten +11, Selbstbeherrschung +11, Singen +12, Tanzen +15, Zehen +8, Betören (Rahjakünste) +15 (+17), Gassenwissen +8, Menschenkenntnis +14, Überreden +11, Götter/Kulte +10

Veteranen-Rahjageweihte: MU 15, KL 11, IN 17, CH 18, FF 12, GE 16, KO 11, KK 10, SO 9, LeP 28, AuP 35, KaP 45, MR 8, INI 13, WS 6; SF: Liturgiekenntnis (Rahja) +15, HAUCH DER LEIDENSCHAFT, KHALAS MAKELLOSER LEIB, RAHJAS GEHEILGTER WEIN, RAHJALINAS WEINRANKE, RAHJAS FEST DER FREUDE, REICHUNG DES AMETHYST, TIERGESTALT, VISIONSSUCHE; Körperbeherrschung +14, Reiten +16, Selbstbeherrschung +14, Singen +16, Tanzen +17, Zehen +11, Betören (Rahjakünste) +19 (+21), Gassenwissen +11, Menschenkenntnis +16, Überreden +14, Götter/Kulte +12



TAGESGESCHÄFT

Rahjagewehte haben jeden Tag Gäste in ihrem Tempel, kümmern sich aber nicht nur um deren Wohlergehen, sondern haben noch zahlreiche andere Aufgaben:

- ☞ Sie kümmern sich um die Ausbildung der Novizinnen.
- ☞ Verfügt der Tempel über Pferde, so müssen diese gepflegt werden.
- ☞ Feste müssen geplant und gestaltet werden.
- ☞ Öle, Parfüme und Seifen müssen hergestellt werden.
- ☞ Tänze müssen einstudiert, Lieder geprobt werden.
- ☞ Viele Geweihte haben auch noch sehr spezielle Aufgaben (Winzerei, Tätowierungen, Rauschmittel).
- ☞ Auch der Tempelgarten mit seinen wunderschönen Blumen muss gepflegt werden.

DARSTELLUNG DER RAHJAGEWEIFHTEN

BEGEGNUNGEN

Die Geweihten der Liebesgöttin verlassen nur selten ihre Tempel. So wird ein Held eine Rahjagewehte auch in erster Linie dort vorfinden.

Hin und wieder begibt sich aber auch eine Priesterin auf Reise, sei es, um eine Liturgie aus einem weitentfernten Tempel zu lernen, sei es, um in Belhanka das Fest der Freuden zu besuchen oder das Wort der Göttin unter den Menschen zu verbreiten.

LEBENSUNTERHALT

Die Kirche der Rahja ist gerade im südlichen Teil Aventuriens mächtig und einflussreich. Den Geweihten mangelt es in ihren Tempeln an nichts, dafür sorgen die zahlreichen Spenden der Gläubigen. Oft beschäftigen sich die Priesterinnen auch noch mit gewinnbringenden Tätigkeiten wie dem Herstellen von Parfümen, der Pferdezucht oder der Portraitmalerei.

VARIANTEN

Innerhalb der Rahjakirche gibt es drei große Strömungen (mehr dazu siehe **WdG 139**). Die hier vorstellte Geweihte folgt einer Mischung der tulamidisch-ekstatischen und der harmonisch-güldenländischen Strömung, sodass sie relativ leicht überall in Aventurien verwendet werden kann. In den Tulamidenlanden wird sie einige andere Liturgien beherrschen, wohingegen sie in Mittelaenturien vermutlich auf die südländischen Liturgien zu Beginn nicht zurückgreifen kann.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ Der Brabaker Rahjatempel hat vor einigen Tagen eine Anfrage aus der alafanischen Ortschaft Lafmih erhalten. Lafmih besitzt seit Jahrhunderten einen Tempel der Göttin, doch tut nur noch ein einziger Geweihter dort Dienst, der Tempelvorsteher *Xaviero*. Die letzte Geweihte an seiner Seite starb vor einigen Wochen an Altersschwäche.

Während der Tempelvorsteher in Al'Anfa der Bitte Xaviers nach einem Ersatz nicht nachkam, erhoffte der Lafmih Geweihte Unterstützung von seinen Glaubensgeschwistern im fernen Brabak. Und tatsächlich ist man dort bereit, eine Geweihte nach Lafmih zu entsenden. Da es von der Küstenstadt Imrah jedoch auch durch den Dschungel geht, soll eine Heldengruppe die Rahjagewehte *Madajarez* begleiten.

Madajarez ist zwar ein wenig traurig, da sie ihre Heimat und ihren langjährigen Geliebten *Vamerio* verlassen muss, freut sich zugleich aber über ihre neue Aufgabe. Vamerio hingegen ist krank vor Trauer und befürchtet, seine geliebte Madajarez nie wieder zu sehen. Er beschließt, seine Ersparnisse zusammenzukratzen, einige Söldner anzuwerben und hinter Madajarez und den Helden herzureisen. Auf dem Weg von Imrah nach Lafmih will er die Reisegruppe überfallen, Madajarez entführen und mit ihr ein neues Leben anfangen.

☞ Mengbilla gilt als eine Stadt voller Sünden, doch auch hier gibt es Gesetze. Als zwei Kurtisanen und ein Freier tot in einer Herberge gefunden werden, verstorben an der Einnahme des neuen Rauschmittels „Weißer Rausch“, beauftragt die Gilde der Kurtisanen eine Heldengruppe, um herauszufinden, wer das Mittel herstellt. Verdächtig sind zunächst die Gilde der Alchimisten und der Traumkrauthändler, doch diese sind unschuldig (wollen aber sehr gerne eine Probe des Weißen Rauschs für sich haben).

Die Wahrheit ist, dass die alchimistisch talentierte Rahjagewehte *Geruala* mit verschiedenen Lotosarten experimentierte und eine bezaubernde, aber auch höchst giftige Droge erschuf. Ihr Freund, der Streuner *Leikakis*, machte ihr den Vorschlag, es unter die Menschen zu bringen und ihr dafür einen Teil der Einnahmen zu überlassen. Die Geweihte konnte der Versuchung nicht widerstehen und gab Leikakis den Beutel mit dem Pollenstaub mit.

DIENTE

Die Diener der Liebesgöttin achten sehr genau darauf, dass sie für ihre Dienste auch eine angemessene Spende erhalten. Meist machen sie die Kosten auch davon abhängig, wie hingebungsvoll ein Bittsteller seinen Wunsch äußert und wie reich er ist.

Dienst	Preis
Festorganisation	10 S – 100 D
Informationen	5 S – 50 D
Massage, Tanz und Musik	5 S – 5 D
Ratschläge der Geweihten	meist gratis
Rahjas Rauschsegen	10 S – 25 S
Reitunterricht	5 S – 5 D



eisbauer

DIE HÄSSLICHEN SINGEN KEINE SCHÖNEN LIEDER

Keideran war kein armer Mann, zumindest nicht in seinen Maßstäben. Die Felder, die seine Familie schon seit Generationen bewirtschaftete, lagen nur etwa zwanzig Meilen nördlich von Sinoda in fruchtbarem, feuchtem Gebiet. Umgeben war sein Hof von bewaldeten Inselchen, die einen unvollständigen Ring bildeten, und einer ausgedehnten Sumpflandschaft. Was der in die Jahre gekommene Reisbauer hier erwirtschaftete reichte aus, um alle sechs

*„Beruhig’ dich, ist doch nur ein kleiner Bluteigel.
Die gibt es hier überall!“*

Kinder zu versorgen und das erstarkende Shikanydad mit den zum Zwecke der Befreiung der Insel geforderten Abgaben zu bedenken. Der heutige Tag aber schien alles ändern zu wollen. Schnaufend und so schnell das Wasser auf seinen Feldern es zuließ, folgte er seinem Ältesten in der schwülen Hitze zum Nordrand des Feldes und versuchte aus den unzusammenhängenden, schnell geplapperten Worten des Jungen herauszuhören, was genau geschehen war. Abgelenkt von dem irritierenden Schrecken in der Stimme seines Sohnes, brauchte er einen Moment um zu bemerken, dass ein paar der Reispflanzen, zwischen denen er hindurch lief, halb verfault zu sein schienen. Als er langsamer wurde, drehte sich das Kind herum und drängte ihn mit lauten Rufen weiter zu folgen. „Papa! Komm! Hinter den Bäumen!“ Mit einem letzten Blick auf die verfallenen Pflanzen setzte er sich wieder in Bewegung und hielt auf die Baumreihe zu, hinter der sich – halb im Sumpf gepflanzt – die Ausläufer seines Feldes befanden. Am Rande seiner Wahrnehmung bemerkte er, dass das Grau und Braun der toten Pflanzen zunahm. Wo zuerst nur einige Pflanzen abgestorben waren, wurden sie nun zahlreicher, bildeten, noch bevor er den Rand des Baumkreises erreichte, die Mehrheit gegenüber des noch lebenden Anbaus. Die Baumgruppe erreichend, blieb er nach Atem ringend stehen. Der Junge an seiner Seite deutete hektisch auf die Misere, die sich ihnen bot. Alles was er gepflanzt hatte, all die Arbeit die er und die Seinen geleistet hatten, lag faulig vor ihm. Unter das triste Braungrün des Sumpfes mischte sich das ersterbende Gelb vergangenen Reises. Der Mund Keiderans blieb vor Schreck und Erstaunen offen. *Das kann doch nicht sein? Warum passiert das ausgerechnet wieder mir?* Was er sah, war unmöglich – gestern noch hatte alles hier in vollem Saft gestanden. Was hatte Gyor sich in seiner Weisheit dabei gedacht? Ohne auf das Geplapper seiner beiden Söhne, der vier Töchter und seiner Frau zu achten, die der aus Vater und Sohn bestehenden Vorhut gefolgt waren, besah er sich ungläubig die vergangene Ernte. Zwischen den Pflanzen konnte er eine übera-

schende Vielzahl ungewöhnlich gefärbter Käfer ausmachen, die sich an der Fäulnis labten und der Geruch nach Schwefel lag in der Luft. „Sind sie für das Desaster verantwortlich?“ murmelte er leise in seinen Bart. Was auch immer passiert sein mochte – es durfte sich nicht weiter ausbreiten, sonst wären seine Abgaben für das Wohl Sinodas und ganz Maraskans ernsthaft in Gefahr. Erst die Stimme seiner Jüngsten brachte ihn in die Realität zurück: „Papa! Sieh doch! Fremde!“ Verwirrt sah der Reisbauer auf. Fremdijs in der Gegend waren ungewöhnlich, manchmal sogar gefährlich. Aufmerksam beobachtete er die kleine Gruppe, die den Trampelpfad zu seinem Hof hinauf kam. Seine Anspannung löste sich erst, als er den Gesang hörte, der den Trupp begleitete. Die Hässlichen sangen keine schönen Lieder – und so waren diese Leute vielleicht genau die Hilfe, die er jetzt brauchte.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Alrysha, Delilahsab, Frumoldisab, Muzashisabu, Nylenejida

Männliche Namen: Endijian, Feruziber, Garamold, Keideran, Marajian

KONFLIKTVERHALTEN

Der Reisbauer ist für den Kampf nicht ausgebildet und versucht ernsthaft bedrohlichen Situationen aus dem Weg zu gehen. Wenn es aber notwendig wird Familie, das Eigentum oder den eigenen Stolz zu verteidigen, kann beinahe jede Familie auf ein Messer, eine Sichel oder eine Schleuder zurückgreifen. Zwar stehen die Chan-

REISANBAU

Die Arbeit des Reisbauern ist arbeitsintensiv, denn obwohl die Reispflanzen selbst relativ wenig Pflege benötigen, ist der Nassreisanbau bei ungenauer Planung ein risikoreiches Geschäft. Der Reis muss auf trockenes Gebiet gepflanzt und erst im nachhinein behutsam mit Wasser versorgt werden. Selbst wenn es dem Bauern gelingt ein entsprechendes Bewässerungssystem zu erschaffen, muss er hoffen, dass Rur und Gyor ihm nicht zu viel oder zu wenig Regen schicken. Regnet es zu viel, ertrinken die jungen Pflanzen, das Erdreich auf den Feldern wird zu locker und fortgeschwemmt. Je nach Reisant und Witterung kann ein geübter Reisbauer so aber immerhin zwischen einer und drei Ernten pro Götterlauf einfahren. Hergestellt werden aus dem Reis Brot, Gebäck, Puddings und Roter Hase, eine Mischung aus Shatak oder Reisbrei und Früchten.



DIENSTE

Das Leben als Bauer ist hart – das gilt in ganz Aventurien. Und so kommt es, dass der Reisbauer seine Arbeit nicht nur auf den Anbau der namensgebenden Pflanze in (künstlich) überschwemmten oder sumpfigen Gebieten beschränkt, sondern auch den Besitz seiner Familie als Unterkunft gewinnbringend einzusetzen weiß.

Dienst	Preis
Der neueste Kladj	gratis
Fangen von Blutekeln (pro Egel)	10 K
Informationen über die Umgebung	gratis – 5 H
Informationen über Reisanbau	gratis
Reis (pro Sack)	15 – 21 S
Tierfleisch aus eigenen Fallen	1 H – 1 S
Übernachtung auf dem Hof (pro Nacht)	1 S – 3 S
Verkauf von Torf für Feuerstellen (pro Stein)	5 H

cen des *zähen* Bauern auch dann nicht gut, aber zumindest gegen vereinzelte Plünderer oder Wildtiere lohnt es sich zu kämpfen, anstatt zu fliehen.

DARSTELLUNG DES REISBAUERN

BEGEGNUNGEN

Man begegnet dem Reisbauern vorwiegend in Südaventurien oder auf Maraskan, wo ideale Voraussetzungen für den Anbau der Reispflanze vorherrschen und die künstliche Bewässerung möglich ist. Er arbeitet hart auf den Feldern, um seine Familie zu ernähren, bewacht sein Land und seinen Reis misstrauisch – besonders wenn Fremdijs in der Nähe sind – und wird, wie jeder Maraskaner, einem guten Kladj nicht abgeneigt sein. Für einen Maraskaner ist der Reisbauer bodenständig und pragmatisch, so dass er verwöhntem Stadtvolk oder Adel bisweilen wenig abgewinnen kann.

LEBENSUNTERHALT

Durch die weitläufigen Dschungel und Gebirge des Binnenlandes von Maraskan ist die Fläche, die für Anbaugelände von Reis oder anderen Feldpflanzen genutzt werden kann, verhältnismäßig gering. Einmal erworbenes Land wird daher – wenn möglich – über Generationen in der Familie gehalten, sodass Kinder schon früh an die Arbeit auf den Feldern herangeführt werden und mithelfen. Da sich aber auch mit dem Reisanbau mit drei Ernten im Jahr nur über die Runden kommen lässt, nutzen die meisten Bauern die Zeit, die ihnen neben der Pflege des Feldes bleibt dazu, um etwas dazu zu verdienen.

VARIANTEN

Die normalen *Feldbauern*, die Kartoffeln, Rüben und Getreide anbauen, versorgen mit ihrer Hände Arbeit ebenso wie die Reisbauern nicht nur sich selbst, sondern auch die Bevölkerung verschiedener Reiche, denn ihre Ernte zählt zu den Grundnahrungsmitteln. Ähnliche Werte haben die *Pflanzer* auf den Plantagen des aventurischen Südens. Obgleich sie weniger Freiheit besitzen, ist ihre Arbeit im Grunde dieselbe.

„Der Reissack ist umgefallen? Na und? Stell ihn eben wieder auf.“





ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Furchtsam berichtet der neue Kladj davon, dass drei Reisbauern blutleer und mit merkwürdigen Bissverletzungen auf ihren Feldern gefunden wurden. Dabei macht es den Anschein, als habe der Angreifer sich für die Hülle der Toten nicht weiter interessiert und habe tatsächlich nur das Blut geraubt. Wenn die Helden diesem Gerücht nachgehen und sich in die sumpfigen Weiten der Reisfelder wagen, werden sie bald feststellen müssen, dass man es auch auf ihr Blut abgesehen hat. Und, dass es nicht einfach ist, einem Riesenblutegel in einem überfluteten Feld nachzusetzen – oder ihn auch nur zu entdecken. Vielleicht gelingt es ja die beschädigten Wasserabläufe zu reparieren – aber das bedeutet eine Arbeit im hüfthohen Wasser. Die Familien, die auf die Erträge der nicht länger zu betretenden Felder angewiesen sind, werden der Gruppe zum Dank mindestens Kost und Logis stellen.

☛ Die geliebte Ziege von Reisbauer *Garamold* ist fort. Das, so ist er überzeugt, muss das Werk von Dieben sein und mit solchen Strolchen möchte er sich alleine dann doch nicht anlegen. Als eine Gruppe Fremder vorbeikommt, klagt er ihnen sein Leid und bittet sie, ihm zu helfen. Zwar kann er ihnen nichts zahlen, wäre aber bereit ihnen einige Laib Käse zu überlassen, schließlich wäre er in der Lage neuen herzustellen, wenn sein Zicklein nur bald wieder auf seinem Hof ist. Wenn die Helden sich aufmachen, um die Spuren der Ziege zu suchen, werden sie feststellen, dass die Spuren des Tieres in Richtung der dichten Blätter des Dschungelgebiets führen, wo sie sich verlaufen. Irgendwann hören sie das angstvolle Meckern der Gesuchten. Die Sorge ob der Diebe ist zwar unberechtigt, hat das Tier doch nur seinen Pflock aus der Erde gezogen, allerdings sind hier im Dschungel drei Marasken auf den Leckerbissen aufmerksam geworden – und sie haben nicht vor, sich ihre Beute so einfach abnehmen zu lassen.

„Meine sechs Kinder sind fast so schnell gewachsen wie der Reis dieses Jahr!“



MU 12 **KL** 10 **IN** 12 **CH** 10 **FF** 11 **GE** 11 **KO** 14 **KK** 13 **SO** 3
LeP 31 **AuP** 29 **MR** 4 **INI** 9 **WS** 7
AT-Basis 7 **PA-Basis** 7 **FK-Basis** 7 **Ausweichen** 7
Fausthieb: **INI** 7+1W6 **AT** 8 **PA** 8 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 8+1W6 **AT** 8 **PA** 8 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Ringen: **INI** 9+1W6 **AT** 8 **PA** 7 **TP** speziell **DK** H
Messer: **INI** 7+1W6 **AT** 6 **PA** 5 **TP** 1W6 **DK** H
Sichel: **INI** 7+1W6 **AT** 7 **PA** 6 **TP** 1W6+2 **DK** H
Schleuder: **INI** 9+1W6 **FK** 12 **TP** 1W6+2
Kleidung: **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Fliege, Rind, Ziege

Vor- und Nachteile: Begabung für Ackerbau, Besonderer Besitz (Ziege), Hitzeresistenz, Immunität gegen Krankheiten (Flinker Difar), Richtungssinn, Zäher Hund / Aberglaube 5, Arroganz 5, Nachtblind, Neugier 5, Selbstgespräche, Streitsucht 6, Vorurteile (Nicht-Maraskaner) 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Maraskan), Ortskenntnis (Ackerland/Dorf), Sumpfkunde

Talente:

Kampf: Bogen +2, Diskus +2, Dolche +2, Hieb Waffen +3, Raufen +5, Ringen +4, Säbel 0, Schleuder +5, Speere +3, Wurfmesser 0, Wurf speere +1, Zweihandflegel +3, Zweihand-Hieb Waffen +4
Körper: Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Reiten +2, Schleichen 0, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Singen +1, Sinnschärfe +3, Tanzen +2, Zechen +3
Gesellschaft: Menschenkenntnis +3, Sich Verkleiden +1, Überreden +3
Natur: Fährtensuchen +4, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +4, Orientierung +6, Wettervorhersage +7, Wildnissleben +4

Wissen: Götter/Kulte +3, Pflanzenkunde +7, Philosophie +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +5, Tierkunde +5

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Tulamidya +6, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Abrichten +2, Ackerbau +10, Boote Fahren +2, Brauer +2, Fahrzeug Lenken +3, Fleischer +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Kochen +2, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Musizieren +2, Schneidern +2, Seefahrt +1, Stoffe Färben +1, Töpferei +1, Viehzucht +2

Kampfwerte: Bogen 9, Diskus 9, Dolche 8/8, Hieb Waffen 9/8, Raufen 9/10, Ringen 9/9, Säbel 7/7, Schleuder 12, Speere 10/7, Wurfmesser 7, Wurf speere 8, Zweihandflegel 10/7, Zweihand-Hieb Waffen 10/8

Ausrüstung: bäuerliche Kleidung, Messer, Schleuder, Sichel, Reissamen, Brotbeutel, Strohhut, Tuchbeutel, Wasserschlauch, Wolldecke, Stoffsäcklein mit drei Kreuzern

Erfahrener Reisbauer: MU 13, KL 10, IN 13, CH 10, FF 12, GE 13, KO 15, KK 14, SO 3, LeP 32, AuP 31, MR 5, INI 10, WS 8; Raufen +7, Schleuder +7, Orientierung +8, Wettervorhersage +8, Pflanzenkunde +8, Ackerbau +13

Veteranen-Reisbauer: MU 13, KL 11, IN 14, CH 11, FF 13, GE 13, KO 17, KK 15, SO 4, LeP 35, AuP 32, MR 5, INI 11, WS 9; Raufen +9, Schleuder +9, Orientierung +12, Wettervorhersage +12, Pflanzenkunde +14, Ackerbau +17



ur- und Gor- Priesterin

WIE MAN FARBE INS LEBEN BRINGT

Es dunkelte bereits, als Garasab das auf hölzernen Pfählen stehende Haus der Familie verließ, die sie um Hilfe gebeten hatte. Die drittälteste Tochter sollte in wenigen Tagen den Kreis schreiten, aber es hatte an einem Kittel gefehlt, der die Schönheit dieses Tages unterstrich. Ein amüsiertes Schmunzeln glitt über die Lippen der jungen Frau. *Schön ist eigentlich alles, was man mit Liebe betrachtet. Je mehr jemand die Welt liebt, desto schöner wird er sie finden.*

Das war der erste Gedanke gewesen, der ihr durch den Kopf gegangen war, als die alte Frau, die das Oberhaupt der Familie war, sie angesprochen hatte. Niemand hier hatte sich zugetraut, Muster auf das Kleidungsstück aufzubringen, die dem Anlass gerecht wurden. Aber eine Priesterin konnte das doch sicher bewerkstelligen.

Natürlich hatte Garasab der Zweisamkeit des jungen Paares nicht im Weg stehen wollen, aber die Verzierungen schlicht und einfach vorzunehmen – da hatte sie verneint.

*„Alle Menschen sind klug, Bruderschwester –
die einen vorher, die anderen nachher.“*

„Mit handwerklichem Wissen, Bruderschwester, verhält es sich wie mit dem Glück. Es wird mehr, wenn man es teilt“, hatte sie versichert und sodann darum gebeten, dass zweimal zwei Geschwister der Braut an der Färbung teilnehmen sollten. Es würde nicht immer eine Wanderpriesterin oder ein anderer Färbkundiger zugegen sein, um bunte Festverzierungen für die Großfamilie anzubringen – also sollten sie es lernen, denn es war ihr stets ein Gräuel gewesen, Fische zu verschenken, statt das Angeln zu lehren.

Sie hatten sich gemeinsam noch am Vortag in die Büsche der maraskanischen Heimat geschlagen, um die nötigen Ingredienzien zu sammeln: Beeren, Käfer, Baumrinde, färbende Pflanzen, Kalk – all die Dinge, die sich eigneten, eine Farbe anzumischen, die hell leuchten und lange halten sollte. Am Abend war sie der vollständigen Erschöpfung nahe gewesen – hatte es aber vermocht, die Bisse und Stiche zu versorgen, die bei einem solchen Ausflug vollkommen unvermeidlich waren.

Und am heutigen Tag war es soweit gewesen: Im Pfahldörfchen am Rande des Dschungels hatte die kleine Gruppe von erstmaligen Färbern den Vormittag damit verbracht, die Farben anzurühren und aus Knollen mit festem Fruchtfleisch verschiedenste Stempel zu schnitzen. Garasab wusste, dass diese Formen nicht lange halten würden – aber lange genug, um das Werk zu vollenden. Gegen Mittag war der Kittel unter großem Getöse über den Trampelpfad, der die Hauptstraße durch das Dörfchen





bildete, zu dem Haus getragen worden, vor dem die Farbe wartete. Die Priesterin hatte die Prozession etwa auf der Hälfte der Strecke unwirsch unterbrechen müssen, als ihr ein Prickeln im Nacken Gefahr für das Kleidungsstück verriet – eilig hatte sie es an sich gerissen und auf diese Weise geistesgegenwärtig verhindern können, dass die Hinterlassenschaften eines vorbeifliegenden Vogels die Schönheit des Tages in Gefahr brachten. Der morgige Tag – der Tag des Kreisschreitens – würde ungestört seine ganze Schönheit entfalten können und sich in die vollkommene Schöpfung Rurs einfügen.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Anarijd, Garasab, Tsaryscha, Viderajida, Wagurasab
Männliche Namen: Alrech, Chakijian, Dschindziber, Erolan, Maurech

„Bruderschwester, es gibt Menschen, die meinen, dass alles vernünftig wäre, was man mit ernstem Gesicht tut.“

KONFLIKTVERHALTEN

Die Priesterin von Rur und Gror versucht, einen Konflikt mit weisen und beruhigenden Worten beizulegen, noch ehe er eskaliert. Ihr Rückhalt in der Bevölkerung sorgt dafür, dass sie ohnehin nicht häufig in brenzlige Situationen mit feindlich gesinnten Menschen gerät. Notfalls, auch bei einem Tierangriff, kann sie sich leidlich mit Diskus und Knüppel zur Wehr setzen. Sie hat bei größerer Gefahr keine Angst und Flucht ist für sie selten das Mittel der Wahl, denn sie ist überzeugt vom Gedanken der Wiedergeburt.



MU 13 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 12 **FF** 12 **GE** 9 **KO** 12 **KK** 9 **SO** 8
LeP 27 **AuP** 29 **MR** 6 **INI** 10 **WS** 6
AT-Basis 6 **PA-Basis** 7 **FK-Basis** 7 **Ausweichen** 7
Fausthieb: **INI** 8+1W6 **AT** 7 **PA** 6 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 9+1W6 **AT** 7 **PA** 6 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringen: **INI** 10+1W6 **AT** 6 **PA** 6 **TP** speziell **DK** H
Dolch: **INI** 10+1W6 **AT** 7 **PA** 6 **TP** 1W6+1 **DK** H
Knüppel: **INI** 10+1W6 **AT** 9 **PA** 7 **TP** 1W6+1 **DK** N
Diskus: **INI** 10+1W6 **FK** 12 **TP** 1W6+3
Priestertracht: **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Ameise, Fischotter, Harnischträger

Vor- und Nachteile: Ausdauernd (2), Gefahreninstinkt (3), Richtungssinn / Arroganz 7, Einbildungen, Kälteempfindlichkeit, Neugier 7, Randgruppe, Selbstgespräche, Verpflichtungen (Rur-und-Gror-Kirche), Vorurteile (Nicht-Maraskaner) 8

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Maraskan), Meister der Improvisation

Talente:

Kampf: Diskus +5, Dolche +1, Hieb Waffen +5, Raufen +3, Ringen +2, Säbel 0, Speere +1, Stäbe +3, Wurfmesser 0, Wurf speere +1
Körper: Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +4, Singen 0, Sinnenschärfe +6, Tanzen 0, Zehen +1
Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +7, Menschenkenntnis +8, Sich Verkleiden +3, Überreden +5, Überzeugen +7
Natur: Fährtensuchen +3, Fischen/Angeln +3, Orientierung +5, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +5
Wissen: Geographie +4, Geschichtswissen +5, Götter/Kulte +7, Pflanzenkunde +7, Philosophie +8, Rechnen +6, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +6, Schätzen +3, Sternenkunde +4, Tierkunde +7

Sprachen: Muttersprache: Tulamida +17, Sprachen Kennen: Garethi +13, Ruuz +4, Urtulamida +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +8, Tulamida +6, Urtulamida +4

Handwerk: Ackerbau +4, Boote Fahren +2, Drucker +2, Heilkunde Gift +9, Heilkunde Krankheiten +5, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +6, Holzbearbeitung +5, Kochen +2, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +5, Schneidern +2, Seefahrt +1, Stoffe Färben +5

Kampfwerte: Diskus 12, Dolche 7/7, Hieb Waffen 9/9, Raufen 8/8, Ringen 7/8, Säbel 6/7, Speere 7/7, Stäbe 8/8, Wurfmesser 7, Wurf speere 8

Ausrüstung: Amtstracht, einfache Kleidung, Knüppel, Dolch, Diskus, Werkzeug für Handwerk, Gürteltasche aus Hartleder, Schreibzeug, Pergament, Salbe gegen Mücken, Geldkatze mit 64 Silberstücken, weitere Ausrüstung für 8 Dukaten

Erfahrene Rur-und-Gror-Priesterin: MU 14, KL 16, IN 16, CH 14, FF 12, GE 10, KO 13, KK 10, SO 8, LeP 28, AuP 31, MR 7, INI 11, WS 7; Lehren +12, Menschenkenntnis +10, Überzeugen +8, Geschichtswissen +7, Götter/Kulte +8, Pflanzenkunde +9, Philosophie +10, Tierkunde +8

Veteranen-Rur-und-Gror-Priesterin: MU 15, KL 17, IN 17, CH 15, FF 13, GE 11, KO 13, KK 11, SO 9, LeP 29, AuP 32, MR 7, INI 12, WS 7; Lehren +16, Menschenkenntnis +14, Überzeugen +12, Geschichtswissen +11, Götter/Kulte +12, Pflanzenkunde +13, Philosophie +15, Tierkunde +12



DARSTELLUNG DER RUR- UND GROR-PRIESTERIN

BEGEGNUNGEN

Die Priesterin ist ein Wanderer, ihre Schritte lenken sie nicht nur in die heimischen Tempel ihrer zwei Gottheiten und auf große Plätze, wo sie philosophische Glaubensreden hält oder die heiligen Schriften zitiert, sondern überall dorthin, wo der Zufall sie hinführt. Sie ist überall auf Maraskan anzutreffen, seltener auch in den Städten der maraskanischen Exilanten auf dem Festland.

LEBENSUNTERHALT

Versorgt werden die genügsamen Priester durch die Einkünfte und Erträge des Tempels oder durch die Gaben der Gläubigen, welche durch ihre Verehrung nicht mit Spenden geizen. Durch den hohen Grad an Wissen ist auch die medizinische Versorgung tempelintern kein Problem. Gerade die Wanderpriester sind für ihre reisende Tätigkeit weitreichend ausgebildet und vielfältig geschult, um unterwegs auch Gefahrensituationen oder Engpässe jedweder Art vermeiden zu können, sodass sie auch von dem Leben können, was der Dschungel ihnen bietet.

VARIANTEN

Ob als *Philosophin*, *Lehrerin*, *Beraterin* eines Potentaten oder *Dorfvorsteherin* – die weltgewandten und weitgestreuten Talente der weisen Priesterin, und die Tatsache, dass sie keinerlei Liturgien ihr eigen nennt, machen ihre Werte zur hervorragenden Grundlage völlig anderer, nicht religiöser Varianten.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Als die Helden in ein Dorf nahe der maraskanischen Ostküste gelangen, eilen ihnen wild plappernde Bewohner entgegen. Sie überschütten die Helden vielstimmig mit dem Kladj, dass *Dschindziber von Sinoda* – ein Wanderpriester – mit ihnen zu sprechen wünscht. Hat die Gruppe diesen Wunsch erst einmal aus dem Gerede der Inselbewohner extrahiert, so stellt sich heraus, dass der

DIENTE

Rur-und-Gror-Priester leben dafür, die Überzeugungen und Lehren der Zwillingsgötter zu verkünden und Wissen sowie Fertigkeiten zu verbreiten oder geistige Unterstützung anzubieten, und nicht dafür, materielle Reichtümer anzuhäufen.

Dienst	Preis
Einsicht in die Tempelbibliothek	1 S – 5 D
Informationen	gratis – 1 D
Philosophischer Rat	gratis – 1 D
Predigten	gratis
Religiöser Disput	gratis
Übersetzungen	5 H – 1 D
Unterweisung in der Glaubenslehre	gratis
Unterweisung in einem Talent	gratis – 1 D
Wundversorgung	gratis – 1 D

WEISHEITEN

- ☞ Du musst lange suchen, bis du soviel Schönheit findest, wie um dich herum schon ist, Bruderschwestern.
- ☞ Wenn du dich zu viel sorgst, ziehst du die Wolken von morgen über die Sonne von heute.
- ☞ Die Moral ist immer die Zuflucht der Leute, welche die Schönheit nicht begreifen.
- ☞ Wer Freude genießen will, muss sie teilen. Das Glück wurde als Zwilling geboren.
- ☞ Wir leben nur, um Schönheit zu entdecken. Alles andere ist eine Art des Wartens.
- ☞ Ein dummer Mann prahlt mit seiner Frau, ein kluger mit seinen Kindern.
- ☞ Auch ein wenig wohlgestalteter Affe kann einen schönen Sprung schaffen.
- ☞ Ein Bruder und eine Schwester, nichts Schöneres kennt die Welt. Kein Band im Leben hält fester, wenn einer zum anderen hält, und die Gläubigen sind untereinander Bruderschwestern.

„Hüte dich vor dem Imposanten, Bruderschwestern. Von der Länge des Stiels kann man nicht auf die Schönheit der Blüte schließen.“

Priester erst am nächsten Morgen zurück erwartet wird, sodass die Helden vor Ort übernachten müssen. Zwar wird die Gastfreundschaft in Maraskan hochgehalten, sodass es im Grunde nicht schwer ist, bei einer Familie unterzukommen, aber dennoch kann es zu Schwierigkeiten kommen, wenn die Helden eine ungerade Zahl darstellen. Außerdem ist es in Maraskan üblich, dass der Gast als (arbeitender) Teil der Familie verstanden wird. Als Dschindziber am nächsten Morgen eintrifft, erklärt er den Helden, warum er Hilfe braucht: Schon seit Tagen finden sich immer wieder die vereinzelt Leichen von Arbeitern, die dem Priester beim Bau eines neuen Tempels helfen. Ihre Kehlen sind aufgeschlitzt und auf ihren Stirnen ist die Zahl „1“ eingeritzt. Sollten die Helden Nachforschungen betreiben, werden sie auf die Spur einer Sekte stoßen, die sich selbst als neue Zaboroniten betrachtet. Durch ihre Hand sterben Arbeiter, die sich dafür aussprechen, nur eine Tür, einen Stützbalken, einen Nagel und so weiter zu verwenden. Oder solche, die sich für eine Mittagspause einzeln zurückziehen.

Boran ist und war immer hart umkämpft. Gerade für gläubige Maraskaner ist die Stadt von größter Bedeutung – wird sie doch der Punkt des Weltendiskus' sein, den Gror zuerst erblickt. Viele große Persönlichkeiten des alten Maraskan lebten, wirkten und starben in Boran, weswegen sie im Buch der Anwesenden, wie auch im Buch der Abwesenden mit ihrer jeweiligen Lebenszeit vermerkt sind. Nach der Eroberung Borans durch die Horden Borbarads, sowie die Rückeroberung der Stadt und ihrer Eingliederung in das Shikanydad von Sinoda ist die Tempelbibliothek verwüstet. In Sinoda werden die Helden daher von einem Priester des Zwillingsglaubens gebeten, die zwei Bücher in Sicherheit zu bringen. Das allerdings braucht jemanden, der weiß, wie diese aussehen. Der verbleibende Teil der letzten Hochgeschwister bietet sich an die Helden zu begleiten und mit ihnen gemeinsam nach den verschollenen Büchern zu suchen.



äbeltänzerin

WIE SEIDENHAUCH

„Das kann nicht Euer Ernst sein!“

Die Stimme des Mannes klang hohl aus dem Helm. Die schwere Rüstung klapperte, als er den Arm hob und vorwurfsvoll auf Omira zeigte. Die achtete nicht weiter darauf, sondern schloss die Augen und atmete tief durch. Der sanfte Wind an diesem kühlen Tag strich über ihre nackte Haut, und sie spürte das Prickeln der Vorfreude.

„Dieses ... Kind soll Euch in einer Ehrensache vertreten? Und wo ist ihre Rüstung? Sie ist fast nackt!“

Nun öffnete Omira den Schleier, reichte ihn Barnhelm und sagte ruhig: „Ich brauche keine Platten, die mich einengen.“

*„Warum wir keine Rüstungen tragen?
Unser Glaube schützt uns mehr als jedes
Kettenhemd.“*

„Die erschlage ich doch aus Versehen“, beschwerte sich der Mittelreicher und schüttelte den Kopf. „Gegen die kämpfe ich nicht.“

„Ihr wart so freundlich, mir ob meiner Verletzung freizustellen, Euch einen Stellvertreter zu schicken“, sagte Barnhelm und wickelte sich den Schleier um die Hand. „Ich wähle Omira. Aber wenn ihr Angst habt, gegen eine nackte junge Dame zu kämpfen ...“

„Ich habe nur Angst davor, dass man mir nachher den Prozess macht“, sagte der Ritter trotzig.

„Ich trete aus freiem Willen gegen Euch an, und egal was geschieht, niemand soll Euch dafür verantwortlich halten. Wenn ich verletzt werde, dann nur, weil mein Glaube zu schwach oder meine Beine zu langsam sind.“ Omira hob die schlanke Klinge ihres Säbels vors Gesicht. „Seid Ihr bereit?“

Der Ritter grollte in seinen Helm, wuchtete aber den Anderthalbhänder in die Luft und nickte.

Omira lauschte auf ihren Herzschlag, auf das Knattern der Fahnen im Wind, auf das unregelmäßige Schnauben der Pferde und fand ihren Rhythmus. Sie sah, wie der Ritter den ersten Tanzschritt vorbereitete, wie er sein Gewicht auf den vorderen Fuß legte. Sie antwortete mit zwei schnellen Sprüngen, drehte sich an seiner heruntersausenden Klinge vorbei und kam nah an ihn heran. Während er das Schwert ächzend wieder hob, schob sie ihren Säbel zwischen Visier und Helm nach oben und drehte die Klinge. Die Niete, mit der das Visier gehalten wurde, sprang mit einem Klirren ab und der Metallbügel sackte nach unten.

Der Ritter riss das Schwert zur Seite. Omira sprang in die Luft, stützte sich in einem einhändigen Rad hinter der passierten Klinge ab und kam wieder auf die Füße. Sie trat mit aller Wucht gegen den Arm des Ritters und zwang ihn zu einer Pirouette. Während er schräg nach hinten taumelte, folgte sie ihm, duckte sich unter dem nächsten Hieb parallel zum Boden hindurch, und stach im Aufste-

hen durch die Lücke über dem hängenden Visier. Der Ritter schrie auf, eher Wut als Schmerz, und als Omira die Waffe zurückzog, glänzte es Rot an der Spitze.

„Erstes Blut!“, verkündete Barnhelm laut. „Damit sollte die Angelegenheit erledigt sein?“

Omira hoffte, dass der Ritter in seiner Wut die Ehre vergaß und sie weiter mit ihm tanzen konnte. Gern hätte sie ihn den Tanz der sieben metallenen Schleier aufführen lassen. Aber der Ritter senkte das Schwert, rang sich eine knappe Verbeugung ab, und stürmte davon.

Danke, Rahja und Rondra, für euren Segen und diese Freude, dachte Omira und nahm von Barnhelm ihren Schleier entgegen.

„Es ist immer wieder eine Freude, dir zuzusehen, Mädchen!“, lobte ihr Freund, und sie nahm das Lob demütig entgegen. Sie hatte noch viel zu lernen, aber wenn jede Lehrstunde Spaß machte, war das Leben eine durchgehende, rahjagefällige Freude.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Djamilla, Kaschana, Nirshan, Omira, Zulaminai

Männliche Namen: Aytan, Fezaf, Mhadul, Rechan, Sahul

KONFLIKTVERHALTEN

Säbeltänzer versuchen ihre Gegner spielerisch, allerdings auch möglichst schnell zu besiegen, da sie selbst ungerüstet sind und jede Gelegenheit ergreifen müssen, die sich ihnen bietet. Gegen die meisten Gegner setzen sie einen *Ausfall* ein. Sind sie überlegen, werden sie mit *Finten* angreifen und versuchen, den gegnerischen Angriffen *auszuweichen* anstatt sie zu parieren.

DIENTE

Säbeltänzer sind ihrem Orden, der Rahjakirche und der Göttin selbst verpflichtet. Sie stellen sich nicht in die Dienste anderer Mächte, außer, wenn sie es als notwendig erachten. Bezahlungen für ihre Dienste nehmen sie in der Regel nicht an, sondern bitten um Spenden für ihre Klöster und die örtlichen Rahjatempel.

Dienst	Preis
Begleiter bei Pilgerreise	3 S – 5 D
Schminken mit Farbe	gratis
Tanz- und Bewegungsübungen	1 S – 8 S
Tätowierung anfertigen	5 S – 10 D
Übungskampf	1 D – 20 D



In Situationen, in der man mit dem Körper statt mit Waffen kämpft, nutzen die Säbeltänzer Griffe und andere Fähigkeiten ihres Kampfstils der *Unauer Schule*.

Säbeltänzer ergeben sich nur, wenn sie einen Sinn darin sehen. Andererseits werfen sie ihr Leben niemals ohne Grund weg.

„Es ist nicht der Kampf nach dem wir uns sehnen, sondern das Spiel der Klingen.“

DARSTELLUNG DER SÄBELTÄNZERIN

BEGEGNUNGEN

Die Säbeltänzer leben vor allem in den Klöstern ihres Ordens in Aranien und Mhanadistan. Von dort aus beschützen sie die Dörfer der näheren Umgebung und nehmen es mit Ferkinas und anderen Bedrohungen auf. Doch auch als Wächterin eines Rahjatemfels kann man einer Säbeltänzerin begegnen. Gerade in den letzten Jahren sind viele Ordensmitglieder in ganz Aventurien unterwegs, da die Ordensvorsteherin die Säbeltänzer dazu ermutigt hat, die Welt außerhalb der Klostermauern besser kennen zu lernen.

LEBENSUNTERHALT

Die Säbeltänzer versorgen sich in ihren Klöstern selbst bzw. sie bekommen genug durch die Spenden der umliegenden Dörfer, um sich keine Sorgen machen zu müssen.

Auf Reisen nimmt eine Säbeltänzerin nicht mehr mit als das, was sie am Leibe trägt (was nicht sonderlich viel ist) und was sie für ihre Aufgabe braucht: ein wenig Proviant, ihre Waffen und einige klerikale Utensilien wie den Rahja-Ring, den alle Ordensmitglieder tragen.

VARIANTEN

Außer den Säbeltänzern gibt es noch andere tulamidische und südaventurischen Kulte, die sich Rahja, der Ekstase und dem Rausch verschrieben haben. Unter Umständen müssen Sie nur die Kampfwerte absenken, können aber ansonsten die Werte ohne große Abänderung übernehmen. Gerade auch die *Kultisten des Feuers des Klosters Tarfel'Hazaqur Mor (Erste Sonne 176)* passen in dieses Profil.



DER SÄBELTÄNZERORDEN

Die Säbeltänzer gehören einem uralten tulamidischen Orden an. Ihre Klöster stehen in Aranien und Mhanadistan und sie dienen dort Rahja auf sehr ertümliche Weise. Oft werden sie auch als Tempelwachen eingesetzt oder begleiten Pilger zu den Klöstern. Säbeltänzer tragen nur wenig am Leib, meist einige dünne rote Schleier und rahjagefällige Körperbemalung. Einen Kampf betrachten sie als einen Tanz, den sie zu Ehren der Göttin aufführen.

Mehr zu den Säbeltänzern siehe **Gemeinsame Pfade 153**.

Besonderheiten: Nur die höheren Ränge des Ordens sind von Rahjageweihten belegt, die einfachen Mitglieder sind Akoluthen oder Laien.

