

SÖLDNER, SKALDEN, STEPPENELFEN

MEISTERPERSONEN PORDAVENTURIENS

MEISTERPERSONEN PORDAVENTURIENS



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

SÖLDNER, SKALDEN, STEPPENELFEN



ULISSES SPIELE



REDAKTION

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

LEKTORAT

SARAH MAIER, KRISTINA PFLUGMACHER

COVERBILD

LUISA PREIBLER

INNENILLUSTRATIONEN

MARC BORTHÖFT, PELE KLUMPE, JULIA METZGER,
ANJA DI PAOLO, LUISA PREIBLER, JANINA ROBBEN,
PADINE SCHÄKEL, VERENA SCHNEIDER, ELIF SIEBENPFEIFFER,
MIA STEINGRÄBER, KARIN WITTIG, MALTE ZIRBEL

UMSCHLAGGESTALTUNG UND SATZ

RALF BERSZUCK

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND,
THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR.
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 978-3-95752-196-5



SÖLDNER, SKALDEN, STEPPENELFEN

MEISTERPERSONEN PORDAVENTURIERS

AUTOREN:

MARCO FIPDEISEN, MARIE MÖPKEMEYER,
CHRISTIAN PEHLING, DIANA RANFOTH,
CLAAS RHODGEß, GUDRUN SCHÜRER

Mit DANK AN LUTZ BERTHOLD, EEVIE DEMIRTEL,
PATRIK FÜRSTENBERG, DANIEL SIMON RICHTER,
ALEX SPOHR, CHRISTIAN VOGT

EINE DSA-SPIELHILFE





Inhalt

Vorwort.....	5	Norbarden-Händler	103
Zum Verständnis.....	6	Nordpolwirtin	106
Abenteurerin	7	Der Svelttaler Orkbesitzer.....	109
Brobo	10	Ork-Stammeskrieger.....	112
Bronnjar.....	13	Piratin.....	115
Dämonenprediger.....	16	Quacksalberin	118
Deichbauer.....	19	Rabenhexe	121
Dunkler Ritter	22	Rattenfänger.....	124
Edeldame.....	25	Ritter.....	127
Engasaler Pikenier	28	Ritterin	130
Eulenhexer.....	31	Schankmagd	133
Fallensteller	34	Schattenlandebürger.....	136
Firnelf.....	37	Schattenlande-Söldnerin	139
Firungeweihter	40	Schaukämpferin	142
Fjarninger-Stammeskrieger	43	Schiffsbauer.....	145
Flößer.....	46	Schweinehirtin	148
Gjalsker-Schamane.....	49	Skaldin	151
Goldsucher.....	52	Steppenelfe.....	154
Golgaritin.....	55	Sumupriester	157
Graveshpriester	58	Swafnirgeweihte	160
Grolm.....	61	Swafnirkind.....	163
Hebamme	64	Tatowiererin.....	166
Hetmann	67	Tierkriegerin	169
Ifirngeweihte	70	Totengräber	172
Kapermagier	73	Trollzacker-Stammeskriegerin.....	175
Karentreiberin.....	76	Waldelfe	178
Kontoristin.....	79	Walfänger.....	181
Kopfgeldjägerin.....	82	Weißpelzork.....	184
Landwehr-Soldat.....	85	Widerstandskämpfer.....	187
Leibeigene	88	Yeti	190
Nachtalbin.....	91	Zibilja.....	193
Nekromantin.....	94	Zimmermann	196
Nivesenjäger	97	Anhang.....	199
Nivesenschamanin	100		



Vorwort

Nachdem in **Krieger, Krämer und Kultisten** Meisterpersonen des Mittelreiches präsentiert wurden, wandte sich **Granden, Gaukler und Gelehrte** dem Süden Aventuriens zu. **Söldner, Skalden, Steppenelfen** enthält Figuren aus Thorwal, dem Gjalskerland, dem Hohen Norden, den Landen am Svellt, den streitenden Königreichen Andergast und Nostria sowie dem Bornland und den Schattenlanden. Vom norbardischen Händler über den thorwalschen Kapermagier bis hin zur andergastischen Schweinehirtin können Sie viele typische Vertreter aus den nördlichen 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 Nordaventurien 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 dritten Teil der Reihe einen Anhang mit regionalen Namenslisten, Charaktermerkmalen, Ausrüstung und weiteren Hilfen, um Ihre Meisterpersonen liebevoll auszugestalten.

Söldner, Skalden, Steppenelfen ist, wie auch schon seine beiden 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 Werten auch wieder farbige Illustration für jede Meisterperson vorfinden, damit Sie sich die nivesische Schamanin, den grolmischen Händler und die Wirtin der letzten Kneipe vor dem Nordpol noch besser und lebendiger vorstellen können.

Ich wünsche viel Spaß mit der Lektüre von **Söldner, Skalden, Steppenelfen**. Mögen Ihnen die Meisterpersonen dieses Bandes ein steter Quell zahlreicher Abenteuerideen sein.

Marie Mönkemeyer

Waldems-Steinfischbach, August 2014



ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

RdrM	Regionalspielhilfe Reich des roten Mondes
LCD	Regelwerk Liber Cantiones 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



Zum Verständnis und Gebrauch der Meisterpersonen

Bevor wir mit der Beschreibung der einzelnen Meisterpersonen beginnen wollen, 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 Kämpfen und Konflikten verhält, liefert dem Meister schnell wichtige Informationen zum Spielen.

Außerdem finden Sie bei allen Archetypen einen Kasten mit potenziellen *Diensten*. 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 ein paar amüsante Anmerkungen.

Bei jeder Beschreibung befinden sich zudem zwei *Abenteuervorschläge*, 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 finden Sie die Eigenschaften, ebenso wie 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 Genierungspunkten. 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 nach dem Blickwinkel, dass es sich um gewöhnliche Aventurier und keine 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.

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.



benteurerin

ZIELSETZUNGEN

Hesinjescha setzte den schweren Rucksack auf. Ihr fehlte noch der richtige Schwung, um ihn mit möglichst wenig Kraft sofort in die richtige Position zu bringen, ohne dass er gegen den Rücken donnerte oder mühselig zurecht gezogen werden musste. Aber das war immer so, wenn sie neue Ausrüstung erwarb, nach ein paar Tagen legte sich das. Und sie hatte den neuen Topf wirklich brauchen können, anders als die eleganten Schuhe und die rosafarbene Spitze, die der Händler ihr hatte aufschwätzen wollen. Sie nahm ihren Wanderstab und verließ das Gasthaus. Eine neue Expedition erwartete sie, diesmal noch weiter in den Norden als auf ihrer letzten Reise. Und diesmal würden sie den Polardiamanten finden, so Hesinde und Ifirn wollten!

„Mit der richtigen Ausrüstung ist das alles kein Problem.“

Es war die auffliegende Eule, die Hesinjeschas Schritt an der Treppe zum Marktplatz stocken ließ. Eine Eule in der Stadt? Am helllichten Tag?

Niemand anders schien die Eule bemerkt zu haben, es brauchte die scharfen Sinne erfahrener Entdecker, um die ungewöhnlichen Details in der Umgebung wahrzunehmen.

Wahrscheinlich war sie auch die einzige, die den Goblin sah, der in den Schatten des Tores einer Ratte hinterherhuschte.

Seltsam, die Eule schien einen Mann regelrecht zu verfolgen, während er nichts ahnend der Straße zu den besseren Wohnvierteln folgte. Seine Pelzmütze verriet deutlich, dass es sich bei ihm um einen Bronnjaren handelte.

Hesinjescha schüttelte verwundert den Kopf und stieg die Treppe hinab, vorbei am „Grinsenden Walfisch“, in dem sie vor drei Wochen Welja kennengelernt hatte. Der Kundschafter passte ausgezeichnet mit in die Expedition, ein Mann, der mit beiden Beinen auf dem Boden stand und sich auch gegen die Gefahren des Nordens zu wehren wusste.

Den Blick noch immer auf dem Walfisch, entglitten ihr die Stufen unter den Füßen. Sie rutschte, ruderte mit den Armen, um das Gleichgewicht zu halten, doch der schwere Rucksack zog sie unbarmherzig nach hinten. Hesinjescha stürzte und landete auf ihrem Reisegepäck. Auf ihrem Rucksack liegend holperte sie die Treppe hinab, direkt in einen blonden jungen Mann, der vor dem „Walfisch“ stand.

„Au!“ Er verlor ebenfalls das Gleichgewicht und landete auf der Abenteurerin.

„Ich bitte vielmals um Entschuldigung“, keuchte Hesinjescha.

„Entschuldigung? Ich habe hier was Wichtiges zu erledigen.“, fauchte er und rappelte sich von ihr auf.



„Damals, vor Yeti-Land ...“



„Es tut mir sehr leid“, versuchte Hesinjescha mit so viel Würde zu sagen, wie sich aufbringen ließ, wenn man wie ein Käfer auf dem Rücken lag. *Konnte er ihr vielleicht auf die Beine helfen? Der Rucksack war wirklich schwer und störte.*

Der junge Mann richtete beiläufig sein Haar und starrte angestrengt in eine Richtung. „Mist, ich habe Zauselohr verloren. Dabei hatte der Bronnjar doch heute was gekauft!“

„Was?“ *Wovon redete er da? Meinte er den Bronnjaren, der eben diese Straße hinuntergegangen war? Den die Eule verfolgte ... Hatte er Zauselohr gesagt?* Die Gedanken in Hesinjeschas Kopf überschlugen sich wie eine Gruppe Irrlichter.

„Ach nichts“, wehrte der junge Mann ab.

Aha! Er hatte also ein Geheimnis! Er spionierte wirklich dem Bronnjaren hinterher.

„Wie wäre es, wenn Ihr mir auf die Füße helft, bevor Ihr Eure Eule einfangen geht?“ Hesinjescha lächelte ihn amüsiert an.

„Sie ist nicht *meine Eule*“, knurrte er, streckte aber die Hand aus und half ihr beim Aufstehen.

„Herzlichen Dank, warum nicht gleich so.“ Hesinjescha rückte den Rucksack wieder zurecht. „Wie war das mit dem Bronnjaren?“ Er rang kurz mit sich, bevor er mit einem entwaffnenden Lächeln antwortete: „Er hat ein Tonikum zur Stärkung seiner Manneskraft gekauft. Und ich will wissen, wohin er geht. Wahrscheinlich zu meiner Schwester.“

Hesinjescha gab sich Mühe, ihre Enttäuschung zu verbergen. Es gab nichts Großes zu entdecken, nur ein Mann, der seine Schwester beschützen wollte.

„Dann wünsche ich viel Erfolg“, erwiderte sie spitz und machte sich auf den Weg.

Schließlich wartete der Polardiamant! Und der war spannender als alle Bronnjaren der Welt!

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Almarella Hortuspero, Elismara Burgthaler,

Hesinjescha Sjerenski, Leane Walden, Turike Ouveknis

Männliche Namen: Albinew Tuljes, Firudan Nebenhofer, Helmbrecht Seenkeln, Mjeko Birnske, Tassilo Delissario



MU 13 KL 13 IN 12 CH 11 FF 12 GE 12 KO 12 KK 12 SO 7
LeP 28 AuP 29 MR 4 INI 10 WS 6
AT-Basis 7 PA-Basis 7 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 6
Fausthieb: INI 7+IW6 AT 7 PA 4 TP(A) IW6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 8 +IW6 AT 7 PA 4 TP(A) IW6 DK H
Ringen: INI 9+IW6 AT 6 PA 4 TP speziell DK H
Dolch: INI 8+IW6 AT 8 PA 6 TP IW6+1 DK H
Säbel: INI 10+IW6 AT 9 PA 9 TP IW6+3 DK N
Dicke Kleidung: RS 1 BE 1

Seelentier: Eichhörnchen, Nesselvipere, Rennkuckuck

Vor- und Nachteile: Innerer Kompass, Zeitgefühl, Zwergennase, Goldgier 6, Größenwahn 6, Impulsiv, Neugier 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt)

Gaben: Zwergennase +5

Talente:

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

Körper: Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Reiten +3, Schlei chen 0, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +2, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Zechen +1

Gesellschaft: Etikette +5, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +4, Überreden +6

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

Wissen: Geografie +6, Geschichtswissen +5, Gesteinskunde +5, Götter und Kulte +7, Heraldik +2, Magiekunde +3, Mechanik +3, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen und Legenden +7, Schätzen +5, Sprachenkunde +5, Sternkunde +3

Sprachen: Muttersprache: Garethi +11, Sprachen Kennen: Alaani +6, Goblinisch +5, Isdira +7, Nujuka +6, Thorwalsch +6, Tulamidya +6, Lesen/Schreiben: Isdira/Asdharia +4, Kusliker Zeichen +6, Nanduria +4

Handwerk: Alchimie +4, Bergbau +4, Boote fahren +1, Hauswirtschaft +1, Heilkunde: Gift +1, Heilkunde: Wunden +5, Holzbearbeitung 0, Kartografie +5, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +4, Schlösser knacken +1, Schneidern 0

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

Ausrüstung: dicke, winterfeste Kleidung, Dolch, Säbel, Seil (20 Schritt), kleiner Kochtopf, großer Rucksack, Essbesteck, Holzbecher, Schlafsack, Decke, Vorräte für zwei Tage, Flachmann mit Schnaps, Handvoll Perlen als Tauschobjekt, Diarium, Waffenpflegeset, Federkiel und Tinte, Verbandszeug, 21 Silbertaler

Erfahrene Abenteurerin: MU 14, KL 13, IN 13, CH 11, FF 13, GE 12, KO 13, KK 12, SO 7, LeP 30, AuP 31, MR 4, INI 11, WS 7; SF: Ausweichen I, Geländekunde (Eis), Kulturkunde (Bornland), Kulturkunde (Nordlande), Nandusgefälliges Wissen, Meister der Improvisation; Säbel +9, Körperbeherrschung +8, Selbstbeherrschung +8, Menschenkenntnis +8, Überreden +9, Orientierung +8, Wildnisleben +8, Geografie +10, Geschichtswissen +10, Sagen/Legenden +12

Veteranen-Abenteurerin: MU 14, KL 13, IN 14, CH 12, FF 14, GE 13, KO 14, KK 12, SO 9, LeP 32, AuP 34, MR 5, INI 11, WS 7; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Geländekunde (Eis, Gebirge), Kulturkunde (Bornland), Kulturkunde (Nordlande), Nandusgefälliges Wissen, Meister der Improvisation, Standfest; Säbel +12, Körperbeherrschung +12, Selbstbeherrschung +12, Menschenkenntnis +10, Überreden +11, Orientierung +15, Wildnisleben +11, Geografie +15, Geschichtswissen +15, Sagen/Legenden +15



KONFLIKTVERHALTEN

Die Abenteurerin kämpft, wenn sie sich, andere Expeditionsmitglieder oder ihre Funde verteidigen muss und wird dabei eher auf Paraden setzen als auf starke Angriffe. Gegenüber einer offensichtlichen Übermacht gibt sie lieber ihren Besitz auf als ihr Leben. Beruht ein Konflikt möglicherweise auf kulturellen Missverständnissen, wird sie sich bemühen, ihn mit Worten zu lösen.

DIENTSTE

Die Abenteurerin bietet Entdeckungen und Expeditionen gegen entsprechende Summen an, teilt ihr Wissen und verkauft Dinge, die sie von ihren Reisen mitgebracht hat.

Dienstleistung	Preis
Expedition	5 S (pro Tag)
Expeditionsberatung	5 S – 20 D
Schätzen von Gegenständen	5 – 10 S
Auf Expedition erlangtes Wissen	gratis – 5 D
Unterricht	AP-Kosten x Lehren-Wert in Heller
Fundstück (echt alt)	2 D – 200 D
Fundstück (angeblich alt)	1 S – 100 D

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Abenteurer und Entdecker gibt es in ganz Aventurien, mancher Held ist ja selbst einer, und oft begegnet man ihnen in den abgelegensten Winkeln. Tatsächlich sollen sie im Ewigen Eis sogar häufiger anzutreffen sein als in einer großen Stadt.