Wichtige Ordensniederlassungen: Krak al'Shaya (Erkenstein), Dair al'Sulef (Yaspilil), Krak al'Tabot (Shobilla)





ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die junge Säbeltänzerin *Djamilla* ist dem Rat ihrer Ordensoberen gefolgt und hat beschlossen, die Welt jenseits der Klostermauern zu erkunden, um zu lernen. Ihr Weg führte sie durch Gorien, wo sie mit der Kultur der Novadis zusammenstieß. Gleich in der ersten Ortschaft, in der ein Großteil der Bevölkerung dem Eingott anhängt, geriet sie in Schwierigkeiten wegen ihrer Kleidung und ihres Verhaltens. Dies ging so weit, dass die Garde des örtlichen Herrschers sie verhaften will. Die Helden, die ebenfalls gerade in der Ortschaft weilen, haben den Ärger mitbekommen und sehen auch die vier Gardisten, die die Säbeltänzerin festnehmen wollen. *Djamilla* wird sich wehren, da sie auch nicht verstehen kann, warum es denn nun so schlimm ist, jemanden, der ihr verraten hat wo das nächste Gasthaus ist zu küssen, oder warum kleine Predigten

zu Ehren Rahjas hier nicht erwünscht sind. Die Helden können ihr beistehen und so eine Freundin gewinnen.

In einem entlegenen aranischen Rahjakloster dringt eine Horde von Ferkinas ein, brandschatzt, tötet einige Geweihte und Säbeltänzer und stiehlt eine besonders alte Ausgabe des Rahjasutras. Die Säbeltänzerin *Kaschana* wird mit einigen weiteren Mitgliedern ihres Ordens hinter den Schurken hergeschickt, um das Buch wieder zurückzubringen und die Ferkinas ihrer gerechten Strafe zuzuführen. Die Räuber nächtigen unterdessen in der gleichen Karawanseerei wie die Helden, freunden sich sogar ein wenig mit ihnen beim Zechen an. In der Nacht greifen die Säbeltänzer an und die Helden werden im ersten Augenblick die halbnackten Kämpfer für Räuber halten, denn Erklärungen geben die zorngefüllten und in einem Kampfrausch gefallenen Säbeltänzer zunächst nicht ab.

„Der Tanz und der Kampf haben viel gemeinsam.“



MU 14 KL 10 IN 14 CH 12 FF 11 GE 14 KO 13 KK 12 SO 6
LeP 29 AuP 33 MR 3 INI 11 WS 7
AT-Basis 8 PA-Basis 8 FK-Basis 7 Ausweichen 11*
Fausthieb: INI 9+IW6 AT 8 PA 6 TP(A) IW6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 10+IW6 AT 8 PA 6 TP(A) IW6 DK H
Ringen: INI 11+IW6 AT 13 PA 12 TP speziell DK H**
Dolch: INI 11+IW6 AT 10 PA 8 TP IW6+1 DK H
Amazonensäbel: INI 12+IW6 AT 15 PA 11 TP IW6+4 DK N
Tücher oder nackt: RS 0 BE 0

*) Wegen Ausweichen I von 8 auf 11 gesteigert.

) Raufen-AT und Raufen PA durch *Unauer Schule-Stil* verbessert (Wds 90**)

Seelentier: Aranierkatze, Elburischer Liebespau, Shadif

Vor- und Nachteile: Kampfrausch, Schnelle Heilung II / Moralkodex (Rahjakirche), Neugier 6, Raumangst 6, Speisegebote (Vegetarismus), Verpflichtungen (Orden der Säbeltänzer), Weltfremd 9

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen I, Finte, Kulturkunde (Tulamidenlande), Waffenloser Kampfstil: Unauer Schule

Talente:

Kampf: Bogen +1, Dolche +3, Hieb Waffen 0, Raufen +1, Ringen +10, Säbel +10, Speere +2, Wurfmesser 0

Körper: Akrobatik +5, Athletik +7, Klettern +1, Körperbeherrschung +6, Reiten +3, Schleichen +4, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken 0, Singen +2, Sinnenschärfe +3, Tanzen +10, Zechen 0

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +2

Natur: Fährtensuchen +2, Fesseln/Entfesseln +4, Orientierung +2, Witterungsvorhersage +2, Wildnisleben +3

Wissen: Brett-/Kartenspiel +4, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +6, Rechnen +2, Sagen/Legenden +7

Sprachen: Muttersprache: Tulamidya +8, Sprachen Kennen: Garethi +4, Lesen/Schreiben: Tulamidya +4

Handwerk: Ackerbau +2, Hauswirtschaft +2, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +2, Musizieren +3, Schneidern 0, Tätowieren +5, Viehzucht +2

Kampfwerte: Bogen 8, Dolche 10/9, Hieb Waffen 8/8, Raufen 9/8, Ringen 13/13, Säbel 15/11, Speere 9/9, Wurfmesser 7

Ausrüstung: leichtes Gewand, Reitersäbel, Dolch, Rahjaring, Körperfarben, eine getrocknete Rosenblüte, ein Rahjasutra (Reiseausgabe), Weinschlauch, Geldbeutel mit 36 Silbertalern

Erfahrene Säbeltänzerin: MU 14, KL 10, IN 15, CH 12, FF 11, GE 16, KO 14, KK 13, SO 6, LeP 32, AuP 35, MR 4, INI 16, WS 7; SF Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Kampfrelexe; Säbel +14, Selbstbeherrschung +9, Tanzen +13

Veteranen-Säbeltänzerin: MU 15, KL 10, IN 16, CH 13, FF 11, GE 17, KO 15, KK 13, SO 7, LeP 34, AuP 37, MR 6, INI 17, WS 7; SF Aufmerksamkeit, Ausweichen II und III, Kampfrelexe; Säbel +16, Selbstbeherrschung +12, Tanzen +16



Schauspielerin

UND ABGANG

„Spar dir das Drama für die Vorstellung“, blaffte Festo zurück und machte eine obszöne Geste.

Silvana wirbelte zu Julio, dem *Director*, herum und wies anklagend auf ihren Kollegen. „Wie soll ich mit sowas eine glaubhafte Liebeszene spielen?“

„Ich dachte, du wärest eine Schauspielerin, Vana. Aber das dachtest du wohl auch bloß“, antwortete Festo an seiner Stelle.

„Ich habe im kleinen Finger mehr Talent als du im ganzen Körper. Und im Gegensatz zu dir kenne ich meinen Text nicht erst in der letzten Vorstellung!“ Silvana baute sich vor dem stattlichen Festo auf.

„Mich liebt das Publikum. Dich erträgt es, um mich zu sehen.“ Festo wischte sich das schwarze Haar aus der Stirn.

Silvana trat noch näher, bis ihre Nasenspitzen sich fast berührten, und zischte: „Der einzige, der dich liebt, ist Julio. Und zwar auf ganz handfeste Art und Weise. Das weiß die ganze Stadt.“

Festo lachte ihr ins Gesicht. „Ach Püppchen, nur weil du eine verknocherte Kostverächterin bist, musst du anderen nicht den Spaß verderben. Vielleicht ist das dein Problem, du musst mal wieder richtig durch...“

„Kinder, bitte!“, rief Julio. „*Concentracion!*“ Er stand von dem einsamen Stuhl auf, den man ihm in den Bereich direkt vor der Bühne gestellt hatte, in dem die Armen sich Stehplätze für kleines Geld kauften. Ächzend schob er seinen alten, gichtigen Leib auf die Bühne, und die flackernden Laternen ließen seine gelbstichige Haut wie verdorbenen Honig erscheinen. Silvana erschauerte bei dem Gedanken, dass Festo sich seine Bühnenzeit mit Diensten an diesem Leib verdiente.

„Hela-Horas? Ich dachte, ich könnte die Vallusa spielen ...“

„Die Premiere ist in vier Tagen. Da müssen wir uns zusammenreißen“, flehte Julio.

„Ganz recht!“, gab Silvana spitz zurück. „Da wird es doch wohl Zeit, dass dieser *Cretino* seinen Text lernt.“

Julio schloss die knotigen Finger um Silvanas Arm und zog sie beiseite. „Vana, *favorita*, ich weiß, er ist kein Diego de Asperanza, aber er ist der hübscheste Schauspieler, den wir im Moment haben. Das Publikum will mit ihm schmachten und leiden. Wen soll ich denn nehmen? Jaqomo? Oder gar Gormann? Einem Nordländer nimmt man wohl kaum den leidenden Edelmann ab.“

Silvana atmete tief durch. Dann fiel ihr etwas anderes auf: „Warte! Hast du mich etwa nicht nur wegen meines Aussehens besetzt?“

Julio schnalzte mit der Zunge. „Nein, du bist die Beste, die ich habe.“





Silvana blickte sich zu Festo um, aber der winkte nur ab. Dann verging ihr das Lächeln. „Heißt dass, ich bin hässlich? Oder ich bin schlecht, aber du hast keine Bessere?“

Erneut schnalzte Julio mit der Zunge. „Von vorne bitte!“

Silvana ballte die Fäuste. Aber sie war Schauspielerin, und im Gegensatz zu Festo eine, die ihr Handwerk verstand. Also stellte sie sich auf und gab Festo erneut sein Stichwort: „Aber ach, wo denn, wenn nicht in meinem Herzen, sollst du wohnen?“

Festo startete sie an wie ein gackernder Hahn. „Äh ...“

Irgendwann bringe ich ihn um!

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Bonaventa Berylli, Fiorella Saravora, Madresca Korvalli, Silvana Soranzo, Travietta Valpalda

Männliche Namen: Bonnaro Botta, Festo di Ferelli, Raffetti Trequona, Sarastro Carvani, Valerian Zoppino

*„Der Horas selbst wird dem Theater einen Besuch abstatten?
Bei Hesinde, wir müssen spielen, wie wir noch nie gespielt
haben! Das ist meine ... äh, unsere Chance.“*

KONFLIKTVERHALTEN

Schauspielerinnen sind keine Kämpfer, aber dennoch nicht vollkommen schutzlos. In vielen ihrer Rollen spielen sie bewaffnete Schurken und Heldinnen, sodass ihnen das Fechten nicht vollkommen fremd ist. Zwar geht es in ihren Rollen nicht wirklich um Leben oder Tod, aber sie kann sich durch ihre Übungen ihrer Haut erwehren. Dennoch wird die Schauspielerin nur ungerne ein tragisches Ende im Kampf finden (sondern lieber auf der Bühne), sodass sie spätestens nach *einer regeltechnischen Wunde*, oder dem Verlust von mehr als 10 Lebenspunkten ein Duell abbrechen wird und entweder flieht oder aufgibt.



MU 13 KL 12 IN 14 CH 14 FF 12 GE 13 KO 11 KK 11 SO 7

LeP 27 AuP 29 MR 3 INI 11 WS 6

AT-Basis 7 PA-Basis 8 FK-Basis 7 Ausweichen 8

Fausthieb: INI 9+1W6 AT 8 PA 6 TP(A) 1W6 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 10+1W6 AT 8 PA 6 TP(A) 1W6 DK H

Ringen: INI 11+1W6 AT 7 PA 6 TP speziell DK H

Dolch: INI 11+1W6 AT 9 PA 9 TP 1W6+1 DK H

Florett: INI 14+1W6 AT 12 PA 8 TP 1W6+3 DK N

Kleidung: RS 0 BE 0

Seelentier: Pfau, Katze, Schmetterling

Vor- und Nachteile: Glück im Spiel, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang / Angst vor Spinnen 7, Eitelkeit 8, Neugier 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Horasreich)

Talente:

Kampf: Armbrust +2, Dolche +4, Fechtwaffen +5, Hiebaffen 0, Infanteriewaffen +1, Raufen +2, Ringen +1, Säbel 0, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Klettern +1, Körperbeherrschung +4, Reiten +3, Schleichen +2, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Singen +5, Sinnenschärfe +4, Tanzen +4, Zechen +2

Gesellschaft: Betören +6, Etikette +8, Gassenwissen +4, Lehren +1, Menschenkenntnis +9, Schauspielerei +10, Sich Verkleiden +8, Überreden +7, Überzeugen +1

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Brett-/Kartenspiel +2, Geographie +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Heraldik +1, Mechanik +1, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Schätzen +2

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Bosparano +8, Tulamida +5, Zyklopäisch +6, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +8

Handwerk: Boote Fahren +1, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0, Seefahrt +1

Kampfwerte: Armbrust 2, Dolche 9/10, Fechtwaffen 11/9, Hiebaffen 7/8, Infanteriewaffen 8/8, Raufen 9/8, Ringen 8/8, Säbel 7/8, Wurfmesser 7

Ausrüstung: teure Kleidung, einfache Kleidung, Florett, verzierter Dolch, Schreibzeug, kleinere Requisiten, Theaterkleidung, Schminke, Geldbeutel mit 49 Silbertalern

Erfahrene Schauspielerin: MU 14, KL 13, IN 15, CH 16, FF 12, GE 13, KO 11, KK 11, SO 8, LeP 29, AuP 30, MR 5, INI 11, WS 6; SF: Finte; Fechtwaffen +8. Selbstbeherrschung +5, Singen +8, Sinnenschärfe +7, Tanzen +8, Betören +11, Etikette +13, Gassenwissen +7, Menschenkenntnis +14, Schauspielerei +14, Sich Verkleiden +12, Überreden +11

Veteranen-Schauspielerin: MU 15, KL 13, IN 17, CH 18, FF 12, GE 14, KO 11, KK 11, SO 9, LeP 31, AuP 33, MR 7, INI 12, WS 6; SF: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Fechtwaffen +11. Selbstbeherrschung +8, Singen +11, Sinnenschärfe +11, Tanzen +11, Betören +16, Etikette +16, Gassenwissen +11, Menschenkenntnis +17, Schauspielerei +18, Sich Verkleiden +16, Überreden +15



DARSTELLUNG DER SCHAUSPIELERIN

BEGEGNUNGEN

Die Bühnen Aventuriens sind die Heimat der Schauspielerin. Helden werden am ehesten mit ihr in den großen Städten des Horasreiches zu tun haben – und auch dort in erster Linie im Theater oder der Oper. Man kann sie jedoch auch auf Festen, in einer Loge oder bei anderen Künstlern antreffen. Je prominenter die Schauspielerin ist, desto schwieriger ist es, ein Treffen mit ihr zu vereinbaren, es sei denn, man besitzt Geld und Einfluss. Oft wird sie sogar von einem Leibwächter beschützt oder sie lebt in der Nähe ihres Gönners, der auch ein Auge auf etwaige Besucher „seiner Favoritin“ hat.

LEBENSUNTERHALT

Ob eine Schauspielerin im Horasreich erfolgreich ist oder nicht, hängt von ihrem Charisma, ihrem Schauspieltalent, aber auch von dem notwendigen Quäntchen Glück ab. Nur die wenigsten Bühnen Aventuriens können überleben, wenn sie nicht von einem Mäzen unterstützt werden – und genauso sieht es mit der Schauspielerin aus. Sofern sie einen Gönner an ihrer Seite weiß, geht es ihr finanziell gut, doch ohne ihn ist die Schauspielerei selten lukrativ.

VARIANTEN

Mit ein klein wenig Anpassung können Sie die Schauspielerin auch zu einer *Hofmusikantin* oder *Bardin* umformen. Im Grunde müssen Sie dabei nur den Schwerpunkt von Schauspiel auf andere musische Talente umverteilen: Ziehen Sie Punkte von *Schauspielerei* und *Überreden* ab und fügen sie Talente wie *Musizieren* dazu und steigern *Singen*. Ebenso ist es möglich, jede andere Art von Hofkünstlern darzustellen.

DIENTE

Eine Schauspielerin kennt viele Menschen und kann für die Helden Kontakt zu Patriziern und dem Adel herstellen. Außerdem kann sie ihre Schauspielkünste einsetzen, um wie eine andere Person zu erscheinen oder die Helden so verkleiden, dass sie niemand mehr erkennt.

Dienst	Preis
Informationen	5 S – 20 D
Kontakte in die gehobene Gesellschaft	10 D – 30 D
Private Vorstellung	10 D – 100 D
Schauspielkünste einsetzen	5 D – 30 D
Schminken	3 S – 8 S
	+ Kosten der Schminke

BEKANNTE BÜHNENSTÜCKE

Der Almgreve, Der Feenkönig von Hylailos, Der Grangorer Fernhändler, Der Kalif von Unau, Der Tulamidenkrieg 760 bis 763 BF, Die rahjagefällige Zähmung, Hela-Horas, Fran-Horas, Hexenmond, König Elberichs Glück und Ende, Raul der Große, Tochter des Yaquir, Zulhamid und Zulhamin

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die junge Kusliker Schauspielerin *Madresca Korvalli* möchte sich auf ihre neue Rolle als Abenteurerin vorbereiten. Da sie sich bei neuen Rollen gerne einstudiert, hat sie sich entschlossen, eine echte Heldengruppe aufzusuchen, um einige Tage mit ihnen verbringen zu können, um sie zu beobachten. Als die Helden aber plötzlich in ein echtes Abenteuer verstrickt werden, versucht Madresca ihnen mit ihrem Können zu helfen – schließlich geht es um die Ermordung des Schneiders *Bosper Garnklein*, eines guten Freundes der Schauspielerin.

Hinter dem feigen Mord steckt eine südländische Erpresserbande, die mit alananischer Seide handelt und bei der Bosper große Schulden angehäuft hat. Deren Anführer Halsico wollte an dem Schneidermeister ein Exempel statuieren und hat ihn erschlagen lassen und Mund und Augen zugenäht.

„Eine gute Schauspielerin zeichnet Vielseitigkeit aus. Ich will nicht nur tapfere Heldinnen spielen, sondern auch grausame Schurkinnen.“

Eine Mordserie erschüttert Vinsalt. Die Opfer waren allesamt Männer, die in Begleitung eines Jünglings gesehen wurden. Die Stadtgarde ist jedoch ratlos, da sich die bisherigen Ermittlungen als nicht ergiebig erwiesen haben. Da man die Aufklärung des Falls aber nicht an die Connetablia Criminalis Capitale verlieren möchte, hat man einige Spezialisten – die Helden – beauftragt. Über einige unauffällige Spuren (falsche Haare einer Perücke; einen Perückenmacher; das Theater) können die Helden die Mörderin finden: die erfolgreiche Schauspielerin *Fiorella Saravora*. Fiorella hat ihre ehemaligen Liebhaber getötet, von denen sie betrogen wurde. Ihre Verkleidung als Mann war so hervorragend, dass nicht einmal ihre Liebhaber sie erkannt haben. Doch bevor sie aufgibt, wird die talentierte Fechterin versuchen zu entkommen und sich den Helden ein Duell auf der Bühne liefern – in dem Moment, in dem gerade eine Vorstellung von *Der Kalif von Unau* stattfindet.



Schreiberin

SMARAGD UND PESTBEULE

Im Schneidersitz saß Teje auf dem flachen Kissen, während sie mit dem Griffel die erste Version eines Briefes in eine Wachstafel kratzte. „...und deshalb sehe ich mich nicht gewillt, Eurer dreisten Forderung nachzukommen, die fehlende Dublone zu bezahlen“, sprach der wohlbeleibte Mann auf dem seidenbezogenen Diwan, der ihr Herr war. Er hatte die Augen geschlossen und ließ sich von seiner kleinen Leibsklavin mit einem penetrant riechenden Öl Stirn und Brust einreiben. Aus dem Augenwinkel sah die gebürtige Kemi zu dem ungleichen Gespann. Verachtung glomm in ihren dunklen Augen, aber wie immer schluckte sie das bittere Gefühl herunter, während sie folgsam die Buchstaben in sauberer Schrift in das Wachs notierte.

Obwohl es zumindest innerhalb des Anwesens angenehm schattig und kühl war, überdeckte das Parfum den beißenden Schweißgeruch des Handelsherren nur notdürftig. Er war ein schwerreicher Fana, der sich wie ein Grande aufführte und dieses hübsche weiße Haus im Villenviertel sein eigen nannte.

„... bleib gesund. Dein Oheim Naheb. - Hier endet das Schreiben Eures Onkels, Herr.“

In Khefu hatten wir ein ähnliches Haus ... erinnerte sich Teje, die von Glück sagen konnte, dass sie wenig Schwierigkeiten hatte, zwei unterschiedliche Dinge zur gleichen Zeit zu tun, und so schrieb sie die aufgeblähten Worte über ungerechte Handelsabläufe, verfasste die Schimpftirade ihres Herren an einen Geschäftspartner, von dem er sich betrogen und ungerecht behandelt fühlte, während sie an Vergangenes dachte.

Tejes geliebte Mutter war noch in einer der traditionsreichen Schreibschulen ihrer Heimat ausgebildet worden, zu einer echten Se'shemet im Dienste der kemschen Krone. Sie hatte viele Sprachen gesprochen und geschrieben, noch weitaus mehr und weitaus gekonnter als sie selbst es tat. Ihre hohe Mutter hatte die Steuern in Khefu mitverwaltet.

Teje erinnerte sich gut an Khefu, die Stadt mit dem Bild des fliegenden Raben. In einem der vornehmen Häuser hatte ihre traditionsreiche Familie gelebt, ehe die Angreifer und späteren Besatzer gekommen waren und ihre kluge Mutter und sie selbst nach Al'Anfa in die Knechtschaft verschleppt hatten, damit ihre dekadenten Granden mit einer schicken kemschen Schreiberin prahlen konnten. In sie selbst, die kleine Tochter, hatten die Sklavenhalter investiert – sie hatte trotz ihres Standes heimlich die Akademie besuchen dürfen, um sie von vornherein zur Nachfolgerin ihrer Mutter heranzuzüchten, welche seit mehreren Jahren schon in das Land des Westens eingekehrt war. *Ich werde den Smaragd des Südens*

nie wieder sehen. Stattdessen lebe ich schicksalsergeben in der Pestbeule unter Schurken, denen nichts wirklich heilig ist, auch wenn sie das vielleicht vorgeben ...

Während sie monoton niederschrieb, was ihr diktiert wurde, und sie abermals einen geschriebenen Satz durchstreichen und der wankelmütigen Entscheidungsfreude des dickleibigen Neureichen anpassen durfte, flog ihre Aufmerksamkeit wieder zu der mohischen Sklavin, die mit feinfühligten Fingern den kahlen Schädel ihres Besitzers entspannen musste. Trotz allem hatte sie noch Glück gehabt. Dem Rabenherren zum Dank.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Boronofet, Marwa, Neferu, Noyoneti, Teje

Männliche Namen: Djaper, Jacinto, Mentuhotep, Seti, Tupa-Ya

KONFLIKTVERHALTEN

Schreiber führen die Feder, nicht das Schwert. Deshalb werden sie sich in Konfliktsituationen sofort ergeben oder versuchen, das Gegenüber durch Worte von der Gewalt abzubringen. Nur wenn es keine Option zur Flucht oder zum Schutzsuchen gibt, wird eine Schreiberin versuchen, sich ihrer Haut mit einem greifbaren, passenden Gegenstand oder einem einfachen Dolch zu erwehren. Nach jedem Verlust von Lebenspunkten wird sie einen neuen Fluchtversuch unternehmen.

DIENTSTE

Die Kunst des Lesens und Schreibens ist keine Selbstverständlichkeit, deshalb vermietet der Besitzer den unfreien Schreiber gerne gegen gutes Gold für Tätigkeiten, die einen Schriftgelehrten benötigen.

Dienst	Preis
Dokument besorgen	1 D – 50 D je nach Brisanz
Informationen über ihren Herren	gratis – 20 D
Schriftstück anfertigen	1 K pro Wort
Schriftstück kopieren	1 K pro Wort
Schriftstück vorlesen	1 H – 1 S, je nach Länge
Schriftstück übersetzen	5 K pro Wort
Unterweisung im Lesen/Schreiben	AP-Kosten*Lehren-Wert des Schreibers in H
Unterweisung in der eigenen Unterschrift	1 S



HAUSLEHRERTUM

Mit den Fähigkeiten eines Schreibers geht in vielen Fällen die Mehrung von Wissen durch die Lektüre von Fachbüchern oder sogar der Besuch einer Universität einher. Es ist daher nicht ungewöhnlich, wenn die Gelehrten den Nachwuchs der Herren als Hauslehrer unterrichten. Es bieten sich die klassischen Fächer aus dem Bereich der Wissenstalente an. Die Lehrkosten errechnen sich wie folgt: AP-Kosten * *Lehren*-Wert des Schreibers in Hellern, wenn der Schreiber nicht unfrei ist. Gerade bei Hauslehrern kommen oft Kost und Logis dazu oder ersetzen die Bezahlung.

Unterrichtsfächer

Schreibunterricht, Lesen, Geschichtswissen, Heraldik, Mathematik, Philosophie, Dichtung, Rechtskunde, Sprachenkunde, Götter/Kulte

DARSTELLUNG DER SCHREIBERIN

BEGEGNUNGEN

Generell begegnet man Schreibern aventurienweit in Beamtenstuben oder öffentlichen Einrichtungen, die die Archivierung von Wissen oder einen regen Schriftverkehr nötig machen. Viele Tempel und Schulen beschäftigen stets einen oder mehrere 'Gelehrte des gemeinen Volkes'. Im Süden besitzen einflussreiche Familien oder reiche Händler nicht selten unfreie Schreiber, die ihren Herren auf Schritt und Tritt folgen oder deren Dienste aufgrund ihrer Kenntnisse vermietet werden. Außerhalb von größeren Städten sind die Schreibkundigen nur im Einzelfall anzutreffen.

LEBENSUNTERHALT

Um ausgebildeter Schreiber zu werden, ist eine finanzielle Basis nötig, denn die Schreiberschule muss bezahlt werden. Auch wenn es die schlechter verdienenden Briefeschreiber auf den Märkten größerer Städte gibt, so können sich Hauslehrer, Gerichtsschreiber oder Verwalter meist ohne Probleme ein kleines Haus und etwas Vergnügen leisten. Palastbeamte oder Berater eines hohen Herren schließlich haben bisweilen sogar das Glück, regelrechten Luxus zu genießen. Die unfreie Schreiberin hingegen hat zumindest offiziell keinen eigenen Besitz. Allerdings wird sie mit allem Nötigen versorgt, denn sie ist für die Herrschaft von beträchtlichem Wert.

VARIANTEN

Durch das breit gefächerte Lehr- und Buchwissen ist es möglich, die Werte der Schreiberin für *Hauslehrer*, *Sprachkundler*, *Beamten*, *Verwalter* oder *Autoren* einzusetzen. Für den Beamten und Verwalter bietet es sich an, den Nachteil *unfrei* zu streichen. Für den trahelischen Raum ist eine ebenfalls freie Se'shemet denkbar, eine Schreiberin, die Steuerangelegenheiten regelt oder sogar einer Provinz vorsteht.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der plötzliche Tod der allseits beliebten Kuriositätenhändlerin *Achanja* war für alle, die sie kannten, ein empfindlicher Schlag. Noch überraschender als das Dahinscheiden der Frau ist die Eröffnung ihres Testaments, denn das vermacht ihren gesamten Besitz



„Ein Wort, eine Kupfermünze.“



einem unbeliebten Emporkömmling, der noch dazu nur ein Bekannter der Verstorbenen war. Zwar kann selbst der Lieblingsneffe der Toten keinen Zweifel an der Echtheit der Unterschrift seiner Tante äußern, er ist aber aufgrund des wunderlichen Vermächtnisses keinesfalls überzeugt. Er beauftragt die Helden damit, herauszufinden, warum die Verstorbene einen solchen Fehltritt noch zu Lebzeiten begangen haben sollte.

Tatsächlich waren Tod und Unterschrift kein Ergebnis von Krankheit oder freiem Willen. *Thleson*, der Bruder des Emporkömmlings, hat die Dame mit einem schwer nachzuweisenden Gift über das Nirgendmeer befördert – allerdings nicht, ohne vorher ein Testament aufzusetzen zu lassen, das seine Familie mit dem Hab und Gut der Verstorbenen bedenkt. Unter Gewaltandrohung hat man sie zum Unterzeichnen genötigt. Grund für das Verhalten ist die Tatsache, dass das Kuriositätengeschäft einstmals *Thleson* und seiner Familie gehörte, denen es nach einer verschlagenen List mit Bilanzfälschungen von *Achanja* für einen Spottpreis abgekauft wurde. Einziger lebender Zeuge des Mordes ist ein Marktschreiber

mit Namen *Jacinto*, der für seine Dienste sehr gut belohnt und für zu feige gehalten wurde, die Wahrheit zu sagen. Als die Helden sich nun aber auf die Suche begeben, hält *Thleson* es für dringend notwendig, den Schreiber zu beseitigen, ehe die Helden ihn erreichen und mit ihm die Wahrheit beweisen können.

✎ Vor wenigen Wochen hat ein örtlicher Potentat vier begabte Sklaven auf dem Markt erworben, die allesamt des Schreibens mächtig sind. In einer beengten, stickigen Schreibstube seines Wohnhauses fristen sie ihr Dasein und erledigen seine Geschäfte und Korrespondenzen. *Seti*, ein ursprünglicher Wildfang, hegt rebellisches Gedankengut und lässt den Konkurrenten seines Herren heimlich Interna zukommen, die diesen die Möglichkeit bieten, die Handelsgeschäfte zunichte zu machen. So werden die Preise immer enorm knapp von den informierten Nebenbuhlern unterboten und die geschmierten Lieferanten brechen mit dem Handelsherren.

„Herr, das Schreiben ist fertig, es fehlt nur Eure Unterschrift und Euer Siegel.“



MU 9 KL 14 IN 12 CH 12 FF 14 GE 12 KO 12 KK 10 SO 7
LeP 27 AuP 27 MR 3 INI 8 WS 6
AT-Basis 6 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 6+IW6 AT 6 PA 6 TP(A) IW6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 7+IW6 AT 6 PA 6 TP(A) IW6 DK H
Ringen: INI 8+IW6 AT 5 PA 6 TP speziell DK H
Dolch: INI 8+IW6 AT 8 PA 7 TP IW6+I DK H
Kleidung: RS 0 BE 0

Seelentier: Butt, Igel, Maus

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Begabung für Sprachen und Schriften, Gutes Gedächtnis, Hitzeresistenz, Linkshänder, Soziale Anpassungsfähigkeit / Unfrei, Verpflichtungen (Dienstherren), Vorurteile (Granden) 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt)

Talente:

Kampf: Bogen +2, Dolche +3, Hieb Waffen 0, Raufen +2, Ringen +1, Säbel +1, Stäbe +2, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung +1, Schleichen 0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +1, Singen 0, Sinnesschärfe +4, Tanzen 0, Zehen 0

Gesellschaft: Etikette +4, Gassenwissen +2, Lehren +7, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +8, Sich Verkleiden +1, Überreden +5

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung +2, Wildnisleben +2

Wissen: Brett-/Kartenspiel +3, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +3, Heraldik +2, Philosophie +3, Rechnen +9, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Schätzen +5, Sprachenkunde +8, Staatskunst +5

Sprachen: Muttersprache: Garethi +14, Sprachen Kennen: Altes Kemi +7, Mohisch +6, Rssahh +8, Tulamidy +11, Urtulamidy +4,

Zelemja +5, Lesen/Schreiben: Altes Kemi +7, Chrmk +9, Kusliker Zeichen +10, Tulamidy +10, Urtulamidy +3

Handwerk: Boote Fahren +1, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung +2, Kartographie +6, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +7, Schneidern 0, Seefahrt +1

Kampfwerte: Bogen 9, Dolche 8/8, Hieb Waffen 7/7, Raufen 7/8, Ringen 6/8, Säbel 6/8, Wurfmesser 7

Ausrüstung: einfache, aber gepflegte Kleidung, dazu ein Reisemantel, Dolch, Tuchbeutel, Ledermappe, zwei Dutzend unbeschriebene Papierbögen und Pergamente verschiedener Qualitäten, hochwertige Schreib- und Zeichenutensilien (Federn, Pinsel, Tinten, Tuschen, Federmesser, Trockensand, Radierbims)

Erfahrene Schreiberin: MU 9, KL 16, IN 13, CH 12, FF 15, GE 12, KO 12, KK 10, SO 7, LeP 27, AuP 27, MR 3, INI 9, WS 6; SF: Ausweichen I; Etikette +7, Lehren +9, Schriftlicher Ausdruck +11, Überreden +8, Geschichtswissen +5, Rechnen +12, Rechtskunde +7, Schätzen +8, Sprachenkunde +10, Staatskunst +4, Zelemja +7, Kartographie +7, Malen/Zeichnen +9

Veteranen-Schreiberin: MU 10, KL 18, IN 14, CH 13, FF 15, GE 12, KO 12, KK 11, SO 8, LeP 28, AuP 27, MR 4, INI 9, WS 6; SF: Ausweichen I, Defensiver Kampfstil; Etikette +11, Lehren +11, Schriftlicher Ausdruck +15, Überreden +11, Geschichtswissen +8, Rechnen +14, Rechtskunde +10, Schätzen +11, Sprachenkunde +12, Staatskunst +7, Zelemja +9, Kartographie +9, Malen/Zeichnen +13



Schwertgesellin

FEDORINOS FÜHRUNG

Dulcinea zupfte ihre Manschetten zurecht und starrte durch den Morgennebel, der die Landschaft verbarg.

Gestern Abend hielt ich es noch für eine gute Idee. Aber da war ich auch noch angetrunken. Gut, seien wir ehrlich, irgendwann war ich betrunken wie ein Seesöldner. Die junge Schwertgesellin schüttelte innerlich den Kopf. *Jetzt kann ich nicht mehr zurück. Einmal angenommene Herausforderungen nimmt man nicht zurück.*

Sie griff ihre Locken und band sie im Nacken zusammen, damit sie ihr nicht ins Gesicht fallen konnten. Dann nickte sie dem Rondraakoluthen zu, der aussah, als würde er jeden Morgen damit verbringen, auf diesem Maulwurfshügel zu stehen und Duelle junger Heißsporne überwachen. Sie war so weit.

Du hast bei den Besten gelernt, bei Dom Essalios Meisterschülern, und schon viele Duelle hinter dir. Er ist nur ein alter Mann, der Streit suchte. Aber alle Aufmunterung half nicht, sie hatte ein seltsames Gefühl im Magen.

Ihr Gegner war tatsächlich ein alter Mann, graue wüste Locken, die in alle Richtungen abstanden und ein ebensolcher Bart. Aber die Art, mit der er Rapier und Linkhanddolch zog, verriet, dass er ein erfahrener Kämpfer war.

Nandurian klopfte ihr auf die Schulter. Sein Atem verriet, dass er nach dem gestrigen Gelage noch nicht wieder nüchtern war, aber um zu sekundieren reichte es.

Der Schiedsrichter prüfte die Waffen und wies sie an, Aufstellung zu nehmen.

Dulcinea atmete tief ein und wieder aus. *Lade ihn ein, lass dein Gegenüber anfangen. Es reicht zu wissen, dass du schneller bist.*

„Attenzione!“, zerriss die Stimme des Akoluthen die morgendliche Stille. Ein paar Vögel flogen mit Protestrufen auf.

Dulcinea beachtete sie nicht, sondern gab sich eine Blöße.

Ihr Gegner täuschte an, zog sich wieder zurück.

„Nun entscheidet Euch schon, ob Ihr angreifen wollt oder nicht, alter Mann. Ich habe nicht den ganzen Tag Zeit.“

Er täuschte wieder an, dann plötzlich war seine Klinge ganz woanders.

Dulcinea sprang eilig zurück, so dass sein Rapier nur ihr Hemd zerschnitt. *Das war mein Glückshemd für Duelle, du Barbar!* Aber

das ungute Gefühl blieb. Irgendetwas an den Bewegungen kam ihr bekannt vor.

Sie war vorsichtig, täuschte nicht an.

Seine Antwort war elegant

und geschmeidig, Dom Essalio hätte die Führung nicht besser gekonnt. Ebenso perfekt war seine Riposta, aber sie hatte damit gerechnet, auch wenn es ihrer Parade sicher an Eleganz mangelte.

Sie ligierte seine Waffe, er entzog sie mit einem Lächeln auf den Lippen und konterte sofort.

Er spielt mit mir. Er ist kein alter Mann, er weiß genau, was er tut. Dulcinea sprang erneut zurück und stolperte beinahe über eine Wurzel. *Jede seiner Bewegungen ist perfekt, Dom Essalio selbst ...*

„Also bitte, das nennt Ihr eine Riposta? Wo habt Ihr kämpfen gelernt?“





Wie ein Schlag traf sie die Erkenntnis, wer da am gestrigen Abend in der Schänke über junge Nichtskönner gegrummelt hatte. Es war Ehrensache gewesen, sofort die eigene Schule zu verteidigen, auch wenn man den Meister so gut wie nie gesehen hatte, da den Unterricht seine besten Schüler übernommen hatten.

Sein Linkhand hielt ihr Papier von ihm fern. „Habt Ihr etwas verloren?“

„Nein. Eher etwas gefunden“, gab sie zurück und konzentrierte sich.

Ich werd mich doch nicht vor Dom Essalio blamieren!

„Ah, das ist schön. Vielleicht Euren Verstand?“

„Nun, im Gegensatz zu Euch hatte ich einmal welchen.“

Er disarmierte sie mit einer einzigen, fließenden Bewegung.

Dulcinea sah ihrem Rapier nach, wie es durch die Luft flog und neben einem besonders dicken Grashüschel landete.

„Finito!“, rief ihr Schiedsrichter überflüssigerweise. Beide wussten, dass der Kampf vorbei war.

„Ihr solltet Eure Waffe einsammeln.“

„Und Ihr Eure Manieren bevor Ihr das nächste Mal eine Taverne betretet.“

Er lachte. „Schlagfertig. Das gefällt mir.“

„Irgendetwas an mir muss Euch ja gefallen, Dom Ess ...“

Er hob mahnend den Zeigefinger. „Sprecht den Namen nicht aus. Ich bin schließlich inkognito hier.“

„Wie Ihr wünscht. Aber beschwert Euch nicht, wenn man Euch wie einen dahergelaufenen Raufbold behandelt.“ Sie schob den Linkhand mit mehr Kraft in die Scheide als nötig.

„Ich habe mich nicht beschwert, Dulcinea Federan.“ Er nickte seinem Sekundanten und dem Schiedsrichter zu, drehte sich aber noch einmal um, bevor er ging. „Eure Führung verdient Verbesserung.“

Ich weiß. Dulcinea verneigte sich vor ihrem Duellgegner und dem größten Schwertmeister Aventuriens, auch wenn er inkognito sein mochte.

„Ich danke für das ehrenhafte Duell.“

„Ich habe zu danken. Ich wünsche noch einen guten Tag.“ Er verneigte sich ebenfalls und hielt dabei die graue Perücke fest.

Dulcinea hob ihr Rapier auf und wischte die Klinge trocken, während Essalio ya Fedorino lächelnd und zufrieden vom Duellplatz ging.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Dulcinea Federan, Gerone della Deramar, Khadara di Spadari, Matissiana Cestor, Zudrina ya Torre

Männliche Namen: Gyldaran Allevatori, Horacomio ya Scerandor, Larcio Patticineo, Nandurian da Larimeri, Yulag dyll Daucos

„Habt Ihr mich etwa soeben beleidigt?“



MU 12 KL 12 IN 13 CH 12 FF 10 GE 13 KO 11 KK 12 SO 8

LeP 27 AuP 28 MR 3 INI 14 WS 6

AT-Basis 7 PA-Basis 8 FK-Basis 7 Ausweichen 8

Fausthieb: INI 12+1W6 AT 10 PA 8 TP(A) 1W6 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 13+1W6 AT 10 PA 8 TP(A) 1W6 DK H

Ringen: INI 14+1W6 AT 9 PA 8 TP speziell DK H

Rapier: INI 15+1W6 AT 13 PA 14 TP 1W6+3 DK N

Linkhand: INI 14+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+1 DK H

Rapier und Linkhand: INI 16+1W6 AT 13 PA 15

TP 1W6+3 DK N

Seelentier: Scheunekatze, Moosäffchen, Panther

Vor- und Nachteile: Gut Aussehend / Arroganz 6, Eitelkeit 7, Feind (8), Prinzipientreue (Bewahrung von Form und Etikette, Ehrenhaftigkeit, Hilfsbereitschaft) 10, Schulden (1.500 Dukaten), Verschwendungssucht 6, Verwöhnt 7

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Entwaffnen, Finte, Kampfreflexe, Kulturkunde (Horasreich), Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen I

Talente:

Kampf: Armbrust +4, Dolche +6, Fechtwaffen (Rapier) +10 (+12), Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +1, Raufen +6, Ringen +5, Säbel 0, Schwerter +3, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Reiten +3, Schleichen +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +1, Singen +2, Sinnenschärfe +3, Tanzen +4, Zechen +3

Gesellschaft: Betören +4, Etikette +7, Gassenwissen +3, Lehren +1, Menschenkenntnis +7, Schriftlicher Ausdruck +3, Sich Verkleiden +4, Überreden +5

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung +1, Wildnisleben 0

Wissen: Brett-/Kartenspiel +4, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +3, Heraldik +3, Kriegskunst +2, Mechanik +2, Philosophie +2, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Staatskunst +2

Sprachen: Muttersprache: Garethi +12, Sprachen Kennen: Bosparano +5, Tulamidyra +8, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6

Handwerk: Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +3, Musizieren +4, Schneidern 0

Kampfwerte: Armbrust 11, Dolche 12/9, Fechtwaffen (Rapier) 12/13 (13/14), Hieb Waffen 7/8, Infanteriewaffen 8/8, Raufen 11/10, Ringen 10/10, Säbel 7/8, Schwerter 9/9, Wurfmesser 7

Ausrüstung: edle Kleidung, Rapier, Linkhand, einfaches Instrument, Almosenbeutel mit 20 Hellern, Geldkatze mit 64 Silbertalern

Erfahrene Schwertgesellin: MU 14, KL 12, IN 14, CH 12, FF 10, GE 14, KO 11, KK 13, SO 9, LeP 29, AuP 31, MR 4, INI 15, WS 6; SF: Ausfall, Ausweichen II, Binden, Entwaffnen; Fechtwaffen (Rapier) +13 (+15), Körperbeherrschung +9, Selbstbeherrschung +8, Sinnenschärfe +8, Betören +8, Etikette +11, Gassenwissen +7, Menschenkenntnis +11

Veteranen-Schwertgesellin: MU 15, KL 12, IN 16, CH 12, FF 10, GE 15, KO 12, KK 13, SO 10, LeP 32, AuP 34, MR 6, INI 116, WS 6; SF: Ausfall, Ausweichen II und III, Binden, Entwaffnen, Gezielter Stich, Klingensturm, Meisterliches Entwaffnen, Todesstoß; Fechtwaffen (Rapier) +16 (+18), Körperbeherrschung +13, Selbstbeherrschung +12, Sinnenschärfe +12, Betören +13, Etikette +14, Gassenwissen +12, Menschenkenntnis +15



KONFLIKTVERHALTEN

Die Schwertgesellin geht den wenigsten Konflikten mit Gleichgestellten aus dem Weg, seien dies verbale oder bewaffnete Duelle. Im letzten Fall bemüht sie sich, die Waffe ihres Gegners mit dem Linkhanddolch meisterlich zu parieren und ihn anschließend zu entwaffnen, gerne lenkt sie ihn dabei mit Finten ab. Bei jedem Duell wahrt sie Form und Etikette, aber auch in anderen Kämpfen streitet sie rundergefallig und ehrenhaft. Gegen einen ehrenhaften, überlegenen Gegner oder eine Übermacht steht ihr höchstens ihre Arroganz im Weg aufzugeben, um Gnade flehen wird sie nicht.

DARSTELLUNG DER SCHWERTGESELLIN

BEGEGNUNGEN

Der Schwertgesellin kann man im ganzen Horasreich begegnen, wo sie zuhause ist. Aber auch in angrenzenden Gebieten kann man sie treffen, im Mittelreich vor allem in Almada, auf den Zyklopeninseln und mitunter auch in den Städten des Südens. Dabei ist sie vorwiegend in Städten und deren Umgebung anzutreffen, ist sie dies mit allen Annehmlichkeiten doch gewohnt, was aber nicht heißt, dass es nicht trotzdem eine Schwertgesellin in die tiefsten andergastischen Wälder oder gar nach Uthuria verschlagen kann.