LEBENSUNTERHALT

Abenteurer verdienen ihr Geld entweder damit, dass sie im Auftrag adliger Mäzene oder wohlhabender Kaufleute Expeditionen durchführen, begleiten oder dabei beraten. Oder sie brechen auf eigene Faust auf, Entdeckungen zu machen und hoffen auf Funde, die sich gegen gutes Geld verkaufen lassen. Bei vielen besteht der Alltag aus einer Mischung, bei der die Abenteurerin auf Expedition gehen will und dafür Förderer sucht.

VARIANTEN

Die hier vorgestellte Entdeckerin ist eine *Forscherin*, die sich vorwiegend dem Erkenntnisgewinn verschrieben hat. Dieser kann sich allgemein auf eine Region beziehen oder aber sich einer fremden Kultur, der Tierwelt, einer ausgestorbenen Sprache, magischen Phänomenen oder der Kartographierung eines Gebiets widmen. Andere Abenteurer sind eher *Schatzsucher*, die verborgene Schätze heben und zu Reichtum kommen wollen. Einige sind *Monsterjäger*, die am liebsten gefährliche oder exotische Wesenheiten töten und entsprechende Trophäen sammeln wollen oder diese an Sammler oder Alchimisten verkaufen wollen. Gerüchtweise soll es auch *Künstler* unter den Abenteuern geben, die den Nordpol bei Nacht malen wollen. Einige sind außerdem definitiv *Hochstapler*, die nie weiter als bis zum Nachbarort gekommen sind, aber mit großen Worten von ihren Abenteuern und Taten erzählen.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Die meisten Abenteurer sind neugierig, zumindest solange es ihr Interessensgebiet betrifft oder bei ihrer nächsten Entdeckung hilfreich sein könnte. Sie sind pragmatisch, haben keinerlei Angst vor fremden Kulturen oder davor, sich die Hände schmutzig zu machen, aber oft in der eigenen Kultur im Zwischenmenschlichen ihre Defizite. Viele neigen außerdem zur Selbstdarstellung und müssen ihr Wissen, Können oder ihre Taten wieder und wieder in den Vordergrund stellen.

„Polardiamant, ich komme!“

Abenteuervorschläge

Die Helden werden vom Entdecker *Emmeran Hasensteig* angeworben, mit auf eine Expedition in den Hohen Norden zu gehen. Die Gruppe besteht aus mehreren Gelehrten, aber auch etlichen Bewaffneten zum Schutz gegen die Schneeorke und andere Gefahren. Doch im Ewigen Eis angekommen, entpuppt sich der kundige Entdecker als finsterner Schurke, der die Expeditionsmitglieder mithilfe der Bewaffneten versklavt. Er möchte Theriak, das Blut der Erdmutter Sumu, abbauen, für das in den Schattenlanden und auf dem Schwarzmarkt der zwölfgöttergläubigen Lande hohe Preise gezahlt werden. Aber für den Gewinnvorgang braucht er Arbeitskräfte, einen Dämon und Ritualopfer für dessen Beschwörung.

In Festum treffen die Helden die Händlerstochter *Mojescha Elkeloff*, die dabei ist, eine Expedition ins Überwals auszurüsten. Da das Überwals aber als verwunschen gilt, will sie kaum jemand begleiten, wodurch sie immer verzweifelter wird und die Helden um Hilfe bittet. Sie verspricht ihnen viel Geld, wenn sie sie auf ihrer Reise begleiten. Grund dafür ist ihr Bruder *Golnew*, der eigentlich der Abenteurer der Familie war und sich mehrfach tief ins Überwals wagte. Doch von seiner letzten Expedition kam er geistig verwirrt zurück, ist alleine kaum noch lebensfähig und wenn er spricht, murmelt er etwas von „Augen in der Dunkelheit“. Tatsächlich störte seine Anwesenheit die Biestinger, die tiergestaltigen Feenbewohner des Überwals, die ihm daraufhin einen Schrecken einjagten und den Verstand verwirrten, um ihn zu vertreiben. Aber wenn man sie sehr freundlich bittet und ihnen Geschenke macht, werden sie ihm seinen Verstand eventuell wiedergeben.

TODESARTEN

Die Abenteurerin ist eine typische Begleitung oder Begleitung der Helden auf Expeditionen, die oft um die aktuelle Gefahr zu verdeutlichen stirbt oder bereits eine Leiche ist.

Todesarten

In Gletscherspalte gestürzt
Von Yetis/Goblins/Schneeorke erschlagen
Erfroren
Verhungert
Von Elfen erschossen
Von einem Frostwurm gefressen
Im Sumpf ertrunken
Von einer herabstürzenden Statue erschlagen
Im Eis eingebrochen
Von Paktierern geopfert
Von einem explodierenden Eisigel getötet
Zu einer Sumpfrantze geworden
In einen Stein verwandelt



robo

JÄGER UND GEJAGTE

Xarxax starrte auf das Loch in der Stollenwand. Die Zahnspuren der Wühlschräte waren deutlich zu erkennen.

Diese drachigen Biester, das geht jetzt schon viel zu lange so! Bei meinem Bart, euch werd' ich 's zeigen!

Den Griff fest um seinen Wurfspieß kletterte er durch den Wanddurchbruch und betrat den neugebissenen Gang.

Er war zuerst schmal, dann breit, dann wieder schmal, wie ihn die Schräte ohne von einem zwergischen Aufseher angetrieben nunmal bissen. Xarxax musste aufpassen, nicht mit dem Speerende anzu stoßen.

Nach vielen Schritten mündete der Gang in einen weiteren. Offensichtlich lebte hier nicht nur ein Wühlschrat.

Ich sollte einen von ihnen fangen und mit in unsere Binge bringen. Am besten ein Junges, die leben am längsten und sind gefügiger.

Xarxax blieb in der Gangmündung stehen und lauschte. *Wo seid ihr? Wo habt ihr euch versteckt?*

Erst war alles ruhig, dann hörte er leises, verstohlenes Tapsen.

Der Bart verbarg Xarxax' grimmiges Lächeln, als der zwergische Krieger wieder losging. Diesmal schlich er, damit der Steinfresser ihn nicht kommen hörte. Immer wieder musste er stehen bleiben und auf das kaum hörbare Huschen und Tappen lauschen.

Und dann hörte er plötzlich das Quieken! Es klang, wie wenn man einen Wühlschrat auf einen Speer spießte.

Was? Wer tötet da meinen Schrat?

Lärm folgte, offensichtlich lebte der Schrat noch und wehrte sich.

Die töten sich doch normalerweise nicht gegenseitig! Was ist da los?

Xarxax rannte.

Der Gang stieg an, der Boden war nass und die Luft viel zu kalt. Der Lärm wurde lauter, etwas anderes brüllte auf. Etwas, das weder nach Zwerg noch nach Wühlschrat klang. Eher wie ein Mensch.

Entlaufene Sklaven?

Ein weiterer Schrei wie grollender Stein.

Xarxax bog um eine Ecke, kalter Odem des Frostdrachen wehte ihm entgegen. Am Ende des Ganges öffnete sich die sichere Tiefe der Erde in das eisige, drachenbeherrschte Reich der Oberfläche.

Dort lag der Wühlschrat. Und über ihm ragte eine weitere Gestalt auf, weiß wie die Welt hinter ihr.

Ein Ork!

Xarxax blieb kaum stehen, um den Speer zu werfen.

Der Eindringling brüllte etwas und stürmte dem Zwerg entgegen. Dabei stolperte er über den Körper des Wühlschrats und fiel beinahe in den Speer.

Er zuckte noch und versuchte, wieder auf die Beine zu kommen, doch Xarxax holte zur Sicherheit noch ein paar Mal mit der Axt aus.

Erst als er sich sicher war, dass der Ork ebenso wie der Schrat tot waren, wagte er sich zu dem Loch vor.

Die Frostdrachen hielten alles in ihrem Griff, die Wärme des Erdfeuers war kaum noch zu spüren. Weiße Flocken fielen wie Asche vom Himmel.

Xarxax schüttelte den Kopf. Das war kein Ort für einen Zwerg!

Er würde nachsehen, was der Ork dabei hatte und dann würde er zurück gehen. Sie mussten hier Wachen aufstellen, falls sich wieder Weißpelze in den Tunnel verirren.

Und dann würden sie auf Schratjagd gehen.

„Urgroßonkel Rarax, ich bitte um deine Hilfe!“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Fraka Tochter der Gafda, Kraxata Tochter der Agta, Makriya Tochter der Xada, Raxa Tochter der Frexiya, Xraka Tochter der Farda

Männliche Namen: Afka Sohn des Tafka, Fradax Sohn des Garkus, Mafka Sohn des Xafka, Rukus Sohn des Dax, Xarxax Sohn des Frax

KONFLIKTVERHALTEN

Der Wilde Zwerg wird immer versuchen, seinen Gegner bereits aus der Distanz mit einem *Wurfspieß* zu erledigen. Wenn ihm die Wurfgeschosse ausgehen, wird er zu einem *Sturmangriff* mit der Axt übergehen und seinen Gegner mit *wuchtigen Schlägen* töten wollen. Sollte er wirklich wütend sein (gelungene *Jähzorn*-Probe), wird er dabei auch unvorsichtig (Ansagen höher als +7).

Bei größeren Gegnern agieren die Stammeskrieger zu zweit oder dritt als *Spießgespann*.

DIENTE

Der Stammeskrieger der Wilden Zwerge steht im Dienst seiner Familie und seines Königs. Und eigentlich empfindet er tiefes Misstrauen gegen alles, was von der Oberfläche kommt. Aber er ist auch ein Zwerg, so dass er gegen Gold oder Schmiedestücke, die von seinem Volk nicht hergestellt werden, gerne bereit ist, seine Waffe gegen die Schneeorke zur Verfügung zu stellen. Er kann auch im Gewirr der Gänge und Höhlen seines Volkes den Weg weisen, wird dabei aber darauf bedacht sein, keine Sklaven bei der Flucht zu unterstützen. Elfen wird er jeden Wunsch ohne Gegenleistung erfüllen wollen.



DIE WILDEN ZWERGE

Nicht viele wissen, dass es im Hohen Norden ebenfalls Zwerge gibt, die *Brobim* (Singular: *Brobo*) oder Wilden Zwerge. Sie leben in Bingen unter den Eiszinnen, dem Ehernen Schwert und den Nordwalser Höhen und glauben, die einzigen überlebenden Zwerge eines großen Krieges mit den Drachen zu sein. Noch immer fürchten sie sich vor Drachen, die die Kälte bringen, und begegnen Elfen mit großem Respekt, sind diese doch ebenfalls Drachenfeinde. Der Weltenschöpfergott *Ingra* gilt als verrückt, weshalb sie sich in der Not stets an die eigenen Ahnen wenden. Diesen kommt generell große Verehrung zu, um Erwachsener zu sein, muss man seine gesamte Ahnenreihe auswendig können.

Die Brobim halten Menschen, Schneeorks und Wühlschrate als Sklaven, verzieren sich mit Schmucknarben und haben nur rudimentäre Schmiedekenntnisse, die jeden anderen Zwerg mit Entsetzen erfüllen würden.

ein Brobo einem Elfen begegnen, wird er sich diesem gegenüber tief unterwürfig zeigen und allen seinen Entscheidungen beugen. Einen anderen Zwerg dagegen wird er als Verräter und Drachenfreund beschimpfen und angreifen.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Auf der Reise in die Eiszinnen begegnen die Helden einer Gruppe zerlumpter, hohlwangiger Gestalten, die sie um Hilfe bitten. Es handelt sich dabei um geflohene Sklaven der Wilden Zwerge, angeführt werden sie von *Tarlax groscho Margrosch*, einem Ambosszwerg. Diesen hatte die Suche nach Schätzen und Edelmetallen in den Norden geführt, wo er mit seinen Reisegefährten von den Brobim gefangen wurde und sogleich begann, einen Fluchtplan zu schmieden. Der über seine degenerierten Verwandten entsetzte und auf der Flucht verwundete Zwerg ist der Grund, dass sich eine große

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Brobim sind vorwiegend unter der Erde anzutreffen, aber immer wieder im Sommer verlassen sie in Gruppen die Höhlen, um an der Oberfläche Holz zu schlagen. Gerade in den Eiszinnen sind auch häufiger wilde Zwerge unterwegs, um neue Sklaven für die Pilzkammern zu fangen.

LEBENSUNTERHALT

Die Stammeskrieger der Wilden Zwerge bewachen die Höhlen und die gelegentlichen Expeditionen an die Außenwelt gegen Drachen, Schneeorks und andere Gefahren. Sie jagen Wühlschrate, die ihnen die Stollen zerstören, und halten Sklaven und Eindringlinge in Schach. Damit verdienen sie ihren Lebensunterhalt, ihr Pilzbrot und ihre gebratenen Ratten.

VARIANTEN

Der hier vorgestellte Wilde Zwerg ist ein Stammeskrieger und damit ein Beschützer der heimatlichen Höhlen. Er kann aber ebenso gut ein *Sklavenjäger* oder ein *Kundschafter* sein, mit besserer Kenntnis der Gesteine kann er auch als *Prospektor* in unbekannte Höhlen vordringen.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Da fast alle Brobim Linkshänder sind, begegnen sie Rechtshändern grundsätzlich mit großem Misstrauen, ebenso wie Oberflächenbewohnern. Sie neigen dazu, brummelig zu wirken und alles an der Oberfläche als Gefahr und Drachenwerk anzusehen, lieben aber das Feuer und Schätze in all ihren Formen. Menschen halten sie für schwach und versklavenswert, Orks haben sie als gefährliche Gegner anerkannt. Sollte



„Da oben gibt es Frostdrachen und anderes Drachengezücht, da gehen wir nicht hin!“



Gruppe Krieger der Brobim auf die Fersen der Entflohenen gesetzt hat. Denn einen Drachendiener wollen sie nicht leben lassen, ebenso wenig wie seine menschlichen Helfer, völlig gleich, ob er sie erst nach der Flucht kennengelernt hat.

☞ In der Nähe der Nordwalser Höhen begegnen die Helden einem jungen Zwerg, der sie auf gebrochenem Garethi nach dem Weg zu dem größten, gefährlichsten Drachen der Gegend fragt. Es ist der junge und recht aufgeschlossene *Fraxus* (seinen Abstammungsnamen möchte er nicht sagen), dem bei seiner Prüfung zum Erwachsenwerden ein Fehler unterlief. Er hat zwei seiner Ahnen vertauscht und wird jetzt von den anderen Brobim nicht mehr ernst genommen. Um sich trotzdem den Platz in der Welt der Erwachsenen zu verdienen, will er jetzt eine Heldentat vollbringen.

„Stehenbleiben! Was wollt ihr hier?“



MU 13 KL 11 IN 13 CH 10 FF 12 GE 13 KO 13 KK 13 SO 3
LeP 32 AuP 38 MR 3 INI 10 WS 9
AT-Basis 8 PA-Basis 8 Fernkampf-Basis 8 Ausweichen 8
Fausthieb: INI 8+IW6 AT 9 PA 7 TP(A) IW6+1 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 9+IW6 AT 9 PA 7 TP(A) IW6+1 DK H
Ringen: INI 10+IW6 AT 9 PA 8 TP speziell DK H
Speer: INI 9+IW6 AT 15 PA 9 TP IW6+5 DK N
Steinbeil: INI 9+IW6 AT 10 PA 9 TP IW6+4 DK H
Dolch: INI 10+IW6 AT 11 PA 9 TP IW6+1 DK H
Wurfspeer: INI 10+IW6 FK 13 TP IW6+4
Kleidung: RS 0 BE 0

Seelentier: Krokodil, Schneelauerer, Vielfraß

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern, Flink I, Linkshänder, Resistenz gegen Gift mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern / Aberglaube 6, Goldgier 6, Jähzorn 7, Neugier 7, Platzangst 8, Unfähigkeit für [Talent] Schwimmen, Unfähigkeit für [Talentgruppe] Handwerk, Vorurteile (stark, gegen andere Zwerge) 5, Zwergenwuchs

Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig, Kulturkunde (Brobim), Spießgespann, Sturmangriff, Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Dolche +5, Hieb Waffen +4, Raufen +3, Ringen +4, Säbel 0, Speere +10, Wurfbeile +2, Wurfmesser 0, Wurfspeere +5

Körper: Akrobatik -3, Athletik +5, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Reiten -1, Schleichen +4, Schwimmen -3, Selbstbeherrschung +7, Sich verstecken +4, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Skifahren +1, Tanzen 0, Zechen +5

Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden 0

Natur: Fährtsensuchen +4, Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +6, Wildnisleben +5

Wissen: Baukunst +4, Gesteinskunde +5, Götter und Kulte 0, Kriegskunst +3, Rechnen +3, Sagen und Legenden +6, Tierkunde +5
Sprachen: Muttersprache: Rogolan +9, Sprachen Kennen: Angram +3, Lesen/Schreiben: Rogolan 0

Handwerk: Bergbau +1, Feuersteinbearbeitung +5, Grobschmied +3, Heilkunde: Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0, Viehzucht +1

Kampfwerte: Dolche 11/10, Hieb Waffen 10/10, Raufen 10/9, Ringen 10/10, Säbel 8/8, Speere 15/11, Wurfbeile 10, Wurfmesser 8, Wurfspeere 13

Ausrüstung: Lederrock und Stiefel, Speer, Köcher mit 3 Wurfspeeren, Feuersteinaxt, Bovist gefüllt mit Pilzbier

Erfahrener Stammskrieger: MU 14, KL 11, IN 14, CH 10, FF 12, GE 13, KO 14, KK 14, SO 3, LeP 34, AuP 40, MR 4, INI 15, WS 9; SF: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Formation, Gezielter Stich, Höhlenkundig, Kampfflexe, Kulturkunde (Brobim), Meisterparade, Scharfschütze (Wurfspeer), Spießgespann, Sturmangriff, Wuchtschlag; Hieb Waffen +8, Speere +12, Wurfspeere +10, Schleichen +8, Selbstbeherrschung +10, Sich Verstecken +8, Sinnenschärfe +10

Veteranen-Brobo: MU 15, KL 11, IN 15, CH 10, FF 12, GE 14, KO 15, KK 15, SO 3, LeP 37, AuP 44, MR 5, INI 18, WS 10; SF: Ausfall, Binden, Entwaffnen, Festnageln, Finte, Formation, Gegenhalten, Gezielter Stich, Höhlenkundig, Kampfflexe, Kulturkunde (Brobim), Meisterparade, Scharfschütze (Wurfspeer), Spießgespann, Sturmangriff, Todesstoß, Wuchtschlag; Hieb Waffen +12, Speere +15, Wurfspeere 15, Schleichen +12, Selbstbeherrschung +15, Sich Verstecken +10, Sinnenschärfe +12



Bronnjar

EIN FEST STEHT AN

Der Geruch nach verbranntem Holz und Kamin erfüllte den Saal, als sich Zorjan auf den mit einer Pelzdecke verstärkten Sessel fallen ließ.

„Miljan, meine Stiefel“, sagte er bestimmend und zeigte unmissverständlich mit dem Zeigefinger auf seine Beine.

„Jawohl, Graf Zorjan“, antwortete Miljan und fing an, die Stiefel des Herrn auszuziehen, was aber nie sonderlich leicht war.

„Gibt es Neuigkeiten für mich?“

„Der Baron von Ebrin schreibt Euch, dem Grafen von Hulga. Ich vermute, dass es die Antwort auf unsere Einladung ist“, antwortete er. Dabei stellte er die nassen Stiefel vor den Kamin und holte die warmen Pelzpantoffeln, um sie dem Grafen stattdessen anzuziehen.

Miljan wischte sich die Hände an einem Tuch ab und schenkte Zorjan etwas Meskinnes ein.

„Welche Bronnjaren stehen denn bisher noch aus?“

„Darf ich die Kurzformen nutzen, Graf?“

„Sicher.“ Zorjan nahm einen guten Schluck und atmete tief durch.

„Baldrom, Kirschhausen, Bruk, Okol, Dotzen.“

„Das sind ja noch einige. Sind unsere Einladungen auch wirklich angekommen?“

„Davon gehe ich aus, Graf.“

„Nun gut“, schmolte Zorjan. „Dann müssen wir wohl noch etwas warten.“

Die Tür schwang auf, Zorjans Jagdhund kam herein und begrüßte sein Herrchen freudig.

„Pedder, so ist brav“, sprach er zu seinem Hund streichelte ihn hinter den Ohren.

Das wird ihn aufheitern, dachte Miljan hoffend.

„Kann ich sonst noch etwas für Euch tun, Graf?“, fragte er in leicht unterwürfigem Tonfall.

„Ja, berichte mir wie es mit den Bauarbeiten für mein Fest vorangeht.“

„Leider nur schleppend, Graf Zorjan. Die ersten Holzpfähle waren nicht korrekt zugeschnitten. Daher hat sich alles ein wenig verzögert.“

Zorjans Augen verengten sich und am Hals trat eine große Ader hervor.

„Sollte nicht alles bis einem Tag vor dem Fest fertig sein, hat das Folgen, Miljan, ernsthafte Folgen“, sprach er zuerst ruhig und trocken. „Wollt ihr mich etwa vor allen anderen Bronnjaren blamieren?“, schrie er dann donnergleich in den Raum.

Miljan ging auf die Knie und hob beschwichtigend die Arme.

„Natürlich werden wir alles tun, was dem Namen des Grafen von Hulga zur Ehre gereicht. Zwei Tage konnten wir schon wieder einholen.“

„Du weißt, wie wichtig das Fest für mich ist.“



„Ein Bronnjar kann die Last der Verantwortung nie ablegen.“



„Selbstverständlich, Graf.“

„Wir suchen einen geeigneten Schwiegersohn. Mein Töchterchen soll eine gute Partie bekommen.“

„Zidanja wird sicher hoch erfreut sein.“

„Gewiss, das wird sie. An diesem Tag sollen ihr alle die Wünsche von den Augen ablesen. Hast du dich schon um ihre Festkleidung gekümmert?“

„Der Schneider hat bereits Maß genommen und eine Stoffauswahl für sie zusammengestellt.“

„Dann zeig mir nun meine Stoffauswahl.“

„Graf, leider konnte ich aufgrund Eurer Abwesenheit keine Vorabstimmung vornehmen.“

„Wieder muss ich alles selbst in die Hand nehmen“, schimpfte er.

„Ich will ein dunkles Blau mit Gold durchwirkt. Viele Goldfäden sollen es sein, hast du verstanden?“

Miljan nickte und machte einen Diener.

„Du kannst gehen“, sprach Zorjan und goss sich noch etwas Meiskinnes ein.

„Welche Allianz unter den Bronnjaren könnte uns unterstützen? Sollte ich lieber nach Vermögen, Ländereien oder nach Entwicklungspotential gehen?“ Beim Nachdenken kralte er nachdenklich mit der rechten Hand seinen Kinnbart.

Eine solide rondragefällige Ausbildung war obligatorisch.

Er würde eine Vorauswahl treffen und die geeigneten Kandidaten Zidanja vorstellen.

Schließlich soll sie nicht ohne Grund so hübsch geworden sein, dachte er sich und nahm einen weiteren Schluck aus seinem Becher.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Anjeschka von Baldrom, Andrastasia von Okol,

Bernischa von Kreiben, Salwinja zu Kunzk, Urjelke von Elkaen

Männliche Namen: Colmin von Hamkeln, Pjerow zu Hinz, Stipjan von Rantzig, Travigor von Dotzen, Zorjan von Hulga

„Viele Aufgaben hat ein Bronnjar zu erfüllen – die Pflichten gegenüber der Familie, der Adelsversammlung und auch den Leibeigenen.“



MU 14 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 11 **FF** 10 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 14 **SO** 11
LeP 32 **AuP** 35 **MR** 4 **INI** 11 **WS** 9
AT-Basis 8 **PA-Basis** 8 **Fernkampf-Basis** 7 **Ausweichen** 8
Fausthieb: **INI** 8+1W6 **AT** 10 **PA** 8 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 9+1W6 **AT** 10 **PA** 8 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Ringen: **INI** 10+1W6 **AT** 10 **PA** 9 **TP** speziell **DK** H
(Lang-)Schwert: **INI** 11+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N
Langbogen: **INI** 11+1W6 **FK** 13 **TP** 1W6+6
Kettenhemd (lang): **RS** 3 **BE** 1 oder **Pelzmantel:** **RS** 1 **BE** 1

Seelentier: Bornländer, Habicht, Schwarzbär

Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Akademische Ausbildung (Krieger), Eisern / Arroganz 6, Eitelkeit 6, Goldgier 5, Jähzorn 6, Prinzipienentreue 10 (Loyalität, Schutz der Schwachen, Ehrenhaftigkeit), Verpflichtungen (Familie)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Bornland), Rüstungsgewöhnung 1 (Kettenhemd, Lang), Talentspezialisierung Schwerter ((Lang-)Schwert)

Talente:

Kampf: Bogen +7, Dolche +3, Hieb Waffen +4, Raufen +6, Ringen +5, Säbel 0, Schwerter ((Lang-)Schwert) +9 (+11), Wurfmesser +3
Körper: Athletik +5, Klettern +3, Körperbeherrschung +4, Reiten +6, Schleichen +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +6, Sich verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Skifahren +3, Tanzen +1, Zechen +7
Gesellschaft: Etikette +5, Menschenkenntnis +4, Überreden +5, Überzeugen +3

Natur: Fährtsensuchen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +4, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +5
Wissen: Brett-/Kartenspiel +4, Geografie +1, Geschichtswissen +4, Gesteinskunde +2, Götter und Kulte +3, Heraldik +4, Kriegskunst +5, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen +5, Rechtskunde +5, Sagen und Legenden +4, Schätzen +3, Staatskunst +5, Tierkunde +3
Sprachen: Muttersprache: Garethi +11, Alaani +6, Nujuka +2, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +7

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

Kampfwerte: Bogen 7, Dolche 9/10, Hieb Waffen 10/10, Raufen 11/11, Ringen 11/10, Säbel 8/8, Schwerter 13/12, Wurfmesser 3

Ausrüstung: hochwertige pelzbesetzte Kleidung und Kopfbedeckung, Langschwert,

Dolch, Geldkatze, 20 Dukaten, bei Bedarf Kriegerbrief, langes Kettenhemd, Waffenpflegeset,

Erfahrener Bronnjar: MU 15, KL 11, IN 13, CH 11, FF 10, GE 14, KO 14, KK 15, SO 12, LeP 35, AuP 36, MR 6, INI 15, WS 9; SF: Akklimatisierung Kälte, Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Kampfflexe, Meisterparade, Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil Bornländisch Wuchtschlag, Bogen +11, Ringen +8, Schwerter +13 (+15), Reiten +9, Selbstbeherrschung +11, Zechen +10, Überreden +8, Kriegskunst +10, Rechtskunde +8, Schätzen +8, Staatskunst +10

Veteranen-Bronnjar: MU 15, KL 11, IN 14, CH 11, FF 10, GE 14, KO 15, KK 16, SO 13, LeP 37, AuP 39, MR 8, INI 16, WS 10; SF: Defensiver Kampfstil, Klingensturm, Schnellziehen, Bogen +14, Ringen +11, Schwerter +16 (+18), Reiten +12, Selbstbeherrschung +14, Zechen +15, Überreden +11, Kriegskunst +13, Rechtskunde +11, Schätzen +10, Staatskunst +14



KONFLIKTVERHALTEN

Theateritterliche Traditionen sind im Bornland hoch angesehen. Dementsprechend haben die meisten Bronnjaren eine rondragefällige Ausbildung als Krieger, Ritter oder im privaten Umfeld erhalten. Trotzdem verhalten sich die Adligen des Bornlands in Konflikten differenziert. Etliche werden versuchen, ihren Stand oder ihre Autorität als Waffe einzusetzen, indem sie auf vorhandene Rechte, Garden oder Wachen zurückgreifen. Viele scheuen auch den ehrenvollen Zweikampf nicht. Das Schwert ist üblicherweise die vertraute Waffe des bornländischen Adligen, die je nach Ausbildung auch mit dem Schild kombiniert wird. Einem ehrenhaften Gegner werden sie sich nach schwereren Verletzungen (2 Wunden) auch ergeben.

DIENTE

Ein Bronnjar entscheidet häufig über einen großen Haushalt. In diesem Fall können angesehene Helden, besonders Adlige, die Gastfreundschaft in Anspruch nehmen. Ansonsten besitzen sie diverse Informationen über die Vorgänge in ihrem Einflussbereich. Aus verarmten Verhältnissen bringt ein Bronnjar nicht viel mehr als seinen guten Namen mit und ist zugänglicher bei speziellen Informationen oder Diensten. Viele Adlige des Bornlands sind auf der Suche nach helfenden Händen. Diese sollen Aufträge erledigen, die für sie selbst entweder zu zeitaufwendig, speziell oder nicht allein durchführbar sind. Dabei bieten sie blinkende Dukaten oder eine entsprechende Beteiligung von etwa 5 D bis 50 D pro Person.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Adlige gibt es in ganz Aventurien. Bronnjaren sind allerdings eine spezielle Form, da sie auf ihrer kleinen Scholle im Bornland die volle Herrschaft über Land und Leibeigene besitzen. Die meisten Adligen leben auf ihrem Gut, dass sie sehr häufig selbst Burg nennen. Ansonsten kann man sie bei Feierlichkeiten anderer Bronnjaren, einer firungefälligen Jagd, Pilgerreisen oder auf der zweimal im Götterlauf stattfindenden Adelsversammlung antreffen.

LEBENSUNTERHALT

Kein traditionsbewusster Bronnjar verdient Geld mit eigener Hände Arbeit. Den Handel überlässt man schließlich den Pfeffersäcken aus Festum und für alles andere gibt es Leibeigene. Entweder haben die bornländischen Adligen ihr Auskommen durch das eigene Erbe oder über eine ehrenvolle Tätigkeit. Dazu gehören das rondrianische Waffenhandwerk ebenso wie die Tierzucht von Pferden oder Hunden. Einige verarmte Bronnjaren verdienen sich ihren Unterhalt auch als Hauslehrer oder Barde auf dem Besitz eines Verwandten oder gut betuchten Bronnjaren.

VARIANTEN

Viele Wege stehen einem Bronnjaren offen. Aufgrund des traditionellen Hintergrundes sind Kampfprofessionen wie Krieger oder Ritter mit Schwerpunkt in rondrianischen und körperlichen Bereichen sehr beliebt. Dabei stehen Bornländern gleich mehrere

Krieger-Akademien (Neersand, Festum, Birkholt) offen. Bei Wahl eines Bronnjaren als Barde, Hauslehrer, Höfling oder Taugenichts ist es empfehlenswert, die benötigten Gesellschaftsfähigkeiten auf Kosten der Kampffertigkeiten anzuheben.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Ein stolzer bornländischer Adliger ist stark auf die familiären Traditionen und seinen Ruf unter den Bronnjaren bedacht. Daher müssen sich Fremde erst seinen Respekt verdienen. Dies kann entweder durch einen wohlklingenden Stammbaum oder göttergefällige Taten sein. Abhängig vom Hintergrund kann ein Bronnjar daher freundschaftlich bis abweisend oder wohlwollend bis arrogant reagieren. Auf seinem Besitz steht er für das Recht, hat die uneingeschränkte Herrschaft und duldet nur selten Widerspruch.