„Zum letzten Mal, Horantia, du musst den Gegner invitieren!“

LEBENSUNTERHALT

Schwertgesellinnen verdienen ihren Lebensunterhalt auf verschiedene Arten. Viele arbeiten als Fichtlehrerinnen, andere bestreiten als Sekundanten Gerichtskämpfe oder Duelle für zahlungskräftige Kundschaft oder fungieren als Duellschiedsrichterinnen. Auch als Leibwächterin kann sich eine Schwertgesellin ihren Lebensunterhalt sichern. Viele Schwertgesellinnen streben danach, eines Tages ihre eigene Schule zu eröffnen, sei es mit dem Stil ihres Lehrmeisters oder mit einem eigenen. Dafür gilt es, ähnlich wie ein Handwerksgehilfe auf die Walz zu gehen, bei anderen Schwertmeistern zu lernen, mindestens zwölf würdige Duelle zu bestreiten und sich allgemein weiterzubilden. Andere Schwertgesel-

DIENTE

Die Schwertgesellin ist natürlich eine hervorragende Sekundantin bei Duellen, kennt die dafür üblichen Regularien und oft auch die entsprechenden Orte, an denen entsprechende Streitereien ausgetragen werden. Außerdem kann sie im Zweifelsfall das Duell auch ausfechten. Sie kann Fichtunterricht geben und weiß, wo Waffenlehrer, Schmiede und gute Schneider zu finden sind. Außerdem kann sie Kontakt zu ihren Lehrern und ehemaligen Mitschülern vermitteln, in diese Gesellschaft einführen und ist eventuell einem rahjagefälligen Techtelmechtel nicht abgeneigt.

Dienst	Preis
Leibwächterdienst	3 D – 10 D pro Tag
Unterrichtsstunde (Etikette)	3 S – 8 S
Unterrichtsstunde (Fechten)	5 S – 10 S

DUELLGRÜNDE

- 👁 Beleidigung der Familie
- 👁 Beleidigung der eigenen Person
- 👁 Beleidigung der Heimatstadt
- 👁 Politische Differenzen
- 👁 Streit um die Gunst eines oder einer Angebeteten
- 👁 Streit mit einem gehörnten Ehepartner
- 👁 Mitgliedschaft in einer konkurrierenden Loge
- 👁 Beweis der eigenen Fähigkeiten
- 👁 Übermut
- 👁 Wunsch, den Gegner zu blamieren
- 👁 Langeweile
- 👁 Etwas am Gegner gefällt einem nicht, z.B. der Schnauzbart oder die Farbe seiner Kleidung
- 👁 Wunsch nach einer Revanche nach einem vorangegangenen Duell

innen dagegen haben weniger große Träume und unterstützen ihren Lehrer beim Unterricht. Und so manche Schwertgesellin muss sich tatsächlich gar nicht um ihren Lebensunterhalt bemühen, wartet auf sie doch ein mehr oder weniger üppiges Erbe, oft in Verbindung mit einem Adelstitel.

VARIANTEN

Es gibt neben dem Schwertgesellenstil nach Essalio Fedorino weitere Schwertgesellenschulen. In Almada lernen die Schülerinnen und Schüler von Dom Talfan *Caballerosstil* mit Säbel oder Raufdegen, in Albarnia lehrt Scanlail ni Uinin das sogenannte *Albarnische Raufen* mit Kusliker Säbel und Buckler. In Garetien und Methumis verbreitet ist der *Adersin-Stil*, bei dem mit dem Anderthalbhänder gekämpft wird. Auch die auf Eleganz bedachten Brillantzwerges pflegen einen eigenen Schwertgesellenstil, der aber natürlich nur Zwergen offensteht.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

👁 Eigentlich wollten die Schwertgesellin und die Tochter einer der reichsten Grangorer Kaufmannsfamilien sich um die Gunst eines jungen Dichters duellieren, aber die Schwertgesellin setzte einen Stich zu hoch an und tötete die Kaufmannstochter. Zwar wurde der Vorfall von der Rondrakirche als Unfall eingestuft, allerdings sieht die Familie der Getöteten das anders. Sie beauftragt die Helden, herauszufinden, wie es zu dem Duell kam und was dabei wirklich passiert ist. Dafür müssen sie tief in den Grangorer Kanälen stochern, um die Wahrheit ans Tageslicht zu bringen: Der Dichter und die Schwertgesellin arbeiten zusammen bei einer Schmugglerbande, die Kaufmannstochter kam ihnen durch ihre Liaison mit dem Dichter auf die Spur und wurde getötet, damit sie nichts ausplaudern kann. Der Duellunfall war also ein gut getarnter Mord.

👁 Während ihrer Ausbildung hat sie sich einen Feind gemacht, als sie einem ihrer Mitschüler mehrfach bewies, warum sie ihn für unfähig hielt. Schon damals war er hochgeboren und mittlerweile hat er Karriere gemacht, fürchtet aber, dass die Schwertgesellin seine Schmach von fünf hintereinander verlorenen Duellen mit ihr publik machen könnte. Deshalb hat er beschlossen, sie mundtot zu machen, indem er ihren Ruf ruiniert. Plötzlich steht ihre Ehrenhaftigkeit in Frage und sie benötigt Hilfe von außen, um ihr Ansehen wieder herzustellen.



eefahrerin

EFFERDS ZORN

Lorietta zurrte das Tau fest, ließ den Blick über die Kaimauer gleiten und hob ihn dann, als Aldo vor ihr stehen blieb. Der riesige Matrose schaute sie mit einem derartigen Schafsblick an, dass sie sich regelrecht überwinden musste, ihm den verlangten kräftigen Tritt in den Hintern zu geben. Aber Spielschulden waren Ehrens schulden, und Aldo wäre an ihrer Stelle auch nicht zimperlich. Aldo grunzte und murmelte: „Danke, Hochwohlgeboren!“ Lorietta lachte auf. Obwohl das Spiel nun schon seit dem Morgen so ging, amüsierte es sie noch immer prächtig und bis zum Abend würde es ihr sicher auch nicht langweilig werden. Armer Aldo – ausgerechnet heute schickte ihn der Kapitän ständig übers Deck, als ahnte er etwas von Aldos verllorener Wette.

„Einfach sind die Freuden eines einfachen Geistes“, sagte da jemand hinter ihr. Empört wirbelte Lorietta herum, doch die Wolken in ihrem Gemüt klärten sofort auf, als sie den Sprecher vor sich sah.

„Efferd steh' uns bei! Ein Dekapus!“

„Miragulf!“ Sie schloss ihren Bruder in die Arme, küsste ihn auf die Wange und musste sich dafür auf die Zehen stellen. „Groß bist du geworden!“

Der junge Mann zuckte verlegen mit den Schultern. „Genaugenommen müsstest du mich Magister Miragulf nennen“, sagte er.

„Aber erst, wenn die Meere ausgetrocknet sind, du kleiner Hossenscheißer!“, lachte Lorietta und zog ihren kleinen Bruder übers Deck zu ihren Freunden am Heck.

„Schaut mal, was die Dünung angespült hat!“, rief sie.

„Einen Magier!“, sagte Sapio, der Schiffälteste, zog Rotze tief aus der Nase und spuckte über die Reling. Das „Galunk“ des Eintauchens glaubte Lorietta über den Hafenlärm zu hören und sie erschau derte.

„Meinen kleinen Bruder!“, stellte sie richtig.

„Spitzer Hut, Stock, is' un' bleibt'n Zauberer“, ließ sich Sapio nicht beeindrucken und krümmte die Hand zu Efferds Wogen, einem Schutzzeichen. Lorietta ärgerte sich, als einige der anderen es nachahmten.

„Fährt der mit raus?“, fragte Tsabella besorgt.

Lorietta warf ihrem Bruder einen fragenden Blick zu. „Nein, nein! Ich wollte nur vorbeischaun, fragen, wie es Vater und Mutter geht.“

„Na dann: Schön dich kennenzulernen!“ Sapio winkte nachlässig.

„Du musst Euch sagen!“, erinnert ihn Tsabella.

Sapio schüttelte den Kopf. „Euch sag ich zu Efferd und vielleicht noch zu meiner Frau.“

Lorietta lachte etwas zu laut und schob Miragulf auf die Seite. „Sie meinen es nicht böse. Aber es heißt, dass Magier Blitze anziehen und Unglück bringen.“

„Gibt es bei euch Matrosen irgendwas, das kein Unglück bringt?“, fragte er eingeschnappt.

Lorietta knuffte ihn. Er war sehr dünn geworden, unter der Robe. „Wir wollen nicht streiten! Gehen wir lieber einen Brantwein trinken.“

„Aye“, sagte Miragulf.

„Aye“, sagte auch Sapio, der mit einem Mal neben ihm stand, sich einhakte und ihn in Richtung Planke zog. „Einen Brantwein auf die Familie!“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Desaya Kalamal, Ernesta Varenga, Lorietta Vago, Pamina Rabrunati, Valpa Gerrin

Männliche Namen: Aldo Caranda, Beppo, Horasio Rutella, Rinaldo Gozzi, Sapio Vitale

KONFLIKTVERHALTEN

Eine echte Matrosin weiß sich ihrer Haut zu erwehren – immerhin erwartet sie auf Efferds Meeren Piraten und Seeungeheuer. Mit einem Entermesser oder Säbel kann die Seefahrerin umgehen, auch wenn sie keine ausgebildete Kämpferin ist. Gegenüber Landratten hat sie den Vorteil, dass ihr der schwankende Untergrund eines Schiffes kaum etwas ausmacht. Dennoch wird sie üblicherweise erkennen, wann es sich zu kämpfen lohnt und wann eine Flucht oder Aufgabe die bessere Wahl ist.

DIENTE

Seefahrerinnen bereisen ganz Aventurien, sodass sie den Helden Gerüchte und Nachrichten aus fernen Ländern mitbringen können. Aber sie sind auch für andere Dienste zu haben, solange sie dafür bezahlt werden.

Dienst	Preis
Anheuern	1 S – 5 S pro Tag
Glücksbringer kaufen	1 S – 8 S
Schlägerei anzetteln	5 S – 15 S
Seemannsgarn erzählen	gratis
Söldnerdienste	3 S pro Tag



DARSTELLUNG DER SEEFAHRERIN

BEGEGNUNGEN

Matrosen kann man in jeder aventurischen Hafenstadt begegnen. Je weiter man ins Landesinnere vordringt, desto unwahrscheinlicher wird es, in einer Kaschemme einem Seefahrer zu begegnen. Dort wird ihre Rolle oft von Flussschiffen erfüllt.

Außer in den Tavernen und Kneipen der Hafenstädte, wo sich die Matrosen dem Vergnügen hingeben und ihre Heuer verprassen, findet man sie üblicherweise an ihrem Arbeitsplatz – an Bord eines Schiffes. Dort verrichten sie als Leicht- oder Vollmatrose ihre Arbeit und sind eine eingeschworene Gemeinschaft, deren Respekt sich Landratten, wie sie nun mal die meisten Helden sind, erst verdienen müssen.

„Seemannsgarn, hmm? Mein Junge, wenn du damals selbst vor Kannemünde gewesen wärst, dann wärst du jetzt nicht so frech und würdest mir ein helles Ferdoker spendieren.“

LEBENSUNTERHALT

Das Leben als Seefahrerin ist nicht leicht. Auf den Meeren lauern Piraten, Seeungeheuer und die Launenhaftigkeit von Efferd. Die Heuer einer Matrosin ist nicht groß, doch oft ist sie gezwungen, diese Arbeit zu verrichten, hat sie doch nichts Anderes gelernt. Bei schlechter Behandlung und Bezahlung gibt es nicht selten eine Meuterei, und es besteht dabei immer die Gefahr, dass die Matrosin sich der Piraterie zuwendet und sich von Recht und Gesetz abwendet.

VARIANTEN

Je nach Erfahrung und Rang an Bord eines Schiffes kann die Matrosin auch eine *Bordheilerin*, ein *Schiffszimmermann* oder eine *Navigatorin* sein. Entsprechend müssen einige Talente wie *Heilkunde Wunden*, *Zimmermann* oder *Seefahrt* angepasst werden.

Auch ein *Schiffsjunge* kann über ihre Werte abgebildet werden. Hier müssen Sie jedoch ein paar Talent- und Eigenschaftspunkte abziehen, um die Unerfahrenheit besser darstellen zu können.

Und auch wenn eine ehrliche Seefahrerin aus dem Horasreich es nicht gerne hört, so kann man ihre Werte auch ohne Schwierigkeiten für eine *Kaperfahrerin*, *Freibeuterin* oder gar *Piratin* verwenden.



TYPISCHE SCHIFFSNAMEN

Aldare, Alraune, Amazone, Aquamarin, Atoll, Benbukkel, Delphin, Efferds Stolz, Eisvogel, Fischermanns Freund, Flussperle, Goldrausch, Grünwal, Kenterbrise, Koriander, Isidora, Marbovella, Meerdämon, Mopsendronning, Nanduria, Odenius, Perlbeißer, Plattfisch, Rose von Belhanka, Salzarella, Sankta Velvenya, Seewolf, Sphärensegler, Stern von Bethana, Swafnirs Flosse, Tiefblau, Varmenios, Wellenbrecher, Westwinddrache, Windmöwe



ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ In Kuslik macht eine neue Geschichte die Runde, die die Matrosin *Valpa Gerrin* erzählt: Sie ist die einzige Überlebende eines Handelsschiffes, das im Südmeer eine merkwürdige, aus Algen bestehende Insel entdeckt hat. Im Inselinneren soll es einen See aus flüssigem Gold gegeben haben, leider konnte die Mannschaft den Schatz nicht bergen, da kleine, fleischfressende Nagetiere die Seeleute angriffen und töteten. Valpa gelang es noch, ein Beiboot zu erreichen und konnte so an die Küste zurückkehren. Zwar halten sie seither alle Menschen für eine Spinnerin, die seltsames Seemannsgarn erzählt, aber ihr Schiff, die *Blüte von Belhanka*, gab es wirklich, und es wird seit einigen Monaten vermisst. Sie bietet den Helden an, die Geschichte zu überprüfen, und die Abenteurer werden nicht schlecht staunen, wenn sie die Schwimmende Insel 100 Meilen südlich von Minlo entdecken. Das flüssige Gold ist ein Hirngespinnst von Valpa, die auf der Rückreise zu lange der Sonne ausgesetzt war. Die kleinen Nagetiere sind hingegen echt – und sehr gefräßig.

„Nur mit einem Boot, nicht größer als zwei Schiffsplanken, haben wir es geschafft die Sargasso-See zu überwinden und Porto Velvenya zu erreichen.“

☞ Während die Helden auf der *Termeonis* zu ihrem Zielhafen reisen, lernen sie die Matrosin *Ernesta Varenga* und ihren Freund *Amaldo Kalman* kennen. Seit ein paar Monaten hat Ernesta den Verdacht, dass *Hegon Jaramil*, der Kapitän des Schiffes, Sklaven verschifft. Sie hat in einem der Lagerräume Menschen in Ketten gesehen, die offenbar von den Waldinseln stammen. Sobald sie den nächsten Hafen erreichen, will sie ihn bei der Hafenmeisterei und der Efferdkirche melden.

In der Nacht begeht Amaldo jedoch Verrat und meldet dem Kapitän Ernesta und die Helden. Da ein größerer Teil der Matrosen an dem Menschenhandel verdient, versuchen sie Ernesta und die Helden festzusetzen. Während die Matrosin als Erstes überwältigt wird, können die Helden versuchen, der Gefangenschaft zu entgehen. Wie sich die Episode auf dem Schiff entwickeln wird, hängt ganz von den Handlungen der Helden ab. Denkbar wäre eine Übernahme der *Termeonis*, eine Flucht in ein Beiboot, oder eine Gefangennahme von Hegon.



MU 14 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 10 **FF** 13 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 14 **SO** 4
LeP 29 **AuP** 30 **MR** 3 **INI** 11 **WS** 6
AT-Basis 8 **PA-Basis** 8 **FK-Basis** 8 **Ausweichen** 8
Fausthieb: **INI** 9+1W6 **AT** 10 **PA** 6 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 10+1W6 **AT** 10 **PA** 6 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Ringen: **INI** 11+1W6 **AT** 7 **PA** 6 **TP** speziell **DK** H
Säbel: **INI** 12+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W6+3 **DK** N
Dolch: **INI** 11+1W6 **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W6+1 **DK** H
Kleidung: **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Delphin, Wal, Hund

Vor- und Nachteile: Balance /Aberglaube 5, Jähzorn 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Horasreich), Meereskundig, Ortskenntnis (Hafen/Küste), Standfest

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Dolche +3, Fechtwaffen +1, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +1, Raufen +3, Ringen 0, Säbel +5, Schleuder +2, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +2, Klettern +6, Körperbeherrschung +6, Schleichen 0, Schwimmen +8, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnesschärfe +1, Tanzen +1, Zechen +2

Gesellschaft: Betören +1, Etikette +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +6, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +6, Fischen/Angeln +8, Orientierung +3, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +2

Wissen: Geographie +4, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Mechanik +1, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +7, Schätzen +1, Tierkunde +1

Sprachen: Muttersprache: Garethi +8, Sprachen Kennen: Tulamidya +5, Zyklopäisch +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +2

Handwerk: Ackerbau +1, Boote Fahren +7, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Kochen 0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0, Seefahrt (Segelschiff) +10 (+12), Zimmermann +2

Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 11/8, Fechtwaffen 9/8, Hieb Waffen 8/8, Infanteriewaffen 9/8, Raufen 11/8, Ringen 8/8, Säbel 11/10, Schleuder 10, Wurfmesser 8

Ausrüstung: zweckmäßige Kleidung, Säbel, Dolch, Enterhaken, Hängematte, Wolldecke, Schnapsflasche, Geldbeutel mit 16 Silber talern (meist in kleineren Münzen)

Erfahrene Seefahrerin: MU 16, KL 10, IN 14, CH 10, FF 14, GE 15, KO 12, KK 14, SO 5, LeP 31, AuP 33, MR 4, INI 12, WS 6; SF: verschiedene Kulturkunden (etwa Südaventurien, Tocamuyac, Bublikanier), Aufmerksamkeit, Finte; Raufen +7, Säbel +9, Klettern +10, Körperbeherrschung +11, Schwimmen +14, Selbstbeherrschung +4, Sinnesschärfe +5, Zechen +7, Boote Fahren +13, Seefahrt (Segelschiff) +14 (16)

Veteranen-Seefahrerin: MU 17, KL 10, IN 15, CH 10, FF 15, GE 16, KO 12, KK 15, SO 6, LeP 34, AuP 36, MR 6, INI 13, WS 6; SF: verschiedene Kulturkunden (etwa Südaventurien, Tocamuyac, Bublikanier), Aufmerksamkeit, Kampf im Wasser, Finte; Raufen +11, Säbel +13, Klettern +14, Körperbeherrschung +15, Schwimmen +18, Selbstbeherrschung +7, Sinnesschärfe +8, Zechen +11, Boote Fahren +16, Seefahrt (Segelschiff) +17 (19)



Selemitischer Geldwechsler

EINMAL SUMPF, IMMER SUMPF

Als die Außentür sich geräuschvoll öffnete, drang der Geruch nach süßlich sumpfiger Fäulnis in den Raum, ein Gemisch, das in Selem allgegenwärtig in die Nasen stieg. Der Mann, der die Wechselstube mit eiligen Schritten hinter sich ließ, war kein Einheimischer – das hatte Diamanteo Quesedas, der Betreiber des Leih- und Wechselgeschäfts sofort gesehen. Die Kleider des Fremden hatten keine Stockflecken, er war hochgewachsen und schlank und in seinem Gesicht fehlten die hier weit verbreiteten runden, starren Augen. *Wenigstens ist er nicht bestohlen worden, ehe er es zu mir geschafft hat*, ging es dem untersetzten Besitzer der Geldstube durch den Kopf, ehe er die fleischigen Lippen aufeinander presste, die auf einen Unbedarften den Eindruck machten, er habe einen Frosch in seinem Stammbaum gehabt.

*„Sagt mir, was Euer Ziel ist und ich tausche
Euch die passende Währung!“*

Behäbig schnaufend erhob sich Quesedas von dem Hocker, auf dem er seinen mäßig arbeitsamen Vormittag verbracht hatte und ging zu einem der Fenster hinüber. Dort, wo das einstmals teure Glas in den Rahmen übergang, hatten sich durch das feuchte Klima Algen gebildet und das Holz angegriffen. *Selem macht vor niemandem halt. Nicht vor ihm, nicht vor mir*. Eine Wahrheit, die Diamanteo schon in frühen Jahren erkannt hatte. Zwischen den Sümpfen und ihren schuppigen Bewohnern waren Menschen nur Gäste. Selbst jetzt sah er an der schmutzigen Kaimauer direkt vor seinem Laden eine Hand voll Achaz vom Stamm der Chriaz Imxxiu stehen. Sie unterhielten sich leise, aßen vom Fleisch eines Zitterrochens und – er war sich sicher – sie belauerten ihn, weil er sich weigerte, ihnen Geld zu leihen. Er konnte es sich nicht leisten, Geld zu verlieren, weswegen er auf Sicherheiten bestand oder zumindest von der gewinnbringenden Verwendung der Münzen überzeugt werden wollte. Aber alles, was sie ihm bieten konnten, waren Perlmutter und Säckchen irgendeines Rauschkrautes, von dem ungezählte Mengen in den zerfallenen Gassen der Stadt und auf den moderigen Hausbooten am Hafen kursierten.

Alles wird nach unten gezogen, nach unten in die Sumpftiefen. Die Geschuppten meinen es übel mit mir und die Ungezieferplage wird mit jedem Sommer schlimmer.

Inzwischen hatte er genug verdient, um die Stadt hinter sich zu lassen. Ein Schiff zu besteigen und alles zu vergessen: Die Achaz,

*„Ihr habt den leeren Geldbeutel und ich das Geld.
Sicher werden wir uns einig, was die Zinsen angeht.“*





die hinter ihm her waren – da war er sich ganz sicher –, die feuchte Luft, den Wahnsinn, die Egel – einfach alles. Die Schläger, die er normalerweise bezahlte, um Geld aus säumigen Schuldnern zu prügeln, konnten ihn auf dem Weg zu seiner Passage beschützen. Sein Blick glitt wieder zum Fenster hinaus und betastete forschend die Lagerhäuser Klein-Havenas draußen auf dem Fluss. Er hatte schon seit einem Jahr genug Geld, um dieses Vorhaben umzusetzen. Aber obwohl er sich geschworen hatte, es zu tun, sobald er konnte – war er immernoch hier. „Warum auch immer ...“, murmelte die wohlklingende Stimme der siechenden Stadt entgegen. „Warum auch immer mich stets das Gefühl begleitet, hierher in die Sümpfe zu gehören, obwohl diese Stadt verflucht ist ...“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Cherimoya Sassafras, Estrelle Alevosos, Hevane Coronares, Luisina Mercenario, Zephirina Ramirez

Männliche Namen: Badilaco Tiamartin, Diamanteo Quesedas, Kamillio Aguya, Tenochtitl Sentenza, Yuan Giovarez

„Ihr habt eine weise Entscheidung getroffen, als Ihr Euch entschlossen habt, bei mir zu leihen. Altes Geld macht neue Herren, heißt es.“

MU 13 KL 14 IN 14 CH 13 FF 11 GE 10 KO 12 KK 11 SO 7
LeP 28 AuP 28 MR 4 INI 10 WS 6
AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 6*
Fausthieb: INI 8+1W6 AT 8 PA 5 TP(A) 1W6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 9+1W6 AT 8 PA 5 TP(A) 1W6 DK H
Ringen: INI 10+1W6 AT 8 PA 6 TP speziell DK H
Knüppel: INI 10+1W6 AT 10 PA 6 TP 1W6+1 DK N
Dolch: INI 10+1W6 AT 11 PA 8 TP 1W6+1 DK H
Kleidung: RS 0 BE 0
 *) wegen behäbig nur 6

Seelentier: Wiesel, Vielfraß, Egel

Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil 5 (Geld), Begabung für Handel, Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang / Aberglawe 5, Behäbig, Einbildungen (Echsenverschwörung), Goldgier 5
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien, Stammesachaz), Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Selemer Hafenviertel), Sumpfkundig

Talente:

Kampf: Bogen +1, Dolche +6, Hieb Waffen +4, Raufen +2, Ringen +3, Säbel +1, Wurfmesser 0
Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Reiten +3, Schleichen 0, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Zechen +2
Gesellschaft: Betören +1, Etikette +5, Gassenwissen +5, Menschenkenntnis +7, Sich Verkleiden +1, Überreden +8, Überzeugen +4
Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben +1
Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2, Hüttenkunde 0, Pflanzenkunde +1, Rechnen +9, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +3, Schätzen +9

KONFLIKTVERHALTEN

Wie die meisten anderen Händler auch, bevorzugten die Geldwechsler es, einen Kampf zu vermeiden und ihr Handelsgut vor Dieben geschützt zu wissen. Aus Erfahrung hat der Wechsler sowohl Krummdolch als auch Knüppel in Reichweite, nutzt beides aber nur in den seltensten Fällen. Müssen doch einmal die Waffen sprechen, werden seine Wachsöldner in den Konflikt geschickt, während er selbst versucht, seine Börsen in Sicherheit zu bringen.

DARSTELLUNG DES SELEMITISCHEN GELDWECHSLERS

BEGEGNUNGEN

Geldwechsler findet man naturgemäß in den fensterarmen Wechselstuben oder an befestigten, bewachten Ständen, die gerade in



Sprachen: Muttersprache: Garethi +12, Sprachen Kennen: Rssahh +4, Tulamidya +8, Zelemja +14, Lesen/Schreiben: Chrmk +8, Kusliker Zeichen +8, Tulamidya +5

Handwerk: Boote Fahren +3, Fahrzeug Lenken +1, Handel +7, Hauswirtschaft +2, Heilkunde Seele +1, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung +2, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0

Kampfwerte: Bogen 8, Dolche 11/9, Hieb Waffen 10/8, Raufen 9/7, Ringen 9/8, Säbel 8/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Fez, geschmackvolle aber robuste Kleidung, (Krumm-)dolch, Knüppel, Feldflasche, Tuchbeutel, Weinschlauch, Geldbörse mit 25 Kupferschillinge, 2 Perlen (Gesamtwert etwa 10 Silbertaler), 5 Heller

Erfahrener Selemitischer Geldwechsler: MU 13, KL 16, IN 16, CH 13, FF 12, GE 10, KO 12, KK 11, SO 8, LeP 28, AuP 28, MR 4, INI 10, WS 6; Dolche +7, Selbstbeherrschung +8, Sinnenschärfe +7, Menschenkenntnis +10, Überreden +11, Rechnen +10, Schätzen +8, Handel +9

Veteranen-Selemitischer Geldwechsler: MU 14, KL 18, IN 18, CH 14, FF 12, GE 10, KO 12, KK 11, SO 9, LeP 28, AuP 28, MR 5, INI 11, WS 6; Dolche +9, Selbstbeherrschung +12, Sinnenschärfe +11, Menschenkenntnis +14, Überreden +15, Rechnen +15, Schätzen +12, Handel +13



den Häfen südlicher, aber auch nördlicher Handelsstädte zu finden sind. In ländlichen Gegenden hat er nichts verloren. Da er sich nicht selten mit Diebereien und verprellten Schuldnern auseinandersetzen muss, ist er einzelgängerisch und vorsichtig, verhält sich aber dennoch zuvorkommend und anbiedernd, schließlich will er verdienen. Er treibt selten persönlich Schulden ein, sondern zieht es vor, bezahlte Eintreiber zu entsenden.

LEBENSUNTERHALT

Der Beruf des Geldwechslers ist weniger ein Lehrberuf als die Vereinigung von guten Verbindungen, einem gewissen Grundkapital und Geschick mit Zahlen und Menschen. Das durchschnittliche Einkommen reicht, um ein Leben des Mittelstandes zu führen. Einzelne Geldwechsler gelangen gar zu Wohlstand, andere fristen ein karges Dasein, in dem sie sich mit niedrigen Zinsen begnügen müssen und wenig Kunden begrüßen können.

VARIANTEN

Den Werten des Geldwechslers entsprechend kann er ebenso gut als *Händler* für verschiedenste Waren eingesetzt werden. Das meint Früchte oder Waffen ebenso wie Sklaven oder Diebesgut. Die Werte des Händlers sind für jedes Individuum einsetzbar, das mit möglichst wenig eigenem Aufwand viel Gewinn erzielt und ein Grundkapital sein eigen nennt.

Eine andere Seite des Geldverleihers ist der Beruf des *Bankiers*. Seinen Werten nach kann er ebenso als *Mitglied der Alten Familien* Selems auftreten.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Als die Helden auf ihrem Weg vom Hafen einer südaventurischen Stadt in Richtung des Zentrums unterwegs sind, läuft ihnen ein Mann in die Arme, der völlig aufgelöst geradezu darum bettelt, dass sie ihn verteidigen. Kaum hat *Badilaco* *Tiamartin* diesen Wunsch geäußert, taucht eine Gruppe verärgelter Bürger auf, deren

WECHSELKURSE

Währung	Wechselkurs
1 Dublone (Al'Anfa)	2 Dukaten
1 Oreal (Al'Anfa)	1 Silbertaler
1 Kleiner Oreal (Al'Anfa)	5 Heller
1 Dirham (Al'Anfa)	1 Kreuzer
1 Kusliker Rad/Horasdor (Horasreich)	20 Dukaten
1 Batzen (Bornland)	1 Dukate
1 Groschen (Bornland)	1 Silbertaler
1 Deut (Bornland)	1 Heller
1 Dinar (Aranien)	1 Dukate
1 Schekel (Aranien)	1 Silbertaler
1 Hallah (Aranien)	1 Heller
1 Kurush (Aranien)	1 Kreuzer
1 Marawedi (Kalifat)	2 Dukaten
1 Zechine (Kalifat)	2 Silbertaler
1 Muwlat (Kalifat)	5 Kreuzer
1 Perle	5 Silbertaler
	– 2 Dukaten (nach Größe/Gewicht)
1 Selemer Kupferschilling	1 Heller

Bewaffnung zwar nicht schwer aussieht, aber durchaus in blutigem Ernst geschwungen wird.

Wenn die Helden diesem wütenden Mobs mit Worten oder Taten Herr werden, stellt *Badilaco* sich als Geldwechsler vor, dem man vorwirft, er habe jemanden aufgrund seiner Schulden fast zu Tode prügeln lassen, dessen Namen er aber nicht einmal kennt. So ungewöhnlich die Aussage aus dem Mund eines berufsmäßigen Raffzahns auch klingen mag, so wahr ist sie dennoch. Der Geschädigte steht tatsächlich auf keiner Schuldnerliste *Badilacos*. Verwirrend wird es, als die Helden an einen Mann geraten, der dem Verprügelten zum Verwechseln ähnlich sieht und offenkundig seine Schulden bei *Tiamartin* tilgen möchte. Obgleich ein Irrtum durch übereifrige Schuldeneintreiber vermutet werden kann, liegt die Wahrheit doch bei einer dritten, untergründigen Partei, die die Ähnlichkeit der beiden Männer genutzt hat, um ungestraft ein Exempel an einem Verräter zu statuieren.

Luisina Mercenario hat vor einigen Tagen eine nicht geringe Summe an ein bekanntes Bankhaus übergeben, um von einem Kunden bestellte, bornländische Münzen zu erwerben. Als sie die gelieferten Geldkisten aber öffnete, fanden sich darin Dukaten und Silbertaler – die Währung des Mittelreichs. Als sie sich bei der nahe gelegenen Niederlassung ihres Handelspartners beschwert, stellt sich heraus, dass der Fehler bei ihr liegt, sodass auch der Schaden allein ihrer ist, da sie schriftlich tatsächlich versehentlich die falsche Währung angefordert hat. Doch so verzweifelt die junge Frau im ersten Moment war, so findig war sie im Zweiten: Aushänge überall in der Stadt verkünden einen Wettbewerb mit unglaublichem Preis. Ein jeder Teilnehmer erhält einhundert Golddukaten geliehen, die sofort zu seiner freien Verfügung stehen. Wer es schafft, damit innerhalb von einem Wochenlauf den meisten Gewinn zu machen, muss seine Schulden nicht tilgen. Jeder andere aber zahlt einen Zinssatz von 20%, zahlbar innerhalb eines Jahres. Und obgleich sich unter den Teilnehmern viele Verzweifelte und Arme befinden, lauert doch die eine oder andere blitzgescheite Seele unter der Konkurrenz der Helden.

DIENTE

Tatsächlich fallen in das Metier des Geldwechslers auch andere Angebote und Verdienstmöglichkeiten als das schiere Wechseln von Münzen. Weitere legale Dienstleistungen finden Sie in der nachstehenden Tabelle, aber natürlich ist es außerdem möglich Schuldscheine zu kaufen oder Informationen über säumige Kreditnehmer zu erhalten.

Dienst	Preis
Beratung zu Geldgeschäften	1 H – 1 D
Geldwechsel	Je nach Wechselkurs, dazu kommt eine Wechselgebühr in Höhe von 5%.
Geldverleih	Bei Rückzahlung Zinsen in Höhe von 20-100% der geliehenen Summe.
Informationen über Schuldner	5 – 50 D
Pfandleihe	Herausgabe von maximal 75% des Gegenstandswertes (nur Schmuck und eindeutig Wertvolles).



harísad

DAS HERZ EINER TÄNZERIN

Mit zitternden Knien stieg Mirhiban von ihrem Kamel. Es war eine gute Entscheidung gewesen, sich Bewacher für die Reise anzuwerben. Die Söhne und Töchter der Tapferkeit waren teuer für ihre bescheidenen Verhältnisse, aber offenbar waren sie das Gold wert. Die Ferkinas waren geflohen oder lagen tot am Boden. Alleine hätte sie gegen die wilden Bergbewohner nichts ausrichten können und für eine Flucht war der treue Mehr zu alt. Sie schauderte bei dem Gedanken und streichelte ihrem Reitkamel den Hals. Feqz sei Dank, sie hatte ihr Geld gut verwendet.

„Heißt es nicht auch, dass die schöne Azaleah die grausamen Dämonen in den Schlaf tanzte?“

Rondrarin, der Anführer ihrer Wachen, kam zu ihr. Mirhiban wusste nicht recht, wie sie mit ihm umgehen sollte. Er vermittelte Mirhiban stets das Gefühl, sich im Zweifelsfall immer ihrem Wort zu beugen, selbst dann, wenn sie keine Ahnung hatte. Und er schien es nicht zu tun, weil er eine Söldnerseele wäre und sie ihn bezahlte, nein. Er war ein aufrechter Streiter aus Baburien, dem Land der göttlichen Sturmherrin. Wahrscheinlich lag es daran, dass dort, wie überall in Aranien, die Frauen regierten.

Rondrarin blieb vor Mirhiban stehen und nahm den Helm von seinem verschwitzten Haar. „Ist bei Euch alles in Ordnung?“

Sie nickte. Sie hatte Angst gehabt, aber es ging ihr gut.

„Es waren Ferkina, wahrscheinlich wollten sie uns ausrauben. Ich glaube nicht, dass sie wiederkommen.“ Seine Stimme klang angespannt.

„Sohn der Tapferkeit, was ist?“

Er blickte starr auf den Helm in seinen Händen. „Dschadir ... er ist schwer verletzt.“

Mirhiban presste die Hand aufs Herz. Ausgerechnet Dschadir, stets zu Scherzen aufgelegt, immer eine Geschichte aus seiner Heimatstadt Khunchom und ein Lächeln für Mirhiban auf den Lippen. Mehr ein Streiter Feqzens als Rondras.

Sie hatte von dem Kampf nichts mitbekommen. Es war zu schnell gegangen, während sie auf Mehars Rücken gesessen und sich die Ohren zugehalten hatte.

Oh Mutter, warum hast du mich nicht gelehrt, wie du das Herz einer Löwin zu haben?

Mirhiban sah sich um.

Einige Schritte hinter Mehr saß Rafhim, der schweigsame Fasarer, auf dem Boden und beugte sich über Dschadir, während Feriza, die wortkarge Südländerin, die verstreuten Pferde der Kämpfer zusammentrieb.

Mirhiban wusste nicht, ob sie Dschadir so sehen wollte, aber sie ließ Mehars Zügel fallen und näherte sich mit vorsichtigen Schritten.

Rondrarin stülpte den Helm wieder auf den Kopf und folgte ihr eilig, bereit, sie zu stützen, so nötig.

Rafhim versuchte, Dschadir die lederne Rüstung auszuziehen. Er sah nicht auf, als sich die Schritte näherten. „Ich brauche hier mal Hilfe.“

Mirhiban war keine Heilkundige, aber sie wusste, dass es zu viel Blut auf Dschadirs Kleidung war und dass er zu leidend aussah.

„Ich werde ihm helfen.“

„Hm?“ Rafhim sah erstaunt auf.

Ihre Mutter hatte sie nicht gelehrt, tapfer zu sein. Aber ihre Mutter hatte sie gelehrt, zu tanzen wie keine andere. Entschlossen streifte Mirhiban den Schleier ab und schloss die Augen.

Der Wind zwischen den Felsen war die Kabasflöte, das leise Klingeln von Rafhims Kettenweste die Zimbeln, ihr eigener Herzschlag die Trommel.

Mirhiban breitete die Arme aus, öffnete die Augen und lächelte Dschadir aufmunternd an.

Dann begann sie zu tanzen.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Chalibah az-Zitaqi sâla Nahema, Dalia saba Nazir, Mirhiban ash-Shaya saba Ayrina, Shulinaï as-Sarjaban, Yashina bint-al-Hawa saba Dscherida

Männliche Namen: Sharisadim sind Frauen, deswegen tragen sie nur selten männliche Namen.

DIENTSTE

Die Sharisad ist eine professionelle Tänzerin, die davon lebt, vor Publikum aufzutreten. Entsprechend bestehen ihre Dienste vorwiegend im Tanzen, was sie durchaus auch anderen beibringen kann. Selbstverständlich kennt sie sich mit Musik aus und versteht als Unterhalterin viel von der passenden Ausgestaltung von Feierlichkeiten, der aktuellen Mode sowie dem Betonen der eigenen Vorzüge und ist entsprechend eine Spezialistin für Schmink- und Bekleidungstipps. Außerdem schnappt sie zahlreiche Gesprächsfetzen auf und ist allgemein gut über Klatsch und Tratsch informiert, besonders, wenn sie längerfristig an einem Ort lebt.

Dienst	Preis
Tanz	2 D – 5 D
Magischer Tanz	10 D – 25 D
Festgestaltung	2 S pro Stunde
Tanzunterricht	2 S pro Stunde
Stilberatung	1 D – 3 D



TANZFIGUREN

Reiherschritt	Körperwelle
Schlangenarme	Schwingender Turm
Kamelschritt	Beckenkreis
Wasser schöpfen	Kreuzschritt
Sternenhände	Kobraarme
Flügel Schlag	Muschelsucher
um die Mitte kreisen	Tellerkreisel
Mungoschritt	

VARIANTEN

Bei den Zhoris gibt es ebenfalls eine Tradition der Zaubertänzer, wobei diese nicht nur Frauen, sondern auch Männern offen steht. Diese *Hazaqi* genannten Tänzerinnen und Tänzer zeigen ihre Kunst vorwiegend auf Zhorifesten oder Jahrmärkten.

In Araniens gibt es neben Sharisadim mit den *Majunas* männliche Zaubertänzer, die häufig in Gruppen auftreten, wobei meistens nur der Vortänzer über eine magische Begabung verfügt.

KONFLIKTVERHALTEN

Die Sharisad versucht, verbale Konflikte mit ihrem Charme zu lösen, indem sie ihr Gegenüber *überredet* oder *betört*. Wird sie bedroht, schreit sie um Hilfe; wenn sie kann, wird sie davon laufen und sich auf ihre *finken* Füße verlassen. Sollte das nicht möglich sein, bündelt sie sich einem Fremden an, in der Hoffnung, dass er sie beschützt. Einige Sharisadim lernen im Laufe ihres Lebens einen Säbel auch außerhalb des Tanzes zu führen, aber auch dann verwenden sie ihn nur, um sich zu verteidigen.

DARSTELLUNG DER SHARISAD

BEGEGNUNGEN

Eine Sharisad trifft man überall dort, wo es etwas zu feiern gibt, in den Palästen Herrscher ebenso wie auf Gauklerfesten. Außerhalb der Tulamidenlande und Araniens haben besonders hochgestellte Persönlichkeiten, Botschafter oder findige Geschäftsleute ebenfalls eine Sharisad in ihren Diensten, die es sich gut bezahlen lässt, so fern der Heimat aufzutreten.

Gelegentlich kann man sie auch in Teehäusern oder auf einem Basar tanzen sehen.

LEBENSUNTERHALT

Sharisadim leben von ihrer Tanzkunst, egal, ob sie sie in Palästen oder auf Dorf- festen präsentieren. Einige haben ein Auskommen als Hofdamen oder Mätres- sen, und es halten sich auch nicht ohne Grund die Gerüchte, dass es Sharisadim gibt, die als Spioninnen oder gar Meuchlerinnen tätig sein sollen. Sharisadim reisen oft alleine oder mit einer Schülerin, nur selten sind sie sesshafte Menschen.



*„Meine Mutter lehrte mich zu tanzen,
sobald ich stehen konnte.“*



Außerdem ist nicht jede Sharisad wirklich eine Zaubertänzerin oder überhaupt eine gelernte Tänzerin, einige sind *Balayanim* oder in Aranien auch *Hexen*.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Tradition der Zaubertänzerinnen ist sehr alt, und es gibt zahlreiche Geschichten, die von Tänzen handeln, die heute verloren sind. Der Sharisad *Dalia* kamen Gerüchte zu Ohren, dass es im Khoramgebirge noch einige Tänzerinnen geben soll, die über längst vergessenes Wissen verfügen. Also benötigt sie dringend wildniserfahrene Unterstützung, die sie auch vor den Gefahren des Gebirges beschützen kann.

*„Kamelschritt, Kamelschritt, Kreuzschritt.
Und die Arme nicht vergessen.“*

Die Sharisad *Shulinai as-Sarjaban* hat wenige Tage vor einem wichtigen Auftritt bei einem Fest im Palast einen Unfall, bei dem sie sich den Knöchel verstaucht. Allerdings ist sie sich sicher, dass der Fußboden vor ihrem Zimmer nur deshalb so glatt war, weil ihre Konkurrentin dahinter steckt. Besagte Konkurrentin sollte eigentlich bei dem Fest auftreten, wurde dann aber zugunsten der Sharisad auf deren Betreiben hin ausgeladen, da sie trotz guter Tanzkünste über keinerlei Zauberkünste verfügt. Die Helden könnten Freunde einer der Tänzerinnen sein, und wenn die Abenteurer nicht aufpassen, stecken sie schnell mitten im Konkurrenzkampf der beiden Sharisadim.