„Lass uns erst einen Meskinnes trinken, ehe du mir über deinen Sohn berichtest.“

ABENTEUERVORSCHLÄGE

In der Familienchronik hat Baronin *Permine von Duderow* eine geheime Seite entdeckt, die von einem sehr alten Schutzamulett aus dem Erbe der Theateritter berichtet. Leider hat Großmutter *Wanja* genau dieses Amulett unwissend vor einem Mond gegen eine teure Kette an die Norbardensippe der Iiruschins verkauft. Die Helden sollen im Auftrag der Bronnjarin das Amulett zurückerbringen. Das wird aber schwieriger als gedacht, da die Zibilja *Svetlaja* das Amulett nur für einen gleichwertigen Gegenstand hergeben möchte: eine Mokoscha-Statuette. Diese befindet sich im Besitz einer nahen Goblinsippe. Diese, die Lungai Wjassul, wiederum wollen eine sehr alte Knochenkeule aus Duderow zurück und greifen derzeit an, da sie den Verkauf des Schutzamuletts über die Norbarden mitbekommen haben. Der Weg zum Amulett führt also nur über das Jonglieren von drei Parteien und ihren unterschiedlichen Wünschen.

Graf *Zorjan von Hulga* möchte noch Erkundigungen über den Heiratskandidaten Baron *Wolpje von Schosko* für seine Tochter einholen. Daher bittet er die Helden, ihn auf das nächste Schneeschmelzenfest in Schosko zu begleiten und sich vor Ort umzuhören. Als Bedienstete auf dem Fest oder über ein gutes Vertrauensverhältnis zur Köchin *Olja* können sie aus erster oder zweiter Hand mehr erfahren. Der Baron entpuppt sich bei ganz genauer Betrachtung als ein durchtriebener Adliger, der jeder reichen Bronnjarin schöne Augen macht und sich nur für die entsprechende Mitgift interessiert. Als er wegen zu hoher Spielschulden Oljas Mann *Danjow* an den zwielichtigen Geldverleiher *Ertzel* verkauft, sollte der letzte Groschen gefallen sein.

BORNLÄNDISCHE TITULATUR

Adelstitel	Baron/Freiherr	Amtstitel
Herzog	Junker	Kronvogt
Fürst	Edler	Vogt
Markgraf	Ritter	Fronvogt
Graf		



ämonenprediger

GUTE GLÄUBIGE

Azzitan hielt an und setzte sein bestes Lächeln auf. Vor sich zwischen den Bäumen erkannte er die geduckten Dächer einer Ansammlung von Bauernkaten, er hatte das nächste Dorf vor Einbruch der Nacht erreicht.

Hoffentlich würden sie ihn hier besser aufnehmen als im letzten Ort, wo man ihm eisig schweigend die Tür gewiesen hatte. Eine Frau hatte ihm sogar vor die Füße gespuckt.

Zorn über diese Respektlosigkeit brodelte erneut in ihm auf, aber er schüttelte den Kopf. Die Bauern waren selbst schuld, wenn sie sich nicht von ihm helfen lassen wollten. Sollten sie sehen, wovon sie lebten, wenn der Feurige Vater ihre Felder verbrannte.

Das Dorf war klein, die reetgedeckten Häuser duckten sich eng zwischen die Äcker und Obstbäume. Doch die Menschen wussten, was sich gehörte und luden Azzitan zu sich ein, drängten ihm den besten Schlafplatz und einen guten Eintopf zum Abendessen auf.

„Könnt Ihr die Beschwichtigungen durchführen, damit Agrimoth unsere Felder verschont?“

„Bis zur Ernte ist noch über ein Monat, und das Getreide steht gut am Halm.“

Sie haben Angst.

Azzitan lächelte beruhigend in die Runde der Dorfbewohner, die ihn umringten und voller Sorge über das Abendessen hinweg auf ihn einsprachen.

„Ihr guten Leute, ihr braucht euch nicht fürchten, selbstverständlich habe ich die richtigen Rituale und Beschwichtigungen gelernt. Macht euch keine Sorgen, morgen werden wir gemeinsam zu Widharc al flehen, auf dass er euch verschone.“

Erleichterung floss über ihre Gesichter und durch die ganze Hütte, in der sie alle saßen.

„Aber damit ihr eine reiche Ernte einbringen könnt, müsst ihr auch etwas Angemessenes opfern.“

Betretenes Schweigen, dann Gemurmel.

„Aber was denn, es ist doch noch nichts reif.“

„Wir sind arm ...“

„Wer hat denn gesagt, dass ein Opfer an den Feurigen Vater nur aus den Früchten von Feldern und Gärten bestehen kann?“ Er klopfte dem Bauern neben sich ermutigend auf die Schulter. „Wie wäre es mit einem Lebewesen? Einem Kalb zum Beispiel?“

Sie begannen zu diskutieren, welches Kalb sie nehmen würden.

Einfache Menschen, aber gute Gläubige. Azzitan lächelte, lehnte sich zurück und genoss den Rest seines Eintopfs.

Schwere Schritte, das Klingeln von Rüstungen und laute Stimmen rissen Azzitan aus dem Schlaf.

„Wo ist er?“

„Wwww ... wer, hoher Herr?“

„Der Paktierer. Ein junger Mann, ein Prediger.“

„Er muss hier sein, er war zu Fuß, weiter kann er kaum gekommen sein.“

Verdammt, die Stimme kannte er doch! Das war die Frau, die ihm im Nachbardorf vor die Füße gespuckt hatte.

„Also, in Rondras Namen, rede! Wo ist er?“

Rondra? Löwendienner! Ich muss hier weg! Die bringen mich auf den Scheiterhaufen! Rondra war eine schwache Göttin, die sich wenig für die Menschen interessierte, aber ihre Diener waren kampfstark und entschlossen.

„Dort, hoher Herr!“

Feige Bauern! Azzitan sprang aus dem Fenster und rannte in die Nacht hinaus.

Auf dem nächsten Hügel hielt er inne und blickte zurück.

Fackelschein erhellte das Dorf, die versammelten Bewohner und einen Trupp Bewaffneter mit dem Löwenwappen auf der Kleidung. *Ich glaube, wir werden dem Feurigen Vater mehr als ein Lebewesen opfern heute Nacht.*

Auch wenn seine Lungen immer noch brannten von der Anstrengung, begann er sofort mit einem Ast die richtigen Zeichen in den Staub zu kratzen.

„Agrimoth, Feuriger Vater, Schänder der Elemente, hör mich rufen!“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Agribella, Agrilinde aus Yol-Ghurmak, Rona mit den flammenden Händen, Taifelea, Widharc ala

Männliche Namen: Azzitan, Gurukan, Rishayon aus Eslamsbrück, Widharc alion, Xindan der-Hölleneisen-schmiedet

„Eure Götter sind schwach und fern.“

Es ist die Jenseitige Familie, die antwortet, wenn man zu ihr fleht.“

KONFLIKTVERHALTEN

Der Prediger ist ein Mann des Wortes, der körperliche Konflikte zu vermeiden sucht. Einer hitzigen Diskussion stellt er sich mit Freuden, doch in einer handgreiflichen Auseinandersetzung wird er sich stets bemühen zu fliehen. Wenn er kann, wird er versuchen, Anwesende in den Konflikt hineinzuziehen und für sich kämpfen zu lassen. Wenn man ihn hintergeht, scheut er sich auch nicht, den Zorn Agrimoths auf jemanden oder gar ein ganzes Dorf herabzurufen.



DIENTSTE

Ein Diener der Jenseitigen Familie steht selbstverständlich allen braven Bürgern zur Seite, die Hilfe brauchen, die Rituale und Opferungen richtig durchzuführen. Dafür bekommt er alles, was er zum Leben braucht, sollte er Armen helfen, verlangt er für sich nicht mehr als einen Schlafplatz und etwas zu essen. Bekehrungen gibt es bei ihm selbstverständlich gratis.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Predigern der Dämonenkulte begegnet man nur in den Schattenlanden, außerhalb überleben sie nicht lange. Aber dort kann man sie in der Stadt ebenso wie auf der Landstraße antreffen.

LEBENSUNTERHALT

Der Prediger verdient seinen Lebensunterhalt damit, dass er gegen Gegenleistungen die Menschen anleitet, wie sie Agrimoth besänftigen können. Dabei nutzt er die Angst der Menschen aus, er wird ihnen nie alles verraten, was sie wissen müssten.

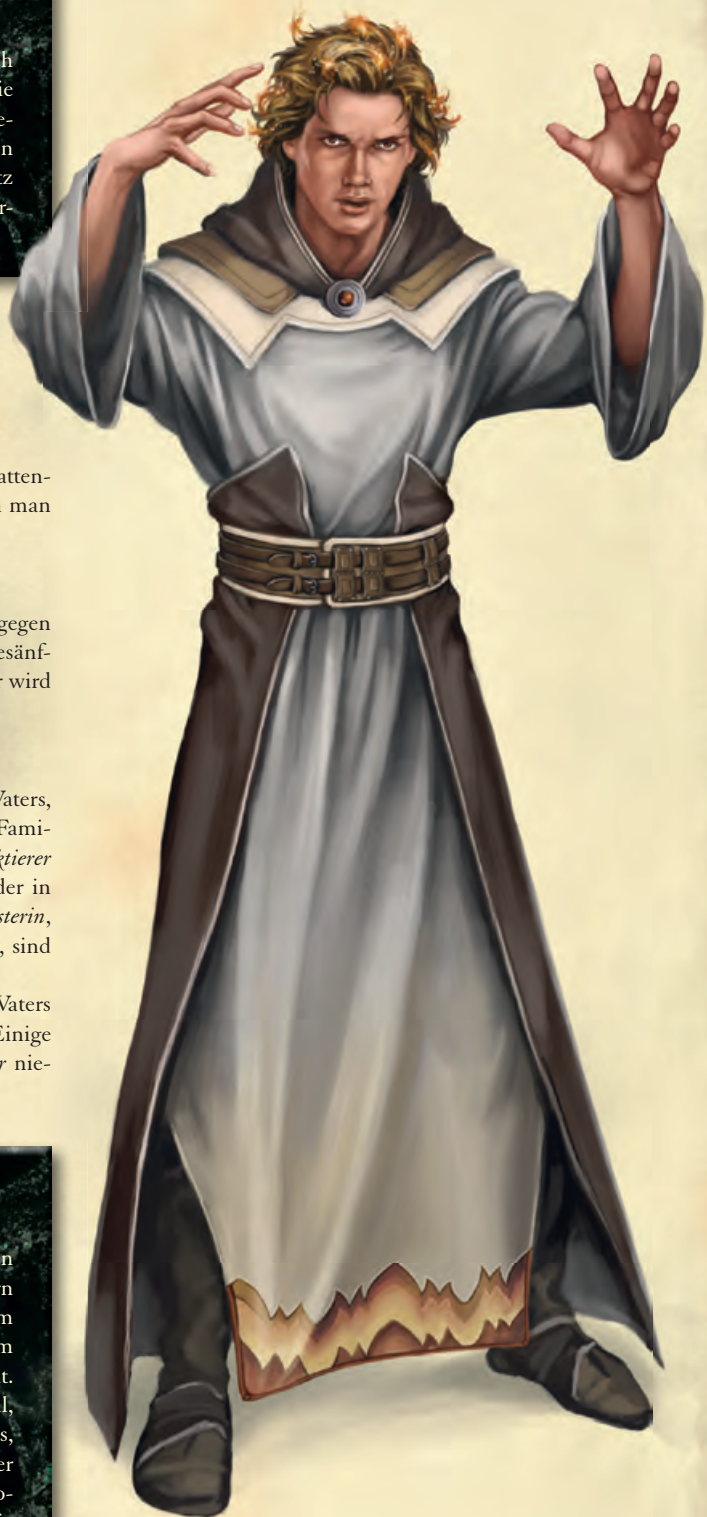
VARIANTEN

Der hier vorgestellte Prediger ist ein Diener des Feurigen Vaters, aber selbstverständlich haben alle Mitglieder der Jenseitigen Familie Diener, die in ihrem Namen predigen. *Thargunitoth-Paktierer* sind dabei eher selten zu finden, ein wandernder *Richter*, der in Blakharaz' Namen Recht spricht oder eine *Charyptoroth-Priesterin*, die sich vorwiegend um die Belange von Fischern kümmert, sind deutlich häufiger.

In Yol-Ghurmak gibt es einen großen Tempel des Feurigen Vaters und auch in anderen Siedlungen gibt es Verehrungsorte. Einige Diener der Dämonenkulte haben sich dort als *Tempelpriester* niedergelassen.

DIE JENSEITIGE FAMILIE

In den Jahren der Besetzung sind in den Schattenlanden neue Kulte entstanden, die nicht mehr die Götter, sondern die Erzdämonen und deren Besänftigung im Zentrum haben. Dabei hat sich recht schnell gezeigt, dass vor allem der sogenannten *Jenseitigen Familie* Verehrung zukommt. Sie umfasst den *Feurigen Vater* Agrimoth oder Widharcas, den Herrn über die pervertierten Elemente Feuer, Humus, Luft und Erz, als *Sehenden Sohn* Blakharaz, den Herrn der Rache; die *Dunkle Mutter* ist Thargunitoth, die Erzdämonin der Alpträume und des Untodes; komplettiert wird die Familie mit der *Tiefen Tochter* Charyptoroth, die für das pervertierte Wasser zuständig ist.



„Feuriger Vater, verschone diese Menschen!“



DARSTELLUNGSHINWEISE

Die Dämonenkulte gehören in einigen Teilen der Schattenlande zum Alltag, gerade die jüngere Generation ist mit ihnen aufgewachsen und kennt nichts anderes mehr. Dadurch fordert der Prediger mit völliger Selbstverständlichkeit Respekt für sich und den Feurigen Vater ein und hat wenig Verständnis, sollte man ihm das Predigen verbieten wollen oder ihm vorwerfen, er würde den Leuten schaden. Sollte man ihn gar wegen seiner ketzerischen Reden festsetzen, wird seine Reaktion absolute Fassungslosigkeit sein.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ Auch wenn ihr Vorgehen gegenüber den Menschen mitunter ähnlich rabiat ist, sind Druiden und Hexen mit den Dämonenkulten zutiefst verfeindet. Um die Bewohner eines nahen Dorfes von einem der Erdmutter Sumu heiligen Hain fernzuhalten greift der Druide *Sumuran* zu harten Mitteln, schickt ihnen Krankheiten und hetzt die Tiere der Natur gegen sie auf, so dass sie die Menschen angreifen und die Wildschweine die Äcker verwüsten.

„Lauf, du Wurm! *Widharcals* Zorn wird dich finden!“

MU 12 KL 13 IN 13 CH 15 FF 12 GE 10 KO 12 KK 10 SO 7
LeP 27 AuP 27 MR 3 INI 9 WS 6
AT-Basis 6 PA-Basis 7 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 7+IW6 AT 6 PA 6 TP(A) IW6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 8+IW6 AT 6 PA 6 TP(A) IW6 DK H
Ringen: INI 9+IW6 AT 6 PA 5 TP speziell DK H
Ritualdolch: INI 8+IW6 AT 7 PA 7 TP IW6+2 DK H
Robe: RS 0 BE 0

Seelentier: Hahn, Specht, Wurm

Vor- und Nachteile: Gebildet V, Gutes Aussehen, Herausragende Eigenschaft (Charisma), Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang / Agrimothwahn 5, Arroganz 7, Eitelkeit 7, Größenwahn 6, Minderpakt (Agrimoth), Schlechter Ruf 5 (außerhalb der Schattenlande)

Sonderfertigkeiten: Herrschaft über Niedere Dämonen (Agrimoth), Kulturkunde (Schattenlande), Ortskenntnis (Predigtgebiet)

Talente:

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

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

Gesellschaft: Etikette +8, Gassenwissen +6, Lehren +5, Menschenkenntnis +8, Überreden +8, Überzeugen +8

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung +1, Wildnisleben +1

Wissen: Geographie +6, Geschichtswissen +7, Götter/Kulte +7, Heraldik +8, Kriegskunst +2, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +4, Rechnen +5, Rechtskunde +5, Sagen/Legenden +6, Staatskunst +2, Tierkunde +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +11, Sprachen Kennen: Bosparano +7, Rogolan +7, Zhayad +10; Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +8

Handwerk: Hauswirtschaft +4, Heilkunde: Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +3, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +6, Schneidern 0

Die Helden kommen durch Zufall in das Dorf und werden von den Bewohnern gebeten, ihnen gegen die wildgewordene Natur zu helfen. Sprecher der Bauern ist *Valja*, ein Diener des Feurigen Vaters mit großem Interesse an dem Hain, der diese Tatsache den ortsfremden Helden aber geflissentlich verschweigt. Sumuran hingegen weiß davon und richtet einen Großteil seines Zorns auf den Dämonenpaktierer und alle, die ihm helfen.

☞ Den Kirchen der Zwölfgötter sind die Dämonenkulte ein Dorn im Auge, sie verhaften jeden Dämonenprediger, dessen sie habhaft werden können. Auch versuchen sie, das Wort der Götter wieder in die verlassenen Gebiete zu tragen. Die Helden werden von der Efferdgeweihten *Allymona* als Begleitung angeworben, die sich in die lange besetzten Gebiete aufmacht, um den Menschen dort ihren Gott wieder nahezubringen. Dabei gerät sie schnell mit dem Charyptoroth-Kultisten *Ghalkzor* aneinander, der sich nicht scheut, Abscheulichkeiten aus den Niederhöhlen zu rufen, um die Geweihte zu entführen, und sie seiner finsternen Göttin zu opfern.



Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 7/8, Hieb Waffen 8/9, Infanteriewaffen 7/7, Raufen 7/8, Ringen 7/7, Säbel 6/7, Stäbe 7/8, Wurfmesser 7
Ausrüstung: Reisekleidung, Robe, Ritualdolch, Tasche mit Paraphernalia (z.B. Asche einer Schmiede, vom Blitzeinschlag verformtes Holz, dämonisch pervertierte Erde oder Holz), Spendenschale mit 45 Silber in kleinen Münzen, Feuerstein und Zunder, Trinkschlauch, Proviantpaket für einen Tag, Geldbeutel mit 24 Silbertalern

Erfahrener Dämonenprediger: MU 13, KL 13, IN 14, CH 15, FF 13, GE 11, KO 12, KK 11, SO 7, LeP 30, AuP 30, MR 6, INI 10, WS 6; Seelenpakt (Agrimoth, I. Kreis der Verdammnis), Orkanbö +5, Agrimothwahn 7; SF: Ausweichen I, Feuerhand; Menschenkenntnis +10, Überreden +10, Überzeugen (Talentspezialisierung: Öffentliche Rede) +10 (+12), Baukunst +5, Gesteinskunde +5, Götter/Kulte +10, Magiekunde +7, Sagen/Legenden +10

Veteranen-Dämonenprediger: MU 15, KL 14, IN 14, CH 16, FF 13, GE 12, KO 12, KK 12, SO 8, LeP 32, AuP 33, MR 8, INI 11, WS 6; Seelenpakt (Agrimoth, 3. Kreis der Verdammnis), Orkanbö +8, Herrschaft über Dschinne (Humus) +7, Agrimothwahn 9; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Feuerhand, Herrschaft über gehörnte Dämonen; Menschenkenntnis +15, Lehren +10, Überreden +15, Überzeugen (Talentspezialisierung: Öffentliche Rede) +15 (+17), Götter/Kulte +14, Magiekunde +12, Sagen/Legenden +13



Deichbauer

STRANDGUT

Mit aller Kraft warfen sich die Wellen auf den Strand und leckten am Deich. Gischt sprühte auf und mischte sich mit dem beständigen Regen.

Kenoryn duckte sich gegen den harten seeseitigen Wind und legte die Hand auf den Deich. Sand und Erde waren durchnässt und weich, aber nicht schlammig.

Den Göttern sei Dank, der Deich würde halten! Die Sorge, die ihn in den Sturm getrieben hatte, war unbegründet.

Er richtete sich auf, um durch die Dünen zurück in die Kate zu seiner Familie zu laufen. Wenn Efferd tobte, war es nicht der richtige Zeitpunkt, um draußen zu sein.

Warte, was ...?

War da nicht eben ein Schrei gewesen? Er lauschte, hörte aber nur das Donnern und Toben der See.

„Ist da jemand?“, brüllte er. Der Wind riss seine Stimme von seinen salzverkrusteten Lippen und verwirbelte sie nutzlos.

Dennoch meinte Kenoryn eine Antwort zu vernehmen, irgendwo aus dem Gewirr der Wellen.

Er hockte sich erneut an den Deich, schirmte die Hände mit den Augen ab und spähte durch den dichten Vorhang des Regens in die brodelnden Wellen.

Holz tanzte auf den Wellen, gerissene Tauenden. Trümmerteile. Offensichtlich hatte sich die See ein Schiff geholt.

Aber wo ... da! Zwischen den Schiffstrümmern wurde ein menschlicher Körper herumgeworfen. Doch noch klammerten sich beide Arme fest an eine Planke, um nicht zu versinken.

Kenoryn rannte, er spürte, wie er in den Deich einsank und wusste, dass er diesen Abschnitt ausbessern musste, sobald er trockenfiel. Aber es kam auf wenige Herzschräge an. Er wusste auch, was seine Frau dazu sagen würde, wenn sie ihn so sähe. Immerhin hatte sie Vater und beide Schwestern an die See verloren. Aber man überließ Lebende nicht einfach der Tiefe!

Auf der richtigen Höhe wartete er trotzdem den nächsten Brecher ab, bevor er sich die wenigen Schritte vorwagte, die nötig waren. Hätte er nur ein Tau mitgenommen!

Die erste Welle warf ihn beinahe von den Beinen, doch er stemmte sich ihr trotzig entgegen. *Ihr werdet mich nicht bekommen, ihr Tiefenrösser und Gischtgeister!*

„Hier!“, brüllte er gegen das Windheulen.

Die Gestalt auf der Planke rührte sich kaum noch, ihr fehlte die Kraft zu kämpfen.



*„Die Flut stand hoch letzte Nacht.
Mal sehen, was sie angeschwemmt hat.“*



Entschlossen warf sich Kenoryn in die Wogen, die mit aller Gewalt über ihn herfielen und an ihm zerrten. Er wurde unter Wasser gedrückt, tauchte wieder auf und kämpfte sich weiter vor. Salz und Gischt störten seine Sicht, aber er wusste die Richtung.

Gnädige Götter, laßt mich nicht zu spät sein!

Kenoryn erreichte den Schiffbrüchigen, der sich noch immer mit goldberingten Händen verzweifelt an die Reste des Schiffes klammerte. Er brauchte nicht viel Schwung, die Planke in die richtige Richtung zu drehen, so dass sie Richtung Strand wies, bevor er sich mit ihr dem Sturm der Wellen anvertraute, die gegen den Deich jagten.

Jeder Brecher presste ihn unter Wasser, nach jedem Untertauchen zog Kenoryn den Kopf des Ertrinkenden an den langen Haaren wieder hoch.

Sobald er den Boden unter den Füßen erreichbar wusste, richtete sich der Deichbauer auf und vergrub dankbar seine Füße im Sand. Mühsam zerrte er den Schiffbrüchigen den Deich hinauf und ließ sich daneben in den weichen Boden fallen.

Er kannte genug Strandgänger, die jetzt die Ringe genommen und den Körper wieder in die tobende See geworfen hätten. Aber Kenoryn war keiner, der Angespülte tötete.

Im Sturmschatten der Deichkrone begann er, dem Überlebenden das Salzwasser aus dem Körper zu reiben. Es war gar kein Mann, sondern eine Frau.

Im fahlen Licht der Regendämmerung erkannte er ihr Gesicht: die jüngere Schwester seiner Frau.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Aralotha Kruken, Esindia Deeler, Jolavia Molentiek, Silvanya Brook, Thedyra Koyer

Männliche Namen: Aralio Brachendamm, Diobald Achtermoler, Kenoryn Diekenstek, Nisbald Lilienthal, Toryn bi de See

*„Wer nicht will deichen, muss weichen.
Also packt an.“*



MU 12 KL 11 IN 13 CH 11 FF 12 GE 12 KO 13 KK 12 SO 4
LeP 29 AuP 30 MR 3 INI 10 WS 7

AT-Basis 7 PA-Basis 7 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 7

Fausthieb*: INI 8+1W6 AT 11 PA 9 TP(A) 1W6 DK H

Tritt/Kopfstoß*: INI 9 +1W6 AT 11 PA 9 TP(A) 1W6 DK H

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

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

Knüppel: INI 10+1W6 AT 10 PA 6 TP 1W6+1 DK N

Kleidung: RS 0 BE 0

* Kampfwerte verbessert durch den waffenlosen Kampfstil Hammerfaust

Seelentier: Fischotter, Maus, Schröter

Vor- und Nachteile: Balance, Begabung für [Talent] Schwimmen, Vom Schicksal begünstigt / Aberglaube 6, Neugier 6, Raumangst 6, Vorurteile gegen Andergaster 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Andergast/Nostria), Meereskundig, Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Küstenabschnitt), Standfest, Waffenloser Kampfstil Hammerfaust

Talente:

Kampf: Bogen +2, Dolche +2, Hieb Waffen +4, Raufen +7, Ringen +4, Säbel 0, Speere +5, Wurfmesser 0, Wurfspere +1, Zweihandflegel +2

Körper: Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Reiten +2, Schleichen +1, Schwimmen +8, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +6, Tanzen +1, Zechen +3

Gesellschaft: Menschenkenntnis +3, Überreden +2

Natur: Fährtensuchen +4, Fallen stellen +3, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +3, Orientierung +5, Wettervorhersage +5, Wildnis leben +5

Wissen: Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +5, Rechnen +3, Sagen/Legenden +4, Tierkunde +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen kennen: Oloarkh +3, Thorwalsch +4; Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Abrichten +4, Ackerbau +7, Boote fahren +4, Brauer +2, Fahrzeug lenken +3, Fleischer +2, Heilkunde: Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +6, Kochen +4, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +3, Töpfern +3, Viehzucht +5

Kampfwerte: Bogen 9, Dolche 8/8, Hieb Waffen 10/8, Raufen 11/10, Ringen 9/9, Säbel 7/7, Speere 11/8, Wurfmesser 7, Wurfspere 8, Zweihandflegel 8/8

Ausrüstung: einfache Kleidung, Holzschuhe, Spaten, Lederbeutelchen mit geschnitztem Glücksbringer und 5 Hellern

Erfahrener Deichbauer: MU 12, KL 11, IN 14, CH 11, FF 13, GE 12, KO 13, KK 13, SO 4, LeP 31, AuP 32, MR 4, INI 10, WS 7; Körperbeherrschung +7, Schwimmen +11, Sinnenschärfe +10, Fesseln/Entfesseln (Spleißen) +7 (+9), Pflanzenkunde +8, Sagen/Legenden +8, Tierkunde +8, Boote fahren +8

Veteranen-Deichbauer: MU 14, KL 11, IN 14, CH 11, FF 13, GE 13, KO 14, KK 13, SO 4, LeP 33, AuP 34, MR 4, INI 11, WS 7; SF: Ausweichen 1, Raufen +10, Körperbeherrschung +10, Schwimmen +13, Sinnenschärfe +10, Fesseln/Entfesseln (Spleißen) +10 (+12), Pflanzenkunde +12, Sagen/Legenden +12, Tierkunde +12, Boote fahren +10



KONFLIKTVERHALTEN

Der Deichbauer ist kein großer Kämpfer, vor bewaffneten Auseinandersetzungen wird er zurückschrecken. In einer Schlägerei kann er sich mit den Fäusten verteidigen und einen Gegner mit einem *Schwinger* ausschalten. Sollte sein Leben davon abhängen, weiß er auch, wie man jemanden mit einem Spaten oder einem *Knüttel* verprügelt. Aber eher wird er sich ergeben oder die Flucht ergreifen. Wirklich gefährlich wird er, wenn er ausreichend Verstärkung in Form seiner Nachbarn mitgebracht hat, denn in der Not hält man zusammen.

DIENTE

Neben dem beständigen Kampf gegen die See ist der Deichbauer ein Bauer, der vorwiegend für seinen eigenen Lebensunterhalt sorgt. Dennoch wird er Fremden gerne ein Obdach bieten, sollten sie darum bitten.

Dienst	Preis
Schutz	bei Sturm gratis
Schafskäse (pro Stein)	1 – 5 H
Brot	2 H
Hinweis auf das Wetter der nächsten Tage	gratis
Geistergeschichten	gratis – 2 H
Führung durch das Watt	gratis – 4 S

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Deichbauern leben am Meer, an der Wattenküste Nostrias, in alleinstehenden Katen oder in kleinen Dörfern. Die stetige Instandhaltung des Deiches benötigt permanent ihre Aufmerksamkeit, so dass sie höchstens einmal in der nächsten Stadt anzutreffen sind, wenn sie dort dringende Geschäfte zu erledigen haben. Der hervorgehobene rechtliche Status der Deichbauern ist besonders für Nostria, aber auch an der Küste Nordtobriens, des südlichen Bornlandes und im Norden gibt es immer wieder Deichbauern.

LEBENSUNTERHALT

Der Deichbauer lebt von der Arbeit seiner Hände. Er und seine Familie bebauen die kargen, salzigen Felder an der Küste, halten einige Schafe, sammeln Treibholz, Algen und Muscheln und angeln, wenn sie sich nicht um den Deich kümmern. Sehr üblich ist auch der Strandgang, bei dem nach der Flut die Wasserkante abgelaufen wird, um zu sammeln, was angeschwemmt wurde.

VARIANTEN

Das Leben ist hart als Deichbauer und die Böden karg, kein Wunder, dass so mancher einen Zusatzverdienst hat. So manch ein Deichbauer ist (ohne Werteänderung) *Schmuggler* oder *Strandräuber*, der mit anderen zusammen Schiffe mit falschen Lichtsignalen auf die Küste auflaufen lässt und die Ladung plündert.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Die Arbeit seiner Hände erfüllt den Deichbauern mit Stolz. Ebenso stolz ist er auf seine Freiheit, darauf, kein Leibeigener zu sein, auch wenn dies den stetigen Kampf mit der See bedeutet. Er wirkt verschlossen auf Fremde, ist aber gegenüber Freunden freundlich, gut gelaunt und neugierig auf Geschichten aus der weiten Welt. Ebenso erzählt er gerne, Wahres ebenso wie Seemannsgarn. Vor Übernatürlichem hat er eine gewisse Scheu und ebensolche Faszination, so dass er eine Vielzahl an Bräuchen und Handlungen kennt, um Unglück abzuwehren und Wesen wie Feen, Gischttöchter und Tiefenrösser zu besänftigen.