MU 13 KL 12 IN 13 CH 14 FF 11 GE 13 KO 13 KK 11 SO 7
LeP 29 AuP 33 AsP 26 MR 6 INI 10 WS 7
AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 8*
Fausthieb: INI 9+IW6 AT 7 PA 5 TP(A) IW6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 10+IW6 AT 7 PA 5 TP(A) IW6 DK H
Ringen: INI 10+IW6 AT 7 PA 6 TP speziell DK H
Khunchomer: INI 10+IW6 AT 9 PA 9 TP IW6+4 DK N
Dolch: INI 10+IW6 AT 9 PA 8 TP IW6+1 DK H
Kleidung: RS 0 BE 0
 *) Wegen *flink* 8

Seelentier: Aranierkatze, Kolibri, Ikanariaschmetterling

Vor- und Nachteile: Balance, Begabung für Tanzen, Flink (1), Halbzauberer / Eitelkeit 7, Kälteempfindlichkeit, Verschwendungssucht 6, Verwöhnt 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kulturkunde (Tulamidenlande), Standfest, Ritualkenntnis (Zaubertänze) +7

Talente:

Kampf: Dolche +4, Hieb Waffen 0, Raufen +1, Ringen +2, Säbel +4, Wurfmesser 0

Körper: Akrobatik +4, Athletik +4, Gaukeleien +1, Klettern 0, Körperbeherrschung +5, Schleichen +1, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +4, Tanzen +10, Zechen 0

Gesellschaft: Betören +5, Etikette +5, Gassenwissen +3, Lehren +7, Menschenkenntnis +8, Sich Verkleiden +6, Überreden +4, Überzeugen +3

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Brett-/Kartenspiel +4, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Rechnen +3, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +6, Schätzen +4

Sprachen: Muttersprache: Tulamidya +10, Sprachen Kennen: Garethi +8, Urtulamidya +6, Lesen/Schreiben: Tulamidya +5

Handwerk: Hauswirtschaft +2, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen 0, Musizieren +7, Schneidern +5

Magische Tänze: Tanz der Bilder, Tanz der Ermutigung, Tanz der Freude, Tanz der Liebe

Kampfwerte: Dolche 9/9, Hieb Waffen 7/7, Raufen 8/7, Ringen 8/8, Säbel 9/9, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Reisekleidung, Tanzgewand, Tanzschleier, Dolch, Khunchomer, Tamburin, Fingerschellen, Geldbeutel mit 49 Silbertalern (in tulamidischer Währung)

Erfahrene Sharisad: MU 14, KL 12, IN 14, CH 15, FF 11, GE 14, KO 13, KK 11, SO 8, LeP 31, AuP 36, AsP 29, MR 7, INI 11, WS 6; SF: Ritualkenntnis (Zaubertänze) +12; Säbel +7, Tanzen +14, Betören +9, Menschenkenntnis +12, Sich Verkleiden +10, Überreden +8, Musizieren +9; *Magische Tänze:* Tanz der Erlösung, Tanz der Wahrheit, Tanz des Ungehorsams

Veteranen-Sharisad: MU 15, KL 12, IN 15, CH 17, FF 11, GE 15, KO 13, KK 11, SO 9, LeP 33, AuP 39, AsP 32, MR 9, INI 12, WS 6; SF: Ritualkenntnis (Zaubertänze) +15; Säbel +10, Tanzen +18, Betören +13, Menschenkenntnis +16, Sich Verkleiden +13, Überreden +12, Musizieren +11; *Magische Tänze:* Tanz der Erlösung, Tanz der Gemeinschaft, Tanz der Wahrheit, Tanz des Ungehorsams, Tanz ohne Ende



klavenaufseherin

PREIS DES STOLZES

„Pah?“ Kelenia spürte, wie ihr die Ader an der Stirn schwellte und sie packte den Peitschenstiel fester. „Hast du gerade *Pah* zu mir gesagt, du mieses Stück Dreck?“

Der Sklave schaute sie trotzig an. Das waren die Schlimmsten. Die Aufmüpfigen, die man im Lager nicht ordentlich gebrochen hatte. „Nein, ich habe *Ja* gesagt.“

Kelenia ließ die Peitsche abrollen und schlug im gleichen Augenblick damit zu. Der Strang schnalzte durch die Luft und riss eine tiefe Platzwunde über die Wange des jungen Burschen. Das matte Braun wurde von dunklem Rot übermalt. Der Sklave riss mit einem Aufschrei die Hand zum Gesicht, da traf ihn die Peitsche auch schon erneut, zog einen blutigen Striemen über Nase, Hand und Unterarm.

„Los, zurück an die Arbeit, ihr faulen Hunde!“

Auch die zweite Hand flog zum Gesicht, was Kelenia nutzte, um dem unverschämten Burschen in den Bauch zu treten. Er klapperte zusammen, fiel in sein eigenes, mit Staub vermisches Blut und keuchte. Ein-, zwei-, dreimal trat ihm Kelenia mit voller Wucht gegen Rücken und Hinterkopf. Erst als die Schmerzenslaute einem leisen, verzweifelten Wimmern wichen, hielt sie inne.

Sie packte den Mann am Arm und schleifte ihn bis in die Mitte des Innenhofs der Sklavenunterkünfte, ließ ihn in der glühenden Mittagssonne liegen. Er wimmerte etwas.

„Was hast du gesagt?“, fragte sie drohend. Als der Mann nicht antwortete, rampte sie ihm den Peitschengriff in die Nieren und packte den sich windenden Sklaven im Gesicht, drehte es zu sich. Dabei bohrte sie den Daumen in die Wunde. „Was?“

„Verzeihung.“

Kelenia löste den Griff und verpasste ihm eine Ohrfeige. „Verzeihung, was?“

„Verzeihung, Herrin!“, jammerte der Mann.

Kelenia nickte grimmig. „Geht doch.“

Dann wandte sie sich ab, ließ den Verletzten achtlos liegen und ging zurück in den Schatten. Pregor schmunzelte, als sie an den Tisch zurückkehrte. Er reichte ihr einen Becher Wein, beugte sich vor und strich ihr mit dem Daumen über die Wange. „Du hast da was.“ Noch immer schmunzelnd putzte er den Blutspritzer des Sklaven an einem Tuch ab.

Kelenia nahm ihm das Tuch ab und zog sorgsam das Leder der Peitsche einige Male hindurch. „Was gibt es denn da zu grinsen?“, fragte sie barsch.

„Nichts. Ich bewundere nur immer wieder dein sicheres Händchen im Umgang mit dem Vieh.“ Der Wachmann wies zu den Sklavenverschlägen hinüber. „Wenn du nur nicht immer ins Gesicht





schlagen würdest. Die Herrin sagt, das schmälert den Preis. Und die Gefahren ...“

Kelenia schnaubte und warf dem älteren Mann seinen Lappen wieder hin. „Ich weiß schon zu zielen.“

„Das sähe Fulmigor sicher anders“, sagte der Mann lachend und hielt sich ein Auge mit der Hand zu.

Das würdigte Kelenia nicht mit einer Antwort.

„Heute bist du aber kratzbürstig“, sagte er mit einem Mal ernst.

„Dein Vater?“

Sie nickte, wollte eigentlich nicht darüber sprechen, tat es dann doch. „Er wird die Nacht wohl nicht überstehen.“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Avessandra, Fiorella Giovana, Kelenia, Zalinés, Seria Dequartez

Männliche Namen: Carimendez Huacho, Glada Meruez, Mandolo, Lucan, Trienco Zerferico

„Ja, Herr, ich kümmere mich mit Vergnügen um die Bestrafung Eurer Gespielin.“

MU 14 KL 10 IN 14 CH 10 FF 12 GE 13 KO 14 KK 13 SO 6
LeP 34 AuP 31 MR 2 INI 11 WS 9
AT-Basis 8 PA-Basis 8 FK-Basis 8 Ausweichen 8
Fausthieb: INI 10+IW6 AT 9 PA 8 TP(A) IW6+1 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 11+IW6 AT 9 PA 8 TP(A) IW6+1 DK H
Ringen: INI 11+IW6 AT 9 PA 8 TP speziell DK H
Sklaventod: INI 11+IW6 AT 13 PA 11 TP IW6+4 DK N
Schwerer Dolch: INI 11+IW6 AT 11 PA 9 TP IW6+2 DK H
Peitsche: INI 11+IW6 AT 15 PA - TP IW6 DK S
Wurfnetz: INI 11+IW6 FK 14 TP IW6+2*
Kleidung: RS 0 BE 0

*) Sonderregelung für Wurfnetze (**WdS 130**)

Seelentier: Ratte, Schakal, Bluthund

Vor- und Nachteile: Eisern, Hohe Lebenskraft (3), Schnelle Heilung 11, Soziale Anpassungsfähigkeit, Zäher Hund / Aberglaube 7, Goldgier 8, Jähzorn 10, Niedrige Magieresistenz (2)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien)

Talente:

Kampf: Armbrust +2, Dolche +5, Hieb Waffen 0, Peitsche +7, Raufen +4, Ringen +4, Säbel +8, Schleuder (Wurfnetz) +7 (+9), Wurfmesser +1

Körper: Athletik 0, Klettern +1, Körperbeherrschung +4, Schleichen +5, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +5, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Zechen +2

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +1, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen +4, Fallenstellen +6, Fesseln/Entfesseln +6, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +4

Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Kriegskunst +2, Mechanik +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen +3, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Tierkunde +1

KONFLIKTVERHALTEN

Auch wenn man vermuten könnte, dass eine Sklavenaufseherin eine passable Kämpferin ist, fehlt doch den meisten Aufsehern jegliche kämpferische Ausbildung. Ihre Fähigkeiten haben sie sich selbst angeeignet und sie beschränken sich meist auf eine Kneipenschlägerei, ein Knallen mit der Peitsche und Schläge und Tritte gegen unbewaffnete, wehrlose Sklaven.

Sollte es zu einem echten Kampf kommen, so setzt die Sklavenaufseherin weiterhin auf Drohungen, doch sobald sie mehr als die Hälfte ihrer Lebenspunkte verloren oder eine *regeltechnische Wunde* erlitten hat, wird sie sich schnell an die guten Seiten des Lebens erinnern und fliehen, um Gnade winseln oder sich tot stellen. Zum Sterben ist sie wegen ein paar entlaufener Sklaven oder todesmutiger Helden nicht bereit.



Sprachen: Muttersprache: Garethi +8, Sprachen Kennen: Mohisch +4, Rssahh +6, Tulamidy +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +1
Handwerk: Boote Fahren +2, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0, Seefahrt +1

Kampfwerte: Armbrust 10, Dolche 11/10, Hieb Waffen 8/8, Peitsche 15, Raufen 10/10, Ringen 10/10, Säbel 13/11, Schleuder (Wurfnetz) 12 (14), Wurfmesser 9

Ausrüstung: einfache Kleidung, Peitsche, Wurfnetz, Sklaventod, schwerer Dolch, Haumesser, Rucksack, Wolldecke, Wasserschlauch, Brotbeutel, Material für Fallen, Lederriemen zum Fesseln, Geldbeutel mit 36 Silbertalern (meist alanfanische Währung)

Erfahrene Sklavenaufseherin: MU 16 KL 10 IN 14 CH 10 FF 12 GE 14 KO 15 KK 14 SO 7 LeP 36 AuP 33 MR 4 INI 12 WS 10; SF: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag; Peitsche +12, Säbel +11, Schleuder (Wurfnetz) +11 (+13), Sinnenschärfe +9, Menschenkenntnis +8

Veteranen-Sklavenaufseherin: MU 17 KL 11 IN 15 CH 10 FF 12 GE 14 KO 16 KK 15 SO 8 LeP 38 AuP 35 MR 6 INI 13 WS 10; SF: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Wuchtschlag; Peitsche +16, Säbel +13, Schleuder (Wurfnetz) +14 (+16), Sinnenschärfe +12, Menschenkenntnis +11



DARSTELLUNG DER SKLAVENAUFSEHERIN

BEGEGNUNGEN

Sklavenaufsehern können die Helden sowohl auf den Sklavemärkten Südaventuriens als auch in den Haushalten der Reichen und Mächtigen begegnen. Die Granden Al'Anfas und andere Sklavenhaltergesellschaften haben stets Aufseher in ihren Diensten – denn wer kann schon allen Sklaven trauen? Jemand muss die Aufsicht über die wertvolle Ware haben und jeden Widerstand brechen, der aufkommt. Und dafür sind die rauen Sklavenaufseher genau die Richtigen.

LEBENSUNTERHALT

Gut bezahlt wird ihre Arbeit nicht. Dafür erhalten die Aufseher oft kostenlos Mahlzeit und Unterkunft bei ihrem Herrn. Meist wollten sie früher Questadores, Gardisten oder Söldner werden, doch durch irgendeinen Grund, sei es eine Verstümmelung, wenig Geld oder einen gesellschaftlichen Fehltritt, blieb ihnen nur ihre jetzige Aufgabe. Es gibt jedoch auch wahre Misanthropen unter ihnen, die andere Menschen so verachten, dass sie Freude an dem Quälen der Sklaven verspüren.

VARIANTEN

Ein Großteil der Sklavenaufseher hat nichts mit dem Fang von Sklaven zu tun, doch mit leichter Anpassung kann man aus der Aufseherin auch eine *Menschenfängerin* machen. Diese kennen sich häufig viel besser im Dschungel aus (*Wildnisleben*, *Orientieren*) und auch ihre Fähigkeiten im Kampf, insbesondere mit dem Fangnetz, sind deutlich besser.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ *Effdeos*, der Sohn des zyklöpäischen Adligen *Rahenisios dylla Phyrrios*, wurde zum letzten Mal während eines Fischerfestes gesehen, wo er angeblich bei einem nächtlichen Schwimmausflug ertrank. Sein Vater glaubt nicht, dass er in den Fluten ertrunken ist und so wirbt er einige Glücksritter an, die jeder Spur nachgehen

DIENTE

Als Stadtmensch kann die Sklavenaufseherin die Helden mit unzähligen Gerüchten aus der Welt der Sklaven und Sklavenhalter versorgen. Außerdem ist sie käuflich, auf die korre und phexgefällige Art.

Dienst	Preis
Anwerbung als Aufseherin	1 H – 7 Heller pro Tag
Gerüchte	1 S – 10 S
Informationen beschaffen	2 S – 6 S
Jemanden einschüchtern	5 S – 20 S
Schloss eines Sklavenstalls „offen lassen“	5 D – 25 D

WIE MAN SKLAVEN EINSCHÜCHTERT

- ☞ Die Aufseherin schlägt einen Sklaven, der sich wundert, weil er nichts getan hat. Als Erklärung erhält der Sklave die Anmerkung: „Jetzt hast du eine Vorstellung was passiert, wenn du etwas Unerlaubtes tust!“
- ☞ Um Furcht zu sähen, lässt die Aufseherin alle anderen Sklaven zusehen, wenn sie einen Sklaven foltert.
- ☞ Gelegentliche Durchsuchungen der Sklavenunterkünfte, um verbotenen Besitz zu beschlagnahmen, gehören ebenfalls zu häufigen Einschüchterungsmaßnahmen.
- ☞ Gebräuchliche Bestrafungen: Auspeitschen, einen Freund oder Verwandten des Sklaven auspeitschen lassen, Rohrstockhiebe gegen die Füße, Brandmarkierungen, Bambusfolter, Kitzeln, Nahrungsentzug, zeitweilige Kerkerhaft

sollen. Bald schon können sie herausfinden, dass der arme Effdeos von seinem Freund, dem Hirten *Aklas*, an Menschenhändler aus Mengbilla verkauft wurde. Aklas wollte mit dem Geld ein besseres Leben anfangen und sich den Luxus leisten, von dem er immer träumte und in dem Effdeos schwelgte. Reisen die Helden dorthin, können sie Effdeos Spur weiter bis zu einer Plantage verfolgen. Der junge Zyklopäer wird dort gefangen gehalten, und seine neue Besitzerin, die Händlerin *Lorsa Muresi*, überlegt sich noch, ob sie Lösegeld von dessen Vater verlangen, oder den Jüngling zu ihrem Gespielen machen möchte. Effdeos will unterdessen gar nicht gerettet werden: Er hat sich in den Aufseher *Glada* verliebt, der jedoch zögert, ihm zu helfen, obwohl auch er Gefühle für ihn hegt. Zu sehr fürchtet Glada die alte *Morena*, die oberste Sklavenaufseherin der Plantage. Diese wacht mit Falkenaugen über die Sklaven und die Ordnung ihrer Untergebenen.

„Die Sklaven wissen gar nicht, wie gut sie es haben.“

☞ Vor ein paar Monaten wurde ein gefährlicher Kannibale von Stamm der Panaq-Si gefangen und in eine Sklavenunterkunft der Familie Paligan gebracht. *Amato Paligan*, seines Zeichens Grande und sehr interessiert an Gladiatorenkämpfen, wollte den Kannibalen zu einem Gladiator ausbilden. Er gab die Oberaufsicht über ihn an die alte *Seria Dequartez* ab. Durch eine Unachtsamkeit gelang dem Panaq-Si jedoch die Flucht. Er kehrte jedoch nicht in den Dschungel zurück, sondern verkroch sich in die Brabaker Baracken, wo er damit begann, sich an den „Blasshäuten“ zu rächen, indem er sie jagte und verspeiste. Seria sind die Morde zwar reichlich egal, aber sobald Amato herausfindet, dass sein Gladiator weg ist, wird er sie einen Kopf kürzer machen. So wirbt sie einige Helden an, die den Waldmenschen aufspüren und unverseht wieder zurückbringen sollen. Zu allem Überfluss verfügt er noch über eine latent-magische Begabung und kann intuitiv Zauber wie den *AXXELERATUS* wirken.



klavenhändler

KONKURRENZ VERÄNDERT DAS GESCHÄFT

„Nein, Don Murenas war hier, und sein Angebot, Phex sei mein Zeuge, war einfach besser.“

Moresio versuchte den kleinen, schmierigen Wicht von Frachtkapitän in Grund und Boden zu starren.

„Ich muss doch auch sehen, dass ich mein Auskommen habe!“

Ich auch, dachte Moresio. Und ich bin es leid, dass mir dieser Schnösel Murenas alles vor der Nase wegschnappt und das Geschäft ruiniert. So sollte es nicht sein, es sollte nicht einer allein den Markt bestimmen.

„Ich werde Euch ein Angebot machen, das ihr nicht ausschlagen könnt.“

„Überleg es dir beim nächsten Mal besser, bevor du *meine* Ware jemand anderem verkaufst!“

Der Kapitän nickte Verständnis heischend, aber beide Männer wussten, dass es ein leeres Versprechen war. Don Murenas hatte einfach mehr Geld.

Moresio wandte sich missmutig um und stapfte zu seinem eigenen Stand zurück.

Er hatte in den letzten Monden einige Male zu oft keine Ware bekommen, der Stand sah zu leer aus. Die drei Mohas aus dem Dschungel machten zwar eine Menge her, aber Masse brachte das eigentliche Geld in diesem Geschäft. Der Sklavenhändler bedachte die drei verschüchterten Waldmenschen mit einem zufriedenen Blick. Auf seine Sklavenjäger war Verlass.

Moresio ließ sich auf seinen Stuhl sinken und winkte Selo, ein Getränk zu holen.

Eilfertig sprang sein Leibsklave zu ihm, reichte ihm einen kühlen Becher und wischte ihm den Schweiß von der Stirn.

Der Sklavenhändler schnaubte und startete durch das Gewühl des Sklavenmarktes zum Stand von Don Murenas, wo sein reicher Konkurrent von zwei hübschen Utulumädchen umsorgt wurde, während er mit jemandem in einer Sänfte sprach. „Widerlich, einfach nur widerlich!“, sagte Murenas. Moresio ließ sich die Pistazien bringen.

Eine Frau näherte sich dem Stand, nicht mit dem suchenden Blick einer unschlüssigen Kundin, sondern mit zielsicheren Schritten. Moresio erkannte sie sofort, der Markt war nicht so groß, dass man die Konkurrenz nicht kannte. Phestina Estregez war nicht seine ärgste Konkurrentin auf dem Sklavenmarkt, aber gerade jetzt beneidete er sie zutiefst um ihre guten Kontakte zu den Kapitänen, die die Waldinseln anfuhr. Der Warennachschub über See war nicht so kontinuierlich wie der aus dem Dschungel, aber es kamen größere Massen auf einmal.

Selo ging ihr entgegen und verneigte sich tief. „Donna?“

Sie ignorierte den Sklaven gekonnt und nickte Moresio zu. „Moresio Carasca, Phex mit Euch.“

„Der Listenreiche auch mit Euch.“ Er winkte Selo, ihr einen Stuhl zurecht zu rücken und etwas zu trinken zu bringen.

Sie setzte sich, während ihr Blick Moresios folgte.

Don Murenas hatte offenbar sein Geschäft abgeschlossen, denn er verneigte sich mehrfach tief vor der Sänfte.

„Er ist schlecht fürs Geschäft“, sagte sie abschätzig.

Moresio konnte ihr nur aus tiefstem Herzen zustimmen. „Er wird uns alle ruinieren.“

„Das sollten wir nicht zulassen, denke ich.“ Phestina nippte an ihrem Getränk. „Ich habe gehört, Ihr kennt ein paar schlagkräftige, zuverlässige Leute.“

Moresio hatte das Gefühl, in ein Verkaufsgespräch geraten zu sein, auch wenn er sich nicht sicher war, welches Geschäft sie mit ihm abschließen wollte. „Und ich habe gehört, Ihr kennt ein paar Frachtkapitäne.“

Sie lachte, ein lautes, perlendes Lachen. „Ihr seid ein kluger Mann. Und vielleicht auch ein einsamer.“

Einsam? Was meinte sie damit? Sie war doppelt so alt wie er! „Was wollt Ihr von mir?“

„Ich möchte Euch ein ungewöhnliches Angebot unterbreiten. Ein Angebot, das uns beiden hilft, gegen den da anzukommen.“ Sie spukte in Don Murenas' Richtung auf den Boden. „Wir beide sind Sklavenhändler, wir beide haben Verbindungen, die der andere nicht hat, wir könnten beide davon profitieren, uns zusammenzuschließen. Was würdet Ihr davon halten, meine Tochter zu ehelichen?“

Moresio schluckte und wurde das Gefühl nicht los, genau ausgesucht worden zu sein wie ein Sklave auf dem Markt. „Ist ... ist sie hübsch?“

DIENTE

Die üblichen Dienste des Sklavenhändlers bestehen im An- und Verkauf von Sklaven, wobei er keine Fragen stellt, wo genau die Ware herkommt. Aber er ist auch Händler, er kennt Leute, weiß, mit wem man Geschäfte machen kann und mit wem nicht, wer sich im Dschungel auskennt und in den meisten Fällen erinnert sich auch nach einem halben Jahr noch.

Dienst	Preis
Informationen	3 S – 15 S
Gerüchte	gratis
Schläger organisieren	3 S – 20 S
Sklaven	siehe Kasten



WAS KOSTET EIN SKLAVE?

Sklave	Preis (in Dublonen)
Gladiator	600
Tänzerin	800
Haussklave	300
Plantagenarbeiter	100
Sänftenträger	150
Gärtner	200
Elefantenführer	150
Kinderaufsicht	500
Lustsklave	400
Leibsklave	1200
ungelernter Sklave ohne Fähigkeiten	50
Ruderer	80
Koch	800
Leibwächter	900

„Wie wäre es damit? Frisch eingetroffen!“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Amira Asata, Doloressa Tiratez, Giana Estareth, Phelipa Kalando, Phestina Estregez

Männliche Namen: Alricio Santana, Ernasio Pelagos, Irschan Tegran, Melilo Murenas, Valerian Serelo

KONFLIKTVERHALTEN

Der Sklavenhändler versucht Konflikte zu vermeiden, zumindest solche, die sich nicht mit Worten und Geld lösen lassen. Er ist bestechlich und ebenso bereit, andere zu bestechen. Außerdem ist er geübt darin, sich mit Worten durchzusetzen. Er weiß auch mit Wurfnetz und Peitsche umzugehen, kann damit aber gegen einen erfahrenen Kämpfer nicht bestehen. Ist der Händler reich, so kann er sich einen Leibwächter leisten, der für ihn kämpft.

DARSTELLUNG DES SKLAVENHÄNDLERS

BEGEGNUNGEN

Dem Sklavenhändler begegnet man überall dort, wo es Sklaverei gibt, also vor allem im Süden Aventuriens, aber auch in den Tulamidenlanden. Dabei ist er üblicherweise in Städten zu finden, aber auch auf fahrenden Märkten, Straßen und manchmal sogar in der Wildnis, wenn er auf der Jagd nach neuer Ware ist.

LEBENSUNTERHALT

Der Sklavenhändler verdient seinen Lebensunterhalt mit dem Erwerb und Verkauf von Sklaven. Dabei behandelt er seine Ware nicht schlecht, immerhin soll sie einen ordentlichen Preis erzielen, verhätschelt sie aber auch nicht und betrachtet sie nur selten als Menschen.

In der Regel wohnt der Händler in einer kleinen Stadtvilla und kann sich eigene Sklaven leisten, die ihm ein angenehmes Leben ermöglichen.





VARIANTEN

Eine Variante des Sklavenhändlers ist der *Sklavenjäger*. Diesen trifft man ausschließlich im Süden an, wo er in der Wildnis unterwegs ist und versucht, Unvorsichtige, Waldmenschen wie auch andere, zu fangen und in die nächste Stadt auf den Markt zu verschleppen. Auch andere Händler (z.B. für Tiere) lassen sich darstellen.

Um die Kinder einer konkurrierenden Familie loszuwerden, hat ein Grande sie über den Sklavenhändler *Valerian Serelo* in die Sklaverei verkauft. Jetzt sind allerdings die als verschwunden geltenden Eltern der Kinder wieder aufgetaucht, und der Sklavenhändler fürchtet um sein Leben und benötigt dringend zuverlässige Leute, die ihm helfen, die Kinder zurückzuholen.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der Sklavenhändler *Ernasio* fragt nicht, woher seine Ware stammt, dadurch kommt es auch vor, dass er Freunde oder Verwandte der Helden auf- und weiterverkauft, wenn jemand ihnen schaden will. Und wenn ihm die Helden auf die Füße treten, wird er damit erst recht weitermachen, um ihnen zu schaden.

„Kräftige Arbeiter für die Plantagen? Ein anschniegendes Mädchen aus dem Dschungel? Einen schlagkräftigen Gladiator?“



MU 13 KL 12 IN 12 CH 11 FF 10 GE 12 KO 13 KK 12 SO 7

LeP 29 AuP 29 MR 4 INI 10 WS 7

AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 6*

Fausthieb: INI 8+1W6 AT 8 PA 7 TP(A) 1W6 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 9+1W6 AT 8 PA 7 TP(A) 1W6 DK H

Ringen: INI 10+1W6 AT 8 PA 7 TP speziell DK H

Peitsche: INI 10+1W6 AT 10 PA - TP 1W6 DK S

Schwerer Dolch: INI 10+1W6 AT 10 PA 8 TP 1W6+2 DK H

Kleidung: RS 0 BE 0

*) Wegen behäbig nur 6.

Seelentier: Affe, Muräne, Schwein

Vor- und Nachteile: Innerer Kompass, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (20) / Behäbig, Goldgier 7

Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig, Kulturkunde (Südaventuren, Waldmenschen)

Talente:

Kampf: Bogen +2, Dolche +5, Hieb Waffen 0, Peitsche +3, Raufen +4, Ringen +4, Säbel +6, Schleuder (Wurfnetz) +7 (+9), Wurfmesser 0
Körper: Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +3, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +4, Singen 0, Sinnenschärfe +6, Tanzen 0, Zehen 0

Gesellschaft: Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +6, Sich Verkleiden +1, Überreden +5

Natur: Fährtensuchen +4, Fallenstellen +5, Fesseln/Entfesseln +5, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +4

Wissen: Geographie +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Kriegskunst +4, Mechanik +1, Pflanzenkunde +2, Rechnen +4, Sagen/Legenden +2, Schätzen +5, Tierkunde +2

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Mohisch +10, Tulamidy +9, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4

Handwerk: Boote Fahren +2, Handel +3, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +4, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0, Seefahrt +1

Kampfwerte: Bogen 9, Dolche 10/9, Hieb Waffen 7/7, Peitsche 10, Raufen 9/9, Ringen 9/9, Säbel 11/9, Schleuder (Wurfnetz) 14 (16), Wurfmesser 7

Ausrüstung: einfache Kleidung, Peitsche, schwerer Dolch, Schmuck, Geldbeutel mit 49 Silbertalern (meist in alafanischer Währung)

Erfahrener Sklavenhändler: MU 14, KL 13, IN 13, CH 11, FF 10, GE 12, KO 14, KK 13, SO 8, LeP 32, AuP 32, MR 6, INI 11, WS 7; SF: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag; Peitsche +7, Sinnenschärfe +10, Überreden +10, Rechnen +9, Handel +9

Veteranen-Sklavenhändler: MU 14, KL 14, IN 15, CH 12, FF 10, GE 12, KO 15, KK 13, SO 9, LeP 34, AuP 34, MR 8, INI 11, WS 8; SF: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag; Peitsche +11, Sinnenschärfe +14, Überreden +14, Rechnen +12, Handel +14



pinnenhexe

ACHT FLINKE BEINE

Karianna blickte immer wieder zum Fenster und wartete ungeduldig. „Und darum brauche ich ein Gift, das sie nicht umbringt, aber ein paar Tage ins Bett schickt. Ich werde sonst noch verrückt!“ Das Mädchen blickte hoffnungsvoll zu ihr auf und umklammerte den Becher mit dem beruhigenden Tee darin. Karianna riss sich zusammen, setzte sich gerade hin und schüttelte den Kopf. „Was du brauchst, ist kein Gift, sondern ein Rückgrat!“ Das Mädchen schnappte empört nach Luft. „Du musst deiner Mutter klarmachen, dass du jetzt dein eigenes Haus und deine eigene Familie hast.“ „Aber, wenn sie doch nicht hören will?“ Karianna lachte spitz: „Wenn man erst einmal miteinander redet, findet sich immer eine Lösung. Worte sind eine mächtige Medizin. Oder ein mächtiges Gift.“

„Du möchtest ein letztes Mal mit deiner Großmutter sprechen? Ich kann dir dabei helfen, aber es hat seinen Preis.“

Das Mädchen blickte zweifelnd drein, stand aber auf und ging. Keinen Augenblick zu früh, denn kaum schloss sich die Tür hinter ihr, kroch Sylvina, Kariannas treue Freundin durchs Fenster hinein. Karianna streckte die Hand aus und ließ die Spinne darauf krabbeln, die Handfläche verschwand unter dem warmen Leib mit den weichen Haaren. Sie hauchte einen Kuss auf den runden Hinterleib. Dann sah sie, was die Spinne gesehen hatte, und es brannte schlimmer als jedes Gift.

Burans schlanker Leib, durch die harte Arbeit des Tagelöhners gestählt, aber auch von Narben und schlecht verheilten Brüchen gezeichnet. Der Körper einer Frau, um ihn geschlungen wie die Beine einer Spinne um ein Opfer, das sie einspinnt. Sie hörte das Keuchen und Stöhnen, das Klatschen von feuchtem Fleisch.

„Genug!“, schrie sie entsetzt. Sie hatte gehnt, befürchtet ... und jetzt erwies sich ihr Argwohn als berechtigt. Buran betrog sie, hatte ihr ins Gesicht gelogen, als sie ihn gefragt hatte. Die sorgsame Art, die Wärme und Liebe – alles gespielt.

„Du hast dir im falschen Netz ein warmes Nest bereitet“, sagte sie leise und Sylvinas Hinterleib klopfte zustimmend auf ihre Hand. Karianna setzte die Spinne vorsichtig wieder auf dem Fensterbrett ab und schrie laut auf. Eine Zeit lang bebte und zitterte sie vor Wut und Enttäuschung, aber dann fing sie sich. Sie strich ihr Haar aus dem Gesicht und nickte einmal. „Er hat seine Entscheidung getroffen“, sagte sie mühsam beherrscht. „Mir bleibt nichts mehr, als sie ihn bereuen zu lassen.“

Mit geübten Bewegungen legte sie sich zurecht, was sie brauchte, verschloss die Tür ihrer kleinen Hütte, entzündete Kerzen, berei-





tete Kräutersud und legte das Tuch aus, das der Mistkerl ihr geschenkt hatte.

Vorsichtig nahm Karianna ihre Vertraute wieder auf die Hand und flüsterte ihr zu: „Geh zu ihm, treue Freundin, und überbringe dem Treulosen einen Gruß von mir, den er nicht mehr vergessen wird! Flöße ihm Angst ein vor allen Frauen. Er soll schreien und wegrennen, wenn er eine sieht, sei sie achtzehn oder achtzig. Wollen mal sehen, wie leicht ihm das Schürzenjagen dann fällt!“

Die Spinne erschauerte, was Karianna als Lachen zu deuten gelernt hatte, und sie stimmte ein, kalt und gnadenlos.

*„Trink diesen Trank und ich verspreche dir,
es wird dir danach besser gehen.“*

MU 14 KL 14 IN 13 CH 14 FF 12 GE 13 KO 11 KK 9 SO 5

LeP 26 AuP 29 AsP 36 MR 6 INI 11 WS 6

AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 7

Fausthieb: INI 10+1W6 AT 7 PA 5 TP(A) 1W6 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 11+1W6 AT 7 PA 5 TP(A) 1W6 DK H

Ringen: INI 11+1W6 AT 7 PA 5 TP speziell DK H

Dolch: INI 11+1W6 AT 11 PA 6 TP 1W6+1 DK H

Blasrohr*: INI 11+1W6 FK 11 TP 1W6-1

Kleidung: RS 0 BE 0

***) Gift: Arachnae, Arax, Mandragora, Wurara oder Kukris (WdS 148ff.)**

Seelentier: Schwarze Witwe, Rote Jungfer, Vogelspinne

Vor- und Nachteile: Affinität zu Geistern, Immunität gegen Gifte (tierische Gifte), Soziale Anpassungsfähigkeit, Vollzauberer, Wesen der Nacht (3) / Arroganz 8, Goldgier 8, Medium, Neugier 8, Rachsucht 10

Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Kulturkunde (Südenturien), Ritualkenntnis (Hexe) +6, Vertrautenbindung

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Blasrohr +4, Dolche +4, Hiebaffen 0, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +1, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Fliegen +4, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Schleichen +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +5, Singen 0, Sinnenschärfe +3, Tanzen +3, Zechen 0

Gesellschaft: Betören +3, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +5, Überreden +4, Überzeugen +2

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung +3, Wildnisleben +2

Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +4, Rechnen +5, Sagen/Legenden +3, Schätzen +1, Sternkunde +4, Tierkunde +3

Sprachen: Muttersprache: Garethi +12, Sprachen Kennen: Mohisch +4, Rabensprache +4, Thorwalsch +2, Tulamidy +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4

Handwerk: Abrichten +3, Boote Fahren +1, Heilkunde Gift +8, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung +1, Kochen (Tränke) +7 (+9), Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +3, Schneidern +2, Seefahrt +2

Zauber: ABVENENUM +4, ÄNGSTE LINDERN +3, BLICK IN DIE GEDANKEN +6, EINFLUSS BANNEN +3, GEISTERBANN +6, GEISTERRUF +7, GROSSE GIER +8, HARMLOSE GESTALT +2,

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Consuela Vacano, Karianna Salmoranes, Marla Nunarez, Phelicitas Deruvo, Sarla Sercupo

Männliche Namen: Alrico der Seher, Inares, Jesiro Gerbalda, Kato-marro, Phelionez der Schwarze



HELLSICHT TRÜBEN +3, HEXENBLICK +2, HEXENGALLE +2, HEXENKNOTEN +3, HEXENSPEICHEL +2, KLARUM PURUM +2, KRABELNDER SCHRECKEN +6, KRÖTENSprung +2, LEVTHANS FEUER +3, ODEM ARCANUM +3, RADAU +2, SATUARIAS HERRLICHKEIT +2, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT +3, SENSIBAR EMPATHICUS +4, SPINNENLAUF +7, VIPERNBLICK +2, ZAUBERZWANG +5

Kampfwerte: Armbrust 8, Blasrohr 11, Dolche 11/7, Hiebaffen 7/7, Raufen 8/7, Ringen 8/7, Säbel 8/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: einfache Kleidung, Blasrohr, Giftpfeile (6), Fluggerät, Tuchbeutel, Feldflasche, Nähzeug, Holzlöffel, Holzbecher, kleiner Kupferkessel, Dolch, Kerzen (6), verschiedene Gifte, Geldbeutel mit 25 Silbertalern

Erfahrene Spinnenhexe: MU 16, KL 15, IN 14, CH 15, FF 12, GE 13, KO 11, KK 9, SO 5, LeP 28, AuP 31, AsP 42, MR 8, INI 12, WS 6; SF: Ritualkenntnis (Hexe) +10, verschiedene Hexenflüche (z.B. Ängste mehren, Hexenschuss, Pech an den Hals wünschen, Beute!), Konzentrationsstärke, Zauberkontrolle, Zauberoutine; Blasrohr +8, Fliegen +7, Selbstbeherrschung +9, Sich Verstecken +10, Betören +6, Menschenkenntnis +10, Heilkunde Gift +12, Kochen (Tränke) +10 (+12); ABVENENUM +8, BLICK IN DIE GEDANKEN +11, GEISTERBANN +11, GEISTERRUF +12, GROSSE GIER +12, KRABELNDER SCHRECKEN +10, SPINNENLAUF +12, ZAUBERZWANG +8

Veteranen-Spinnenhexe: MU 17, KL 17, IN 15, CH 16, FF 12, GE 13, KO 11, KK 9, SO 6, LeP 30, AuP 33, AsP 53, MR 10, INI 12, WS 6; SF: Ritualkenntnis (Hexe) +15, verschiedene Hexenflüche (z.B. Ängste mehren, Hexenschuss, Todesfluch, Pech an den Hals wünschen, Beute!), Aura verhüllen, Konzentrationsstärke, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberoutine; Blasrohr +12, Fliegen +11, Selbstbeherrschung +14, Sich Verstecken +15, Betören +10, Menschenkenntnis +15, Heilkunde Gift +17, Kochen (Tränke) +14 (+16); ABVENENUM +12, BLICK IN DIE GEDANKEN +16, GEISTERBANN +16, GEISTERRUF +18, GROSSE GIER +15, KRABELNDER SCHRECKEN +16, SPINNENLAUF +15, ZAUBERZWANG +13



KONFLIKTVERHALTEN

Genau wie ihr Seelentier ist die Spinnenhexe jemand, der gelassen auf seine Gelegenheit wartet und viel Geduld besitzt. Einer direkten Konfrontation geht sie lieber aus dem Weg, es sei denn, sie hat sich darauf vorbereitet und weiß um ihre Überlegenheit. Das Blasrohr setzt sie gerne aus dem Hinterhalt ein, ist das nicht möglich, versucht die Hexe lieber zu fliehen und sich ein anderes Mal ihrem Gegner zu stellen. Bei ihrer Flucht kann ihr der SPINNENLAUF wertvolle Dienste leisten.

DARSTELLUNG DER SPINNENHEXE

BEGEGNUNGEN

Die bevorzugte Umgebung der Schwarzen Witwen ist Südaventurien und die Insel Maraskan. Sie leben bevorzugt zurückgezogen in Städten. Auf Maraskan lebt eine besondere Gruppe der Schwesternschaft, die sich die *Rächerinnen Lycosas* nennen und deren erklärtes Ziel es ist, sich am Praioskult zu rächen, den sie für die Ermordung ihrer einstigen Anführerin verantwortlich machen. Im übrigen Aventurien sind die Schwarzen Witwen nur selten anzutreffen. Doch gerade im Horasreich geben sich viele Okkultisten als Seher und Geisterbeschwörer aus und belügen ihre zahlungswilligen Kunden. Hin und wieder ist aber unter ihnen gewiss auch eine Spinnenhexe zu finden.

LEBENSUNTERHALT

Mit ihren Kenntnissen der Geisterbeschwörung, der Alchimie und dank ihrer Flüche hat die Schwarze Witwe einen großen Kundestamm, denn ihre Dienste sind in Südaventurien begehrt. Sie wird als Ritualführerin bei Séancen eingesetzt, kann für die Granden Al'Anfas Schönheitstinkturen herstellen und einen unliebsamen Konkurrenten mit einem Fluch belegen.

DIENTE

Eine Schwarze Witwe wird aus den unterschiedlichsten Gründen aufgesucht. So kann sie Gifte und Elixiere herstellen, aber auch einem Feind eines Kunden durch ihre Zauber und Flüche schaden.

Dienst	Preis
Astrologie	1 D – 3 D
Elixier brauen	1 D – 5 D + Elixierkosten
Fluch überbringen	5 D – 50 D
Geisterbeschwörung	10 D – 30 D
Giftherstellung	5 D – 20 D + Giftkosten

VERTRAUDENTIER: SPINNE

An dieser Stelle finden Sie einige Beispiele für Vertraute von Spinnenhexen:

Einfache Vertraute: Alanfanische Seidenspinne, Grünschrecke, Rote Jungfer, Saguaraspinne, Schwarze Witwe, Tarantel, Vogelspinne

Mächtige Vertrautentiere: Baumspinne, Fischerspinne, Höhlenspinne, Maraske, Smaragdspinne, Speispinne, Waldspinne

VARIANTEN

Eine Variante der Spinnenhexe ist die magisch begabte *Alchimistin* oder ein *okkultes Medium*. In beiden Fällen sollten Sie die magischen Fähigkeiten streichen (oder nur noch einige wenige, magiedilettantische Zauber wählen), dafür aber die Talente Alchimie bzw. Überreden erhöhen.

„Schwarze Witwe? So nannte man doch Alara Pahigan. Nenn mich einfach Karianna.“

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Consuela Vacano, eine Hexe der Schwesternschaft der Schwarzen Witwen, arbeitet als Alchimistin in Mengbilla. Durch ihre magische Begabung ist es ihr gelungen, einige neue, kreative Tinkturen herzustellen. Zurzeit entwickelt sie einen Trunk, der es dem Anwender erlaubt, wie eine Spinne Wände hochzuklettern (ein Elixier auf Basis des SPINNENLAUF-Zaubers). Trotz großer Anstrengungen fehlt ihr noch eine exotische Zutat: Spinneneier aus einem Tal in den Spinnenbergen Meridianas. Consuela beauftragt eine Heldengruppe, dorthin zu reisen, und sich nach einer Riesenspinne umzusehen. Die Helden müssen nicht nur die Reise durch den Dschungel überstehen und sich mit einer Sippe der Ke-Ke-Wanaq auseinandersetzen (für die die Riesenspinne eine Göttin ist), sondern auch die gigantische Spinnenmutter austricksen, um an die Eier zu gelangen.

Vor einigen Monaten hatten die Helden es mit einer Bande/Söldnertruppe/Räubern zu tun, und während eines Kampfes kamen mehrere der Schurken zu Tode. Einer jener Männer war der Geliebte der Hexe *Sarla Sercupo*. Der Tod ihres Freundes ließ sie in tiefe Trauer verfallen und schürte den Hass gegenüber dem „Mörder“. In den letzten Monden versuchte sie mehr über die Schuldigen herauszufinden und plante ihren Rachefeldzug. Zusammen mit ihrem Vertrauten *Pokinio*, einer Tarantel, überbringt sie zunächst nur ein paar kurz andauernde, lästige Flüche (z.B. *Pech an den Hals wünschen*), später jedoch wird sie mächtigere Magie anwenden, deren Wirkung offensichtlicher und gefährlicher ist (*Todesfluch, Beutel!*).



Spitzelín

BLUMENLIEFERUNG

Vor vier Tagen

„Signor ya Nerelli betrügt seine Gattin. Ich benötige einen Beweis dafür.“

„Das wird nicht billig.“

„Geld spielt keine Rolle! Aber ich muss meiner Schwester etwas vorlegen können, damit sie ihren Mann mit dieser infamen Unverschämtheit konfrontieren kann.“

„Ich werde sehen, was ich tun kann.“

„Ja, ich bin mir sicher. Er verlässt sein Haus immer zu gleichen Zeit.“

Salkya drückte den Blumenstrauß an sich und setzte ein dümmliches Lächeln auf. Sich dumm stellen, war immer noch die beste Strategie, sie staunte immer wieder, wer alles darauf reinfiel. Ein leicht dümmliches, ungläubiges „Nein, wirklich?“ brachte oft mehr Informationen als ein üppiges Trinkgeld. Die meisten Leute redeten eben gern, besonders über sich selbst. Dazu umnebelte Phex oft genug ihren Verstand.

Das wäre auch jetzt ganz gut, Listenreicher. Und du weißt, ich bin nicht kleinlich, schickte sie ein kurzes, stummes Gebet gen Alveran. Dann klopfte sie am Personaleingang des Stadtpalazzos.

Eine stämmige Hausdienerin öffnete. „Was?“

„Die Zwölfe zum Gruße. Ich soll die hier abliefern, klären, ob die Gestecke angekommen sind und außerdem wegen der Bestellung nachfragen.“

„Äh ... ja.“ Sie winkte Salkya herein. „Leg sie da ab.“

Salkya betrat den Flur. Das Haus summt von geschäftigen Dienstboten wie die Stadt während der Warenschau.

„Aber ich muss sie doch arrangieren.“ Salkya hielt den Strauß fest und legte ihn nicht auf den angewiesenen Tisch.

„Packt das Gestrüpp da weg und geht zur Seite!“, fauchte ein dürrer Hausdiener mit einem Tablett mit feinem Porzellan auf der Hand. Es klopfte erneut am Personaleingang.

Die Hausdienerin seufzte. „Geh die Treppe nach oben, der Salon ist die zweite Tür rechts. Sag Geron, er soll dir zeigen, wo die Blumen hinkommen.“

„Danke.“ Salkya nickte, gespielt verschüchtert, drückte die Blumen an sich und machte sich auf den Weg in die obere Etage. *Verdammt, hier ist wahrscheinlich die ganze Zeit was los! Egal, erst die Blumen.*

Auf der obersten Stufe sah sie sich kurz und sorgfältig um. Das Schlafzimmer lag wahrscheinlich am Ende des Ganges, links oder rechts, das Arbeitszimmer des Signors geradeaus.