„Schäbiger Bauer? Ich bin ein freier Mann!“

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Schmuggler gibt es an der Küste immer wieder, aber *Klasilas Steenvind* betreibt dieses Geschäft in besonders großem Stil. Er schmuggelt quasi alles am Zoll in Salzerhaven vorbei, indem er die Ware in den Küstendünen entgegen nimmt und sie auf dem Landweg direkt nach Salza bringen lässt. Auf ihn ist ein hohes Kopfgeld ausgesetzt, aber ihn zu stellen ist eine echte Herausforderung für Helden, da er bei vielen Bewohnern der Region große Sympathien genießt.

An einem Frühlingsabend kommen die Helden in einer Ansammlung von drei Hütten an der nostrischen Wattenmeerküste unter. In der Nacht zieht ein Sturm auf, in dessen Heulen sich immer wieder Schreie mischen. Die Dorfbewohner sind offensichtlich bemüht, die Schreie zu ignorieren und werden auch versuchen, die Helden davon abzuhalten, ins Freie zu gehen. Dabei wird *Frau kana*, eine junge Bäuerin, ihnen erzählen, dass die Schreie in jedem Frühlingssturm zu hören sind und es sich dabei mitnichten um lebende, hilfesuchende Menschen, sondern um Geister handelt. Diese zerstören immer wieder etwas und bisher haben alle üblichen Möglichkeiten, sie zu besänftigen, versagt. Die Geister sind ertrunkene Seeleute, deren Schiff von den Vorfahren der Dorfbewohner hier auf den Strand gelockt und dann geplündert wurde. Auch hundert Jahre später wollen sie sich noch für ihren Tod in den kalten Fluten rächen.

DEICHBAU IN NOSTRIA

An der Küste Nostrias, aber auch an anderen Küsten Aventuriens, bieten Deiche Schutz gegen das immer wieder ins Land vordringende Meer. Diese müssen in Stand gehalten werden, besonders, wenn sie nicht nur vor gelegentlichem hohen Wasserstand, sondern auch vor Sturmfluten schützen sollen. Die Arbeit ist hart und wird von Leibeigenen ebenso wie Tagelöhnern und freien Bewohnern ausgeführt. Das Land zwischen Deich und Wasser gilt als frei, wer es schafft, es gegen das Meer zu schützen, darf es nach altem nostrischen Gesetz behalten. Wer den Kampf aufgibt, steckt seinen Spaten in den Deich als Zeichen und geht, wer den Spaten herauszieht, ist ein freier Bauer.



unkler Ritter

UNERWARTETER BESUCH

Die Sonne war bereits seit längerer Zeit untergegangen. In der Dunkelheit der Nacht hatte sich das Kommen von Pferden angekündigt, worauf die Knechte nach lautem Klopfen das Tor des Gutshofes geöffnet hatten.

Ein dunkler Mantel umhüllte Corargs langes Kettenhemd. Nur die Panzerhandschuhe und der Schwertknauf waren halbwegs im Flackern der wenigen Fackeln erkennbar.

„Ich bin hungrig und durstig. Bereitet mir und meinen Begleitern ein großes Festmahl“, befahl er in herrischem Ton.

Dabei stieg der athletische Mann vom Pferd ab und schaute sich abschätzig um.

„Ritter von Schwarzsicheln, ihr habt eine Vielzahl an Begleitern und Eure Ankunft hat uns überrascht. Dazu sind unsere Vorräte leider erschöpft“.

„Schweig und hüte deine Zunge, wenn sie dir lieb ist.“ Ein missbilligendes Knurren folgte seinen Worten.

Unmissverständlich schlug er mit seiner Reitgerte gegen die Holzwand, was ein durchdringendes Geräusch und anschließendes Zucken bei allen Untergebenen verursachte. Dies war das Zeichen, dass er keinen Widerspruch duldete.

„Bring mich zu deinem Herrn!“

„Er schläft noch, edler Ritter. Es ist Brauch, dass...“

Corarg hob kurz den Arm, um ihm Einhalt zu gebieten.

„Halt mich nicht zum Narren.“ Ein bedrohliches Feuer lag in seinen gelb-braunen Augen.

Ein erschrockenes Gesicht und aufgerissene Augen waren die Antwort. Er witterte die Angst des Hofmeisters und das erfreute Corarg umso mehr.

Laut und ohne besondere Rücksicht auf die fortgeschrittene Stunde folgte er dem Mann in das Haupthaus zum Schreibzimmer und setzte sich. Dabei legte er auch den Umhang ab. Unter dem Mantel trug er neben dem langen Kettenhemd ein Schwert und einen Wolfspelz um die Schultern.

Ein Diener brachte ihm einen Becher Wein und Corarg trank bereitwillig.

Seine Hände waren wie sein ganzer Körper ziemlich behaart. Im Gesicht rasierte er sich halbwegs, da ihn ein Bart schon immer gestört hatte.

Nach einiger Zeit trat auch der Gutsherr, ein beliebter Mann in den Vierzigern mit Glatze, ein.

„Ritter von Schwarzsicheln, so schnell hatte ich Euch gar nicht erwartet.“

„Danzrod, ich bin gekommen, um das Geld zu holen“, antwortete der Ritter ohne Umschweife.

„Aber wir hatten doch noch mehrere Monde Zeit.“

„Es zählt, was ich sage!“, knurrte er. Dabei nahm er den Panzerhandschuh und schlug ihn Danzrod hart auf die Finger.

Dieser schrie auf vor Schmerz.

„Ich hoffe, du hast mich verstanden, denn ich habe keine Lust, mich noch einmal zu wiederholen.“

„Es war ein harter Winter. Wie soll ich mein Gut durchbringen?“

„Was kümmert mich das? Wer sich einen solchen Wanst anfressen kann, der hätte besser einige Vorräte sparen sollen“, antwortete Corarg trocken.

Danzrod hielt sich immer noch die schmerzende Linke.

„Ich muss nachsehen, wieviel Geld ich im Hause habe.“

„Dann schaust du besser schnell nach. Ansonsten wirst du mich und meine Begleiter länger verköstigen müssen. Mein Knappe könnte auch Gefallen an deiner Tochter finden. Wie alt ist sie inzwischen, fünfzehn?“

Danzrod bekam einen hochroten Kopf.

„Das werdet Ihr nicht wagen!“

„Dann solltest du schnell jemanden finden, der mich daran hindern wird.“

„Der Baron wird davon erfahren.“

„Der ist über meinen Besuch schon längst unterrichtet. Glaub nicht, dass deine Lage derzeit irgendjemanden interessieren würde. Ich warte“, sagte er blaffend.

Von seinem Hals löste der beliebte Mann eine Kette, an der sich ein Schlüssel befand. Mit diesem ging er hinter den Schreibtisch und öffnete zitternd eine gut gesicherte Kiste. Als er einen Beutel mit klingender Münze sowie eine zusammengebundene Dokumentenrolle herausgekratzt hatte, übergab er beides schließlich Corarg.

„Mehr habe ich nicht hier.“

Corarg lächelte und zeigte seine leicht auseinanderstehenden Zähne, was seinem Gesicht neben den unheimlichen Augen zusätzlich einen raubtierhaften Anblick verlieh.

„Siehst du“, sagte er höhnisch. „Du kannst also doch gehorchen. Ist doch gar nicht so schwer.“

„Du wagst es, mich aufzuhalten und mir meinen Willen zu verweigern?“

DIENTSTE

Meist handelt der dunkle Recke aus eigenem Interesse oder hat spezielle Aufträge. Den Helden wird er hauptsächlich zur Hilfe kommen, um einen persönlichen Gewinn aus der Unterstützung zu ziehen oder jemanden zu demütigen. In seltenen Fällen kommt er auch als Auftraggeber oder risikanter Verbündeter in Frage.

Dienst

Informationen über Schattenlande
Unterkunft

Söldnerdienste

Preis

gratis – 5 D
ab 3 D,
wenn überhaupt
5 D+



WERWÖLFE IN TRANSYSILIEN

In einigen Regionen der Schattenlande gibt es im herrschenden Adel Werwölfe. Angespornt vom Beispiel des Dunklen Herzogs Arngrimm von Ehrenstein haben sich einige Adlige mit Lykantrophie anstecken lassen und führen als Werwölfe ihr grausames Regiment.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Duglinda zu Ällingen, Gusmirta von Lindenhain, Isalte von Tobelstein, Leruna von Winsheym, Taldrine von Mundtbach

Männliche Namen: Corarg von Schwarzsicheln, Ilberg von Kummersfelden, Mergald zu Dunkelstein, Thorand von Burmisch

KONFLIKTVERHALTEN

Konflikte nimmt ein Dunkler Ritter nicht nur wahr, er verursacht oder fördert sie sogar. Dementsprechend ist er ein ernst zu nehmen-der Gegner, der um jeden Preis gewinnen will. Dazu sind ihm neben seinen guten Waffenfähigkeiten im Schwertkampf mit Langschwert oder Anderthalbhänder auch unlautere Mittel oder Schmutzige Tricks recht. In Nahkampfsituationen wird er versuchen, möglichst großen Schaden zu verursachen. Gnade hat sein Gegner nur bei einem lukrativen Angebot oder Nutzen zu erwarten.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

In den Schattenlanden begegnet man dem egoistischen Streiter häufiger, insbesondere in Transysilien. Auch kann er als Teil oder Anführer einer Kampf Einheit auf die Helden treffen oder im weiteren Gefolge des Dunklen Herzogs Arngrimm von Ehrenstein eine Baronie oder ein Lehen führen. Darüber hinaus ist die Anwesenheit eines „bösen“ Ritters in kleinerem Umfeld auch in Regionen wie Andergast, Nostria, Weiden oder dem Bornland oder Mittelreich denkbar.

LEBENSUNTERHALT

Einige der schwarzen Rittersleute sind in den Diensten eines Herrn und erhalten über diesen alles Nötige. Als Herrscher über ein Lehen kann er über Einnahmen verfügen und nimmt sich ohne Rücksicht, was er will. Dies trifft auch auf die dunklen Ritter zu, die sich als Anführer einer Bande an Reisenden oder Anwohnern bereichern.

VARIANTEN

Der grimmige Kämpfer kann sich nach seinen Fähigkeiten mit verschiedenen Bereichen beschäftigen. Diesbezüglich hat er die Wahl, sich beispielsweise mehr dem Kampf oder Schutz eines Herrn zuzuwenden. Andere werden sich eher dem politischen Parkett verschreiben. Auch ist ein strategischer Fokus als Berater oder Anführer einer Kampftruppe möglich. Zusammen mit den Fähigkeiten eines *Werwolfs* erhält ein Dunkler Ritter eine sehr individuelle und ziemlich bedrohliche Note.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Stärke und Gereiztheit sind die Eigenschaften des Dunklen Ritters. Unmissverständlich und fordernd drückt er seinen Willen gegenüber anderen aus. Seine Autorität setzt er rücksichtslos und brutal mit den ihm zur Verfügung stehenden Mitteln durch. Gezielt nutzt er die Schwäche anderer aus und genießt die Angst, die man vor ihm empfindet. Abhängig von der Situation kann er sich nicht nur arrogant und abfällig, sondern auch geduldig oder gar höflich verhalten, wenn es seinem persönlichen Vorteil dient. In den meisten Situationen entspricht seine Gemütslage eher einem brodelnden Vulkan, der kurz vor dem Ausbruch steht.



„Die Schwachen haben den Starken zu dienen.“



ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Rondrakirche hat aktuelle Hinweise erhalten, dass Hinterlassenschaften der vor 100 Jahren verstorbenen Geweihten *Luthardane* über eine eigene Liturgie im Gemälde Klingenstreich versteckt wurden. Dieses Bild wurde jedoch geraubt und befindet sich inzwischen vermutlich in Transsylvien. Die Helden erhalten den Auftrag, den Verbleib des Bildes zu klären und es nach Donnersbach zu bringen. Wie sich über eine lokale Diebesbande in den Schattenlanden und den lokalen Edlen *Danzrod von Torlesch* herausstellt, ist das Bild derzeit im Besitz des dunklen Ritters *Corarg von Schwarzsicheln*, der nicht gerade für sein Entgegenkommen und seine Freundlichkeit bekannt ist.

„Es zählt, was ich sage. Das Recht bin ich und ich will es jetzt!“

MU 13 KL 11 IN 14 CH 10 FF 10 GE 14 KO 13 KK 15 SO 8
LeP 33 AuP 33 MR 3 INI 11 WS 9
AT-Basis 8 PA-Basis 9 Fernkampf-Basis 8 Ausweichen 8
Fausthieb: INI 7+IW6 AT 9 PA 8 TP(A) IW6+1 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 8+IW6 AT 9 PA 8 TP(A) IW6+1 DK H
Ringen: INI 9+IW6 AT 10 PA 10 TP speziell DK H
Anderthalbhänder: INI 12+IW6 AT 11 PA 11 TP IW6+5 DK NS
Schwert: INI 11+IW6 AT 15 PA 12 TP IW6+4 DK N
Schwert und Holzschild: INI 10+IW6 AT 14 PA 15 TP IW6+4 DK N

Kettenhemd (lang) und Beinlinge: RS 4 BE 2

Seelentier: Krakenmolch, Krokodil, Stier

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Eisern, Herausragende Eigenschaft: Körperkraft / Arroganz 6, Blutdurst 6, Eitelkeit 6, Goldgier 6, Neid 6, Prinzipientreue 10 (Loyalität, Schutz des eigenen Standes, Durchsetzungskraft), Rachsucht 6, Schlafstörungen I, Verpflichtungen (Lehnsherr)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd, Lang), Schildkampf I, Turnierreiterei

Talente:

Kampf: Anderthalbhänder +5, Bogen +3, Dolche +4, Hieb Waffen +1, Infanteriewaffen +1, Lanzenreiten +9, Raufen +5, Ringen +5, Säbel 0, Schwerter +10, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +5, Klettern +2, Körperbeherrschung +5, Reiten +10, Schleichen +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +9, Sich verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +4, Tanzen +2, Zechen +4

Gesellschaft: Etikette +5, Lehren +1, Menschenkenntnis +6, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +3

Wissen: Brett-/Kartenspiel +1, Geografie +1, Geschichtswissen +2, Götter und Kulte +3, Heraldik +6, Kriegskunst +6, Magiekunde +1, Rechnen +5, Rechtskunde +4, Sagen und Legenden +2, Schätzen +3, Staatskunst +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +11, Sprachen kennen: Rogolan +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6

Handwerk: Abrichten +2, Ackerbau +1, Brauer +1, Grobschmied +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +2, Schneidern +1

Kampfwerte: Anderthalbhänder 11/11, Bogen 11, Dolche 10/10, Hieb Waffen 9/9, Infanteriewaffen 9/9, Lanzenreiten 17, Raufen 11/11, Ringen 11/11, Säbel 8/9, Schwerter 15/12, Wurfmesser 8

Auf Wunsch seiner verarmten Familie soll der zweitgeborene und landlose Tobrier *Glerad von Erlschwerd* die erberechtigte Ritterin *Limgard von Tobelstein* ehelichen. Die Helden werden gebeten, Glerad zu seiner zukünftigen Braut zu geleiten. Am Zielort angekommen erweist sich die angedachte Braut als ziemlich egoistische und kaltblütige Kämpferin, die nur auf ihre eigenen Ansichten wert legt. Der Bräutigam ist zwischen Pflichtbewusstsein und Abscheu hin- und hergerissen. Die Situation wird für alle noch komplizierter, nachdem sich Glerad in Limgards Schwester *Kera* verliebt hat, die ein ganz anderes Wesen besitzt. Er braucht die Helden, damit diese dem Liebespaar bei einer Flucht von Limgards Grund beistehen.



Ausrüstung: prunkvolle Kleidung, Anderthalbhänder, Kettenhemd, Schild, Schwert, Satteltaschen, Waffenpflegeset

Erfahrener Ritter: MU 14, KL 11, IN 14, CH 11, FF 10, GE 14, KO 14, KK 16, SO 9, LeP 36, AuP 37, MR 7, INI 15, WS 9; SF: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Kriegsreiterei, Rüstungsgewöhnung II, Talentspezialisierung Schwerter, Waffenloser Kampfstil Bornländisch, Wuchtschlag; Anderthalbhänder +10, Lanzenreiten +13, Schwerter +14 (+16), Körperbeherrschung +10, Reiten +14, Selbstbeherrschung +12, Menschenkenntnis +10 Überreden (Einschüchtern) +10 (+12), Etikette +9, Kriegskunst +10, Schätzen +8

Veteranen-Ritter: MU 15, KL 11, IN 15, CH 11, FF 10, GE 14, KO 15, KK 16, SO 10, LeP 39, AuP 40, MR 9, INI 18, WS 10; SF: Gegenhalten, Kampfgespür, Niederwerfen, Schildkampf II, Sturmangriff, Talentspezialisierung Anderthalbhänder; Anderthalbhänder +14 (+16), Lanzenreiten +17, Schwerter +17 (+19), Körperbeherrschung +14, Reiten +17, Selbstbeherrschung +15, Menschenkenntnis +13 Überreden (Einschüchtern) +14 (+16), Etikette +12, Kriegskunst +14, Schätzen +12

Optional: Dunkler Ritter in Werwolfsgestalt

MU, IN, GE, KO, KK je +5, KL, CH, FF je -7, MR +12

GS +2, LE unverändert, AU unendlich, RS +2

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Herausragende Sinne, (Sicht, Geruch, Gehör), Natürliche Waffen (Biss IW6+5 TP, Pranken- hieb IW6+3 TP), Natürlicher Rüstungsschutz 2,

Regeneration I, Resistenz (profane und magische Waffen, Merkmal Schaden) / Blutausch, Verwundbarkeit (Silber, Mondsilber, Zwergensilber, magische Metalle)

Talente: Raufen, Ringen, Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Sich Verstecken, Sinnenschärfe je +7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfrelexe, Wuchtschlag; tierische Angriffsformen Anspringen, Biss, Doppelangriff, Gezielter Biss, Umreißen, Prankenhieb, Raserei, Verbeißen/Festkrallen



deldame

NACHTGESCHICHTEN

Nur mit Mühe konnte Gundhild ein leichtes Flackern in der hinteren Ecke des Gartens ausmachen. Mit einer abgedunkelten Laterne stieg sie vorsichtig zur Geisterstunde in den Garten hinaus. Ihren schönen Hut mit Schleier hatte sie gegen eine dunkle Gugel mit Kapuze getauscht und dazu noch einen dunkelgrünen Wollmantel umgelegt. Feine Nebelschwaden tanzten vor ihrem Gesicht, als sie zum kleinen Hain abbog. Es war das zweite Treffen. Das Erste hatte sie vor fünfzehn Tagen im Holzkeller der Andergaster Burg veranlasst. Ein neugieriges Kribbeln und eine große Spannung beschleunigten ihre Schritte. „Dort zu den Eichen“, sprach sie zu sich selbst und schaute sich ein weiteres Mal vorsichtig um.

Zwischen den bedrohlich wirkenden Bäumen wartete ein großer Schatten. Das Licht ihrer Laterne vertrieb diesen hinter die Bäume, so dass sich das Antlitz des Schattengebers näher offenbarte. Ein kleiner Mann in den Fünfigern mit Halbglatze, knolliger Nase sowie braunem Vollbart war in einen dunklen Umhang gehüllt und wartete.

„Freifrau von Borkenstiel“, sprach er flüsternd.

Gundhild hielt dem Mann elegant die rechte Hand entgegen, worauf dieser einen Handkuss andeutete.

„Burgdiener Olderich. Ich freue mich, Euch zu sehen.“

„Was habt ihr über unseren Holzwurm in Erfahrung bringen können?“

„Es war nicht einfach, die von Euch gewünschten Trüffel aufzuwühlen. Der Haushofmeister Bogumislaus von Neuendorf hat seine Augen und Ohren am Hofe fast überall.“

Gundhild drückte vor Spannung bereits den Fingernagel des rechten Daumens in die linke Hand.

„Nun berichte schon. Welche falschen Kohlen hat Freiherr Tannbert von Geißhirten im Keller?“

„Er hat ein Verhältnis mit einer Tuchmacherin“, sprach Olderich stolz.

Gundhilds Augen blitzten auf und sie wiederholte langsam und gedehnt: „Ein Verhältnis mit einer Tuchmacherin. Ist Tannberts Frau eingeweiht?“

„Höchstwahrscheinlich nicht“, antwortete Olderich prompt. „Der Freiherr schleicht sich allein davon und sein Kammerdiener schiebt bei Nachfragen andere Tätigkeiten vor.“

„Sucht Tannbert seine Geliebte regelmäßig auf? Wir sollten ihn auf frischer Tat ertappen.“

„Häufig nutzt er die Gelegenheit, wenn seine Frau allein eingeladen ist.“

„Hervorragend“, brach es spitz aus ihr heraus. Ein übertriebenes Grinsen zierte nun das Gesicht der Dame. „So wird mein Mann Freiherr Erlbrecht von Borkenstiel der neue Hofherold. Tannbert von Geißhirten wird das Verhältnis mit dieser Tuchmacherin zum Holzschlag. Er wird trippenlos zu den Eichelmastrschweinen in den Schlamm fallen. Wir, lieber Olderich, schwingen dazu die Äxte.“

*„Was habt ihr über
unseren Holzwurm in
Erfahrung bringen
können?“*





Mit einem passenden und langen Augenaufschlag drückte sie Olde-
rich einen Kuss auf die Wange, worauf dieser ziemlich errötete.

„Ich habe großen Gefallen an unseren gemeinsamen Wühlereien
gefunden“, säuselte sie dazu. Der Mann war wie Butter in ihren
Händen.

„Selbstverständlich benötigen wir einen treuen ersten Kammerdie-
ner, wenn mein Mann neuer Hofherold ist. Sind die Geißhirsens
beim Ritterturnier und Königsball anwesend?“

„Ja, die Schneider arbeiten bereits an den neuen Gewändern für die
Herrschaften.“

„Dann werden wir dort den fetten Schinken auftischen. Seine Frau
wird Tannbert von Geißhirsens auf dem Ball so ausführlich beschäf-
tigen, dass er keine Zeit für andere Dinge haben wird. Zudem wird
der königliche Haushofmeister als Recke Traviass kein gutes Wort
für ihn einlegen können. Ich glaube, ich benötige bald die erwähn-
ten und speziellen Stoffe“, sagte Gundhild spöttisch.

„Selbstschlänglich, wie die Freiherrin wünscht. Ich werde euch bei
meinem nächsten Besuch vor Ort verständigen“, antwortete Olde-
rich hämisch grinsend.

KONFLIKTVERHALTEN

Bewaffneten Konflikten geht eine Edeldame möglichst aus dem
Weg. Sie sucht ihr Heil in der Flucht. Schlägt dies fehl, ruft sie
Leibwachen oder Gardisten zu Hilfe. Zuerst wird sie versuchen,
die andere Seite durch gute Argumente zu überreden, mit Geld
zu bestechen oder zu betören. Falls sie nicht zum Schein in Ohn-
macht fällt, wird sie sich in Bedrängnis auch selbst verteidigen. Da-
bei wählt sie vorhandene Kleidung oder Habseligkeiten wie einen
geworfenen Hutschleier oder Tinte für das Gesicht des Gegners als
Ablenkungsmanöver sowie längere Haarnadeln oder einen Zier-
dolch im Nahkampf.

*„Ich habe großen Gefallen
an unseren gemeinsamen
Wühlereien gefunden.“*



MU 11 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 14 **FF** 13 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 9 **SO** 10
LeP 27 **AuP** 30 **MR** 3 **INI** 10 **WS** 6
AT-Basis 7 **PA-Basis** 7 **Fernkampf-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** 7 **PA** 8 **TP** speziell **DK** H
Dolch: **INI** 10+1W6 **AT** 8 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H
Edles Kleid **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Bachstelze, Ente, Igel

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Besonderer Besitz (Klei-
dung, Schmuck), Gebildet 3, Guter Ruf 2, Soziale Anpassungsfähig-
keit, Verbindungen 25 (Königshof), Wohlklang / Angst vor Spinnen
6, Arroganz 5, Eitelkeit 6, Kälteempfindlichkeit, Neid 6, Neugier 5,
Rachsucht 5

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Andergast/Nostria); Meister
der Improvisation

Talente:

Kampf: Bogen +1, Dolche +5, Hieb Waffen +1, Raufen +2, Ringen +1,
Säbel 0, Schwerter +3, Wurfmesser 0, Wurfspere +1

Körper: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +5,
Schleichen +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +1, Sich verste-
cken +3, Singen (Balladenvortrag) +8 (+10), Sinnenschärfe +6, Tanzen
(Höfische Tänze) +7 (+9), Zeichnen +2

Gesellschaft: Betören +8, Etikette +9, Menschenkenntnis +6, Schriftli-
cher Ausdruck +4, Sich Verkleiden +2, Überreden +8, Überzeugen +3
Natur: Fährtensuchen +1, Fallen stellen +1, Orientierung +2, Wild-
nisleben +2

Wissen: Brett-/Kartenspiel +4, Geografie +2, Geschichtswissen +4,
Götter und Kulte +4, Heraldik +6, Pflanzenkunde +2, Rechnen +5,
Rechtskunde +4, Sagen und Legenden +4, Schätzen +2, Staatskunst +6
Sprachen: Muttersprache: Garethi +12, Bosparano +7, Isdira +4,
Thorwalsch +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +8

Handwerk: Ackerbau +1, Hauswirtschaft +5, Heilkunde Gift +4, Heil-
kunde Wunden +3

Holzbearbeitung +2, Kochen +2, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +1
Musizieren +5, Schneidern +5, Webkunst +4

Kampfwerte: Bogen 8, Dolche 8/11, Hieb Waffen 7/8, Raufen 8/8,
Ringen 7/8, Säbel 7/7, Schwerter 8/10, Wurfmesser 7, Wurfspere 8
Ausrüstung: Dolch (in Form einer Haarnadel), Kleidung (mehrere
luxuriöse Varianten), Handspiegel, Schmuck im Wert von 100 Du-
katen

Erfahrene Edeldame: MU 11, KL 15, IN 15, CH 15, FF 13, GE 13,
KO 11, KK 9, SO 12, LeP 29, AuP 31, MR 3, INI 10, WS 6; SF: Nan-
dengefälliges Wissen, Reiten +8, Singen (Balladenvortrag) +11 (+13),
Sinnenschärfe +9, Tanzen (Höfische Tänze) +10 (+12), Betören +10,
Etikette +13, Menschenkenntnis +11, Schriftlicher Ausdruck +9,
Überreden +10, Heraldik +8, Staatskunst (Intrige) +8 (+10), Mut-
tersprache: Garethi +16, Hauswirtschaft +9, Musizieren +10, Schnei-
dern +9

Veteranen-Edeldame: MU 11, KL 15, IN 16, CH 17, FF 13, GE 14,
KO 11, KK 9, SO 13, LeP 31, AuP 33, MR 4, INI 11, WS 6; SF: Orts-
kenntnis (Stadtteil/Kleinstadt), Singen (Balladenvortrag) +16 (+18),
Sinnenschärfe +11, Tanzen (Höfische Tänze) +13 (+15), Betören +13,
Etikette +16, Menschenkenntnis +13, Überreden +14, Staatskunst
(Intrige) +13 (+15), Muttersprache: Garethi +18, Musizieren +14



NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Aldigunde zu Käferfurt, Gundhild von Borkenstiel, Malwalia von Gunterstein, Strasmine von Tannenquell
Männliche Namen: Alderich von Schrotenhorn, Elderhard zu Kiefernquell, Firnmar von Eichenfels, Pogislaus von Lindersberg, Sepald von Egelingsfenn

DIENTSTE

Die Andergaster Edeldame kann eine hilfreiche Vertraute sein, wenn die Helden Informationen über andere Adlige, Intrigen, Dokumente oder gesellschaftliche Ereignisse benötigen. Doch jede Hilfe hat ihren Preis. Personen, deren SO zu weit – in der Regel bei mehr als 3 Punkten – abweicht, wird sie weniger helfen.

Dienst	Preis
Einladung zu einem Fest/Turnier	1 D – 50 D
Gerüchte	kostenlos
Informationen über Intrigen	1 D – 50 D
Zugang zu geschützten Dokumenten	1 D – 10 D
Zugang zu höheren Kreisen	1 D – 10 D

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

In Andergast ist es Sitte, junge Adelsdamen an den Hof des Lehnsheerrn zu bringen. Dort werden sie zur Edeldame erzogen. Dementsprechend trifft man sie vor allem am Hof, bei Feierlichkeiten oder Turnieren. Allerdings kann auch der Zufall eine Rolle spielen, beispielsweise wenn das Pferd einer Edeldame auf dem Weg ein Hufeisen verliert. Auf einem größeren Markt oder einer Warenschau suchen Edeldamen meist interessante neue Errungenschaften. Interessant sind dabei auch Kleidung, Bücher oder Schuhwerk.

LEBENSUNTERHALT

Edeldamen müssen nicht für ihren Lebensunterhalt selbst aufkommen. Der Familie steht das eigene Gut als Einnahmequelle zur Verfügung. Daher können die Damen auch große Aufmerksamkeit auf schöne und elegante Kleidung oder Schmuckstücke legen. Dafür sind sie ihrer Familie verpflichtet und müssen entsprechende repräsentative oder administrative Aufgaben wie unter anderem die Organisation eines Festes übernehmen.

VARIANTEN

An allen größeren Adelshöfen Aventuriens kann man Edeldamen kennenlernen, so dass beispielsweise auch Regionen mit ähnlichen Adelsstrukturen wie Nostria, Weiden oder dem Bornland leicht übertragbar sind. Die Ausprägungen der Damen sind häufig galanter (Betören, Überreden), künstlerischer (Malen/Zeichnen, Musizieren, Singen), handwerklicher (Schneidern, Webkunst, Sticken) oder auch intriganter (Staatskunst, Überreden) Art.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Die Etikette ist einem edlen Fräulein sehr wichtig, was man ihr auch ansieht. Gestik und Haltung wirkten grazil und elegant. Neugierige Blicke von der Seite oder ein angedeutetes Lächeln sind ebenfalls Mittel der Wahl. Das Bild rundet der versierte Umgang mit kultivierten Worten und nobler Sprache ab.

*„Deine Stellung am Hof ist wie ein Garten.
 Du musst sie hegen und pflegen.“*

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die schöne *Varena von Andrasteg* ist mit ihrer Mutter Irtraut auf der Reise zum jährlichen Turnier. Die Helden lernen den rondrianischen Ritter *Gisbert zu Eichfurten* kennen, der die Schöne für sich gewinnen möchte. Er bittet die Helden, ihn auf das Turnier zu begleiten und zu unterstützen. Vor Ort muss sich Gisbert sowohl in den Kampfdisziplinen als auch auf dem gesellschaftlichen Parkett beweisen. Der langweilige Edle *Dietrad von Borkenhart* und seine geldgierige Mutter *Trautgold* möchten jedoch Varena mit einem Traviabund an ihre Familie binden und schrecken auch vor einer Entführung und einer erpressten Ehe nicht zurück.