Sie betrat den gewiesenen Salon, einen Alptraum in hellgelb. *Bei einer so geschmacklosen Ehefrau würde ich auch fremdgehen.*

Geron stellte sich als pickliger Sechszehnjähriger heraus, der im Salon Kerzen verteilte und versuchte, Salkya ins Dekolleté zu schielen. *Guck du ruhig, das ist wahrscheinlich das Einzige von mir, woran du dich nachher erinnerst.* „Ich soll hier die Blumen arrangieren.“

„Da.“ Er wies auf eine große Glasvase.

Salkya nickte mit großen Augen und steckte die Blumen so in die Vase, wie Honora es ihr gesagt hatte. *Wahrscheinlich starrt er mir gerade auf den Hintern. Soll er doch! So, jetzt Beweise finden und nichts wie raus hier.*

„So. Und jetzt muss ich noch klären, ob die Gestecke angekommen sind und was nachfragen.“

Geron nickte und war sehr mit der Kerzenschachtel beschäftigt.

Salkya verließ den Salon und huschte den Flur entlang.

Sie legte das Ohr an die Tür des Arbeitszimmers und lauschte. Drinnen war alles ruhig, aber von unten hörte sie das Personal und die erste Kutsche vorfahren.

Ich muss mich beeilen. Sie drückte die Türklinke herunter und schlich ins Arbeitszimmer.

In der Dunkelheit konnte sie Schreibtisch und Stühle erkennen. *Die Schreibtischschublade wäre nicht besonders kreativ. Aber wer hat gesagt, dass Signor ya Nerelli besonders kreativ ist?*

Salkya schlich zum Schreibtisch und öffnete die schweren Vorhänge so weit, dass etwas Licht ins Zimmer schien. *Das muss reichen, immerhin sind Palazzo und Garten festlich erleuchtet.*

Mit behutsamen Fingern öffnete sie die Schreibtischschubladen, nahm Dokumente heraus und hielt sie in das schwache Licht, bevor sie sie so zurücklegte, wie sie gelegen hatten.

DIENTSTE

Dienste und Informationen sind für die Spitzelin in gewisser Weise eins, verdient sie doch ihren Lebensunterhalt damit, Informationen über andere Leute zu beschaffen. Sie kennt ihren Stadtteil im Schlaf und ist dort eine gute Führerin, die die besten Tavernen, Hotels, Parks und Händler weisen kann. Während sie eine schnelle Auskunft auf der Straße oft kostenlos gibt, kann sie doch gegen eine entsprechende Summe fast jede andere Information besorgen: Wer wann welche Feierlichkeit gibt, wer wen mit wem betrügt, wer wann wo hingehet, wer welches Lieblingsgericht hat und auch, wer gerade wen durch eine Intrige verdrängen will.

Dienst	Preis
Falsche Informationen streuen	5 D – 15 D
Informationen	3 D – 25 D
Informationen besorgen	5 D – 100 D



TARNIDENTITÄTEN

Matrosin, Blumenbotin, Hausmädchen, Lieferantin, Mädchen vom Land auf Stellungssuche, Prostituierte, Malerin, Schauspielerin, Freundin von Freunden, Gazettenschreiberin, Handwerksgesellin, Läuferin eines Botendienstes, Forscherin, Dichterin

Komm schon, das war jetzt die dritte Kutsche! Irgendwo hier muss doch was sein!

Ein weiterer Brief, wahrscheinlich wieder nur langweilige Geschäftskorrespondenz. Salkya faltete das obere Stück auf und las die Anrede. Dann faltete sie den Brief komplett auf, dabei fiel das trockene Blütenblatt einer Rose heraus. *Haben wir Blumen geschickt?* Sie hob es auf und überflog einige weitere Zeilen. *Ja! Danke Phex! Das ist genau das, was ich brauche.*

Sie steckte den Brief unter ihre Kleidung und schob die Schublade wieder zu. *Jetzt nichts wie weg hier!*

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Avesa Seledor, Eiridia Geronieri, Leonore Sterrata, Salkya Horteri, Valmira Berfang

Männliche Namen: Aduardo Kornheimer, Hesindian Spenoli, Portomir Cleotelli, Silberto Baratan, Timor Maspone

KONFLIKTVERHALTEN

Die Spitzelin bemüht sich, Konflikten aus dem Weg zu gehen, indem sie ihr Gegenüber *überredet* oder auch *betört*. Wenn das nicht ausreicht, wird sie je nach Situation um Hilfe rufen oder ihr Heil in der Flucht suchen. Allerdings weiß sie sich durchaus zur Wehr zu setzen, ihren Dolch trägt sie nicht zur Zierde. Dennoch bevorzugt sie es, ihren Gegner mit einem *Fußfeger* auf den Boden zu schicken oder ihm den Teppich unter den Füßen wegzuziehen und davonzulaufen oder gleich zu flüchten, wenn ihr *Instinkt* sie warnt. Gegen eine Übermacht wird sie kapitulieren und versuchen, mit Worten das Beste für sich rauszuschlagen.

DARSTELLUNG DER SPITZELIN

BEGEGNUNGEN

Der Spitzelin kann man in jeder Stadt des Horasreiches begegnen, außerdem in den Städten des Südens und den großen Städten des Mittelreichs. Nur auf dem Land ist sie eher selten anzutreffen, benötigt sie doch die Anonymität vieler Menschen an einem Ort für ihren Beruf. Aber auch dahin kann es sie verschlagen, wenn sie jemanden beobachtet oder sich zu viele Feinde gemacht hat und ein Versteck sucht.

„Ich habe ein verdammt mieses Gefühl bei der Sache.“

LEBENSUNTERHALT

Die Spitzelin verdient ihren Lebensunterhalt damit, anderen mit mehr oder weniger legalen Methoden Informationen zu beschaffen. Teilweise verkauft sie ihr Wissen auch an andere als die ursprünglichen Auftraggeber weiter, oder nutzt es, um die entsprechenden Personen zu erpressen.





VARIANTEN

Gerade im Horasreich arbeitet so manche Spitzelin als *Schreiberin* für eine der zahlreichen Gazetten, wo sie selbst immer am Puls der gesellschaftlichen Neuigkeiten sitzt und ihre herausgefundenen Informationen für reißerische Artikel nutzen kann. Andere Spitzelinnen sind deutlich politischer und als *Agentinnen* für verschiedene Reiche tätig, manche Spitzelin ist auch eine *Phexgeweihte*. Und einige, wenige sind eigentlich Kinder aus gutem Haus, die damit ihre Langeweile vertreiben.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Spitzelin hat einen Edelmann dabei beobachtet, wie er sich mit einer anderen Frau als seiner Gattin trifft. Mit der Drohung, seiner Frau und ihren Eltern von der Affäre zu berichten, erpresst

sie große Summen von ihm. Mittlerweile droht der Edelmann wegen des fehlenden Geldes gegenüber seiner Frau in Erklärungsnot zu geraten. Er möchte ihr ungern die Wahrheit sagen und benötigt dringend diskrete Hilfe, die Erpresserin loszuwerden.

Zu Ermittlungszwecken ist die Spitzelin Mitglied in einer Loge geworden. Während der Zeit sammelte sie genug Informationen darüber, dass in der Loge der Namenlose angebetet wird. Jetzt würde sie gerne aus der Loge austreten, kann aber nicht, da sie um ihr Leben fürchtet. Sie braucht Helfer, die sie beschützen und mit ihr den Kultisten das Handwerk legen, vor allem aber muss ihr erstmal jemand glauben.

„Interessant.“



MU 12 KL 13 IN 13 CH 11 FF 11 GE 12 KO 12 KK 12 SO 6
LeP 28 AuP 28 MR 3 INI 10 WS 6
AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 8+IW6 AT 9 PA 7 TP(A) IW6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 9+IW6 AT 9 PA 7 TP(A) IW6 DK H
Ringen*: INI 10+IW6 AT 9 PA 9 TP speziell DK H
Dolch: INI 10+IW6 AT 10 PA 9 TP IW6+I DK H
Kleidung: RS 0 BE 0

*) Ringen-AT und Ringen-PA durch Börnländisch-Stil verbessert (**Wds 89**)

Seelentier: Fuchs, Spatz, Ratte

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt (3), Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit / Höhenangst 6, Neugier 7, Rachsucht 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Horasreich), Ortskenntnis (Kleinstadt/Stadtteil), Waffenloser Kampfstil: Börnländisch

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Dolche +6, Fechtwaffen +1, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +1, Raufen +5, Ringen +5, Säbel 0, Wurfmesser +5

Körper: Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +3, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +4, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen +1, Taschendiebstahl +4, Zechen +2
Gesellschaft: Betören +3, Etikette +5, Gassenwissen +6, Menschenkenntnis +8, Schauspielerei +4, Sich Verkleiden +6, Überreden +7, Überzeugen +5

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +1, Orientierung +3, Wildnisleben 0

Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Mechanik +2, Rechnen +6, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Schätzen +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +11, Sprachen Kennen: Atak +6, Tulamidya 5, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +7

Handwerk: Boote Fahren +1, Handel +2, Hauswirtschaft +3, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen 0, Schlösser Knacken +4, Schneider 0, Seefahrt +1

Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 10/10, Fechtwaffen 8/7, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 10/9, Ringen 9/10, Säbel 7/7, Wurfmesser 12

Ausrüstung: einfache Kleidung, Verkleidung, Schreibstift, Notizbuch, Dolch, Geldkatze mit 36 Silbertalern

Erfahrene Spitzelin: MU 13, KL 14, IN 14, CH 12, FF 11, GE 13, KO 12, KK 13, SO 7, LeP 31, AuP 31, MR 5, INI 11, WS 6; Klettern +6, Körperbeherrschung +6, Schleichen +7, Sich Verstecken +7, Sinnenschärfe +9, Gassenwissen +10, Menschenkenntnis +12, Schauspielerei +7, Sich Verkleiden +10, Überreden +11, Schlösser Knacken +9

Veteranen-Spitzelin: MU 14, KL 15, IN 15, CH 13, FF 11, GE 14, KO 12, KK 13, SO 8, LeP 33, AuP 33, MR 7, INI 11, WS 6; Klettern +10, Körperbeherrschung +10, Schleichen +11, Sich Verstecken +11, Sinnenschärfe +12, Gassenwissen +14, Menschenkenntnis +16, Schauspielerei +11, Sich Verkleiden +14, Überreden +15, Schlösser Knacken +13



trassenmädchen

SCHLECHT

VERGOLTENE HILFE

Verdrießlich schüttelte Orschin Peddersen den Kopf und sah zu dem undurchdringlichen Wirrarr aus Kuttern, Hausbooten und Handelsschiffen mit ihren ungewöhnlichen Dreieckssegeln, die auf dem *Grünen Mhanadi* vorbeitrieben. Der Bornländer strich das flachblonde, bereits schütterte Haar aus der verschwitzten Stirn und lehnte sich gedankenvoll an die weiß getünchte Hausecke. Zur Mittagszeit war er zu nichts zu gebrauchen, seit er in die niemals schlafende Stadt Khunchom gekommen war.

Er benötigte dringend einen Schmied – vor einigen Tagen war er in einen Kampf verwickelt worden unter dem das blanke Kettenhemd spürbar gelitten hatte. Er trug die Rüstung auch jetzt, verstand er sie doch nicht nur als Schutz, sondern auch als Zeichen seines Wohlstandes, den er sich auf unzähligen Reisen erarbeitet hatte. Sogar im Hausschatten war es hier warm – unerträglich warm. Die Stadt sollte ein Schmiedevierteil besitzen, aber in der unerträglichen Hitze war es ihm unmöglich, den Weg auf sich zu nehmen.

Die Schenke *Zum Füllhorn* war der erste für ihn vertraute Anblick, den ihm diese überfüllte Stadt mit all ihren Türmen und dem bunten, pulsierenden Gewimmel von Menschen aller Art geboten hatte. Errichtet ganz und gar im Fachwerkstil, den er aus Festum kannte und liebte, hatte das gastliche Haus den Geruch von Elchbraten verströmt.

*„Habt Ihr irgendetwaß ßu Essen für mich übrig?
Etwäß Verdorbeneß von geßtern vielleicht?“*

Auf dem Dach eines niedrigen Schuppens saß eine Gruppe Hafenstreuner, Kinder mit dürrer Gestalt und dunklen, hohlen Augen. Sie verspotteten angriffslustig lachend ein kleines Mädchen von vielleicht zehn Götterläufen, die barfuß in dreckigem Kleidchen unten stand und mit winzigen Steinen beworfen wurde. Wohlwollend nahm Orschin den Trotz der Kleinen zur Kenntnis, als sie flink und wendig den meisten Würfeln auswich und die Jungen mit einem herzerreißenden Lispeln auf das Größte beschimpfte. Der Bornländer verstand kein Wort, von dem, was gesagt wurde, aber es war offensichtlich, dass sich die Bande von Bälgern provozieren ließ. Nacheinander in gefährlicher Langsamkeit sprang eine Hand voll von der erhöhten Position und umrundete das störrisch verharrende Mädchen mit den zerzausten, ungewaschenen Haaren wie eine Horde Wölfe. Wieder warf sie den Jungs ein schnelles, gelispeltes Knurren in ihrer Sprache entgegen. Der Größte der erbarmungswürdig ausgehungerten Burschen spuckte sie an – und dann sprangen zwei weitere vor und begannen tatsächlich auf sie einzutreten!





Verdutzt sah der Gerüstete zu, ehe er sich ganz gewahr wurde, was da vor sich ging. *Bastarde. Wie kann man sich derart gegen die Gebote Rondras versündigen?*, schoss es ihm durch den Kopf, als ihn sein Beschützerinstinkt überkam und die Waffe in seine Hand fand. Mit lautem Rufen hielt er auf die wüste Schlägerei zu, verpasste einem der Jungen einen kraftvollen Schlag mit dem Handrücken und ließ das staubige Mädchen sich hinter ihm verstecken. Angesichts des bewaffneten Erwachsenen suchte die Meute sofort fluchend ihr Heil in der Flucht. Zufrieden mit seiner guten Tat, versenkte er die mahnende Klinge wieder in ihre angestammte Scheide, wandte sich dem Kind zu – aber es war verschwunden. Im Grunde war das nur vernünftig – immerhin konnte die Kleine nicht wissen wer er war oder was er mit ihr vorhatte. Er zuckt mit den Achseln. Sollte sie gehen, auf ihn wartete Elchbraten und der kühle Segen eines Schluckes Meskinnes. Routiniert griff er an seine Gürteltasche, um die verbliebenen Münzen zu zählen. Aber was sich klirrend dort befunden hatte war – wie das Mädchen – unbemerkt verschwunden.

„Rattenfleisch ißt Bäh. Und eß ißt gar nicht so einfach Ratten zu fangen.“

MU 13 KL 9 IN 14 CH 11 FF 14 GE 14 KO 9 KK 8 SO 1
LeP 23 AuP 28 MR 3 INI 12 WS 5
AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 8*
Fausthieb: INI 10+1W6 AT 9 PA 6 TP(A) 1W6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 11+1W6 AT 9 PA 6 TP(A) 1W6 DK H
Ringens: INI 12+1W6 AT 11 PA 5 TP speziell DK H
Messer: INI 10+1W6 AT 9 PA 4 TP 1W6 DK H
Schleuder: INI 12+1W6 FK 12 TP 1W6+2
Kleidung: RS 0 BE 0
 *) Wegen flink 8

Seelentier: Gepard, Spatz, Affe

Vor- und Nachteile: Balance, Begabung für Taschendiebstahl, Flink (1), Gefahreninstinkt (3) / Aberglaube 5, Angst vor Feuer 6, Goldgier 6, Neugier 5, Sprachfehler (Lispeln)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Tulamidenlande), Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt), Standfest

Talente:

Kampf: Dolche +4, Hieb Waffen +2, Raufen +4, Ringen +5, Säbel +1, Schleuder +5, Wurfmesser +3

Körper: Athletik +4, Gaukeleien +3, Klettern +8, Körperbeherrschung +6, Schleichen 5, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +6, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen +1, Taschendiebstahl +9, Zechen 0

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +8, Menschenkenntnis +6, Sich Verkleiden +4, Überreden +5

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +1, Wildnisleben 0

Wissen: Brett-/Kartenspiel +2, Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Schätzen +3

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Farah, Mirhiban, Sannah, Shenny, Zafira

Männliche Namen: Abu, Hilal, Nazir, Rashad, Sahil

KONFLIKTVERHALTEN

Das Straßenmädchen besitzt einen kindlichen Übermut, solange es lediglich Wortgefechte sind, die ausgetragen werden. Ernsthaftem Ärger geht sie sofort aus dem Weg, um sich vorsorglich zu verstecken. Sollte ein Entkommen nicht möglich sein, ergibt sie sich augenblicklich, da ihrer Meinung nach keine Beute Wert ist, dafür zu sterben oder Schmerzen zu haben. Sobald sie auf Abstand ist, kann es vorkommen, dass sie – besonders von ihrer Bande umgeben – wieder mutiger wird und mit ihrer Schleuder von einem Dach



Sprachen: Muttersprache: Tulamidya +7, Sprachen Kennen: Atak +2, Fuchsisch +4, Garethi +5, Lesen/Schreiben: Tulamidya 0

Handwerk: Boote Fahren +2, Falschspiel +3, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schlösser Knacken +3, Schneidern 0

Kampfwerte: Dolche 11/7, Hieb Waffen 9/7, Raufen 10/8, Ringen 12/7, Säbel 8/7, Schleuder 12, Wurfmesser 10

Ausrüstung: abgetragene Allerweltskleidung, die mit allerlei Taschen versehen ist, Messer, alter Dietrich, Schleuder, Steinchen im Beutel, Beutel mit Essensresten

Erfahrenes Straßenmädchen: MU 14, KL 9, IN 15, CH 11, FF 16, GE 15, KO 10, KK 8, SO 1, LeP 24, AuP 30, MR 4, INI 13, WS 5; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kampfstil: Bornländisch; Gefahreninstinkt +4; Ringen +7, Schleuder +8, Klettern +10, Körperbeherrschung +7, Schleichen +8, Sich Verstecken +7, Sinnenschärfe +9, Taschendiebstahl +11, Gassenwissen +10, Menschenkenntnis +7

Veteranen-Straßenmädchen: MU 16, KL 10, IN 16, CH 13, FF 18, GE 16, KO 11, KK 9, SO 2, LeP 26, AuP 32, MR 4, INI 14, WS 6; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Kampfstil: Bornländisch; Gefahreninstinkt +7; Ringen +8, Schleuder +10, Klettern +11, Körperbeherrschung +8, Schleichen +9, Sich Verstecken +9, Sinnenschärfe +10, Taschendiebstahl +13, Gassenwissen +12, Menschenkenntnis +9



schießt. Sie scheut sich nicht laut zu werden, um Passanten gegen Angreifer aufzubringen oder sich Lügengeschichten auszudenken, die ihr die Haut retten.

DARSTELLUNG DES STRASSENMÄDCHENS

BEGEGNUNGEN

In den südlichen Großstädten, vermehrt in schmalen Gassen, wo die Häuser eng beieinanderstehen, rotten sich die Straßenkinder auf Hinterhöfen, Dächern oder in leerstehenden Gebäuden zusammen. Sie wieseln Tag und Nacht durch das Gewirr der Wege, auf der Suche nach Essbarem und Nützlichem, um eine weitere Weile in Armut zu bestehen. Sie stehlen von Obstständen und aus Taschen auf dem überfüllten Basar, sind nicht selten frech, misstrauisch und selbstbewusst gleichermaßen und setzen sich aus verschiedenen Altersstufen zusammen.

LEBENSUNTERHALT

Straßenkinder haben keinen Beruf erlernt und halten sich durch Bettelei, Diebstahl und dem Sammeln von Abfall Anderer über Wasser. Sie gehören zur niedersten Unterschicht und neigen zur Genügsamkeit und Kriminalität. Ab und zu finden Armenspeisungen durch Tempel statt, manches Mal finden sie „Nahrung und Unterkunft“ im Kerker.

VARIANTEN

Das Straßenkind kann auch als Erwachsener im Spiel auftreten, falls gewünscht. Ob als anrühiger *Taschendieb* oder *Streuner*, als gewiefter *Spitzel* oder zum Stehlen gezwungene *Kriegswaise* – für alle Darstellungen sind die Werte passend. Selbst der freche, von der Straße geholt *Lehrling* eines Handwerksberufes kann als Variante des Straßenkindes abgebildet werden.

DIENTSTE

Aufgewachsen in den städtischen Gassen, kennt sie nahezu alles und jeden oder hat zumindest Gerüchte gehört. Etwas zu verkaufen hat sie nicht, ihre Hilfe für die Helden ist einfacherer Art. Sie ist dem Tauschhandel nicht abgeneigt.

Dienst	Preis
Ablenkung veranstalten	1 K – 5 H
Botendienste	5 K – 5 H
Führer durch die Gassen	5 H – 1 S pro Tag
Informationen	gratis – 1 H
Kontakt mit ihrer Bande	gratis – 1 H
Taschendiebstahl	5 K – 1 D
Verstecke zeigen	5 H – 1 D

KINDERBANDEN

In den meisten Großstädten, innerhalb der ärmlichen Bezirke haben sich kleinere oder umfangreichere Gruppen von Kindern, oftmals solche ohne Eltern, zusammengelotet, um sich jenseits der Weisungen von Erwachsenen durchzuschlagen. Unterernährt und ohne viele Besitztümer, ergaunern sie sich die benötigten Nahrungsmittel. Gemeinsam schlafen sie in einem Quartier, einer leerstehenden alten Hütte oder einer behelfsmäßigen Unterkunft aus Segeltuch und Zaunlatten. Sie stehlen vermehrt kleinere, leichte Gegenstände wie Münzen, Schriftstücke, Dolche, Kämme, Becher aus eines Helden Rucksack oder von seinem Gürtel. Von wirklich wertvollem Besitz werden sie die Finger lassen, da man mit solch auffälliger Beute zu schnell erwischt oder das Opfer des nächsten Diebes wird.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Ein städtischer Würdenträger wurde von einem politischen Gegner kaltblütig in seinem Stadthaus ermordet. Leider gibt es für die Tat keine offiziellen Zeugen und so hat auch die Wache keinen Anhaltspunkt. Eine Dienerin des Getöteten bekam den Mord selbst zwar nicht mit, hat jedoch am frühen Morgen noch vor Sonnenaufgang mit der Hausarbeit begonnen und eine kleine Straßendiebin mit auffällig hellen Augen im Haus entdeckt, die mit den Taschen voller Nahrungsmittel über die Mauer entkommen ist. In der Vorratskammer wurde auch die Leiche des Hausherrn entdeckt, der bei einer Heißhungerattacke des Nachts von hinten erdolcht wurde. Die tödliche Stichverletzung ist zu hoch, als das es das Kind hätte gewesen sein können. Die geflohene kleine Diebin *Farah* konnte die Tat tatsächlich beobachten, allerdings war sie unrechtmäßig zur Tatzeit am Tatort und wird sich deshalb ganz gewiss nicht freiwillig als Zeuge melden. Das scheue Kind zu finden, um die Tat aufzuklären dürfte schwer sein, weshalb die Helden angeheuert werden, den Fall aufzuklären.

„Wenn du mich auch nur anfaßt, erßähl ich ß meinen Brüdern!“

Der kleine Taschendieb *Hilal* wurde auf dem Basar gefasst, nachdem er zu tief in die Tasche eines jähzornigen Reichen gegriffen hat, der sofort forderte, dem kleinen Jungen solle eine Hand abgeschlagen werden. Die Wache verurteilt das Kind zu öffentlichen Stockhieben und einem Tag am Pranger. Die Bande des Jungen will das nicht hinnehmen, da sich ihr Freund vor Hunger kaum auf den Beinen halten kann und der wohlhabende Bestohlene nach wie vor die Hand des schändlichen Diebes fordert.



Stutzer

TRAU, SCHAU WEM

Victario ließ den armseligen Stich des Dörfers mühelos an seiner Klinge abgleiten, drehte sich und sandte den torkelnden Hitzkopf mit einem Tritt in den Hintern weiter. Der junge Mann glitt auf dem schmutzigen Stroh der Schenke aus und landete auf einem Schaukelstuhl am Feuer. Das morsche Ding wusste seinen ausladenden Massen nicht Stand zu halten und zerbrach.

Victario wandte sich zum Tisch um, an dem er die drei Dorfschönheiten versammelt und mit der Pferdepisse versorgt hatte, die man hier einen guten Wein nannte. Er nahm sich selber einen Krug und hob ihn den Damen entgegen. „Wo waren wir?“

Die Rothaarige kicherte, und die Blonde sagte: „Ihr habt ihn besiegt.“

„Darum nennt man mich Victario, meine Holde.“ Er zwinkerte ihr zu und wandte den Blick zur Schwarzhaarigen, die ihn jedoch immer noch nicht weiter beachtete. Verärgert zwirbelte er sich den Schnurrbart und brummte.

„Ich fordere Genugtuung, diese Schmach kann ich nicht auf mir sitzen lassen!“

Die Blicke der beiden anderen Grazien lösten sich von ihm. Victario trat zurück, ließ den wütenden Dorfschläger an sich vorbeistürmen, stellte ihm ein Bein und lauschte mit sanftem Lächeln auf das hohle Geräusch, dass der Holzkopf an dem Stützpfeiler machte. Diesmal blieb der stierförmige Kerl liegen.

„Wie ich vor dieser rüden Unterbrechung durch ...“

„Hungil“, sagte die Blonde. „Mein Verlobter ...“ Sie hatte den Anstand, ein wenig zu erröten.

„Durch Hungil sagte: Ein Edelmann wie ich ist viel unterwegs, immer in Eile, hat wenig Gelegenheit, sich in Ruhe nach einer geeigneten Gattin umzusehen.“

Die Schwarzhaarige gab einen rüden Ton von sich und blies ihr Haar aus dem Gesicht.

„Passt dir etwas nicht, meine Liebe?“

„Ich bin nicht Eure Liebe, und dass ihr hier, bei uns auf dem Dorf nach einer Braut sucht, könnt ihr den beiden verkaufen.“ Sie machte eine geringschätzige Geste zu ihren Tischnachbarinnen.

„Ich denke vielmehr, ihr seid auf der Suche nach einem warmen Bett und einem noch wärmeren Schoß.“

Victario schmunzelte. Die Frau hatte Feuer. „Und wäret ihr denn abgeneigt?“

Die Schwarzhaarige erhob sich und trat mit ernstem, tiefem Blick zu ihm. Sie hob die eine Hand zu seiner Wange. „Denkt nicht mal in Euren Träumen daran!“

Dann goss sie ihm mit der anderen Hand den Wein über den Kopf.

Victario schnappte nach Luft. Was war das für ein Benehmen?

„Dafür wirst du büßen, du Biest!“

„Was immer Ihr vorhabt, es ist weniger Qual als eine Nacht mit Euch!“

Victario prustete den Wein weg, stimmte dann aber doch in das Gelächter der Menge ein. Eine Ablehnung war doch kein Grund, sich den Abend verderben zu lassen. Und die schnellen Blicke unter langen Wimpern der Rothaarigen machten ihn sogleich wieder hoffnungsfroh. Er würde triumphieren, wie stets. Immerhin war er Victario!

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Aifingla, Quedora di Cupucci, Paramina, Rondramada, Zilina di Vaga

Männliche Namen: Barlinga di Gartuso, Lurio Damasci, Naramis, Victorio, Yalderico

KONFLIKTVERHALTEN

Der Stutzer bildet sich ein, dass er ein hervorragender Kämpfer ist. Ganz von der Hand zu weisen ist sein Talent nicht, doch oft besitzt er keine kämpferische Ausbildung oder sie war allenfalls nur sporadisch.

An Mut mangelt es ihm nicht und er wird jedes Duell und jede Herausforderung annehmen, solange sie seinen Ruhm mehrt oder er sich in seiner Ehre beleidigt fühlt.

Wenn er über die notwendige Erfahrung verfügt, wird der Stutzer gerne mit *Finten* arbeiten (und durchaus auch großzügige Ansagen von +5 und mehr schlagen). Aufgeben gehört nicht zum Wort-

DIENTE

Auch wenn ein Stutzer dem Adel angehört, bedeutet das nicht, dass er über Reichtum verfügt. Viele Stutzer sind – im Gegenteil – verarmt und müssen um zu überleben, ihre Kampfkünste in Lohn und Brot stellen. Solange es eine ehrenvolle Aufgabe ist, sind sie auch dazu bereit.

Dienst	Preis
Adjutant bei einem Duell	5 D – 50 D
Duellverwicklung	10 D – 100 D
Leibwache	1 D – 5 D pro Tag
Übungskampf	5 D – 10 D
Wachdienst	10 D – 20 D pro Tag



schatz des Stutzers, aber wenn es eng für ihn wird, ist ein „taktischer Rückzug um sich später frisch wieder ins Gefecht zu werfen“ erlaubt. In einem Kampf von Angesicht zu Angesicht wird sich ein Stutzer an die Duellregeln halten (beispielsweise bis zum *Ersten* oder *Zweiten Blut* – also im ersten Fall bis zu einem Treffer, der Schaden verursacht oder im zweiten Fall bis zur Aufgabe oder Kampfunfähigkeit).

DARSTELLUNG DES STUTZERS

BEGEGNUNGEN

Stutzer zieht es von einem Duell zum nächsten. Eine Heldengruppe wird einem Stutzer vorzugsweise in horasischen Städten begegnen, wo er in Tavernen schon auf einen nächsten Auftrag oder eine Herausforderung wartet. Aber auch als Gast auf einem Landschloss oder auf einem Adelsfest ist er ein wohlbekannter Anblick. Nicht selten reist er auf den Straßen zur nächsten Stadt, sei es, weil er eine neue Herausforderung sucht oder vor großem Ärger davonläuft.

LEBENSUNTERHALT

Ob ein Stutzer arm oder reich ist, entscheidet sehr stark das Verhältnis zu seiner Familie. Einige Stutzer wollen sich ein paar Jahre lang die Hörner abstoßen und sind deshalb auf Reisen, werden aber von ihren Eltern finanziell unterstützt. Andere wiederum haben mit ihrem Elternhaus gebrochen und müssen zusehen, wie sie zurechtkommen. Im ersten Fall erhalten sie regelmäßig eine Zuwendung und müssen sich auch keine größeren Sorgen machen, im zweiten Fall sind ihre Kampfkünste und ihre gewandte Zunge auch ihr Kapital. Ein solcher Stutzer wird über Duelle sein Geld verdienen und von den Spenden einer gönnerhaften reichen Dame leben, die ihr Herz an den Fechtkämpfer verloren hat.

„Ein Victario lässt sich so eine Frechheit nicht bieten.“

BELEIDIGUNGEN

- ☞ „So, ich soll also der Sohn einer Ziege sein. Wenigstens war das Liebe – deine wurde bezahlt!“
- ☞ „Warst du schon immer so sanft, oder erst seitdem du als Favorit arbeitest?“
- ☞ „Ich mag dein Lächeln nicht. Mein Florett wird dir ein neues aufs Gesicht zaubern.“
- ☞ „Nur eine Klinge die noch nie gezogen wurde, kann so rostig wie deine sein.“
- ☞ „Selbst ein Bauer mit Bratspieß wäre eine größere Herausforderung als du.“

VARIANTEN

Im Horasreich, in Meridiana und einigen Teilen des Mittelreiches (vorzugsweise in Almada) finden sich viele Adlige oder Kinder von Reichen, die Fechtstunden nehmen. Diese können ebenfalls über die Werte des Stutzers abgebildet werden, wobei es notwendig ist, ihnen eine passende Kulturkunde zu geben.

Der Stutzer kann aber auch für fast jede Art von *Höfing* oder halbwegs kämpferisch ausgebildeten *Kleinadligen* dienen.





ABENTEUERVORSCHLÄGE

Ein Feind der Helden hat den großspurigen und angeberischen Stutzer *Barlinga di Gartuso* beauftragt, Streit mit ihnen zu suchen, um einen der Abenteurer herauszufordern und mit ihm ein Duell auszufechten. Barlinga wird während eines Tavernenbesuches die Helden provozieren und jede noch so kleine Chance einer Beleidigung ergreifen und Genugtuung von dem Glücksritter fordern. So kann es sein, dass ein umgestoßener Weinbecher zum Streit führt, oder auch die Ablehnung einer aufdringlichen Schankmagd, die von dem Stutzer bezahlt wurde, um einen Glücksritter zu belästigen und deren „Ehre“ Barlinga nach ihrer Abfuhr nun gegenüber dem Helden verteidigen will.

Während die Helden in den nächtlichen Gassen von Grangor unterwegs sind, entdecken sie vier Halsabschneider, die maskiert einem leicht angetrunkenen Mann folgen. Gehen sie den Schurken nach, werden sie Zeuge, wie diese den leicht Angetrunkenen umbringen wollen. Sofern die Helden das Opfer retten können, stellt es sich als *Lurio Damasci* vor, ein Kleinadliger aus der Umgebung von Grangor. Er ist seinen Rettern zutiefst dankbar und lädt sie zu einem kleinen Trunk ein. Außerdem bittet er sie, gemeinsam mit ihm herauszufinden, wer hinter dem feigen Anschlag steckt. Tatsächlich ist der Auftraggeber ein Richter, der Lurio vor ein paar Wochen verdächtigte, seine Ehefrau verführt zu haben. Zwar entspricht dies nicht den Tatsachen, doch ist die Eifersucht des Richters so groß, dass er sich an dem vermeintlichen Verführer seiner Frau rächen wollte.

*„Ob es einen besseren Fechter als mich gibt?
Einfache Antwort: nein.“*



MU 14 **KL** 11 **IN** 14 **CH** 12 **FF** 11 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 9
LeP 28 **AuP** 30 **MR** 3 **INI** 11 **WS** 6
AT-Basis 8 **PA-Basis** 8 **FK-Basis** 7 **Ausweichen** 8
Fausthieb: **INI** 9+1W6 **AT** 10 **PA** 6 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 10+1W6 **AT** 10 **PA** 6 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringen: **INI** 11+1W6 **AT** 9 **PA** 6 **TP** speziell **DK** H
Florett: **INI** 14+1W6 **AT** 16 **PA** 10 **TP** 1W6+3 **DK** N
Dolch: **INI** 11+1W6 **AT** 10 **PA** 9 **TP** 1W6+1 **DK** H
Kleidung: **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Löwe, Hahn, Panther

Vor- und Nachteile: Amtsadel, Schnelle Heilung I / Arroganz 5, Neugier 8

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Horasreich), Nandusgefälliges Wissen

Talente:

Kampf: Armbrust +3, Dolche +4, Fechtwaffen +10, Hieb Waffen +3, Raufen +3, Ringen +2, Säbel 0, Wurfmesser +2

Körper: Athletik +1, Gaukeleien +2, Klettern 0, Körperbeherrschung +4, Reiten +3, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +2, Singen 0, Sinnenschärfe +4, Tanzen +7, Taschendiebstahl +3, Zechen +2

Gesellschaft: Betören +7, Etikette +9, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +7, Sich Verkleiden +2, Überreden +5

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung +1, Wildnisleben 0

Wissen: Brett-/Kartenspiel +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Heraldik +2, Mechanik +1, Rechnen +6, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +4, Schätzen +3, Staatskunst +1

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Bosparano +3, Füchsisch +2, Tulamidya +5, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +8
Handwerk: Falschspiel +4, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen 0, Schlösser Knacken +1, Schneidern 0

Kampfwerte: Armbrust 10, Dolche 10/10, Fechtwaffen 15/11, Hieb Waffen 11/8, Raufen 11/8, Ringen 10/8, Säbel 8/8, Wurfmesser 9

Ausrüstung: einfache Kleidung, gute Kleidung, Federhut, weiter Mantel, Florett, Dolch, Schnupftüchlein, Schlafsack, Feldflasche, Geldkatze mit 81 Silbertalern

Erfahrener Stutzer: **MU** 15, **KL** 11, **IN** 15, **CH** 12, **FF** 11, **GE** 15, **KO** 13, **KK** 13, **SO** 10, **LeP** 32, **AuP** 32, **MR** 5, **INI** 12, **WS** 7; **SF:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte; Fechtwaffen +14, Körperbeherrschung +9, Selbstbeherrschung +8, Sinnenschärfe +8, Tanzen +11, Betören +12, Etikette +14, Gassenwissen +8, Menschenkenntnis +12, Überreden +9

Veteranen-Stutzer: **MU** 16, **KL** 11, **IN** 16, **CH** 12, **FF** 11, **GE** 16, **KO** 14, **KK** 14, **SO** 11, **LeP** 35, **AuP** 35, **MR** 7, **INI** 13, **WS** 7; **SF:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Meisterparade; Fechtwaffen +17, Körperbeherrschung +12, Selbstbeherrschung +12, Sinnenschärfe +12, Tanzen +14, Betören +15, Etikette +16, Gassenwissen +11, Menschenkenntnis +14, Überreden +12



agelöhner

SCHLECHTES BIER UND GUTE ZWERGE

Das Bier schmeckte schal und rief dem Mann mit der einfachen, abgetragenen Kleidung einmal mehr ins Gedächtnis, was für ein Leben er führte. Selbst diese ungenießbare Plörre hatte er sich an diesem Tag kaum leisten können, denn obwohl er schwere körperliche Arbeit gewohnt war, hatte es an diesem Tag in Kuslik und seinen Vorstädten nichts Passendes für ihn gegeben. Ein schwerer Seufzer dehnte die breite Brust von Bosper Mercator. Die letzten Tage waren schlecht gelaufen. Schon seit fast drei Tagen hatte ihn niemand mehr für irgendwelche Arbeiten anheuern wollen, nicht einmal eine der hiesigen Papiermühlen, die sonst immer irgendeine Verwendung für ihn fanden. Auch im vorstädtischen Midoreth, wo die Werften standen und die Flusskähne be- und entladen werden mussten, war zur Zeit ein überdurchschnittlich hoher Andrang an kräftigen, jungen Burschen, die sich ihr täglich Brot verdienen wollten. Und das trotz Regenwetter. Zu allem Überfluss war ihm seine Frau, die ihn schon vor fünf Jahren für einen stattlichen Schmied verlassen hatte, heute auf der Straße begegnet. Keines müden Blickes hatte sie ihn gewürdigt. Als seine Augen feucht zu schimmern begannen, nahm er rasch noch einen Schluck des ekelhaften Getränks in seinem Krug. Die Luft im Schankraum war zum schneiden und von dem Geruch nach schlechtem Bier, billigem Tabak und verschwitzten Körpern geschwängert. Alles hier fügte sich hervorragend in sein Leben ein.

„Braucht ihr noch wen, der richtig anpacken kann?“

Kaum hatte er soweit gedacht, wurde die Tavernentür mit Wucht geöffnet und eine Gruppe von Personen kam herein. Ein Bogenschütze, ein Mann in Kettenrüstung mit einem Langschwert an seiner Hüfte und – ein Zwerg auf dessen Rücken eine Axt hing, die beinahe so groß war, wie der grimmige Halbmann selbst. Bosper hasste Zwerge. Sie waren gierig, geizig, stets schlecht gelaunt – und das Schlimmste – sie waren derart impulsiv, dass bisher jedes Treffen damit geendet hatte, dass das jeweilige Mitglied des kleinen Volkes ihn beschimpft hatte oder es sogar zu einem kurzen Gerangel und blutiger Nase gekommen war.

Irgendwie bringen sie kein richtiges Glück ... Freudlos sah er den drei Männern dabei zu, wie sie eine Hand voll junger Matrosen von einem Tisch scheuchten, selbst Platz nahmen und anschließend die verlassenen Getränke der Seeleute kosteten.

Sollen sie nur ..., dachte Bosper. „... dieses angebliche Bier schmeckt eher wie götterverdammte Pferdepisse!“ Dass er den zweiten Teil seines Gedankens laut ausgesprochen hatte, wurde ihm erst bewusst, als der wütende Blick des stiernackigen Wirts ihn traf und





DIENTE

Tagelöhner bieten gegen ein relativ geringes Handgeld ihre Arbeitskraft an. Sie sind weniger spezialisiert als andere Berufswege und bringen zwar wenig theoretisch gefestigtes Wissen, dafür aber breit gefächerte praktische Erfahrung in den Dienst ein.

Dienst	Preis
Arbeitsdienste	5 H – 6 S
Gerüchte	gratis
Informationen über die nähere Umgebung	1 K – 5 S

ihn die grobschlächtige Hand des Mannes am Kragen packte. „Was hast du gesagt, du Hurensohn? Mein Bier ist dir nicht gut genug?“ „Nichts wirst du tun“, grollte eine tiefe Stimme durch den Raum. „Der Mann arbeitet jetzt für uns – und wenn du nicht sofort deine dicken Finger von ihm lässt, du armseliger Pferdepisshändler, dann nehme ich sie dir ab. Dein Bier ist eine Beleidigung für jeden meines Volkes.“ Bosper konnte nicht anders als den Zwerg anstarren, der breitbeinig hinter dem Wirt stand und ihm mit diesen Worten den Inhalt seines Kruges gegen die Brust schüttete. Er hatte diese Männer noch nie zuvor gesehen, aber als sich die Finger des Wirts lang-

sam von seinem Schlafittchen lösten und der Bogenschütze Bosper an den Tisch hinüberwinkte, stahl sich ein mattes Lächeln auf seine rissigen Lippen. Vielleicht war ja nicht jeder Zwerg schlecht und vielleicht ließ sich in Kürze tatsächlich noch etwas verdienen ...

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Fusca Stipenbrink, Lamea Camee, Oljana Kupferstich, Rudra Torrean, Zerline Chiantanyez

Männliche Namen: Bosper Mercator, Gardelan Oreciette, Melponeo Seidennahter, Rimaldo ter Waat, Veciano Saltimbocca

„Normalerweise würd' ich dir empfehlen mich da zu küssen, wo Praios' Glanz nie erstrahlt, aber ich brauch' das Geld wirklich dringend.“



MU 13 KL 11 IN 12 CH 10 FF 12 GE 13 KO 14 KK 14 SO 2

LeP 33 AuP 32 MR 4 INI 10 WS 7

AT-Basis 8 PA-Basis 8 FK-Basis 8 Ausweichen 8

Fausthieb: INI 8+1W6 AT 10 PA 9 TP(A) 1W6+1 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 9+1W6 AT 10 PA 9 TP(A) 1W6+1 DK H

Ringen*: INI 10+1W6 AT 11 PA 10 TP speziell DK H

Arbeitsmesser: INI 8+1W6 AT 9 PA 7 TP 1W6 DK H

Beil: INI 9+1W6 AT 10 PA 8 TP 1W6+3 DK N

Kleidung: RS 0 BE 0

**) Ringen-AT und Ringen-PA durch Bornländisch-Stil verbessert (WdS 89)*

Seelentier: Höhlenbär, Fliege, Kamel

Vor- und Nachteile: Ausdauernd (2), Hohe Lebenskraft (2), Kräfteschub Körperkraft (3), Zäher Hund / Aberglaube 5, Autoritätsgläubig 6, Goldgier 5, Impulsiv, Jähzorn 6, Neid 6, Vorurteile (Zwerge) 5
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Talente:

Kampf: Armbrust +2, Dolche +5, Fechtwaffen +1, Hieb Waffen +5, Infanteriewaffen +2, Raufen +6, Ringen +6, Säbel 0, Wurfmesser 0
Körper: Athletik +6, Klettern +3, Körperbeherrschung +5, Schleichen 0, Schwimmen +6, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken 0, Singen +3, Sinnesschärfe +2, Tanzen +2, Zeichnen +6
Gesellschaft: Betören +1, Etikette +2, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +5, Überreden +3
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +4, Orientierung +2, Wildnisleben +2

Wissen: Brett-/Kartenspiel +3, Geographie +3, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Mechanik +2, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Rogolan +4, Thorwalsch +4, Tulamidya +5, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +2
Handwerk: Ackerbau +1, Boote Fahren +5, Fahrzeug Lenken +4, Falschspiel +4, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +5, Kochen +3, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen 0, Schneider +1, Seefahrt +2, Seiler +3, Zimmermann +4

Kampfwerte: Armbrust 10, Dolche 11/10, Fechtwaffen 9/8, Hieb Waffen 11/10, Infanteriewaffen 9/9, Raufen 11/11, Ringen 11/11, Säbel 8/8, Wurfmesser 8

Ausrüstung: einfache Kleidung, Beil, Hanfseil, Arbeitsmesser, Tuchbeutel, Wasserschlauch, 4 Silbertaler

Erfahrener Tagelöhner: MU 13, KL 11, IN 13, CH 11, FF 14, GE 15, KO 16, KK 16, SO 2, LeP 36, AuP 34, MR 4, INI 11, WS 8; Raufen +7, Ringen +7, Athletik +7, Schwimmen +7, Boote Fahren +7, Holzbearbeitung +7, Zimmermann +7

Veteranen-Tagelöhner: MU 14, KL 12, IN 14, CH 11, FF 15, GE 15, KO 17, KK 17, SO 3, LeP 38, AuP 35, MR 5, INI 11, WS 9; Raufen +9, Ringen +7, Athletik +7, Schwimmen +7, Überreden +7, Boote Fahren +7, Fahrzeug Lenken +7, Holzbearbeitung +8, Lederarbeiten +7, Zimmermann +8



KONFLIKTVERHALTEN

Tagelöhner sind harte Arbeiten gewohnt, und ist dieser *zähe* Menschenschlag unter sich und fließt noch dazu billiges Bier oder Schnaps, so fliegen schnell einmal die Fäuste. Es verwundert daher nicht, dass sie einem waffenlosen Kampf nur dann aus dem Wege gehen, wenn sie eindeutig unterlegen sind. Der Spaß endet allerdings dort, wo Waffen gezogen werden. Der Tagelöhner ist darauf angewiesen mit seiner ausdauernden Körperkraft Geld zu verdienen. Wird er ernsthaft verletzt, dann ist seine einzige Einnahmequelle versiegt, er hat keine Geldreserven, auf die er zurückgreifen kann – aus diesem Grund flieht er spätestens nach der *ersten regeltechnischen Wunde*.

„Ich mach's – am Ende riecht man ja nicht, wie ich's verdient habe.“

DARSTELLUNG DES TAGELÖHNNERS

BEGEGNUNGEN

Die Tätigkeiten eines Tagelöhners bringen es mit sich, dass man ihn überall und nirgendwo trifft, denn seine Arbeit ist nicht standortgebunden, auch wenn er es vielleicht vorzieht in einer großen Stadt mit vielfältigem Arbeitsangebot zu verweilen, solange er dort über die Runden kommt. Ob nun bei der Holzfällerei im Wald, in einem Steinbruch, am Hafen oder in der Tongrube, er ist in der Stadt als auch auf dem Land anzutreffen.

LEBENSUNTERHALT

Die meisten Tagelöhner leben ohne die Unterstützung einer wie auch immer gearteten Gemeinschaft, sodass Krankheit oder Verletzung eine persönliche Katastrophe bedeuten. Als achter Sohn eines Bauern, Fischers oder als Nachfahre eines Tagelöhners entstammen sie der Unterschicht und mussten recht schnell sehen, dass sie ihren Lebensunterhalt eigenständig verdienen. So besticht er durch körperliche Zähigkeit und grobes handwerkliches Geschick, mit welchen er sich wenigstens etwas zum Füllen des Bauches und ein Dach über dem Kopf zu verdienen versucht, denn außer seiner Arbeitskraft hat er nichts anzubieten.

VARIANTEN

Da der Tagelöhner sich für nahezu jede Arbeit anstellen lässt, in der Körperkraft oder eine aushelfende Hand im Handwerk gesucht wird, enthält er bereits eine ganze Reihe von Varianten in seiner Profession. Erhält er eine feste Anstellung, ist ein Tagelöhner in Form eines *Knechtes* denkbar.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Lamea Camee hat eine gute Arbeit gefunden, die eine Weile Lohn und Brot sichert. Sie hilft beim Bau einer neuen Residenz für eine alteingesessene Familie. Als sie nach einem arbeitsreichen Tag einen unbeschwerten späten Abend in dem angefangenen Bau verbringt, wird sie ungewollt Zeuge davon, dass im unteren Stockwerk des Baus ein Mann von mehreren Familienmitgliedern gewaltsam

eingemauert wird. Zwar wäre das Verbrechen leicht zu beweisen, wenn sie aber direkt gegen ihre Bauherren vorgeht, kostet sie das mit Sicherheit ihre Arbeit und die ist für sie lebenswichtig. Am nächsten Morgen entscheidet sie sich doch, sich jemandem anzuvertrauen. Da kommt ihr die Abenteurergruppe gelegen, die sind garantiert unbefangen, denn sie stammen von außerhalb. Wenn die Helden die Mauer auf dem Grundstück aufbrechen, ist der Hausherr außer sich vor Zorn – und seltsamerweise ist die Stelle in der Wand leer. Ohne es bemerkt zu haben, wurde *Lamea* gesehen. Selbstverständlich verliert sie ihre Arbeit ob der Anschuldigung. Forschen die Helden dennoch nach und begegnen durch Recherche und Zeugenbefragung dem Geheimnis, so werden sie herausfinden, dass es sich bei dem zu beseitigenden Mann um einen Jugendfreund des Familienoberhaupts handelt. Gemeinsam haben sie in Jugendzeiten eine Frau vergewaltigt. Der eine Mann gelangte zu Geld, der andere nicht. Nun kehrte der Mitwisser zurück in die Stadt, um den wohlhabend Gewordenen um Geld zu erpressen.

Bei der Arbeit in der Mine ist *Veciano Salimbocca* beim gewöhnlichen Abbau von Eisenerz auf eine Goldader gestoßen. Heimlich hat er immer wieder etwas davon mitgehen lassen und seinen Fund jeden Tag wieder unter Steinen und Schutt verborgen, bis die Ader erschöpft war. Als er eines Abends in der Taverne zu tief ins Glas schaut, erzählt er einem Kumpanen von seinem neuerlichen Reichtum, den er – überfordert von all dem Wert – noch in einer Hütte am Waldrand versteckt hält, denn er will zuerst die Arbeit gänzlich beenden, damit sein plötzlicher Gewinn niemanden stutzig macht. Wider erwarten bestiehlt ihn der Andere schamlos und macht sich mit dem Edelmetall auf und davon. Können die Helden ihm helfen, das Gold wiederzubeschaffen?

ARBEITSBEISPIELE

Anbei finden Sie eine Liste der Arbeiten, die ein Tagelöhner üblicherweise ausführt, ohne dabei überfordert zu sein:

- Abbau von Ton
- Arbeit im Steinbruch
- Aushilfe auf Bauernhöfen
- Ausrufen privater Nachrichten
- Bauhelfer
- Bäume fällen
- Begräbnishelfer
- Be- und Entladen eines Schiffes
- Bewachung eines Handelsstandes
- Botendienst
- Brückenbau
- Eine Kutsche aus dem Dreck ziehen/schieben
- Einfache Schnitzereien
- Erntehelfer (saisonal)
- Erzabbau in den Minen
- Felder bestellen (saisonal)
- Köhlerei
- Lasten tragen
- Pferde versorgen
- Palmen schneiden
- Ställe ausmisten
- Schmiedehilfe
- Torfstechen



tsageweihte

UNAUFHALTSAME FREUDEN

Ein leises Pfeifen drang über die geschwungenen Lippen Asheibithsunyas, als sie an diesem angenehm warmen Tag die fruchtbaren Terrassenfelder am Ufer des Mhanadi passierte, die in voller Blüte standen. An ihrem Wanderstecken hatte sie einen kleinen Stoffbeutel mit den Resten der Eierschale eines Kükens darin befestigt. Sie hatte dem kleinen Ding beim Schlüpfen zugesehen und es als Zeichen der jungen Göttin betrachtet, dass ihr die zerbrochene, hellblaue Schale vom Nest herab direkt in ihren Schoß gefallen war. Eine Art Reliquie also, die sie jetzt mit sich auf ihre Wallfahrt genommen hatte. Der Stock hatte sich für die Geweihte Tsas als Notwendigkeit erwiesen. Zwar war sie mit ihren achtzehn Götterläufen noch nicht

„Seht nur die kurzen Fingerchen, die kleinen Füße und die Stupsnase! All das hat Tsa durch Euch auf diese Welt gebracht!“

auf eine Gehhilfe angewiesen, aber sie hatte die Angewohnheit, in jedes Loch zu treten, zu stolpern und hinzuschlagen, wenn sie ihre Augen gerade wieder woanders hatte. Sie war ein Tollpatsch, anders konnte sie es nicht bezeichnen. Auch wenn sie es vorzog, über diesen Umstand zu lachen, statt sich zu beklagen.

Es war noch bestenfalls eine Stunde bis nach Khunchom, der Stadt, die Ziel ihrer Reise war. Dort lag im Herzen der Altstadt der *Tempel des Lebens*, ein uraltes Bauwerk, der nicht nur das *Eidechsenauge*, einen leuchtenden, heilkräftigen Smaragd, sondern angeblich auch das geheime Wissen um die Quelle der ewigen Jugend beherbergte. Ein urplötzlich lautes, krachendes Geräusch und ein spitzer, weiblicher Schrei ließen sie zusammenfahren und ihre Tagträume erschüttern. Hastig blieb sie stehen und ließ die lebhaften Augen die Umgebung prüfend inspizieren. In einigen hundert Schritt Entfernung liefen rufende und wild gestikulierende Bauern auf die Überreste eines Gebäudes zu, eines Schuppens oder einer kleinen Scheune. Eilig raffte sie ihre bunt schillernde Tunika und lief in die Richtung des eingestürzten Gebäudes, wo das Bauernvolk sich unter Einsatz seiner Muskelkraft abmühte, den Schutt zu räumen. Als die Vertraute der Eidechse sich bis auf wenige Schritte genähert hatte, wandte sich ein Mann mit verzweifelterm Gesichtsausdruck an sie: „Ihr müsst uns helfen, Gesegnete! Meine Frau ist begraben worden, und sie geht mit unserem Kind schwanger!“ Erschrocken näherte sich Asheibithsunya den Trümmern, und da hockte zwischen den eingestürzten Deckenbalken, glücklicherweise unverletzt, eine junge, hochschwangere Frau, die angstvoll wimmerte und die Arme um ihren gewölbten Leib geschlungen hatte. Ihr Atem ging schnell und ihr Schluchzen wechselte sich zeitweise mit schrillen Schreien ab, die ihr Gesicht schmerzvoll verzerrten. Es war offensichtlich, dass

die Göttin ihren Segen bald zu vergeben dachte – zu bald, um die Frau herauszuholen, deren Wehen durch den Schock bereits eingesetzt hatten. Kurzentschlossen lehnte die Geweihte ihren Wanderstecken an die Überreste der Wand und kroch unter die Trümmer. „Ich werde ihr helfen!“ Die Bretter und Steine lagen dicht beieinander, aber sie war schon als Kind gerne in enge Zwischenräume geklettert, um nach Eidechsen zu suchen – die Übung und der Umstand, dass ihr Körper sehr biegsam war, halfen ihr, rasch zu der Frau vorzudringen. Dort, im Dreck und in der Gefahr des endgültigen Einsturzes, nahm das Wunder des Lebens seinen Lauf, wie als Demonstration, dass die Schöpfung auch in zerstörter Umgebung nicht aufzuhalten war. Stunden später, als die Frau längst befreit war und ein gesunder Junge das Antlitz Deres erblickt hatte, brach die Dunkelheit über die blühenden Felder hinein.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Asheibithsunya, Dahane saba Sulibeth, Manjula Nuphar, Sherezad Neslihan, Virshan suni Chanliban

Männliche Namen: Aytan ibn Nareb, Chadim Jahlif, Hassan ibn Kheriman, Pakhizal al'Achami, Raschid al'Mhanach

DIE BEKANNTESTEN TSATEMPEL

Hier sollen einige besondere Tempel der jungen Göttin aufgeführt werden. Sie alle haben ihre Buntheit gemeinsam, ebenso eine lebhafte Atmosphäre und oft spielende Kinder.

Tempel	Anmerkungen
Tempel des Lebens	Khunchom, Aufbewahrung des <i>Eidechsenauges</i> und bekannt durch die <i>Heilenden Quellen der Tsa</i> , Hüter des Geheimnisses der <i>Quelle der ewigen Jugend</i>
Regenbogentempel	Punin, Aufbewahrung von <i>Tsas Kreide</i> (Geschlechtsbestimmung eines Ungeborenen), bunte Kieselsteine
Tsatempel zu Dragenfeld	Dragenfeld, Symbol für den Widerstand gegen Borbarad
Eidechsentempel der Tsa	Silas, ältester noch genutzter Tempel, im Garten tausende Eidechsen
Die ewige Wiedergeburt	Al'Anfa, berühmt ist der Geweihte Jacinto Ulfhart, der nach einem Kukris-Attentat starb, aber am folgenden Tag wiedererweckt wurde



DIENSTE

Als Geburtshelferin, Heilerin und Erzieherin hilft die Tsageweihte dem Leben auf die Sprünge und ist als solche hoch angesehen. Sie wird von der Bevölkerung unterstützt und bevorzugt den Tauschhandel.

Dienst	Preis
Geburtshilfe	gratis
Gottesdienste	gratis
Heilerdienste	gratis – Tauschhandel
Informationen über die Tsakirche	gratis
Liturgieanwendung	gratis – Tauschhandel

„Alles, was besteht, muss irgendwann vergehen, um neu zu entstehen!“

KONFLIKTVERHALTEN

Die Geweihte der Göttin Tsa ist keineswegs eine Kämpferin, weder was ihr Können, noch ihr Gemüt anbelangt. Sie liebt den Frieden und versucht ihn zu bewahren, indem sie alles tut, um überflüssige Kämpfe zu vermeiden.

DARSTELLUNG DER TSAGEWEIHTEN

BEGEGNUNGEN

Die Tsageweihte hält sich vornehmlich dort auf, wo sie sich in der Gesellschaft von Menschen befindet. Im eigenen Tempel, Waisenhäusern, Geburtshäusern, in Städten und in Dörfern begegnet man der Vertreterin der Göttin der Schöpfung, die mit ihrer friedfertigen Natur überall dort zu helfen bereit ist, wo man sie benötigt. So reist sie im steten Wandel von Ortschaft zu Ortschaft, treibt Neues voran und bewahrt das Leben, soweit es ihr möglich ist.

LEBENSUNTERHALT

Die Tsageweihte wird aus der Kasse des Tempels finanziert, die sich größtenteils aus Spenden von Gläubigen zusammensetzt. Ist sie reisend unterwegs, gibt es nicht wenige, die bereit sind, eine Priesterin der jungen Göttin bei sich aufzunehmen und zu verpflegen. Sie selbst hat keinerlei weltliches Interesse an Geldgeschäften.

VARIANTEN

Die freidenkende Tsageweihte hat ähnliche Verhaltensmuster und Talente wie auch die *Schelmin* oder eine *Gauklerin*. Bei ersterer Variante müssten die Liturgien gegen Schelmenzauber ausgetauscht werden. Auch als einfache *Hebamme*, *Heilerin* oder *Seelsorgerin* erfüllt sie ihr in Talenten abgebildetes Naturell.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ Normalerweise ist *Sherezad Neslihan* froh, wenn die heitere Göttin ihren Segen vergeben hat. Nur dieses eine Mal stellt dieser Umstand für die junge Geweihte durchaus ein Problem dar: Sie selbst muss entbinden und das bald. Ursprünglich hatte sie damit gerechnet, bis zu ihrer Niederkunft wieder in einer Stadt oder we-





nigstens einem größeren Dorf zu sein – aber wie es scheint, kommt das Kind zwei Wochen früher als erwartet. Wenn die Helden weltmännisch genug auftreten oder erfahren wirken, dann wird die Geweihte sie um Hilfe bitten. Je nach Zusammensetzung der Gruppe ist das aber durchaus eine Herausforderung. Zwar kann die werdende Mutter mit dem theoretischen Wissen aushelfen, aber es praktisch umzusetzen, ist dann der Gruppe überlassen. Sie müssen die richtigen Kräuter finden, Sherezad versorgen, sie untersuchen oder an anderer Stelle nach Hilfe suchen.

 **Raschid al'Mhanach** lacht gerne. Er lacht über gute Witze, eine komische Situation, sich selbst – und andere. Unglücklicherweise auch über Menschen, die nicht besonders humorvoll sind. So fand

„Kinder, die man nicht liebt, werden Erwachsene, die nicht lieben.“

der junge Geweihte sich verduzt und ramponiert in den Verliesen des örtlichen Potentaten wieder. Eine unaufgeforderte Entschuldigung für die Häme über den Herrscher verklang ungehört, und so ist es an den Helden, dem gefangenen Götterdiener zu helfen. Entweder können sie dafür versuchen, ihn aus dem gut bewachten Herrschaftsgebäude zu befreien, oder sie überzeugen den Machthaber davon, dass der Geweihte ein Mensch ist, der auf freiem Fuß sein sollte.



MU 14 KL 10 IN 14 CH 13 FF 11 GE 14 KO 11 KK 9 SO 6
LeP 26 AuP 30 KaP 24 MR 5 INI 11 WS 6
AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 9+1W6 AT 6 PA 7 TP(A) 1W6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 10+1W6 AT 6 PA 7 TP(A) 1W6 DK H
Ringen: INI 11+1W6 AT 8 PA 9 TP speziell DK H
Messer: INI 9+1W6 AT 5 PA 6 TP 1W6 DK H
Geweihtentracht: RS 0 BE 0

Seelentier: Bornländer, Pechnatter, Spatz

Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Glück im Spiel, Schlangenmensch, Tierfreund / Neugier 9, Moralkodex (Tsakirche), Speisegebote (Tsakirche), Spielsucht 5, Tollpatsch, Vergesslichkeit, Verpflichtungen (Tsakirche), Weltfremd 5
Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Kulturkunde (Tulamidenlande), Liturgiekenntnis (Tsa) +9

Talente:

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen 0, Raufen +2, Ringen +6, Säbel +1, Wurfmesser 0

Körper: Akrobatik +4, Athletik 0, Gaukeleien +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +5, Schleichen +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +2, Singen +5, Sinnenschärfe +1, Tanzen +6, Zechen 0

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +2, Lehren +5, Menschenkenntnis +7, Sich Verkleiden +1, Überreden +6, Überzeugen +6

Natur: Fährtensuchen +0, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung 0, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2

Wissen: Anatomie +2, Brett/Kartenspiel +5, Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +5, Pflanzenkunde +5, Philosophie +4, Rechnen +5, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +7, Schätzen +2, Tierkunde +7

Sprachen: Muttersprache: Tulamidya +10, Sprachen Kennen: Garethi +10, Lesen/Schreiben: Tulamidya +6

Handwerk: Boote Fahren +2, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +6, Heilkunde Seele +7, Heilkunde Wunden +6, Holzbearbeitung +1, Kochen +5, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +6, Schneidern +1, Viehzucht +2

Liturgien: DIE ZWÖLF SEGnungen, AURA DES REGENBOGENS, ERNEUERUNG DES GEBORSTENEN, INITIATION, KIRSCHBLÜTENREGEN, TSAS SEGENSEIREICHER NEUANFANG, WUNDERBARE BLÜTENPRACHT

Kampfwerte: Dolche 7/9, Hieb Waffen 7/7, Raufen 7/9, Ringen 9/11, Säbel 7/8, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Messer, Gravurwerkzeug, Stofftasche, Holzfuchs, solide Bastsandalen, Prisma, Regenbogentunika, Heilkräuter im Wert von 7 Dukaten, Stoffpuppe, Geldbeutel mit 36 Silbertalern

Erfahrene Tsageweihte: MU 14, KL 12, IN 15, CH 13, FF 12, GE 14, KO 12, KK 10, SO 6, LeP 27, AuP 30, KaP 31, MR 6, INI 11, WS 6; SF: Liturgiekenntnis (Tsa) +11, Liturgien: EIDECHSENHAUT, FLAGGE DES REGENBOGENS, TSAS WUNDERBARE FRUCHTBARKEIT; Ringen +7, Körperbeherrschung +7, Tanzen +7, Menschenkenntnis +8, Überreden +7, Überzeugen +7, Götter/Kulte +7, Pflanzenkunde +7, Sagen/Legenden +8, Tierkunde +7, Heilkunde Krankheiten +7, Heilkunde Seele +8, Heilkunde Wunden +7, Musizieren +7

Veteranen-Tsageweihte: MU 15, KL 12, IN 16, CH 14, FF 13, GE 15, KO 13, KK 10, SO 7, LeP 28, AuP 32, KaP 42, MR 6, INI 12, WS 7; SF: Liturgiekenntnis (Tsa) +14, Liturgien: EIDECHSENHAUT, FLAGGE DES REGENBOGENS, TSAS LEBENSCHUTZ, TSAS WUNDERBARE FRUCHTBARKEIT; Ringen +8, Körperbeherrschung +9, Tanzen +10, Menschenkenntnis +10, Überreden +11, Überzeugen +10, Götter/Kulte +9, Pflanzenkunde +9, Sagen/Legenden +11, Tierkunde +9, Heilkunde Krankheiten +9, Heilkunde Seele +10, Heilkunde Wunden +11, Musizieren +10



tulu-Kriegerin

DIE TOTENINSEL

Das Eiland Ibonka war von einem Nebel umgeben, der so dicht war, dass man kaum eine Armeslänge weit sehen konnte. Es roch nach dem Salz des Meeres und nach den Ausdünstungen des Dschungels gleichermaßen. Doch Kalimba hatte keine Wahl, sie musste die Urne mit den Überresten von Dschbuto zur Insel der Toten bringen, damit sein Tapam die Reise zu den Ahnen antreten konnte. Doch Ibonka war ein unheimlicher Ort, den selbst der Mediziner mied. Die Entscheidung, welcher Krieger Ibonka aufsuchen musste, wurde durch ein Los bestimmt, und dieses Mal traf es Kalimba.

Sie hatte die Lagune erreicht und fuhr mit letzten Paddelschlägen das Kanu an den Strand. Das Licht der Sonnenscheibe stand schon sehr tief.

Als sie den Strand verließ und sich ins Inselinnere begab, kamen ihr wieder die unheimlichen Geschichten über Ibonka in den Sinn. Die Insel war ein Ort der Geister, das sah man auf den ersten Blick. Wo auf Kalimbas Insel der Dschungel von den Lauten der Affen und Papageien erfüllt war, herrschte hier eine gespenstische Stille. Dunkle Bäume und graue Steine säumten ihren Weg bis zur Begräbnisstätte. Als sie die Mauern aus Knochen und Stein erreicht hatte, zündete sie die dort hängenden Fackeln an, denn es war bereits so dunkel, dass sie kaum sehen konnte. Als der Kreis beleuchtet war, machte sie sich daran, mit dem Messer und den Händen ein Loch zu graben, das Platz für die Urne bot. Dschbutos Schädel konnte sie leider nicht in einer der freien Stellen der Mauer einbinden, dafür hatten ihre Feinde, die Kolo-Tschaou, gesorgt. Sein Schrumpfkopf zierte jetzt wohl eine ihrer Hütten.

Kurz nachdem Kalimba die Urne vergraben hatte, hörte sie hinter sich ein Klackern und nahm auch den anwachsenden Schatten wahr, der sich über sie legte. Geistesgegenwärtig stach Kalimba mit dem Messer nach hinten und versenkte die Klinge in einen weichen Körper, der sich direkt in ihren Rücken geschlichen zu haben schien. Ein schriller Aufschrei durchbrach die eisige Stille des geisterhaften Ortes. Kalimba ließ das Messer stecken, ergriff den Speer auf dem Boden und rollte sich einige Schritte weit weg. Sie sprang mit einer fließenden Hrunuzat-Bewegung auf und hielt den Speer kampfbereit vor sich. Was Kalimba erblickte, ließ sie vor Angst erstarren. Eine grauhäutige Gestalt mit Klauen, die gerade damit beschäftigt war, das Messer aus ihrem Bauch zu ziehen. *Ein Satuul!*

Das Wesen hatte das Messer grunzend entfernt und ein Schwall schwarzen Blutes ergoss sich aus der Wunde, dann kam es auf Kalimba zu. Die Kriegerin hatte zu viel Angst um anzugreifen und zögerte so lange, bis das Ungeheuer mit einer Klaue zuschlug und ihr den Speer entriß. Als es mit der anderen Hand nach ihr griff,

„Ihr Blasshäute bewegt euch durch den Dschungel wie das große Rüsseltier.“





gelang es ihr abermals ausweichen, und sie rannte zu dem Speer, den das Ding achtlos auf den Boden geworfen hatte. Erneut konnte sie die Waffe ergreifen und beim Umdrehen – immer noch am Boden liegend – zuzustoßen. Die grauenhafte Gestalt schrie auf, doch anstatt dieses Mal untätig zu bleiben, zog Kalimba den Speer heraus und stach mehrfach zu, bis das Ungeheuer zusammensank. Sie atmete durch, dankte ihren Ahnen, Obaran und Kamaluq, suchte ihre Sachen zusammen und rannte wieder zum Strand zurück. Keinen Augenblick länger wollte sie auf Ibonka bleiben.

Als sie das Kanu trotz der Dunkelheit ins Meer ließ, hörte sie hinter sich Rufe weiterer dieser Kreaturen. Sie paddelte, so schnell sie konnte, ungeachtet der Dunkelheit und der Gefahren des Meeres. *Nur weg von hier.*

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: An-Pa-Ra, Dschimba, Kalimba, Oluru, Utara

Männliche Namen: Aparta, Kolo-Kolo, Utaban, Vahinu, Zimba

„Meinen Tapam bekommt ihr Blasshäute nicht!“

MU 14 KL 10 IN 14 CH 10 FF 11 GE 14 KO 15 KK 14 SO 3
LeP 33 AuP 36 MR –1 INI 15 WS 8
AT-Basis 8 PA-Basis 8 FK-Basis 8 Ausweichen 11
Schlag*: INI 14+1W6 AT 11 PA 10 TP(A) 1W6+1 DK H
Tritt/Kopfstoß*: INI 15+1W6 AT 11 PA 10 TP(A) 2W6+1 DK H
Ringen: INI 15+1W6 AT 8 PA 7 TP speziell DK H
Speer: INI 14+1W6 AT 15 PA 9 TP 1W6+5 DK S
Speer und Lederschild: INI 14+1W6 AT 14 PA 11
TP 1W6+5 DK S

Messer: INI 13+1W6 AT 8 PA 6 TP 1W6 DK H

Kurzbogen: INI 15+1W6 FK 15 TP 1W6+4

Blasrohr: INI 15+1W6 FK 13 TP 1W6–1**

Lendenschurz: RS 0 BE 0

**) Paschregel für Hrruzat beachten (WdS 30)*

***) Gift: Wurara (WdS 149)*

Seelentier: Panther, Affe, Spinne

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt (3), Hitzeresistenz, Schnelle Heilung II / Aberglaube 7, Meeresangst 8, Neugier 7, Niedrige Magieresistenz (3), Raumangst 8, Totenangst 5

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Dschungelkundig, Kampfreife, Kulturkunde (Waldmenschen), Waffenloser Kampfstil: Hrruzat

Talente:

Kampf: Blasrohr +5, Bogen +7, Dolche +3, Hieb Waffen +3, Raufen +6, Ringen +2, Säbel 0, Speere +10, Wurfmesser 0

Körper: Akrobatik +4, Athletik +6, Klettern +7, Körperbeherrschung +9, Schleichen +7, Schwimmen +5, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +5, Singen 0, Sinnenschärfe +8, Tanzen +3, Zeichnen –2

Gesellschaft: Menschenkenntnis 0, Überreden 0

Natur: Fährtensuchen +6, Fallenstellen +3, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +5, Wildnisleben +7

KONFLIKTVERHALTEN

Utulu-Kriegerinnen greifen normalerweise nur in deutlicher Überzahl an, es sei denn, es gibt einen besonderen Grund, warum sie ein Risiko eingehen sollten, beispielsweise, um einen Medizinmann oder Häuptling des Stammes zu schützen. In den meisten Fällen werden sie mit einem Blasrohr und einem vergifteten Pfeil aus dem Hinterhalt attackieren, damit ihre Gegner schon vor Beginn des eigentlichen Kampfes geschwächt sind. Dabei findet vor allem das *Wurara*-Gift Verwendung.

Anschließend gehen die Kriegerinnen in den Nahkampf über und versuchen mit Speeren, ihre Opfer auf Distanz zu halten. Sind sie gezwungen, sich auf kürzere Distanz mit einem Gegner zu beschäftigen, so verwenden sie auch Messer oder Beile. Sollte sich das Kräfteverhältnis ändern und die Utulus zu unterliegen drohen, fliehen sie lieber und greifen später noch einmal aus dem Hinterhalt an.



Wissen: Götter/Kulte 0, Pflanzenkunde +4, Rechnen 0, Sagen/Legenden 0, Tierkunde +3

Sprachen: Muttersprache: Mohisch +8, Sprachen Kennen: Garethi +3
Handwerk: Boote Fahren +3, Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen +3, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Musizieren +3, Schneidern 0

Kampfwerte: Blasrohr 13, Bogen 15, Dolche 10/9, Hieb Waffen 10/9, Raufen 11/11, Ringen 9/9, Säbel 8/8, Speere 15/11, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Lendenschurz, Kurzbogen, Pfeile (20), Köcher, Blasrohr, Giftpfeile (6) mit Wurara, Speer, Messer, Hackmesser, Lederschild, Talismane, Gesichtsfarbe für Kriegspfad, einfache Heilkräuter, Tauschwaren im Wert von 9 Silbertalern

Erfahrene Stammeskriegerin: MU 15, KL 10, IN 15, CH 10, FF 11, GE 15, KO 16, KK 15, SO 4, LeP 36, AuP 40, MR 0, INI 16, WS 8; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen II und III, Wuchtschlag, Blasrohr +8, Bogen +10, Speere +14, Selbstbeherrschung +9, Sinnenschärfe +12, Wildnisleben +12

Veteranen-Stammeskriegerin: MU 17, KL 10, IN 15, CH 10, FF 11, GE 16, KO 17, KK 16, SO 5, LeP 38, AuP 42, MR 1, INI 17, WS 8; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen II und III, Wuchtschlag, Blasrohr +11, Bogen +13, Speere +16, Selbstbeherrschung +12, Sinnenschärfe +14, Wildnisleben +14



DIENTE

Kaum ein Utulu hat Verwendung für Münzen. Gold und Silber werden dennoch gerne als Bezahlung angenommen, da sie spirituelle Bedeutung haben. Aber auch Perlen, Glas, Gewürze und Handelsgüter der Zivilisation sind willkommenes Tauschgut für Dienste eines Stammesmitglieds.

Dienst	Preis
Dolmetscher	5 H – 1 S pro Tag
Führer durch die Wildnis	7 H – 3 S pro Tag
Heilkräuter	2 H – 1 S (je nach Heilkraft)
Information	meistens gratis

DARSTELLUNG DER UTULU-STAMMESKRIEGERIN

BEGEGNUNGEN

Einer Utulu-Stammeskriegerin begegnet man nur selten in Städten (und dort wohl eher nur als gefangene Sklavin in den Arenen des Südens). Ihr Zuhause sind der Dschungel des Regengebirges und die Waldinseln des Südmeers. Man kann ihr bei einer Expedition durch die Stammesgebiete der Utulus, auf einer Südmeerreise oder beim Tauschhandel in kleineren Ortschaften Meridianas begegnen.

„Die Menschen aus der SteinStadt bringen nur Leid über uns.“

LEBENSUNTERHALT

Die Stammeskriegerin ist oft auch Jägerin, da die Nahrungsversorgung einer Sippe von allen Mitgliedern getragen wird. Geld spielt für sie keine Rolle (auch wenn Gold und Silber als Tauschobjekt in Frage kommen, siehe oben), alles, was sie zum Überleben braucht, stellt sie selbst her oder erjagt es. Die wenigen Gegenstände, die sie nicht selbst herstellen kann, erlangt sie durch Tauschhandel.

VARIANTEN

Die meisten Informationen zur Utulu-Stammeskriegerin lassen sich auch auf die *Kämpfer der Waldmenschen* anwenden. Außerdem kann man den etwas weniger wilden Utulu-Kriegerinnen auch als *Söldner*, *Tierbändiger* und *Dschungelkundige* in den Städten und Dörfern Meridianas begegnen.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

In der Bal-Honak-Arena ist *Utara* eine gefeierte Gladiatorin. Sie wurde vor acht Jahren von Sklavenjägern eingefangen und zum Kämpfen in die Arena geschickt. Zwar hat sie sich mittlerweile an die Zivilisation angepasst, doch immer noch vermisst sie schmerzlich ihre Familie. Sie steht kurz vor ihrem letzten Kampf, danach hat sie genug Siege und Gold errungen, um wieder frei zu sein. Natürlich denkt ihr Halter, ein Grande der Familie Paligan, gar nicht daran, seine erfolgreichste Gladiatorin loszulassen. Als sie das mitbekommt, entscheidet sie sich, Kontakt mit einigen Fremdländern aufzunehmen und diese um Hilfe zu bitten. Als Belohnung verspricht sie ihnen die Dublonen ihrer Siege, aber sie will nicht nur aus der Arena befreit, sondern bis zu ihrer Sippe gebracht werden. Die Helden müssen also nicht nur ihren Ausbruch planen, sondern sich auch durch den Dschungel schlagen und sich mit der Verfolgung durch einen rachsüchtigen Granden auseinandersetzen, der sowohl seine Sklavin als auch etliche Dublonen verloren hat.

Eine Sklavenjägergruppe aus Mengbilla hat eine Shokubunga-Sippe überfallen und deren Kinder verschleppt. Die meisten Krieger des Stammes sind jedoch noch auf Kriegspfad gegen eine andere Sippe, sodass nur die Kriegerin *An-Pa-Ra* verbleibt, um sich auf die Suche nach den Kindern zu begeben. An-Pa-Ra trifft unterwegs auf die Helden, die auf einer Expedition durch den Dschungel sind. Nach anfänglichem Zögern versucht sie ihnen klar zu machen, was geschehen ist, und bittet sie um Hilfe.

UTULU-STÄMME

Nachfolgend erhalten Sie eine kleine Übersicht über die bekanntesten Stämme der Utulus und die Regionen, in denen sie angesiedelt sind:

Stamm	Gebiet	Haartracht	Anmerkungen
Tschopukikuha	Syllanische Halbinsel	drei Stachelbürsten, rundherum lang	aggressiver Stamm
Tscholuq	Altoum	glatzköpfig	Bündnis mit Achaz, Schuppenmalerei
Shokubunga	süd-elemitische Halbinsel, Arratistan, Szintomündung	Bürsten oder Stacheln	verlorener Stamm, leben als Wegelagerer
Ibonkosi	Numesi	lange Haare	Menschenfresser
Rololo	Ulikkani	glatzköpfig	stellen seit Generationen den/die Sonnensohn/Sonnentochter
Kasam'Utulus	Gewürzinseln	unterschiedliche Frisuren	lebten einst auf Mikkan und Aeltikan, jetzt Sklaven der Miniwatu
Bujonapi-Hu	Ghurenia	kurzes Haar	haben sich mit der Bevölkerung von Ghurenia vermischt
Ruwangi	Eiland der Gefahren	unterschiedliche Frisuren	bewohnen Insel auf dem Meer der Sieben Winde



utulu-Sklave

LÄCHELN UND FÄCHELN

„Pass auf, nicht zu schnell. Und immer gleichmäßig, die Bewegung muss wie eine Welle sein. Sonst werden dir die Arme zu schnell müde.“ Gordo sah den Neuen an, um herauszufinden, ob er ihn verstand.

Der Junge nickte eifrig und versuchte, seine Bewegungen genau zu imitieren.

„Ganz ruhig“, Gordo legte die Hände auf die Arme des Neuen und führte dessen Bewegungen, bis sich der Fächer aus Palmwedeln im richtigen Takt hob und senkte.

„Das schaff ich nie“, flüsterte der Junge verzweifelt. „Und dann gibt sie mich zurück.“

„Die Herrin wird dich nicht gleich am zweiten Tag wieder verkaufen“, widersprach Gordo energisch. „Außerdem nimmt Moresio seine Ware nicht zurück.“ Er verschwieg, was alle in den Sklavenquartieren gedacht hatten, als der dicke Moresio die neueste Er-

„Ich habe versucht, alles nach Euren Wünschen zu gestalten.“

werbung der Herrin abgeliefert hatte. Wahrscheinlich hatte ihr der bronzene Farbton der Haut des Jungen gefallen oder sein verlegenes Lächeln. Es war nur eine Frage der Zeit, bis sie ihn in ihr Bett holte. Und wieder aus selbigem verbannte, ihn weiterverschenkte oder verkaufte.

In der Küche tratschen sie wahrscheinlich darüber, früher oder später würde es auch der Junge erfahren, spätestens wenn ihn die Herrin ins Schlafzimmer befahl. Seinem Benehmen nach war er in der Sklaverei geboren, entsprechend würde es wahrscheinlich keinen unschönen Zwischenfall geben. Nicht so wie vor zwei Jahren, als die junge Herrin unbedingt einen wilden Utulu aus dem Dschungel kaufen wollte. Er hatte sich schrecklich aufgeführt, vollkommen unzivilisiert. Der Herr hatte ihn in die Arena schicken lassen, ein passendes Ende für einen Wilden.

„So?“ Der Junge verzog hochkonzentriert das Gesicht, aber seine Bewegungen waren deutlich gleichmäßiger geworden.

Gordo nickte. „Und jetzt noch lächeln dabei. Wahrscheinlich guckt dich niemand an, aber falls doch, solltest du lächeln.“

Es war nicht einfach, ein guter Haussklave zu sein. Man musste unsichtbar werden, Teil der Einrichtung wie die hässliche Zierpalme oder ein Vorhang. Jedem Wunsch der Herrschaft nachkommen, am besten, bevor er ausgesprochen wurde. Gordo war stolz darauf, dass er es mittlerweile am Mienenspiel der Herrin ablesen konnte, ob er stärker fächeln musste oder schwächer. Ihn würde sie nicht verkaufen. Und nicht in ihr Bett holen, seine Haut war dunkel wie der Schreibtisch des Herrn, den Göttern sei Dank!

„Nimm die Feigen mit! Und vergiss das Brot nicht schon wieder! Die Herrin hat Besuch, also beeilt euch!“ Alcessas lautes Schimpfen in der Küche zeigte Gordo, dass sie den Tisch decken ließ.

„Komm, wir müssen gehen.“

Der Junge umklammerte den Fächer und folgte dem Älteren.

In den Gängen der Herrschaft war es morgendlich ruhig, so anders als das Gewusel der Sklavenquartiere. Der Herr schlief noch und seine Frau würde jeden Moment im Terrassensaal erscheinen.

Gordo wies dem Jungen den Platz links hinter dem Stuhl der Herrin zu und begab sich pflichtbewusst auf seinen eigenen. Die Tür öffnete sich bereits, es blieb keine Zeit für einen kurzen Rat.

Die Grandessa trat ein, naschte im Vorbeigehen eine Feigenscheibe vom Tisch und lächelte den Neuling kokett an.

Ralya huschte in den Raum, verneigte sich dabei mehrfach und führte die Besucherin herein.

Gordo kannte sie, eine gute Freundin der Herrin, die hier oft zu Gast war.

„Meine liebe Pervalia, wie schön dich zu sehen!“

Während sich die beiden Frauen überschwänglich begrüßten, warf Gordo dem Neuling einen aufmunternden Blick zu. Er wirkte verkrampft und ängstlich. Die Herrin sprach noch, sie würde ihn nicht hören, jetzt konnte er seinen Rat loswerden: „Einfach lächeln und fächeln.“

DIENTE

Ist man Gast seiner Herren, wird er sich bemühen, alle Wünsche zu erfüllen, so er kann.

Als Teil des Lebens seiner Besitzer hat er viele, auch sehr private Informationen über diese, deren Wert ihm allerdings nicht immer bewusst ist.

Mit Geld kann er durchaus etwas anfangen, etliche Sklaven träumen davon, sich die Freiheit zu kaufen oder haben andere materielle Wünsche. Allerdings sehen es viele Herren nicht gern, wenn man ihr Eigentum besticht.

Dienst

Ablenkung der Herrschaft

Freikaufen des Sklaven

Gegenstandbeschaffung aus Haushalt

Gerüchte

Information über seine Herren

Kontakt zu seinen Herren

Überbringen von Botschaften an den Besitzer

Preis

1 K – 5 D

60 D – 1000 D

5 D – 50 D

gratis – 3 S

gratis – 25 D

gratis

gratis



AUFGABENBEREICHE IM HAUSHALT UND MÖGLICHE INFORMATIONEN

Palmwedder (kennt Teile von privaten und geschäftlichen Gesprächen), Leibsklave (kennt das ganze Privatleben seiner Herrschaft), Koch (kennt den kulinarischen Geschmack, überwacht die Lebensmittel), Sänfenträger (kennt Teile von Geschäftsgesprächen oder intimen Verabredungen), Kinderbetreuer (kennt die Kinder und private Geheimnisse), Tierbetreuer (kennt persönliche Gewohnheiten und private Gespräche), Aufräumer (kennt Geschäftsgespräche von Herrschaft und Gästen), Servierer (kennt Geschäftsgespräche von Herrschaft und Gästen), Masseur (kennt intime Details), Gartenpflege (kennt private Gespräche von Herrschaft und Gästen), Lustsklave (kennt intime Geheimnisse)

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Abarilla, Fiorella, Obana, Rosinia, Vumari

Männliche Namen: Alricio, Boronito, Gordo, Imaro, Ubantu

KONFLIKTVERHALTEN

Der Utulu-Sklave versucht, Ärger aus dem Weg zu gehen, besonders, wenn er sich dabei gegen seine Herren stellen muss, da er weiß, dass ihm dann die Todesstrafe droht. Wird er von Fremden bedroht, sucht er erst sein Heil in der Flucht oder Mitleid heischendem Gejammer und dann in der Kraft seiner Fäuste.

DARSTELLUNG DES UTULU-SKLAVEN

BEGEGNUNGEN

Dem Utulu-Sklaven begegnet man überall in den Städten des Südens. Sein Zuhause ist der Haushalt seiner entsprechend wohlhabenden, aber nicht immer adligen Besitzer. In vielen Fällen wurde er in die Sklaverei geboren und kann sich kein anderes Leben vorstellen. Oft nimmt man ihn gar nicht wirklich wahr, er ist mehr ein Teil der Wohnungseinrichtung und darin geübt, sich ungesehen zu bewegen. Wenn Erledigungen ihn in die Stadt führen oder er als Sänfenträger herhalten muss, können die Helden ihm auch in der Öffentlichkeit begegnen.

LEBENSUNTERHALT

Der Utulu-Sklave lebt davon, dass seine Herren für seinen Lebensunterhalt sorgen. Im Gegenzug dient er ihnen, fächert mit Palmwedeln für sie, putzt, kocht, versorgt die Kinder oder tut sonst, was seine zugewiesene Aufgabe ist. Oft führt er dabei ein materiell besseres Leben als viele Freie, ist aber immer der Gefahr ausgesetzt, von seinen Besitzern geschlagen, verkauft oder sogar getötet zu werden.

„Verzeiht mir,
bitte!“





VARIANTEN

Eine weit verbreitete Variante des Utulu-Sklaven ist der *Plantagen-sklave*, der nicht im Haushalt, sondern auf den Plantagen arbeitet, wo er mit vielen anderen Sklaven Felder mit Shatak, Tabak, Baumwolle oder anderen Feldfrüchten bestellt. Anders als der Haussklave ist er nie Teil des Haushaltes und der Familie, sondern lebt mit anderen Sklaven in Hütten am Rand der Felder. Eine weitere Variante wäre der *Rudersklave* der Galeeren.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der Utulu-Sklave *Ubantu* hat eine Herrin, die ihn immer so kleidet, wie sie glaubt, dass Utulus das täten. Er ist sich sicher, dass das nicht der Wahrheit entspricht, auch wenn er in der Sklaverei geboren wurde, und empfindet es als zutiefst kränkend. Vielleicht können die Helden sie davon überzeugen, wie sich richtige, echte Utulus kleiden? Umgekehrt hat sie natürlich ein Interesse daran, dass er sich benimmt.

Die Besitzer des Utulu-Sklaven *Alricio* sind Händler. Eines Tages wird in einer der Kisten, die ihr Kontor verlassen, ein versteckter Giftbehälter gefunden, offensichtlich beteiligten sie sich am Giftschmuggel. Dennoch beteuern sie vehement ihre Unschuld. Der Utulu-Sklave ist der Mittelsmann der Schmuggler, der die Gifte in die Kisten packt. Aber auch er hat wenig Interesse daran, dass seine Geldquelle versiegt, in dem seine Herren den Krokodilen vorgeworfen werden. Die Helden werden von den Händlern angeworben, die Wahrheit herauszufinden.

„Ja, Herr.“



MU 11 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 11 **FF** 12 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 13 **SO** 3

LeP 32 **AuP** 31 **MR** 1 **INI** 9 **WS** 7

AT-Basis 7 **PA-Basis** 7 **FK-Basis** 7 **Ausweichen** 7

Fausthieb: **INI** 7+1W6 **AT** 9 **PA** 7 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Tritt/Kopfstoß: **INI** 8+1W6 **AT** 9 **PA** 7 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Ringen: **INI** 9+1W6 **AT** 10 **PA** 8 **TP** speziell **DK** H

Lendenschurz: **RS** 0 **BE** 0

*) Ringen-AT und Ringen-PA durch *Bornländisch-Stil* verbessert (**Wds** 89)

Seelentier: Ameise, Igel, Lemming

Vor- und Nachteile: Balance, Guter Ruf (3), Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (15), Zeitgefühl / Aberglaube 7, Autoritätsgläubig 8, Unfrei, Vorurteile (wilde Utulus) 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Ortskenntnis (Stadtviertel, Plantage), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Talente:

Kampf: Bogen +1, Dolche +3, Hieb Waffen +2, Raufen +5, Ringen +5, Säbel +1, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +1, Schleichen +5, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +6, Singen 0, Sinnenschärfe +6, Tanzen +2, Taschendiebstahl +3, Zehen +2

Gesellschaft: Etikette +5, Gassenwissen +4, Lehren +1, Menschenkenntnis +6, Sich Verkleiden +2, Überreden +5

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung +2, Wildnisleben 0

Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +4, Heraldik +3, Rechnen +6, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +6, Tierkunde +2

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Mohisch +6, Tulamida +9, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Boote Fahren +1, Fahrzeug Lenken +4, Handel +1, Hauswirtschaft +7, Heilkunde Gift+ 3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +5, Kochen +4, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen +1, Schneider +2

Kampfwerte: Bogen 8, Dolche 8/9, Hieb Waffen 9/7, Raufen 10/9, Ringen 10/9, Säbel 8/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Lendenschurz, Palmwedel

Erfahrener Sklave: **MU** 11, **KL** 11, **IN** 14, **CH** 11, **FF** 13, **GE** 12, **KO** 15, **KK** 14, **SO** 3, **LeP** 35, **AuP** 35, **MR** 2, **INI** 10, **WS** 7; Athletik +6, Selbstbeherrschung +8, Sich Verstecken +9, Etikette +9, Hauswirtschaft +12

Veteranen-Sklave: **MU** 11, **KL** 12, **IN** 15, **CH** 12, **FF** 13, **GE** 12, **KO** 16, **KK** 15, **SO** 4, **LeP** 38, **AuP** 38, **MR** 4, **INI** 10, **WS** 7; Athletik +9, Selbstbeherrschung +12, Sich Verstecken +12, Etikette +12, Hauswirtschaft +17



iehtreiberin

DAS GOLDENE KALB

Wie jedes Jahr am 2. Rastullahellah machte sich Farula auf den Weg, um ihren Sohn Alim in Al'Tamur zu besuchen. Alim war ein tapferer Krieger des Hairans und Farula war sehr stolz auf ihren Zweitgeborenen, denn für den Sohn einer Viehtreiberin war es eine große Ehre. Farulas Mann, ein Karawananführer aus Hayabeth, gewährte ihr etliche Freiheiten. Schon viele Jahre brachte sie ganz alleine die Gaben ihrer Sippe dem Hairan in Al'Tamur. Doch dieses Mal würde sie alleine unterwegs sein, denn ihre anderen beiden Söhne waren mit dem Vater unterwegs, ihr Vetter krank (in Wahrheit schlief er nur seinen Rausch aus) und ihr Onkel und sie hatten sich gestritten, sodass sie ihn nicht dabei haben wollte. Gehen musste sie auf jeden Fall, denn es war an der Zeit, dem Hairan sein jährliches Geschenk zu bringen. Wie immer nahm sie das schönste Kälbchen ihrer Sippe mit, um es dem Hairan als Geschenk darbringen zu können: Nedime, deren Fell so glänzte wie Gold.

Zunächst verlief die Reise ereignislos. Am zweiten Tag aber geschah es: Nedime musste sich vor irgendetwas erschreckt haben, denn sie riss sich von Farula los, die weder das Tier noch die Leine halten konnte und in den Straßenstaub fiel.

Schnell kam sie wieder auf die Beine und rannte den Anstieg rechts der Straße hoch, um das Kalb wieder einzufangen. Doch so klein Nedime war, so schnell war sie auch. Sie sprang gewandt wie ein Gebirgsbock den Anstieg hoch und war verschwunden.

„Nedime, wo bist du? Komm wieder her!“ Farula hatte schon ein wenig Angst, denn ohne das Kalb konnte sie dem Hairan nicht unter die Augen treten – und ihrem Sohn schon gar nicht. Nach einer Weile fand sie glücklicherweise die Spur des Kälbchens und diese führte sie in eine bergige Gegend, in der nur selten ein Baum oder Strauch wuchs. Farula folgte dem Kälbchen weiter bis zu einem Felsen, unter dem sich eine Höhle befand. Vom engen Zugang der Höhle aus konnte Farula das Kälbchen sehen – und noch etwas. Mitten in der dunklen Grotte sah die Viehtreiberin eine Kiste stehen.

Was ist das, bei Rastullahs Lockenbart? Eine Kiste? Mitten in der Wildnis unter einem großen Stein?

Farula kletterte ungeschickt herunter. Als sie die Kiste öffnete, konnte sie ihren Augen kaum trauen: Goldmünzen! So überrascht sie von ihrem Fund war, umso mehr überraschten sie die beiden Stimmen, die plötzlich von oben an ihr Ohr drangen. Sie versteckte sich mit Nedime in einer Spalte im Gestein und betete. *Rastullah, bitte lass Nedime jetzt still sein, sonst entdecken sie mich.*

„Der Hairan wird seinen Schatz hier niemals finden, wir müssen noch eine Weile warten, dann können wir ihn sicher abtransportieren.“

„Ja, der wird sich dumm und dämlich suchen.“

„Siebenundneunzig, achtundneunzig, neunundneunzig. Alle da.“





DIENTE

Die Viehtreiberin kennt sich bestens mit der Versorgung von Tieren aus. Sie kann die vierbeinigen Begleiter der Helden versorgen, sei es mit Futter oder weil sie sich verletzt haben. Frauen haben es deutlich einfacher und ihnen lässt sie meist auch ihre Dienste billiger zukommen (etwa 20% weniger Kosten).

Dienst	Preis
Gerüchte	gratis
Informationen	
über die nähere Umgebung	1 H – 5 S
Tier mit Futter versorgen	5 K – 3 H
	+ Futterkosten
Tier verkaufen	je nach Tierart
Übersetzungshilfe (Tulamida – Garethi)	5 H – 2 S

„Los, beeil' dich, Shanizah. Zieh dir endlich deinen Schleier an, bevor unser fremdländischer Gast dich noch sehen kann.“

Dann hörte Farula ein Lachen und die Stimmen wurden leiser. *Räuber. Sie haben den Schatz des Hairans gestohlen!* Einen kurzen Augenblick überlegte Farula, ob sie nicht selbst mit dem Gold verschwinden sollte, doch sie war mit ihrem Leben doch recht zufrieden und wollte ihrer Familie – allen voran ihrem Sohn – keine Schande machen.

Und wenn ich es Alim sage, so kann er dem Hairan den Schatz zeigen und wird in dessen Ansehen steigen. Eine gute Idee. Nedime, du bist ein echtes Glückskälbchen.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Arisha Harissunni, Farula saba Nedima, Orimja Nadschasunni, Ranullah saba Suleika, Zulvara saba Rashmina
Männliche Namen: Alim ibn Pakar, Dschelef ben Gursa, Jildarim ibn Yalda, Kasim ibn Qamal, Pashka ben Naref



MU 13 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 10 **FF** 14 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 11 **SO** 4
LeP 29 **AuP** 31 **MR** 4 **INI** 11 **WS** 7
AT-Basis 7 **PA-Basis** 8 **FK-Basis** 8 **Ausweichen** 8
Fausthieb: **INI** 9+1W6 **AT** 9 **PA** 9 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 10+1W6 **AT** 9 **PA** 9 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringen: **INI** 11+1W6 **AT** 9 **PA** 9 **TP** speziell **DK** H
Messer: **INI** 9+1W6 **AT** 7 **PA** 7 **TP** 1W6 **DK** H
Knüppel: **INI** 11+1W6 **AT** 8 **PA** 7 **TP** 1W6+1 **DK** N
Kleidung: **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Huhn, Klapperschlange, Ziege

Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Innerer Kompass, Tierfreund, Zeitgefühl / Aberglaube 6, Goldgier 6, Rachsucht 5, Raumangst 6, Speisegebote (99 Gesetze)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Novadi), Ortskenntnis (Oase), Wüstenkundig

Talente:

Kampf: Dolche +4, Hieb Waffen +2, Raufen +6, Ringen +3, Säbel 0, Speere +2, Wurfmesser +1, Zweihandflegel +4

Körper: Athletik +2, Klettern 0, Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Schleichen +2, Schwimmen –1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +2, Singen 0, Sinnenschärfe +3, Tanzen +7, Zechen +2

Gesellschaft: Betören +2, Lehren +5, Menschenkenntnis +3, Überreden +4

Natur: Fährtensuchen +3, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +4, Wettervorhersage +6, Wildnisleben +5

Wissen: Brett-/Kartenspiel +5, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +3, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +8, Schätzen +1, Sternkunde +3, Tierkunde +6

Sprachen: Muttersprache: Tulamida +10, Lesen/Schreiben: Geheiligte Glyphen von Unau +6

Handwerk: Abrichten +1, Ackerbau +4, Boote Fahren –1, Fahrzeug Lenken +2, Fleischer +4, Hauswirtschaft +5, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +5, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +5, Kochen +7, Lederarbeiten +6, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +7, Töpfern +4, Viehzucht +10

Kampfwerte: Dolche 9/10, Hieb Waffen 8/9, Raufen 10/11, Ringen 9/9, Säbel 7/8, Speere 8/9, Wurfmesser 9, Zweihandflegel 11/8

Ausrüstung: einfache Kleidung, Kopfbedeckung, Messer, Knüppel, Brotbeutel, Wasserschlauch, Geldbeutel mit 3 Marawedis (in kleineren Münzen)

Erfahrene Viehtreiberin: **MU** 14, **KL** 13, **IN** 15, **CH** 10, **FF** 12, **GE** 13, **KO** 13, **KK** 11, **SO** 6, **LeP** 31, **AuP** 34, **MR** 5, **INI** 11, **WS** 7; Lehren +8, Menschenkenntnis +7, Überreden +8, Sagen/Legenden +12, Viehzucht +13

Veteranen-Viehtreiberin: **MU** 14, **KL** 13, **IN** 15, **CH** 10, **FF** 12, **GE** 13, **KO** 13, **KK** 11, **SO** 7, **LeP** 31, **AuP** 34, **MR** 6, **INI** 11, **WS** 7; Lehren +12, Menschenkenntnis +11, Überreden +12, Sagen/Legenden +16, Viehzucht +16



KONFLIKTVERHALTEN

Auch wenn eine Viehtreiberin auf den ersten Blick nicht sonderlich wehrhaft wirkt, so muss sie die Herde und sich öfters gegen Schlangen, Schakale und andere Wildtiere verteidigen – und auch Viehdiebe können eine echte Bedrohung darstellen. Zwar besitzt sie meistens nur einen Stock, den sie zur Not auch als Knüppel einsetzen kann, doch unterschätzen sollte man eine Novadi nicht, immerhin sind die Tiere oft ihr wertvollster Besitz und sie wird sie unter Einsatz ihres Lebens schützen.

Gegen menschliche Gegner wird sie jedoch einen anderen Ausweg suchen, denn selbst ein einzelner Wüstenräuber könnte ihr Ende bedeuten.

„Oh, ehrenwerter Sahib. Eure Tiere sind prachtvoller noch als die des Sultans von Rashdul.“

DARSTELLUNG DER VIEHTREIBERIN

BEGEGNUNGEN

Der novadischen Viehtreiberin begegnet man in erster Linie in den Oasen und Randgebieten der Khômwüste. Sie sind typische Vertreter der novadischen Kultur und sind nicht nur Viehtreiber, sondern meist auch noch Viehzüchterinnen, Schneiderinnen oder Köchinnen, die sich um den Haushalt ihres Mannes und ihrer Kinder kümmern.

Zu Ungläubigen haben sie ein zwiespältiges Verhältnis: Auf der einen Seite sind sie gastfreundlich, auf der anderen Seite halten sie sich jedoch stets bei Fremden zurück.

LEBENSUNTERHALT

Die Tiere sind der Lebensunterhalt der Viehtreiberin, aber mehr noch, sie bestimmen auch ihren Tagesrhythmus und das Wohl ihrer ganzen Familie. Mit dem Verkauf von Tieren kann sie die Sippe miternähren, wird im Gegenzug aber auch von anderen Mitgliedern ihrer Familie versorgt. Ihre Söhne sind oft Karawanenführer, einfache Arbeiter oder sogar Stammeskrieger, die ihre Mutter nicht im Stich lassen. Ihre Töchter gehen ihr in jungen Jahren zur Hand, bis sie im heiratsfähigen Alter sind.

VARIANTEN

Viele novadische Frauen, die in den Wüstenoasen leben, können eine ähnliche Ausbildung wie die Viehtreiberin durchlaufen haben. Sie sind für die Versorgung der Familie verantwortlich, pflegen Zelt und Hof und kümmern sich um die Zuchttiere der Sippe.

Doch nicht nur Novadis bringen Viehtreiberinnen hervor. In ganz Mhanadistan kann man ihnen begegnen. Hier sollten Sie jedoch darauf achten, dass einige Vor- und Nachteile eher unpassend sind (speziell *Speisegebote* im Zusammenhang mit den 99 Gesetzen). Auch die Kulturkunde müssen Sie umwandeln und sie beispielsweise durch *Tulamidenlande* ersetzen. Ein sehr ähnliches Leben führen zudem die novadischen Viehzüchterinnen und oft sind beide Berufe bei Novadis ein und dasselbe.

TYPISCHE TIERE

In den Tulamidenlanden haben sich die meisten Viehtreiber auf bestimmte Tiere spezialisiert. Nachfolgend finden Sie eine Liste mit typischen Tieren und ihren durchschnittlichen Preisen:

Tier	Preis
Bulle	35 D
Esel	20 D
Huhn	8 H
Kalb	5 D
Kamel	65 D
Kampfhahn	5 S
Kuh	12 D
Maultier	35 D
Mherwedbock	2 D
Schaf	6 D
Ziege	15 S

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Bei einem kurzen Aufenthalt in der Oase Al'Rifat werden die Helden von *Wamullah ben Kharimi*, dem Hairan einer Sippe der Beni Kharram, um die Aufklärung eines Verbrechens gebeten. Seine dritte Frau *Arisha* ist verschwunden und niemand weiß, was geschehen ist. Die alte Viehzüchterin ist eines Nachts aus dem heimischen Zelt verschwunden, ebenso ein edles Shadif, das man aber einige Meilen weit südlich mit gebrochenem Bein verendet gefunden hat. Die übrigen Novadis der Sippe haben versucht sie zu finden, kamen jedoch mit leeren Händen wieder zurück.

Die Nachforschungen der Helden ergeben, dass Arisha trotz (oder gerade wegen) ihres betuchten Alters das Leben als dritte Frau und Viehzüchterin satt hatte. Sie entschloss sich zur Flucht und nahm eines der Pferde mit, doch leider verletztes es sich dabei, sodass sie es zurücklassen musste. Als wildniserfahrene Frau gelang es ihr jedoch ihre Spuren zu verwischen und sich bis nach Mhanadistan durchzuschlagen. Dort lebt sie nun als Heilerin und versorgt Menschen und Tiere gleichermaßen. Sollte es den Helden gelingen sie aufzuspüren, wird sie sich weigern, wieder zurückzukommen.

Während einer Reise durch die bergigen Randgebiete der Khôm finden die Helden mehrere zerfetzte Schafe und Ziegen. Bald schon hören sie das Blöken eines kleinen Lammes und an ihre Nase dringt ein entsetzlicher Gestank. Folgen sie dem Geruch und dem Geräusch, finden sie einen großen Baum, auf dem sich das Lamm mitsamt der Viehtreiberin *Ranullah* versteckt hält. Der Grund ist eine außergewöhnlich große Khoramsbestie, die die Herde und die Novadi angegriffen hat und immer noch in der Umgebung lauert. Selbst die Helden betrachtet das große Raubtier als Beute, aber es ist nicht nur riesig, sondern auch schlau und wird die Helden aus dem Hinterhalt angreifen, dann wieder verschwinden und erneut attackieren.



Waldmenschen-Schamanin

WEISER RAT

„Sie wollte mir das Schwein stehlen und hat es dabei in den Abgrund getrieben!“, rief Jelungo und wies mit anklagendem Finger auf Alahale. Die piffte durch die Zähne und blaffte zurück: „Ich wollte dein dummes Schwein einfangen, weil es sich nämlich losgerissen hat. Aber es rennt immer weg, weil du es ständig schlägst. Und dabei ist es abgestürzt.“

„Gelogen!“, rief Jelungo. „Jetzt ist es tot und ich habe kein Schwein mehr!“

„In dieser Nacht werde ich euch das Taya von Te-Ka-La erzählen und wie er an nur einem Tag das Meer durchschwamm.“

Sampa seufzte leise, aber wie immer war das genug, um die Streitenden zum Schweigen zu bringen. Uguri beugte sich vor und fragte: „Was sagst du, weise Schamanin? Wer hat Recht, wer lügt? Der Streit geht schon seit heute Morgen so und gefährdet den Frieden des Dorfes.“

Sampa lächelte milde, nippte Wasser aus einer Kokosnussschale und sagte: „Da fällt mir eine Geschichte ein, die mir meine Urgroßmutter einst erzählte.“

Die versammelten Stammesmitglieder rückten näher und lauschten aufmerksam. Kinder kletterten auf den Schoß ihrer Eltern, sogar die

RITUALGEGENSTÄNDE

Falls Sie ein Ritual der Waldmenschen beschreiben wollen, finden Sie hier einige passende Ritualgegenstände und Materialien zum Improvisieren:

Fackeln, Farbe, Federn, Gesichtsmasken, Knochenflöte, Knochensplitter, Luola (Hautmalereien), Muscheln, Perlen, Rauschkräuter, Schneckenhäuser, Steinchen, Talglichter, Tiergewänder, Tierkrallen, Tierzähne, Tonschalen mit Ritzverzierungen, Totemfiguren, Trommeln, Utulumba-Rauch (Praiosandelholz), Wahrsageschale

DIENTSTE

Nur selten wird sich eine Schamanin mit Gold und Silber bezahlen lassen. Viel eher werden Helden ihr exotische Materialien für ihre Rituale besorgen oder sie zu einem heiligen Ort begleiten müssen. Auch Hilfe bei der Lösung von Problemen, die die ganze Sippe betreffen, etwa die Bekämpfung einer Seuche oder eines Ungeheuers, können Lohn genug sein. Die angegebenen Preise sollen den ungefähren Wert der Dienstleistung verdeutlichen.

Dienst	Preis
Anwendung bestimmter magischer Rituale	1 S – 50 S
Berufsgeheimnis vermitteln (Heilkunde Krankheit, Blutiger Rotz)	Nur bei Freundschaft mit der Schamanin
Heilung einer Krankheit	1 S – 20 S
Heilung von LeP	1 S – 5 S
Wissensvermittlung (z.B. Pflanzenkunde, Tierkunde, Sagen/Legenden)	2 S – 10 S

Hunde des Stammes kamen herbei. Jene aber eher, um sich von den Kriegern, mit denen sie zusammen jagten, streicheln zu lassen.

„Nuahela, der mächtige Geist der großen, fleischfressenden Pflanze, stolperte eines Tages über ein saftiges Stück Fleisch. Er wusste nicht, wie es dahin kam, das wusste niemand. Aber es lag da, einfach so. Er wollte sich eben darüber hermachen, da kam Jukjuk, der Geist der Mäuse dazu. Er sagte: „Nuahela, du wirst doch dieses Fleisch nicht essen?“, denn er wollte es für sich selbst.

„Doch das werde ich!“, sagte Nuahela, denn er hatte Hunger.

„Aber was, wenn es von einem kranken Tier stammt? Oder einem mächtigeren Geist gehört, der es hier nur abgelegt hat, und dich auffressen wird, wenn du es anrührst?“

Nuahela geriet ins Grübeln, dann ins Zweifeln und schließlich ging er, denn er hatte zu viel Angst. Jukjuk aber stürzte sich auf das Fleisch. Doch das Fleisch war Teil einer Geisterfalle, die eine mächtige Medizinfrau gelegt hatte, und er wurde eingefangen und musste für tausend Regenzeiten Dienste tun.“

Sampa nickte, stand auf und ging in ihre Hütte, denn es war alles gesagt. Sie hörte die Stammesmitglieder lange miteinander diskutieren. Erst als der Geruch von gebratenem Schwein durchs Dorf zog, kehrte sie zu ihrem versöhnten Stamm zurück.

NAMENSLISTE

Acha-Mar, Orimba, Sampa, Take-Ha, Sir-Ca, Kalimbo, Owanpa, Simbaru, Te-Ka-La, Ulune (die Namen der Waldmenschen sind nicht geschlechtsspezifisch)

KONFLIKTVERHALTEN

Auch wenn sich eine Schamanin wie fast jedes erwachsene Stammesmitglied ihrer Haut erwehren kann, wird sie versuchen, einen direkten Schlagabtausch mit Waffen zu vermeiden. Viel eher wird



sie aus dem Hinterhalt angreifen und ihr Blasrohr mit Giftpfeilen benutzen, oder die anderen Stammesmitglieder mit **MACHT DER ELEMENTE** unterstützen.

Sollte sie sich zu Wehr setzen müssen, so wird sie sich mit Hilfe ihrer Knochenkeule verteidigen, aber sich bei der ersten Gelegenheit aus dem Kampf zurückziehen. Verletzten wird sie nach dem Kampf durch ihr Wissen über Wunden oder mittels **GEISTHEILUNG** Linderung verschaffen.

DARSTELLUNG DER WALDMENSCHEN-SCHAMANIN

BEGEGNUNGEN

Die Begegnung mit einer Schamanin findet in den meisten Fällen im Dschungel Südaventuriens statt. Da die Schamanen stark in ihre Sippe eingebunden sind, sind nur wenige Medizinfrauen abseits ihrer vertrauten Umgebung anzutreffen. Gelegentlich müssen sie in der Wildnis Kräuter sammeln gehen, oder reisen zu einem heiligen Ort, um dort die Geister zu befragen.

LEBENSUNTERHALT

Die Schamanin ist das spirituelle Oberhaupt einer Waldmenschen Sippe und lebt von dem, was ihr die Stammesmitglieder zur Verfügung stellen. Außerdem kann sie sich auch gut selbst versorgen. Da sie jedoch oft die Aufgabe hat, sich um das Wohl der Sippenmitglieder zu kümmern, fallen die Spenden meist reichlich aus. Es ist immer gut, die Geister auf seiner Seite zu wissen und die Medizinfrau ist die Mittlerin zwischen der Welt der Lebenden und der Toten.

VARIANTEN

Auch wenn ihre Kultur eine andere ist und sich auch viele Rituale und Fertigkeiten im Detail unterscheiden, kann eine Medizinfrau der Waldmenschen als Beispiel für viele andere Schamanen gelten. *Utulu*, *Ferkina* und *Trollzacker* haben ähnliche Stammesgemeinschaften, die ebenfalls Schamanen als Mittler zwischen Menschen und Göttern nutzen. In den meisten Fällen reicht es aus, die *Kulturkunde* zu ändern und einige Rituale zu modifizieren.

„Wir müssen dem Rat der Ahnen folgen und mit den Blasshäuten verhandeln.“

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ *Onko-Tupara*, ein alter und mächtiger Schamane einer Napewanha-Sippe, ist in der Ferne ums Leben gekommen. Durch einen **RAT DER AHNEN** erschien Onko-Tupara seiner Schülerin *Orimba* und bat sie, seine Knochenkeule zu bergen, denn auf dieser liegt die Kraft mehrerer Schamanengenerationen – und die soll nicht verloren gehen. Also hat Orimba beschlossen, der Spur ihres Lehrers zu folgen. Sein Weg führte ihn mit einigen alten Weggefährten nach Brabak. Dort verliert sich jedoch seine Spur und die unerfahrene Orimba gerät an die falschen Leute, die die Waldmenschen-





frau nach einer durchzechten Nacht als Sklavin behalten wollen. Die Helden bekommen jedoch mit, welch übles Spiel die Halsabschneider treiben und können Orimba befreien. Da sie sich bereits einmal als mutig erwiesen haben, bittet die Schamanin die Helden, bei der weiteren Suche zu helfen. Gemeinsam finden sie heraus, dass Onko-Tupara und einige alte Freunde von ihm wohl bei einer Expedition in das Regengebirge ums Leben gekommen sind.

Obwohl sie seit langer Zeit in Chorhop leben, haben die Männer und Frauen der Chirakah-Sippe der Tuapa kaum Einfluss auf

die Politik. Dies will jedoch der erfahrene Häuptling Uma-Thingo ändern und versucht mit den Gilden der Stadt zu verhandeln. Nachdem diese einstimmig abgelehnt haben, seine Sippe an der Macht zu beteiligen, hat Uma-Thingo seine Medizinfrau Achamaro beauftragt, den Gilden mit ihrer Zauberkraft so lange zu schaden, bis sie einlenken.

Die Helden kommen ins Spiel, als die Gilde der Alchimisten von Geistern belästigt wird und dringend jemanden braucht, der es mit dem störrischen Häuptling und seiner Schamanin aufnimmt.

„Kamaluq wird uns den Weg durch den Wald des Yak-Hai weisen. Vertraut dem göttlichen Jaguar.“



MU 14 KL 13 IN 14 CH 15 FF 11 GE 13 KO 12 KK 10 SO 3
LeP 25 AuP 34 AsP 28 MR 4 INI 11 WS 6
AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 9+IW6 AT 7 PA 6 TP(A) IW6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 10+IW6 AT 7 PA 6 TP(A) IW6 DK H
Ringen: INI 11+IW6 AT 7 PA 6 TP speziell DK H
Knochenkeule (klein): INI 11+IW6 AT 8 PA 7
TP IW6+2 DK N
Messer: INI 9+IW6 AT 6 PA 5 TP IW6 DK H
Blasrohr: INI 11+IW6 FK 9 TP IW6-1*
Lendenschurz: RS 0 BE 0
 *) Gift: Wurara (**WdS 149**)

Seelentier: Faultier, Schädeleule, Moosäffchen

Vor- und Nachteile: Affinität zu Geistern, Gefahreninstinkt (3), Halbzauberer, Immunität gegen Gifte (tierische Gifte) / Aberglaube 6, Artefaktgebunden, Eingeschränkte Elementarnähe (Erde, Wasser, Wind), Eitelkeit 5, Medium, Meeresangst 5, Neugier 7, Raumangst 6, Wahrer Name

Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig, Kulturkunde (Waldmenschen), Geister aufnehmen +4, Geister bannen +8, Geister binden +6, Geister rufen +5, Keule: Weihe der Keule

Talente:

Kampf: Blasrohr +2, Dolche +2, Hieb Waffen +3, Raufen +2, Ringen +2, Säbel 0, Speere +2, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Klettern +6, Körperbeherrschung +7, Schleichen +5, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +3, Singen +3, Sinnenschärfe +9, Stimmen Imitieren +2, Tanzen +7, Zeichnen -2

Gesellschaft: Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +3, Überreden +2, Überzeugen +2

Natur: Fährtensuchen +4, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +4, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +8

Wissen: Geographie +1, Götter/Kulte +3, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +10, Rechnen 0, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +7

Sprachen: Muttersprache: Mohisch +11, Sprachen kennen: Garethi +3

Handwerk: Feuersteinbearbeitung +3, Heilkunde Gift +8, Heilkunde Krankheiten +7, Heilkunde Seele +7, Heilkunde Wunden +7, Holz-

bearbeitung +4, Kochen +4, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +6, Musizieren +2, Schneidern 0

Rituale: BLICK INS GEISTERREICH, EXORZISMUS, GEISTERKERKER, GEISTTHEILUNG, GELEIT DES NIPAKAU, MACHT DER ELEMENTE, RAT DER AHNEN, SCHLANGENGEST, STIMME DES NIPAKAU, TABUZONE

Kampfwerte: Blasrohr 9, Dolche 8/8, Hieb Waffen 9/8, Raufen 8/8, Ringen 8/8, Säbel 7/7, Speere 8/8, Wurfmesser 7

Ausrüstung: asymmetrische Kleidung, reichhaltiger Körperschmuck, Talismane, Knochenkeule, Hackmesser, Messer, halbes Dutzend Kräuter (z.B. auch für Farbmischungen, Fiebersenkung, Wundsalbe), zwei Tiergewänder, hölzerne Maske, verziertes Gefäß für Geisterkerker, Handtrommel

Erfahrene Schamanin: MU 15, KL 13, IN 15, CH 17, FF 11, GE 14, KO 12, KK 10, SO 4, LeP 27, AuP 36, AsP 30, MR 5, INI 12, WS 6; SF: Aufmerksamkeit, Geister aufnehmen +7, Geister bannen +12, Geister binden +7, Geister rufen +7, Keule: Gespür der Keule, Härte der Keule, Nähe der Keule; Sinnenschärfe +10, Tanzen +11, Pflanzenkunde +14, Tierkunde +11, Heilkunde Gift +13, Heilkunde Krankheiten +11, Heilkunde Seele +11, Heilkunde Wunden +11; AUFMERKSAMER WÄCHTER, BLICK IN LISKAS AUGEN, FARBEN DES KRIEGES, FREIE SEELENFAHRT, KRAFT DER TAYAS

Veteranen-Schamanin: MU 16, KL 14, IN 16, CH 18, FF 11, GE 14, KO 13, KK 10, SO 6, LeP 29, AuP 36, AsP 42, MR 6, INI 12, WS 6; SF: Aufmerksamkeit, Geister aufnehmen +10, Geister bannen +15, Geister binden +9, Geister rufen +10, Keule: Gespür der Keule, Härte der Keule, Hilfe der Keule, Nähe der Keule; Sinnenschärfe +13, Tanzen +15, Pflanzenkunde +17, Tierkunde +14, Heilkunde Gift +16, Heilkunde Krankheiten +14, Heilkunde Seele +14, Heilkunde Wunden +14; AUFMERKSAMER WÄCHTER, BLICK IN LISKAS AUGEN, FARBEN DES KRIEGES, FREIE SEELENFAHRT, GEISTERBOTE, GROSSER GEISTERBANN, HERZ DES TIERES, KRAFT DER TAYAS, KRAFT DES TIERES, TAUSCHPLATZ



Anhang

CHARAKTER- EIGENSCHAFTEN

Manchmal braucht der Meister eine Beschreibung der Charaktereigenschaften einer Meisterperson. Nicht immer fällt ihm aber auf Anhieb ein, ob der Wirt nun auf die Helden aufbrausend, begriffstutzig oder cholerisch wirkt. An dieser Stelle finden Sie eine umfangreiche Liste, aus der Sie beliebige Eigenschaften herausuchen können, um so jeder Meisterperson individuelle Züge zu verleihen. Weitere Hinweise dazu finden Sie in **WdM 173**.

Aaalglatt, abenteuerlustig, abergläubisch, abgebrüht, abgelenkt, abgestumpft, absonderlich, abstoßend, abweisend, abwesend, affektiert, aggressiv, agil, akribisch, albern, altklug, analytisch, angeberisch, angenehm, angriffslustig, ängstlich, anhänglich, anmutig, anspruchslos, anspruchsvoll, anständig, anstrengend, anziehend, anzüglich, arbeitsam, arglistig, arglos, argwöhnisch, aristokratisch, arrogant, asketisch, aufbrausend, aufdringlich, aufgeblasen, aufgedreht, aufgeregt, aufgeweckt, aufopfernd, aufrichtig, aufsässig, ausfallend

B barbarisch, barmherzig, barsch, bedächtig, bedrohlich, bedrückt, begierig, begriffstutzig, behaglich, beharrlich, beherrscht, beherzt, behutsam, belehrend, beliebt, bemüht, bequem, berechnend, beredsam, berüchtigt, bescheiden, besessen, besitzergreifend, besonnen, besorgt, besserwisserisch, beständig, bestechlich, bestimmend, betörend, betrügerisch, bezaubernd, bieder, bissig, blauäugig, blutrünstig, bodenständig, borniert, boshaft, brutal

C chaotisch, charismatisch, charmant, chauvinistisch, cholerisch

D dämlich, dekadent, demagogisch, demütig, depressiv, derb, despotisch, devot, dezent, dickhäutig, dickköpfig, diktatorisch, diplomatisch, direkt, distanziert, diszipliniert, disziplinos, divenhaft, dogmatisch, dominant, draufgängerisch, dreist, duckmäuserisch, dünnhäutig, dünn, durchtrieben

E egoistisch, egozentrisch, ehrenhaft, ehrfürchtig, ehrgeizig, ehrlich, eifersüchtig, eigenbrödlisch, eigensinnig, eigenwillig, einfältig, einfallslos, einfallsreich, einfühlsam, eingebildet, eingeschüchtert, einnehmend, einzelgängerisch, eiskalt, eitel, ekelig, elegant, emotional, empathisch, empfindlich, emsig, energisch, engagiert, engstirnig, entgegenkommend, enthaltsam, enthusiastisch, entschlossen, entspannt, erbärmlich, erbarmungslos, ergeben, erhaben, ernst, erotisch, euphorisch, extravagant, exzentrisch

F familiär, fanatisch, fantasielos, fantasievoll, faul, feige, feinfühlig, feinsinnig, feminin, flatterhaft, fleißig, fleißig, folgsam, forsch, frech, freiheitsliebend, freimütig, freizügig, freundlich, friedfertig, frivol, fröhlich, frohsinnig, fromm, frostig, fügsam, fürsorglich, furchtlos, furchtsam

G galant, garstig, gastfreundlich, gebieterisch, gebildet, geduldig, gefährlich, gefällig, gefügig, gefühllos, gefühlsbetont, gefühllos, gefühlvoll, gehässig, geheimnisvoll, gehorsam, geistreich, geizig, gelassen, geltungssüchtig, genießerisch, genügsam, gepflegt, geradlinig, gerecht, gerechtigkeitsliebend, gerissen, geschickt, geschmeidig, geschwätzig, gesellig, gespannt, gesprächig, gestresst, gewalttätig, gewieft, gewissenhaft, gewissenlos, gewitzt, gierig, gläubig, gleichmütig, glücklich, gnadenlos, gnädig, gönnerhaft, grandios, grausam, grazil, graziös, griesgrämig, grimmig, grob, größenwahnsinnig, großmäulig, großmütig, großzügig, grübelnd, gründlich, gütig, gutgläubig, gutherzig, gutmütig

H habgierig, habsüchtig, hämisch, halsstarrig, harmlos, harmoniebedürftig, hartherzig, hartnäckig, hasserfüllt, hedonistisch, heimatverbunden, heimtückisch, hektisch, heldenhaft, herablassend, heroisch, herrisch, herrlich, herrschsüchtig, herzerfrischend, herzlich, herzlos, hetzerisch, heuchlerisch, hilfsbereit, hinterfotzig, hintergründig, hinterhältig, hinterlistig, hinterwälderisch, hirnissig, hitzköpfig, hochbegabt, hochmütig, hochnäsiger, höflich, hold, humorlos, humorvoll, hysterisch

I idealistisch, ignorant, illoyal, impulsiv, infantil, inkompetent, inkonsequent, intolerant, intrigant, introvertiert, intuitiv, ironisch

J jähzornig, jämmerlich, jugendlich

K kämpferisch, kaltblütig, kaltherzig, kaltschnäuzig, keck, kess, ketzerisch, keusch, kinderlieb, kindisch, kleinkariert, kleinlich, klug, komisch, kontaktfreudig, korrupt, kräftig, kraftvoll, krank, kratzbürstig, kriegstreiberisch, kriminell, kühn, kumpelhaft

L labil, lässig, lahm, langweilig, lasziv, launisch, laut, lebensfroh, lebenslustig, lebhaft, leichtgläubig, leichtlebig, leichtsinnig, leidenschaftlich, lethargisch, liebenswürdig, liebevoll, lieblich, lieblos, liebreizend, loyal, lüstern, lustvoll

M machtbesessen, machtgierig, machthaberisch, machthungerig, männerfeindlich, manipulativ, markant, masochistisch, maßlos, materialistisch, melancholisch, memmenhaft, menschen-scheu, menschenverachtend, merkwürdig, mild, militant, mimosenhaft, misanthropisch, missgünstig, missmutig, misstrauisch, mitfühlend, mitleiderregend, mitleidlos, moralisch, motiviert, mürrisch, mütterlich, mutig

N nachdenklich, nachgiebig, nachlässig, nachsichtig, nachtragend, naiv, narzisstisch, natürlich, naturfreudig, naturverbunden, nebulös, neckisch, neidisch, nervig, nervös, nett, neugierig, neurotisch, nichtssagend, niederträchtig, niedlich, nüchtern, nutzlos, nymphoman

O oberflächlich, obszön, offenherzig, offensiv, opportunistisch, optimistisch, ordentlich, organisiert, originell



Paranoide, patriarchisch, patriotisch, pedantisch, penetrant, perfektionistisch, pessimistisch, pflichtbewusst, pflichtversessen, philanthropisch, phlegmatisch, pingelig, plump, polemisch, pragmatisch, prahlerisch, prinzipientreu, prophetisch, provokant, prüde, psychotisch

Rabiat, rachsüchtig, raffiniert, rastlos, ratlos, rau, reaktionär, rebellisch, rechthaberisch, rechtschaffend, redegewandt, redelustig, redselig, reflektiert, reif, reiselustig, reizbar, reizend, religiös, reserviert, resigniert, resolut, respektlos, respektvoll, reumütig, rigoros, risikofreudig, robust, romantisch, rückgratlos, rücksichtslos, rücksichtsvoll, rüde, ruhelos, ruhig, ruppig

Sadistisch, sanft, sanftmütig, sarkastisch, sauber, schadenfroh, schäbig, schamlos, scheinheilig, schelmisch, scheu, schlagfertig, schlampig, schlau, schmeichelhaft, schneidig, schnippisch, schön, schöngestig, schreckhaft, schrullig, schüchtern, schusselig, schwach, schweigsam, schwermütig, selbstbewusst, selbstdarstellerisch, selbstgerecht, selbstkritisch, selbstlos, selbstsicher, selbstsüchtig, selbstverliebt, selbstzweifelnd, seltsam, senil, sensibel, sentimental, sexistisch, sinnlich, skeptisch, skrupellos, skurril, sorgfältig, sorglos, sorgsam, souverän, sparsam, spießig, spirituell, spitzfindig, spöttisch, spontan, spröde, sprunghaft, staatsmännisch, standhaft, stark, starr, starrköpfig, starrsinnig, stilbewusst, still, störrisch, stoisch, stolz, strebsam, streitsüchtig, streng, strikt, stürmisch, stumpf, stur, sturköpfig, süchtig, sympathisch

Tadellos, tagträumerisch, taktlos, taktvoll, talentiert, tapfer, tatkräftig, temperamentvoll, tiefgründig, tierlieb, töricht, tolerant, tollkühn, tollpatschig, träge, traurig, treu, trotzig, trübsinnig, tüchtig, tyrannisch

Uberheblich, umgänglich, umsichtig, umtriebig, unanständig, unantastbar, unaufrichtig, unausgeglichen, unbeherrscht, unbeirrbar, unbekümmert, unbelehrbar, unbesonnen, unbeständig, unbeugsam, unbezungen, undankbar, undurchschaubar, undurchsichtig, unehrlich, uneigennützig, unentschlossen, unerbittlich, unerschrocken, unerschütterlich, unerträglich, unfreundlich, ungeduldig, ungehörig, ungehorsam, ungeschickt, ungesellig, ungestüm, ungläubig, unhöflich, unnachgiebig, unnahbar, unordentlich, unruhig, unschlüssig, unschuldig, unsensibel, unsicher, untalentierte, unterwürfig, untreu, untriebig, unverbesserlich, unverschämt, unzüchtig, unzufrieden, unzuverlässig

Väterlich, verantwortungslos, verantwortungsvoll, verbissen, verbittert, verbrecherisch, verfressen, vergehend, vergesslich, verklemmt, verlässlich, verletzend, verlogen, vernünftig, verräterisch, verrückt, verschlagen, verschlossen, verschoben, verspielt, verständnislos, verständnisvoll, verträumt, vertrauensvoll, vertrauenswürdig, verwahrlost, verwegen, verwirrt, verwöhnt, vielseitig, vital, vorausschauend, voreingenommen, vorlaut, vornehm, vorsichtig, vorwitzig, vulgär

Wählerisch, wagemutig, waghalsig, wahllos, wahnsinnig, wahnwitzig, wahrhaftig, wahrheitsliebend, wankelmütig, warm, warmherzig, wechselhaft, wehmütig, weich, weise, weitsichtig, weltfremd, wendig, widerlich, widerspenstig, willenlos, willensschwach, willensstark, willig, willkürlich, wissbegierig, wissensdurstig, witzig, wohlgezogen, wohlwollend, wortkarg, würdelos, würdevoll

Zäh, zärtlich, zaghaft, zappelig, zartbesaitet, zartfühlend, zauberhaft, zaudernd, zerbrechlich, zerstörerisch, zerstreut, zerzaust, zickig, zielstrebig, zimperlich, zögerlich, züchtig, zufrieden, zugeknöpft, zurückhaltend, zuverlässig, zuversichtlich, zuvorkommend, zwanghaft, zweifelnd, zynisch



AUSSEHEN VON MEISTERPERSONEN

Keine zwei Personen – sieht man von Rohaja und Yppolita, sowie anderen Zwillingen einmal ab – gleichen sich äußerlich bis aufs Haar. Aus diesem Grund finden Sie hier unterschiedliche körperliche Merkmale, mit denen Sie jede Meisterperson ausstatten können. Sie können auf die jeweiligen Tabellen würfeln oder bestimmte Eigenschaften aussuchen, ganz wie Sie es bevorzugen. Der Durch-

schnitt gibt dabei an, dass es in dieser Kategorie keine großen Besonderheiten gibt. Beachten Sie dabei, dass die Tabelle keineswegs einen repräsentativen Querschnitt der aventurischen Bevölkerung darstellt. Sie soll ein einfaches Mittel sein, um Ihren Meisterpersonen ein markantes Aussehen zu verleihen.

Einige Merkmale sind zudem geschlechtsspezifisch: Schwangere Männer werden Sie auch in Aventurien nur äußerst selten finden. Sie können auf beliebig viele Tabellen würfeln. Mehr zu dem Aussehen von Meisterpersonen und einige weitere Tabellen finden Sie in **WdM 173**.

Schönheit (auf Vor- und Nachteile bezogen, 1W20)

- 1 widerliches Aussehen
- 2–3 unansehnlich
- 4–5 gutaussehend
- 6 herausragendes Aussehen
- 7–20 Durchschnitt

Zähne (1W20)

- 1 Pferdegebiss
- 2–3 Zahnücke
- 4–5 schiefe Zähne
- 6–7 faulige Zähne
- 8 zahnlos
- 9–10 strahlend weiße Zähne
- 11–20 Durchschnitt

Haar (1W20)

- 1 volles Haar
- 2 langes Haar
- 3 dünnes Haar
- 4 welliges Haar
- 5 Seitenscheitel
- 6 glatzköpfig
- 7 Hexensträhne
- 8 gefärbtes Haar
- 9 Perücke
- 10 gelocktes Haar
- 11–12 Topfschnitt
- 13 Reichgroßgeheimratsecken
- 14–15 Eslamszopf (Pferdeschwanz)
- 16–17 Wehrheimer Bürstenhaarschnitt
- 18 Zöpfe
- 19 Hochsteckfrisur
- 20 Löwenmähne

Bart (1W20)

- 1–2 Kaiser-Alrik-Bart (Schnurrbart)
- 3 Kaiser-Reto-Bart (Backenbart)
- 4–5 Almadaner Schnauzer (Schnurrbart)
- 6–9 Drei-Tage-Bart
- 10 Damenbart
- 11 Vollbart
- 12–13 Flaumbart
- 14 Rauschebart
- 15 Horasbart (Knebelbart)
- 16–17 Kinnbart
- 18–20 Schnauzbart

Gesicht (1W20)

- 1 Brandnarben
- 2 Pockennarben
- 3–4 Narbe
- 5 Warze
- 6 Hasenscharte
- 7 asymmetrisches Gesicht
- 8 energisches Kinn
- 9 Mondgesicht
- 10 schiefe Nase
- 11 Stupsnase
- 12–13 Segelohren
- 14–16 fehlendes Ohr
- 17 (Halb-)Elfenohren
- 18–20 Durchschnitt

Augen (1W20)

- 1–2 besondere Augenfarbe (bernsteinfarben, violett, feuerrot)
- 3 Glubschaugen
- 4–6 verschiedenfarbige Augen
- 7–8 kleine Augen
- 9–10 große Augen
- 11 einäugig
- 12 blind
- 13–20 Durchschnitt

Finger, Hände und Arme (1W20)

- 1–3 fehlender Finger
- 4–5 einhändig
- 6 einarmig
- 7 verkrüppelte Hand
- 8 gepflegte Nägel
- 9 abgekaute Nägel
- 10–20 Durchschnitt

Zehen, Füße und Beine (1W20)

- 1 steifes Bein
- 2 einbeinig
- 3 gelähmt
- 4–5 Klumpfuß
- 6–7 X-Beine
- 8–9 O-Beine
- 10–20 Durchschnitt

Gewicht (1W20)

- 1–2 mager
- 3–4 dünn
- 5–6 dick
- 7 fettleibig
- 8–20 Durchschnitt

Andere Merkmale I (1W20)

- 1 Albino
- 2 bucklig
- 3 lispelt
- 4 stottert
- 5 stumm
- 6 schwerhörig
- 7 nachtblind
- 8 taub
- 9 Glasknochen
- 10 stark weitsichtig
- 11 stark kurzsichtig
- 12 schielt
- 13 hat keinen Schatten
- 14 Rheuma
- 15 stinkt
- 16 riecht angenehm
- 17 schwitzt immer
- 18 einfältig, schwachsinnig
- 19 mit Madas Gabe gesegnet
- 20 stark behaart

Besondere Merkmale II (1W20)

- 1–2 geschminkt
- 3–4 tätowiert
- 5 gut gekleidet
- 6 schlecht gekleidet
- 7 Körperschmuck (Zierringe und -kettchen)
- 8 unterernährt
- 9 Dämonenmal (und somit Paktierer)
- 10 aufgedunsen
- 11 breitschultrig
- 12 schwanger
- 13 stämmig
- 14 verlebt
- 15 Geschwüre
- 17 Nasenhaare
- 18 ständige Triefnase
- 19 von einer Krankheit befallen
- 20 Zwillings/Drilling/Vierling/etc



KLEIDUNG UND AUSTRÜSTUNG

Nicht nur das Aussehen einer Meisterperson ist wichtig, meistens ist es ebenso interessant, was ein Räuber bei sich hat, welche Waffen ein erschlagener Ork bei sich trägt oder wie wertvoll das entwendete Kleinod der Baronin ist.

Die nachfolgenden Tabellen sollen eine Hilfestellung sein, damit Sie beurteilen können, was eine Meisterperson bei sich trägt, welche Kleidung und Ausrüstung sie dabei hat.

Auch hier gilt, dass die Tabellen keine aventurischen Verteilungen widerspiegeln und auch einige Ergebnisse vorkommen können, die eher unwahrscheinlich sind (so wird eine unschuldige Magd eher selten einen Helm tragen ...). Ignorieren Sie deshalb unpassende Ergebnisse oder wählen Sie ein anderes Ergebnis aus.

Bei den Qualitäten von alchemistischen Werken gehen sie am besten von C aus. Allerdings können auch diese Qualitäten bei Bedarf angepasst werden.

Auffällige Kleidung

- 1–2 Schal
- 3 Schleier
- 4–6 Halstuch
- 7–8 Handschuhe
- 9 Fäustlinge
- 10–12 Gürtel
- 13 Schellengürtel
- 14 Hosenträger
- 15–16 Kittel
- 17 Latzgürtel
- 18 Robe
- 19 Besondere Tracht (Geweihenornat, Magierrobe, Adelskleidung)
- 20 nackt

Schuhe

- 1–3 Sandalen
- 4–5 Sandaletten
- 6–10 Lederschuhe
- 11–12 Reitstiefel
- 13–14 Pantoffeln
- 15–16 Holzschuhe
- 17–18 kunstfertige Anfertigung
- 19–20 barfuss

Kopfbedeckung

- 1–2 Haube
- 3 Fez
- 4 Gugel
- 5 Turban
- 6–7 Strohhut
- 8–9 Kopftuch
- 10 Helm
- 11 Pelzmütze
- 12–14 Haarnetz
- 15–16 Mütze
- 17–20 Exotische Kopfbedeckung (Fez)

Besondere Waffen und Rüstungen (1W20)

- 1–2 Persönliche Waffe
- 3–5 Verbesserte Waffe
- 6 Persönliche und verbesserte Waffe
- 7 Waffe aus zwergischer Anfertigung
- 8 Waffe aus (hoch-)elfischer Anfertigung
- 9 Waffe aus zyklischer Anfertigung
- 10 Waffe aus magischem Metall (Arkanium, Endurium)
- 11 Toschkriil-Waffe
- 12 Toschkriil-Rüstung
- 13–16 Waffe wurde mit speziellem Verfahren geschmiedet
- 17–18 Prunkwaffe (hoher Wert)
- 19 Heilige Waffe
- 20 Dämonische Waffe

Geld

- 1–3 besonders reich: SOxSO in Dukaten
- 4–6 besonders arm: SOxSO in Hellern
- 7–10 besondere Einzelstücke von Wert, etwa SOxSOxSO in Silbertalern (Broschen, Edelsteine)
- 11–20 Silbertaler gemäß SOxSO

Tränke und Elixiere

- 1–2 Heiltrank
- 3–4 Zaubertrank
- 5–7 Elixier für eine der Eigenschaften
- 8 Geheimtinte
- 9 Levitationselixier
- 10–12 Liebestrunk
- 13–14 Schlaftrunk
- 15 Unsichtbarkeitselixier
- 16 Wachtrunk
- 17 Waffenbalsam
- 18 Zielwasser
- 19 Zwergentrunk
- 20 Bestinoid

Besondere Gegenstände

- 1 wertvolles Gottesamulett (ca. 20 Dukaten)
- 2 Fuchspote als Glücksbringer
- 3 Statuette eines Zwölfgottes
- 4 Statuette eines Dämons
- 5 Statuette eines Gottes außerhalb des Zwölfgötter-Pantheons
- 6 seltene Gewürze (z.B. Kurkuma)
- 7 Mondstein-Anhänger (wirkungslos)
- 8 minderes magisches Artefakt (z.B. Leuchthut **WdA 118** oder Zauberschlüssel **WdA 117**)
- 9 fehlerhaftes magisches Artefakt /Artefakt mit Artefaktseele (z.B. Die Karte der Umwege **WdA 118**)
- 10 große Menge Geld (50+ Dukaten)
- 11 elfisches Schmuckstück (ca. 35 Dukaten)
- 12 zwergisches Schmuckstück (ca. 35 Dukaten)
- 13 Schriftstück in Geheimschrift (aber unwichtige Informationen, z.B. Kochrezept, Liebesbrief)
- 14 Depesche der Beilunker Reiter (brisante Informationen über Politik oder Handelsgeschäfte)
- 15 kunstfertige Sturmlaterne
- 16 Kultgegenstand des Namenlosen (z.B. Amulett, Glasauge)
- 17 Buch (z.B. Zauberbuch, Kochbuch, Tagebuch, Rahjasutra)
- 18 versteckte Klinge (Wurfmesser, Dolch)
- 19 Bild der/des Geliebten
- 20 geweihter Gegenstand (z.B. gesegnetes Wasser, Tharf)



NAMEN VON MEISTERPERSONEN

Die nachfolgenden Listen sind Vorschläge, aus denen der Meister schnell einen Namen für eine Meisterperson auswählen kann. Die Listen sind dabei nach den Völkern und Regionen zusammengestellt, aus denen auch die beschriebenen Personen von **Granden, Gaukler und Gelehrte** stammen.

Weitere Namenslisten finden Sie in **WdH 307ff**:

Horasische Namen

Frauen: Aduque (Ada), Adamante, Aifingla, Aldare (Alda), Alesandra, Alrike, Alvene, Amaziella, Amene, Ardare, Arissa, Arvedua, Asmodena, Aurelia, Avessandra, Belena, Bellarahja, Bellarita, Belatrix, Bonaventa, Cavarya (Caya), Celissa, Cirina, Clarizia, Corvenai, Dalida, Daria (Dara), Delphiniera, Desaya, Dulcinea, Duridanya, Efferdine, Elanor (Ela), Elissa, Elvene, Erlgard, Eronia, Feodora, Fiaga(rete), Fiammetta, Findualia, Gerone, Gorrada, Gyl-duria (Gylda), Gylvana, Haldana, Haricia, Harika, Hesine, Hesindia, Hesindiane, Hesindora, Horanthe, Horasianne, Imperia, Ingrimmanda, Irionya, Isida, Jatane, Kusmara, Lamea, Larona, Lelia, Leomara, Logistilla, Loretta, Lovisa, Lutsana, Lyssandra, Lucietta, Madalea, Maline, Melisande, Meruzia, Modesta, Morena, Mycaro, Mythraela, Nandine, Nandora, Nevinia, Niam, Niothia, Nita, Odina, Oleana (Ola), Oloranthe, Pamina, Perainella, Phedre, Phelicitas, Phrosina, Polissena, Praiadne, Premodia, Prishya, Rahjalina, Rahjamande, Rahjane, Rahjanès, Remira, Rinaya, Rondra-via, Rondriga, Sabetta, Salkya, Savinya, Silvana, Simiona, Svelinya, Sylvette, Synella, Thalionmel, Thespia, Tilliane, Travietta, Tsabella, Tsaida, Udora, Usvina, Vanossa, Viviona, Xaviera, Ximene, Yalma, Yasinthe, Yesaria, Yolande, Zarya, Zerline, Zyrasia

Männer: Adaon, Alborn, Aldo, Alessandro, Alricio, Alverigo, Alvin, Amaldo, Anselmo, Aquellirio, Argelione, Ariano, Ariosto, Arn, Ascanio, Aurentian, Avessandro, Barjed, Basilius, Bembo, Benvenuto, Beppo, Boldrino, Bonnaro, Borso, Bosper, Burian, Cadron, Caldor, Cangerande, Carolan, Chiranor (Ciro), Cordovan, Cornaro, Croenar, Curon, Curthan, Cusimo, Damion, Darian, Delgado, Dettmar, Dorgando, Draco, Drugon, Eddorian (Edo), Efferdio, Eolan, Erlan, Ernesto, Faldor, Fardenin, Festo, Folnor, Gabrino, Gardelan, Gareno, Geron, Gilmon, Gismondo, Grifone, Hakaan, Haldan, Haldur, Hesindiego, Hesindio, Horasio, Horathio, Irian, Irion, Jaltek, Kaldan, Kamilo, Kedor, Khadan, Landor, Leomar, Leonello, Lessandro, Lorion, Luciano, Ludolfo, Lysander, Malvolio, Marbio, Masaniello, Midor, Mondino, Muracio, Nepolemo, Nitor, Orsino, Ostilio, Pandolfo, Pasquino, Perainio, Phederino, Phedro, Pherian, Pirtho, Praias, Pulpio, Quendan, Ralhion, Rahjácomo, Ralman, Rassuan, Refardeon, Reo(n), Rimaldo, Romin, Romualdo, Rondraman, Rondravio, Rondrigo, Salarino, Salquirio (Sal), Sarasto, Selinan, Stordian, Sumudan, Sulvodan, Talor, Tanglan, Tassilo, Terdin, Thalio, Thisdan, Thuan, Timor, Tolman, Torvon, Ugo, Umbario, Urras, Usim, Vascal, Vermis, Vicino, Vitale, Yarum, Yerno, Zadalón, Zandor, Zordan

Familiennamen: Agricola, Aldubhor, Altrovis, Anguissola, Anzani, Arbalista, Arsago, Ballurat, Barberigo, Berylli, Bibbiena, Bocalino, Bomarzo, Bosvani, Botta, Bronzino, Buffarsis, Cairano, Calmo, Caranda, Casella, Casibeli, Castracane, Cavalcanti, Cornamusa, Corsini, Cosentino, Crassac, Damotil, Darneel, Dolvarn, Dros-te, Durazzo, Durenald, Eslebon, Esthenar, Falconier(i), Farfara, Fernell, Fiammingo, Floridan, Forca, Folango, Fondolo, Foscani,

Furbesca, Gabbura, Galletta, Ghislieri, Gilindor, Gozzi, Gravura, Graziani, Grimani, Grangorer, Horrad, Hortulani, Ilsand, Issefura, Kalamal, Kureon, Lasca, Lorvai, Matarazzo, Marmotte, Marnion, Mazarin, Melior, Menderath, Mercator, Merzari, Monte, Muratori, Narveer, Neethling, Nestefan, Novara, Offantas, Olhantur, Pamphili, Pelargon, Peruzzi, Piccinino, Pontre, Ponziani, Prefudi, Prosperi, Quendillion, Rabrunati, Radostai, Raffacani, Regalado, Regotis, Rocambole, Rochas, Rubini, Ruffo, Rutella, Salvian, Samudo, Sandoval, Sbasiti, Scacabarozzi, Scala, Scardeoni, Scossavalli, Scribani, Serpoleth, Sismondi, Soranzo, Spada, Spillatori, Stipenbrink, Tebaldeo, Terumaris, Tharedion, Torre, Tortona, Trabbacantes, Trequona, Tripalda, Ulfaran, Vansanti, Vardeen, Villani, Westerfol-den, Willant, Zampante, Zoppino, Zubertin

Zyklopäische Namen

Bei zyklopäischen Namen deutet der Partikel 'a' vor einem Ort die Herkunft der Person an. Der vornehmen Silbe 'ya' des Festlandes entspricht hier die Silbe 'dyll(i)', wobei *dyll* vor Geschlechternamen steht, die mit einem Vokal beginnen, *dylli* dagegen bei konsonantisch anlautenden. *Alrikos Styrmikos* und *Korina a Mylmas* sind also typische Namen des Volkes, während *Amenelaos A'Phyros dyll Arjios* ein Adliger aus dem Hause *dyll Arjios* ist, der in der Festung *Phyros* geboren wurde, dem Stammsitz der Familie auf *Kutaki*.

Frauen: Aglaya, Aldara, Alrike, Apogea, Ariadne, Aurike, Avesina, Belenike, Boronike, Delphinya, Efferdiana, Garafania, Harika, Hesindaia, Hesinthena, Ingerydike, Insina, Iokaste, Korina, Kyklania, Lanike, Leonore, Liaiëlla, Menkirdes, Mira, Myratala, Nemekathe, Nermaka, Nautika, Odenia, Peraina, Persinophe, Phyllinna, Phyllis, Praiaste, Rahjamandra, Rondrike, Sapeidra, Telemache, Thalassandra, Tsaëdra, Xelena, Yppodamea, Zoira, Zyraste

Männer: Aisyphan, Alrikos, Amenelaos, Avasios, Belemanias, Dariyon, Dirimethos, Efferdaïos, Horakles, Ingerydos, Kalchas, Madaïon, Meneander, Meriklas, Mermydion, Mironos, Okeandros, Peleiston, Pelmides, Peraistos, Praïokles, Rahjenysios, Rahjoros, Seneb, Stoëllios, Thalanios, Tykates, Tyndareos, Xeledonios, Yidaïyon, Zesrad

Familiennamen: Amranthis, Antonomos, Atholios, Beunerys, Bupheistos, Bythrios, Chyrikos, Daneios, Doriandros, Ertholis, Gaumanthis, Grapheios, Gryphilos, Hethmanios, Kenkaukis, Kolemastos, Kyrkandros, Lorkis, Lythalis, Memnathis, Moilusios, Mjyabulos, Naumachis, Olemianos, Ozyreios, Phyrkos, Praiopou-los, Pydoktis, Sphareios, Sphyriris, Stygmalion, Styrmikos, Tantali-as, Thorgantas, Tyrakis, Uljios, Xanthalias, Ykladis, Zaturias

Maraskanische Namen

Frauen: Achtevsabu, Alryscha, Boronjid(a), Brinjid(a), Cassimasab, Debrasab, Delilahsab, Denderajida, Ducheniijida, Elgojid(a), Emirasab, Firrejida(a), Garasab, Hjelgirasab, Hesindasab, Idra-jid, Ishajid, Jamilhajida, Karhimasab, Madahajida, Milhibethjida, Mylenjid(a), Nedimajida, Phelicijida, Rahjajid(a), Ramelusab, Ron-drasab, Rurasab, Rurijid(a), Ruryscha, Sefirajid(a), Sulabethjida(a), Sumujid(a), Trusneljid(a), Umrajid(a), Viderajid(a), Xanjid(a), Yasindajid(a), Zadisab, Zajid(a)

Männer: Adrejin, Aldifriedjian, Alrech, Bardojian, Brindjian, Cuiljin, Da(r)jin, Denderan, Dju(r)mold, Djurjin, Dschindziber, Elgoran, Endijian, Ephrajin, Feliziber, F(e)ruziber, Frumojai, Frumold, Ganrijian, Garalor, Garamold, Gerbaldjian, Hadijian, Halijian, Jemeljian, Keideran/Keideran, Korrasmdold, Lirobaljin, Marajian, Marjamold, Maurech, Mujajian, Mulziber, Ornibijian, Perjin, Rurech, Sche'deran, Vegsziber, Welfmold, Xanderan, Zendijian



Meridianische Namen

Frauen: Aduque, Alara, Arathesa, Avessandra, Balatravis, Belora, Boronaya, Carimina, Consuela, Desiderya, Diantha, Dolorita, Dominga, Emerencia, Esmeralda, Fiorella, Galindia, Heliantha, Imelde, Inarés, Junivera, Karela, Karianna, Katalinya, Korrasón, Luisina, Maryarita, Marchesca, Morisca, Nicolasina, Oralia, Pervalia, Phelicitas, Phelippa, Querinia, Rahjadés, Rayadés, Rosinia, Saranya, Tomassina, Ugolines, Ulembina, Ursania, Vadoria, Valería, Xantilia, Ximena, Yvonya, Zalinés, Zephirina, Zeradia

Männer: Adario, Agosto, Alondro, Alriego, Amirato, Boromeo, Cai-on, Diago, Diamantes, Dorio, Efferdito, Egiliano, Enrisco, Fiorenzo, Firunando, Flaminio, Gaiomo, Ghorio, Gordo, Hesindiego, Imaculo, Ingarin, Jesidoro, Kamillio, Khalid, Kusmino, Lucan, Lucindo, Mandolo, Marbosso, Marno, Micirio, Morisys, Nestario, Nostromo, Orealan, Orelia, Panfilo, Pedresco, Praiopio, Quintilian, Ramon, Remaldo, Romero, Rondrigo, Salpico, Sandro, Sorino, Tirato, Trienco, Tito, Ulan, Valeran, Vitario, Xenofero, Yorge, Yuan, Zerfino, Zurbaran

Nachnamen: Anthos, Beratas, Cornio, Delazar, Erabenas, Fontanoya, Fiovaréz, Gonralas, Gredo, Inezano, Jacobella, Kalandó, Lupinez, Malagro, Monterey, Nirrano, Olibantin, Piriones, Queseda, Ramirez, Rivito(z), Rondriguez, Salmoranes, Santana, Tiamartin, Uludaz

Kemische Namen

Frauen: Tá'meri, Me'wehem, Á'meset, Quenadya, Ankhsa, Merut'sát, Merit'ká, Uneb'nemes, Neferi, Már'bo-nefer, Men'kare, Djer'kem

Männer: Kemet'nechet, Sekem'kutary, Shepses'ká, Setepen, Hati'hesá, Abet-ut'yar, Pet'nehem, Nebib, Sekem'veser, Vesper'htep, Djer'-kem, Henem'iwen

Namen der Waldmenschen

Ake-Iya (Schreitet mit Kamaluq), Anhe (Kommt bei Morgendämmerung), Anpa-Ha (Giftpfeil), Cankuna (Flink), Cante-Tinza (Tapferes Herz), Catka (Linke Hand), Cekpa (Nabelschnur, kindliches Gemüt), Eyapa-Tisa (Laute Stimme), Hahatonwan (Rauschkraut), Han-Hepi (Mond, Nacht), Hayatepe (Drei Speere), He-Sche (Strahlende Sonne), Hey-Mo (Vier Finger), Hiye-Haja (Tausend Worte), Ho-Iaya-Yo (Geht voran), Huka (Fürchtet sich nicht), Huka-Hey (Kriegsruf),

Isna-Inti (Einsam), Istima-Tonko (Hört im Schlaf den Schreivogel nicht), Kehala (Schildkröte), Miniwatu (Kind des Wassers), Paha-ha (Kurzes Haar), Panhahe (Alligatorzahn), Sica (Spricht mit zwei Zungen), Takate (Dessen Hand immer blutig ist), Tapam-Wah (Den die Geister schützen), Tapo (Schlange), Taya-Ko (Flötenspieler), Tokahe (Zu groß für seinen Schurz, Großmaul), Tonkowan (Geistertänzer), Tonku (starker Geist), Wapiya (Seine Hände tun Gutes), Yako (Katze, Raubkatze)

Namen der Utulu

Bolotongo, Cazembe, Imaro, Kalalu, Kalimba, Kingombo, Kweli, Labiwasene, Mangabe, Monebu, Mopane, Mulga, Rumari, Shasiwatu, Shimenegé, Takate, Tangawizi, Tau, Tenkile, Usuthu

Namen der Tocamuyac

Akivi, Anakena, Ariki, Ataranga, Kiri, Kupe, Manutara, Miru, Rangi, Rano, Ratan, Rawiri, Riro, Rotang, Tahai, Tare, Temura, Totora

Tulamidische Namen

Frauen: Abrizah, Aischa, Alhina, Ashaybith, Ayla, Ayrina, Ayshal, Azina, Belima, Belizeth, Beychaliban, Birshen, Chalibah, Delilah, Demeya, Dilhabeth, Damila, Dschella, Dunja, Erzibeth, Emiramis, Esmalda, Fadime, Fahimja, Fayrishe, Ferushan, Halima, Heyeshan, Hidaybeht, Isha, Izmbaban, Jamilha, Jushibi, Josmabith, Kajula, Karhima, Kerime, Kemillja, Laila, Millhibeth, Mirhiban, Mirshan, Nahema, Nassiban, Nazmeya, Nedime, Neraida, Nesliha, Nurhan, Oyan, Oymira, Onchabeth, Palmeja, Perishan, Perizel, Ranchel, Renahban, Riftah, Sefira, Selime, Semirhija, Shahane, Shanja, Shenny, Sherizeth, Sheydan, Shila, Shuhelja, Shulam, Sulibeth, Tsarisha, Tulameth, Yashima, Yasine, Yezemin, Zechiban, Zulamida, Zulhamin

Ehrennamen für Frauen: al-Azila (die Wildrose), al-Azizel (Gartenrose), al-Jamila (die Schöne), ash-Shabra (die Glänzende), ash-Shaya (Juwel), as-Sarjaban (Aranierkatze), az-Zahra (die Blume), bint-al-Laila (Tochter der Nacht), bint-el-Buchâre (Tochter des Duftes), ez-Zitaqi (Nachtigall), saba-es-Sulef (Tochter des Liebreizes)

Männer: Abdul, Abu, Achmad, Achtev, Alev, Ali, Alrik, Amir, Assaf, Aytan, Benayman, Chalim, Charef, Cherek, Dajin, Deniz, Dilhaban, Dschadir, Dschalim, Dscherid, Dyamat, Erkhaban, Eslam, Faizal, Faramud, Feruzef, Feyhach, Gaftar, Gurulsan, Habled, Hadim, Hamar, Hamil, Haschnabah, Hilal, Ismeth, Jalif, Jarim, Jassafer, Jedrech, Jikhbar, Kasim, Kazan, Kashban, Khalid, Karmal, Khorim, Khusräu, Mahmud, Marwan, Melekh, Mezzek, Mhanach, Mhukkadin, Muammar, Mustafa, Naschda, Nasreddin, Nazir, Nebahath, Neriman, Nezahet, Omar, Omjaid, Pakhizal, Perhiman, Rafid, Rashim, Rashman, Rastafan, Rechan, Rezzan, Rhayad, Rohal, Ruban, Ruchan, Sahil, Said, Saiman, Sanshied, Sedef, Selim, Selo, Seyshaban, Shabob, Shafir, Sulman, Surkan, Tarif, Tulachim, Tulef, Tuleyman, Ukhraban, Umrán, Yakuban, Yali, Yelmiz, Yussuf, Zachan, Zachaban, Zelhiman, Zuhal, Zuhamid

Ehrennamen für Männer: abu'l Ketab (Vater des Buches), al-Ahjan (der Kämpferische), al-Ahmad (der Rächer), al-Alam (der Gelehrte), al-Ankhra (der Löwe), al-Fessir (der Listige), al-Kebir (der Große), al-Kira (der Siegreiche), al-Rashid (der Gerechte/Weise), al-Rik (der Königliche), al-Hashinnah (der Tapfere)

Aranische Mischnamen

Frauen: Aischanka, Aylalind, Ayshulianne, Azizelis, Dunjanild, Emerbeth, Fayrieke, Gazalinde, Halimyanis, Hildebeth, Ishannah, Jushiberta, Lailalinde, Nedimsira, Neraidane, Perainibith, Rashpatane, Rhayadaque, Shilaldara, Shulamunde, Shulinai, Sulajmaid, Sybia, Yullabethild, Zulhaminai

Männer: Abubrecht, Abdulon, Amirwolf, Beyhelm, Djafardeon, Dscheridan, Farukol, Hamarbald, Harunian, Jikhbald, Marwamir, Melekhelm, Mukarribald, Nar(e)bold, Omjaralf, Retoban, Rohaldor, Selimwar, Shabobert, Shafrio, Sultanor, Tuleffried, Yussufried

Thalusische Namen

Männer: Ahjanankhra, Ankhra, Bahram (Bharma), Dolguruq, Duwok, Erkhaban, Kasan, Khunsha, Harak, Haschabna, Hashin, Kalkarib, Mhapasha, Mustafa (Mozaffa, Muzaffer), Muyanpasha, Najara, Perhiman, Rashaman(a), Rhayad, Rifat, Shantir, Sulman, Surkan, Tamir, Waddif, Yadda, Yadail

Frauen: Abrizah, Azalee, Azilabati, Azizel, Bastrabeth (Bastrabati), Bitharam, Buhrami, Dalilah, Elmandasi, Halifa, Jushibi, Lailatum, Manyola, Mechallabith (Mellabati), Meribani, Peri(beth), Sabaram, Sabatum, Sharisad, Shenny, Shukurani, Suryabeth (Suriyabati), Yazamin, Zahrasadja



Namen der Ferkinas

Frauen: Ashu, Azrubat, Begum, Chanum, Chatun, Chizuran, Chorjan, Chorshilan, Dscheridocht, Duncha, Farah, Faroshte, Farsha, Farzandeh, Golbanu, Golshan, Hulya, Jeleyin, Khalila, Khullat, Laal, Lahileh, Massûdeh, Mehrshan, Nadam, Nazrin, Nura-ya, Nurjahan, Peribanu, Rashadocht, Rôhila, Rushan, Shiringol, Shmahba, Sulefin, Tamra, Tarshabet, Tebay, Tulamin, Zarbanu, Zule(y)cha

Männer: Abtuul, Ardavan, Ardesch, Azad, Bashur, Burshuk, Chosraw, Devlekh, Djershar, Dschafur, Dschalf, Durjin, Faruch, Farzand, Feridun, Fervez, Gulbad, Hafiz, Hamar, Haydar, Kaszan, Kazh, Kazûm, Khordad, Jikhab, Madawan, Mharbal, Mirlam, Muyanshîr, Nashrath, Rachwan, Rashni, Rustam, Sharkhan, Tsharik, Tugril, Tulsani, Uchrab, Umar, Waqran, Yabman, Yistarrech, Zakhaban, Zhandur

Namen der Achaz

Achatazz, Antzss, Arssachz, Aso'Zzrt, Chuszrr, Crmichl, Dschossr, Fffssz, He'Itsiz, He'Schrr, I'Gsss, Iss'Izz, Jia'strr, Krmmkrr, Ku'Izz, Ls'Wssin, Nga'Churr, Qiqqim, Quttissnz, Rschst, Shashcha, Schar'Kar, Shkank'Wil, Shrrz, Sr'Riszs, Ssirissa, Szintiss, Szzirtrr, Tschak, Tshitshn, Turzass'Chr, Turzass'Chr, Tziktzal, Tzz, Wsffar, Xad'Mal, Xch'war, Xzelfasr, Yashkuqqim, Yatschpass(ach), Yzsas-sar, Z'Fsir, Zzahxel

Sprechende Namen: Urch'Thar Zzu (Der/Die aus dem goldenen Ei schlüpfte), Sarr Szzir'Tzz Serszch (Der/Die kleiner ist als die Anderen), Dj'Lzz'Zch (Acht Berge), Jhi'Krtz (Kein Fuß), Sca'Szissll (Gespaltene Zunge), Azll'Schrrr (Der bunte Vogel)

SEELENTIERE

Jedes denkende und fühlende Wesen besitzt ein Seelentier. Dieses Seelentier ist ein Spiegel der Charaktereigenschaften einer Person und verdeutlicht, wie seine innersten Überzeugungen und sein Wesen sind. Mit Hilfe des Zaubers **SEELENTIER ERKENNEN** offenbart sich einer Hexe oder einem anderen Zauberer das Seelentier seines Gegenübers. Dabei gelten folgende Überlegungen und Regeln:

☞ Das Seelentier ist nicht kulturspezifisch. Zwar mag eine thorswalsche Zauberin Vorurteile gegen jemanden hegen, dessen Seelentier eine Güldennatter ist, dennoch gilt auch unter den Thorwalern die Schlange als ein intelligentes Tier. Die Seele gibt das Bild vor, dass eine Zauberin durch den Spruch Seelentier erkennen wahrnimmt. Es gibt somit eine *wahre Bedeutung*, die jedoch kaum ein Aventurier kennt. Diese Bedeutung hat einen deutlichen Zusammenhang zu kosmischen Kräften wie etwa den Göttern.

☞ Die *Interpretation* der Eigenschaften eines Seelentieres ist jedoch durchaus kulturspezifisch. So mögen sich alle einig sein, dass Schlangen-Seelentiere zu klugen Personen gehören, aber Thorwaler sehen in ihnen mit großer Wahrscheinlichkeit bössartige Menschen, während der Mittelländer eine göttergefällige Verbindung zu Hesinde sieht.

☞ Ein Seelentier kann unter normalen Umständen niemals Auskunft darüber geben, ob eine Person 'gut' oder 'böse' ist. So kann eine Klapperschlange, auch wenn die universelle Wahrheit davon ausgeht, dass eine Eigenschaft des Seelentieres *gefährlich* ist, eine freundliche und zuvorkommende Person sein. Wenn sie allerdings angegriffen wird, verteidigt sie sich jähzornig mit allen Mitteln und schlägt sofort zu.

☞ Es mag hin und wieder Situationen im Leben einer Person geben, die dazu führt, dass sich das Seelentier leicht verändert. Wird ein Kind, dessen Seelentier ein Bornländer Hund ist, in seiner Kindheit gequält, so mag seine Seele Schaden nehmen und der Bornländer später vielleicht verletzt oder verwahrlost aussehen.

☞ Das Seelentier kann zudem auch den seelischen Zustand einer Person aufzeigen. Mit etwas Übung ist es so einer Hexe zum Beispiel möglich, mehr über die Wesenszüge ihres Gegenübers zu erfahren (siehe Kasten **Deutungen**).

☞ Paktierer besitzen ebenfalls Seelentiere. Diese jedoch sind meist entweder leicht verzerrt, dämonisch pervertiert oder tollwütig dargestellt, umso deutlicher, je höher der Kreis der Verdammnis des Paktierers ist.

☞ Geweihte des Namenlosen verlieren üblicherweise ihr Seelentier, da ihre Seele verpfändet wurde. Es gibt jedoch Ausnahmen, manchmal bleibt ein schwaches oder verzerrtes Abbild des Seelentieres erhalten, oder man erkennt kein Gesicht. Hin und wieder schützt der Namenlose seine Diener jedoch vor Erkennung und gaukelt dem Betrachter ein gesundes Seelentier vor.

DEUTUNGEN:

- ☞ Bis zu 6 ZfP*: Familie des Tieres ist zu erkennen (Schlange, Katze, Hund usw.)
- ☞ Bis zu 7 ZfP*: Art ist zu erkennen (Aranier Katze, Silberlöwe, Khoramsbestie, Wildkatze, serwerischer Uhu)
- ☞ Bis zu 12 ZfP*: Andeutung der Schädigung der Seele erkennbar (Beurteilung gut/schlecht)
- ☞ Bis 15 ZfP*: Genauere Beurteilung der Verletzung z. B. frisch, alt, Schweregrad, auch kleinere Wunden sind erkennbar, bzw. oft scheint es, als würden besonders verwöhnte Menschen, Seelentiere mit außerordentlich glänzendem Fell haben
- ☞ Ab 16 ZfP*: Verletzungen deuten auf Art der Beschädigung hin

Nachfolgend finden Sie eine größere Übersicht über mögliche Seelentiere. Dabei sind dies keineswegs alle Seelentiere, aber sie sollen Ihnen als Meister Hinweise darauf geben, welche Bedeutung Seelentiere haben. Allerdings sind dies nicht alle möglichen *Interpretationen*, sondern sie stellen nur eine Auswahl dar. Diese Informationen ergänzen jene aus **LC 234**.

Affe: *Moosäffchen:* verspielt, zu Späßen aufgelegt. *Otan-Otan:* faul, gefährlich, *Riesenaaffe:* stark, liebevoll, besitzergreifend

Ameise: aufopfernd, gesellig, Gemeinschaft und Gemeinwohl gehen über alles



Assel: genügsam, ängstlich, zäh
Antilope: freiheitsliebend, schreckhaft, gewandt
Bär: *Firunbär:* firungläubig, unnachgiebig, unerbittlich, *Höhlenbär:* einzelgängerisch, jähzornig, stark, *Schwarzbär:* kraftvoll, neugierig, gefräßig
Basilisk: geistlos, unheilvoll, mutig
Biber: sexuell aktiv, kreativ, geschickt
Boronkuttentaucher (Pinguin): gemütlich, standfest
Butt: langmütig
Chamäleon: wandelbar
Dachs: gefräßig, faul, frech
Delphin: efferdgläubig, verspielt, intelligent
Drache: unbändige Kraft, Macht, Herrschaft, Unbeugsamkeit, geheimnisvoll; je nach Art des Drachen auch Macht und Kraft bestimmbar
Egel: gierig, hinterhältig, gemein
Eichhörnchen: schnell, unruhig, Sammelzwang
Einhorn: *Weißes Einhorn:* magische Macht, Weisheit, Güte (nur außergewöhnliche Personen); *Graues Einhorn:* ausgleichende Persönlichkeit, neutral; *Schwarzes Einhorn:* magische Macht, Verlangen (nur außergewöhnliche Personen)
Elefant: langmütig, standhaft, intelligent
Esel: störrisch, faul, einfältig
Faultier: bedächtig, gemütlich, stark
Fischotter: einfühlsam, fürsorglich, verspielt
Fledermaus: nachtaktiv, treffsicher, heimlich
Fliege: starrsinnig, ausdauernd
Frosch: geheimnisvoll, ruhig
Gepard: schnell, geschickt, launisch
Greif: praiosgläubig, fromm, gerecht
Gruftassel: zurückgezogen, asketisch, ruhig
Gürtelechse: zäh, genügsam, langsam
Hai: gefräßig, gefährlich, gierig
Hamster: gierig, Sammelzwang, einfältig
Harnischträger: weise, ausdauernd, geduldig
Hase: schnell, feige
Harpyie: sexuell wahllos, hinterhältig, aggressiv
Hippogriff: stolz, frei, stark
Hirsch: stolz, stark, mächtig, fürsorglich
Hornchse: langsam, geduldig aber sehr gefährlich
Huhn: geschwätzig, gesellig, dumm
Hund: *Bornländer:* treu, loyal, pflichtbewusst, *Zornbrechter Blut-hund:* gefährlich, loyal, aggressiv, *Hütehund* (z.B. *Olporter*): friedlich, gibt die Richtung an, *Schakal:* gefährlich, hinterhältig
Igel: introvertiert, vorsichtig, ängstlich
Schmetterling: *Gewöhnlicher Schmetterling:* schön, wandlungsfähig, flatterhaft, *Ikanariaschmetterling:* schön, verräterisch, gefährlich
Kamel: genügsam, ausdauernd, schwer von Begriff
Katze: *Aranierkatze:* verwöhnt, eitel, klug, *Scheunenkatze:* gierig, verspielt, genügsam, *Wildkatze:* einzelgängerisch, unabhängig
Khoramsbestie: aggressiv, gierig, unzivilisiert unsympathisch
Krakenmolch: hinterhältig, unsympathisch, grausam
Krokodil: gierig, brutal, hinterhältig, barbarisch
Kröte: erdverbunden, geduldig, ruhig
Küchenschabe: ausdauern, genügsam
Lemming: gutgläubig, dumm, todesverachtend
Löwe: mutig, stark, charismatisch

Luchs: stark, intelligent, vorsichtig
Lurch: geschmeidig, heimlich
Maulwurf: vertrauensselig, langsam
Maus: schlau, genügsam
Morfu: langsam, unterwürfig, gefährlich, *Brüllmorfu:* träge, will Aufmerksamkeit
Mungo: angriffslustig, mutig, schlau
Muräne: klug, gefährlich, hinterhältig
Nashorn: stur, stark, einzelgängerisch
Oblomonschatten (Wels): genügsam, lässt sich leicht verführen/angeln
Panther: arrogant, aggressiv, handelt schnell
Ratte: feige, hinterhältig, böse
Pferd: rahjagefällig, ängstlich, schön, *Tralloper Riese:* stark, *Shadif:* klug, schnell, *Ork-Pony:* ausdauernd
Rinder: aggressiv, dumm, stark
Riesenameise: einzelgängerisch, genügsam
Säbelzahn timer: aufmerksam, stark
Schaf: dumm, genügsam, naiv
Schildkröte: langsam, weise, beschützend
Schlange: *Ringelnatter:* klug, verschwörerisch, *Smaragdnatter:* klug, weise, neugierig, *Pechnatter:* experimentierfreudig, klug, geschickt, *Klapperschlange:* gefährlich, hinterhältig, *Königskobra:* stolz, gefährlich, eitel
Schlinger: stark, wild, gierig
Schnecke: gemütlich, gefräßig, vorsichtig
Schneelaurer: gefährlich, geheimnisvoll, grausam
Schröter: ausdauernd, wehrhaft, stolz
Schwein: faul, intelligent, gierig, *Wildschwein:* stark, intelligent, gierig
Skarabäus: stark, geheimnisvoll, birgt Geheimnisse
Spinne: geduldig, weitsichtig, intelligent, gefährlich
Stier: brazoraghgefällig, stark, aggressiv
Vielfraß: gierig, gefräßig, ausdauernd
Vogel: *Adler:* majestätisch, wachsam, *Aranischer Rennkuckuck:* klug, wachsam, schnell, *Elburischer Liebespfau:* anhänglich, liebetoll, *Elster:* diebisch, ästhetisch, gierig, *Ente:* geschwätzig, mutig, *Eule:* verschwiegen, wachsam, heimlich, *Falke:* stolz, selbstbewusst, Autorität ausstrahlend, *Gans:* traviagefällig, mütterlich, aber auch eingebildet, *Geier:* gierig, melancholisch, hinterhältig, *Habicht:* majestätisch, aristokratisch, von sich eingenommen, *Nachtwind:* geheimnisvoll, schnell, leise, vorrausschauend, *Roter Maran:* sich selbst überschätzend (größenwahnsinnig), laut, eitel, *Paradiesvogel:* avesgefällig, eitel, schön, *Pfau:* eitel, stolz, schön, *Schädeleule:* klug, vergeistert, *Sekretär:* loyal, Böses ausmerzend, bodenständig, *Spatz:* fröhlich, gierig, fantasievoll, *Storch:* perainegefällig, stolz, fleißig, *Möwe:* ungebunden, frei, gefräßig, *Sperber:* ritterlich, schlau, *Schwalbe:* reiselustig, *Nebelkrähe:* abwartend, schlau, *Fasan:* stolz, *Bachstelze:* eitel, *Marabu:* schlau, eitel, *Kolibri:* einzelgängerisch, arrogant,
Wal: swafnirgefällig, ruhig, stark
Wiesel: listig, hinterhältig, flink
Wolf: loyal, freiheitsliebend, anpassungsfähig, seltener auch einzelgängerisch
Wurm: feige, gefräßig, einzelgängerisch
Ziege: nörglerisch, sprunghaft, dumm
Zobel: wendig, einzelgängerisch



Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verwickelte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

GRANDEN, GAUKLER UND GELEHRTE

AUTOREN: MARIE MÖPKEMEYER, DIANA RAHFOH, CLAAS RHODGEß, ALEX SPOHR, ANDRÉ WIESLER

Jede Heldengruppe trifft während ihrer Abenteuer auf die unterschiedlichsten Meisterpersonen. Während viele von ihnen nur eine zufällige Begegnung am Wegesrand, auf dem Marktplatz oder in der Taverne bleiben, sind andere wertvolle Informanten, finstere Gegenspieler, treue Freunde oder auch unerwartete Verbündete: die entlaufene Sklavin aus Al'Anfa, die Hilfe bei ihrer Flucht benötigt, der tulamidische Palastgardist, der sich tapfer den Helden in den Weg stellt, oder die Hesindegeweihte, die den Glücksrittern bei der Recherche in einer unübersichtlichen Bibliothek zur Seite steht.

Granden, Gaukler und Gelehrte stellt über 60 Meisterpersonen aus den südlichen Gefilden Aventuriens vor. Behandelt werden das Horasreich, Meridiana, die Tulamidenlande und Maraskan.

Jede Figur wird durch eine stimmungsvolle Beschreibung, eine farbige Illustration und zahlreiche Abenteuerideen vorgestellt. Abgerundet wird jeder Eintrag durch einen vollständigen Wertekasten, der auch erfahrenere Versionen der Meisterperson bereithält.

Im Anhang finden Sie hilfreiche Hinweise zur Ausgestaltung von Meisterpersonen im Spiel. Auf die Region angepasste Namenslisten sowie eine ausführliche Übersicht für Personenbeschreibungen von Figuren geben dem Meister Hilfen, um Begegnungen seiner Spielrunde anzupassen.

Diese Spielhilfe enthält Informationen zu verschiedenen archetypischen Meisterpersonen und zu ihrem Einsatz am Spieltisch. Zum eigentlichen Spiel werden an weiteren Kenntnissen die Regeln aus *Wege der Helden*, *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei*, *Wege der Götter* und des *Liber Cantiones* benötigt.

Das Schwarze Auge

GRANDEN, GAUKLER
UND GELEHRTE

SAMMLUNG
AVENTURISCHER
MEISTERPERSONEN

FÜR MEISTER
UND INTERESSIERTE
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSTUFEN



www.ulisses-spiele.de