Nach dem Tod ihres Mannes und dem frühen Verlust ihres Sohnes benötigt die gutmütige und ältere Edeldame *Farline von Hirschacker* Hilfe. Nach dem letzten Willen ihres Mannes sind fünf rondragefähige Männer aus der Linie der Hirschackers als mögliche Erben ausfindig zu machen und auf das Gut zu bringen. Die nötigen heraldischen Unterlagen befinden sich in Andergast. Dabei lässt sich herausfinden, dass auch ein geeigneter Held in Frage kommt oder sich der aufgesuchte Ludewich von Buchenhort in eine Heldin verliebt. Auf dem Gut müssen die Bewerber drei Aufgaben meistern: Das Treiben der Schweine, ein Wettlauf auf Trippen und ein Balladenvortrag. Außerdem müssen sie Farlines Wohlwollen erringen. Dem Sieger winken ein kleines Edlengut und der neue Namenszusatz „von Hirschacker“.

HÄUFIGE REDEWENDUNGEN IN ANDERGAST

die Äxte schwingen – verantwortlich sein
 falsche Kohlen im Keller haben – in unsaubere Angelegenheiten verwickelt sein
 Holzwurm – Störenfried, Feind
 mit Eicheln schmücken – jemandem schmeicheln
 selbstschlänglich – gewiss, selbstverständlich
 trippenlos – ohne Hilfestellung, Unterstützung (Trippen sind hölzerne Unterschuhe, die kostbares Schuhwerk vor Schlamm schützen)
 Trüffel aufwühlen – Informationen einholen, recherchieren
 zum Holzschlag werden – zum Verhängnis werden



Engasaler Pikenier

MORGENS IN ENGASAL

Dabbert sah sich kurz um, ob ihm jemand zusah, dann bohrte er ausgiebig in der Nase und wippte mit dem Fuß.

Ihm war langweilig. Ihm war fast immer langweilig, wenn er Wache hatte. Es war nicht besonders spannend vor dem Palast herzustellen und der Kürass saß auch nicht so gut. Er hätte lieber Zeit für seine Hühner, der Stall brauchte eine neue Tür. Aber das musste bis morgen warten, dann würde Rondirai hier stehen und er konnte sich um seine Hühnchen kümmern.

Oh, da kam jemand.

Dabbert zog den Finger aus der Nase und richtete sich auf, damit er so aufrecht stand wie Anbindestöcke der Bohnen im Garten.

Aber es war nur die alte Gerslieb, die vorbeischlurfte und Dabbert freundlich zunickte.

Er nickte zurück und dachte weiter über die Tür seines Hühnerstalls nach. Er musste zuerst alles ausmessen, das schaffte er vielleicht sogar noch heute Abend, bevor die Hühnchen alle drinnen saßen.

„Einen wunderschönen guten Morgen!“

Dabbert zuckte zusammen, die heitere Stimme tat weh wie eine glühende Nadel in seinem Allerwertesten.

„Guten Morgen, allerprinzlichste Durchlaucht, äh, Durchlaucht!“
Was hatte das eigentlich mit Lauch zu tun?

Kronprinz Alriklas lachte und winkte ab. „Jaja, schon gut, Dabbert. Ich bin doch nicht mein Vater.“ Der junge Mann lehnte sich an die Fachwerkwand des Herrenhauses, das der Palast von Engasal war. „Sag mal, du bist doch schon seit Sonnenaufgang hier, richtig?“

Dabbert nickte nur. Da konnte man nichts Falsches sagen.

„Und du hast dabei immer den Platz im Auge und auch ...“ Er wies über den Dorfplatz auf das beste (und einzige) Gasthaus Engasals. Dabbert nickte wieder, diesmal heftiger. Leider begann davon der Helm zu rutschen.

„Und haben die Reisenden, die gestern ankamen, schon das Gasthaus verlassen?“

Dabbert richtete den Helm, bevor er den Kopf schüttelte.

„Formidabliert“, freute sich der Prinz. Seit er von den Reisenden gehört hatte, wollte er sie kennenlernen, Fremde verhiessen immer neue Geschichten und Berichte von außerhalb des Herzogtums. Die Frau sollte kampfstark sein, was bedeutete, er musste sie wenigstens ganz kurz fragen, ob sie den Pikenieren beitreten wollte. Sonst lag ihm sein Vater wieder wochenlang mit nichts anderem in den Ohren. Aber eigentlich wollte er nur ein paar spannende Erzählungen hören. „Dann werde ich mal nachsehen, ob sie wach sind.“

Dabbert nickte vorsichtig, nicht, dass der Helm wieder zu rutschen begann.

Alriklas von Engasal betrat schwungvoll das Gasthaus, während Dabbert wieder über die Stalltür nachdachte und auf den Füßen wippte.

Aber diesmal passte er besser auf, schließlich konnte es jeden Moment passieren, dass der Kronprinz mit den Gästen aus dem Gasthaus kam, um ihnen das schöne Herzogtum zu zeigen.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Rondirai, Jule

Männliche Namen: Alriklas, Dabbert, Patras

Es gibt nicht mehr als fünf Engasaler Pikeniere.

*„Engasaler Wein ist der beste der Welt,
deshalb verschicken wir ihn auch überall hin.“*

KONFLIKTVERHALTEN

Als Wache des Herzogs ist der Pikenier zwar rudimentär im Umgang mit der Hellebarde geschult, aber ein richtiger Kämpfer ist er nicht. Er wird seine Waffe auf den Gegner richten, eventuell sogar ein oder zwei Mal angreifen, aber spätestens wenn er das erste Mal getroffen wird (SP bekommt), ergibt er sich.

DIENTSTE

Der Engasaler Pikenier steht im Dienst seines Herzogs, dessen Palast er bewacht und für den er im Dorf nach dem Rechten sieht und Streitigkeiten schlichtet.

Dienst	Preis
Stadtführungen	gratis
Heimlich in den Palast lassen	unmöglich
Offiziell in den Palast lassen	gratis
Geschichten aus Engasal	ein Bier

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Dem Engasaler Pikenier begegnet man vorwiegend in Engasal, sowohl im Ort als auch auf den Feldern und Wegen des Herzogtums, wo er nach dem Rechten sieht. Nur ausgesprochen selten wird er die entspannte Ruhe verlassen und in ein fremdes Reich gehen.



LEBENSUNTERHALT

Der Engasaler Pikenier ist ein vom Herzog bezahlter Dorfbüttel, der sich um kleine Streitigkeiten im Ort kümmert, Betrunkene ermahnt, wenn sie nachts auf der Straße singen, und ansonsten den Palast bewacht. Außerdem hat er einen Garten, in dem er Gemüse anbaut und Geflügel hält.

VARIANTEN

Dorfbüttel gibt es in zahlreichen Orten, auch Wachen sind häufig. Die Engasaler Pikeniere dagegen sind ein Unikum ohne weitere Varianten, letztlich sind sie alle *Dorfbüttel* und *Bauern* zugleich.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Die Großmannssucht des Herzogs hat auf die Bewohner abgefärbt, immer wieder verwenden sie einzelne Begriffe aus dem Bosparano, ohne zu wissen, was diese eigentlich bedeuten. Vor Publikum, Fremden und dem Herzog bemüht sich der Pikenier um Form und Haltung, sobald er sich unbeobachtet glaubt, verwandelt er sich jedoch in einen geruhsamen Dorfbüttel, der redet wie ein Bauer und entsprechende Manieren an den Tag legt.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ Eine Ladung Engasaler Wein wurde auf dem Weg zu einem Handelspartner, dem Kaufmann *Alrizio te Cuifian*, in Andergast gestohlen. Die Pikenierin *Jule* soll die Kiste wiederfinden und Alrizio bringen. Dafür braucht sie wackere Streiter an ihrer Seite, die sich am besten auch außerhalb des Herzogtums auskennen und zurechtfinden. Die Kiste Wein einer Gruppe von Strauchdieben abzunehmen ist dabei eine deutlich geringere Herausforderung als mit der schreckhaften Jule durch die Stadt Andergast zu gehen. Die Pikenierin hat nämlich noch nie einen größeren Ort als ihr Heimatdorf betreten.

☞ *Alriklas*, der jüngste der Pikeniere und benannt nach dem ältesten Sohn des Herzogs, hat die Ideale Garfs tief verinnerlicht. Er ist am meisten bemüht, sich in jeder Lage korrekt auszudrücken, auf den Regeln zu bestehen und diese durchzusetzen. Eines Tages kam die Schelmin *Flieselwink* nach Engasal, lernte den jungen Pikenier kennen und schenkte ihm aus Mitleid einige Buchseiten, in dem lauter Gesetze stehen, damit er für jede Situation die passenden Regeln wenigstens nachlesen kann. Wenn wenige Tage später die Helden nach Engasal kommen, wird Alriklas nicht ruhen, ehe sie sich nicht an all die Gesetze in seinem Buch halten. Und es bekümmert ihn dabei wenig, dass die Seiten aus einer alten Version der horasischen Benimmschule „Vom Tantze – Höfische Tantz- und Behemmens-Maßregel“ stammen.

*„Der Herzog sorgt gut für uns.
Seht euch um, genug zu essen,
keine Kriege ...“*



DAS HERZOGTUM ENGASAL

Zwischen Nostria, Andergast, Thorwal und dem Orkland liegt das Kleinreich Engasal. Von seinen Nachbarn belächelt, besteht das Herzogtum im Ingvalltal aus einem Dorf von etwa 250 Einwohnern mit Rahjaschrein und Palast des Herzogs, Garf I. Hier wird Wein angebaut (für den Export, keiner der Einheimischen würde ihn je freiwillig trinken), der heiteren Göttin Rahja gehuldigt und die Großmannssucht des selbsternannten Herzogs befriedigt.



„Willkommen im Herzogtum Engasal.“

MU 12 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 11 **FF** 12 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 5
LeP 28 **AuP** 29 **MR** 3 **INI** 10 **WS** 6
AT-Basis 7 **PA-Basis** 7 **Fernkampf-Basis** 7 **Ausweichen** 6
Fausthieb: **INI** 7+1W6 **AT** 9 **PA** 7 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 8 +1W6 **AT** 9 **PA** 7 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringen: **INI** 9+1W6 **AT** 8 **PA** 6 **TP** speziell **DK** H
Hellebarde: **INI** 9+1W6 **AT** 11 **PA** 8 **TP** 1W6+5 **DK** S
Kürass und Helm: **RS** 2 **BE** 1

Seelentier: Lemming, Oblomonschatten, Schnecke

Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit / Autoritätsgläubig 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich)

Talente:

Kampf: Armbrust +3, Dolche +3, Hieb Waffen +5, Infanteriewaffen +6, Raufen +6, Ringen +4, Säbel 0, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung 0, Reiten +1, Schleichen 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +6, Sich verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen +3, Zechen +6

Gesellschaft: Etikette +5, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +8, Überreden +5

Natur: Fährtensuchen +3, Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung 0, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +1

Wissen: Götter/Kulte +3, Heraldik +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +5, Schätzen +3, Tierkunde +3

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen kennen: Tulamidya +5; Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4

Handwerk: Ackerbau +4, Fahrzeug lenken +4, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +5, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schneider +2, Töpfern +4



Kampfwerte: Armbrust 10, Dolche 9/8, Hieb Waffen 10/9, Infanteriewaffen 11/9, Raufen 10/10, Ringen 9/9, Säbel 7/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: verbeulte Rüstung, prunkvolle, geflickte Kleidung, Pikeniersschärpe, Hellebarde, 3 Heller

Erfahrener Pikenier: MU 12, KL 12, IN 13, CH 11, FF 13, GE 12, KO 13, KK 12, SO 5, LeP 29, AuP 31, MR 3, INI 10, WS 7; SF: Ortskenntnis (Herzogtum Engasal); Zechen +10, Rechtskunde +2, Ackerbau +8, Töpfern +8

Veteranen-Pikenier: MU 13, KL 12, IN 13, CH 11, FF 13, GE 13, KO 13, KK 12, SO 5, LeP 31, AuP 33, MR 4, INI 10, WS 7; SF: Ausweichen I, Ortskenntnis (Herzogtum Engasal); Infanteriewaffen +10, Zechen +10, Etikette +7, Rechtskunde +5, Sagen/Legenden (Heldentaten des Herzogs) +8 (+10), Ackerbau +11, Töpfern +11



Eulenhexer

ALLEIN UNTER HEXEN

Sie warteten auf ihn. Zidons Hände waren schweißnass und sein Herz schlug bis zum Hals. Auch Zauselohr flatterte aufgeregt von seiner einen Schulter zur anderen. Er hatte sie vorgeschickt, um durch ihre Augen einen Blick auf die Lage zu werfen, und sah sich unverhofft von einer Schar neugieriger Eulenvögel umringt. Die Waldohreule hatte ihr Heil in der Flucht gesucht. Diese Möglichkeit schied für ihn leider aus. Immerhin hatten sie ihn eingeladen.

Ganz ruhig!, ermahnte er sich. *Benimm dich wie ein Mann!* Im Stillen grollte er seiner Ziehmutter Isjena, dass sie sich aus dem Zirkel zurückgezogen hatte und ihn jetzt so unvermittelt in dieser Situation zurückließ. Vor zwei Wochen hatte er die alte Hexe und ihren Vertrauten Kauzbert, der ihr noch am gleichen Tag nachgefolgt war, begraben. Drei Tage später stand Ludwina vor der Tür, eine der wenigen Schwestern, mit denen Isjena Kontakt hatte. „Komm zum vollen Madamal zur Krausen Eiche“, hatte sie ihm mitgeteilt, „Zwei Schwestern sind aus ihren Hütten gejagt worden. Wir müssen beraten, was zu tun ist.“ Zidon hatte zugesagt. Er fühlte sich geschmeichelt. Allerdings war ihm auch ein wenig bange. Er fürchtete, bei der Schwesternschaft auf Ablehnung zu stoßen. Um den bestmöglichen Eindruck zu machen, hatte er sich umgehört und herausgefunden, dass der neue Jagdaufseher des Gutsherrn hinter den Vertreibungen steckte. *Du bist gut vorbereitet*, sprach er sich Mut zu. *Sie werden nicht bereuen, dich eingeladen zu haben*.

Er atmete noch einmal tief durch und trat auf die Lichtung, in deren Mitte eine alte Eiche mit verdrehten Ästen stand. Zauselohr saß wie versteinert auf seiner Schulter. Sechs Augenpaare richteten sich erwartungsvoll auf ihn, die Eulen auf der Krausen Eiche nicht mitgerechnet. Die Vögel saßen auf den Ästen wie Zuschauer auf einer Tribüne. Ludwina, die neben der Oberhexe Vladulla im Gras saß, nickte ihm aufmunternd zu. Vladulla hingegen verzog keine Miene. Ihr eisiger Blick spießte ihn förmlich auf. Er fühlte einen dicken Kloß im Hals. „Seid begrüßt, Schwestern“, platzte er heraus. „Der Jagdaufseher steckt hinter den Vertreibungen.“ Die Eule auf seiner Schulter zwickte ihn ins Ohr. „Und das ist meine Gefährtin Zauselohr“, fügte er eilig hinzu. Es herrschte die sprichwörtliche Stille im Walde. Schließlich erlöste ihm Ludwina, indem sie ihn bat, näherzutreten. „Auch wir grüßen dich, Zidon. Ich sehe, du nimmst die Angelegenheit sehr ernst. Das ist gut. Setze dich zu uns, Zauselohr mag sich einstweilen zu unseren Gefährten gesellen.“



„Hüte deine Zunge, Pfaffe, sonst übernehme ich das für dich!“



Beide nahmen den ihnen zugewiesenen Platz ein. Bis auf Ludwina und Vladulla kannte er keine der Frauen, die allesamt deutlich jünger waren als die beiden bereits ergrauten Schwestern. Die Oberhexe setzte schließlich an, etwas zu sagen, wurde aber brüsk von einem blonden Mädchen unterbrochen: „Wir sollten unsere Kampfkraft prüfen! Du hast deinen Stecken sicher nicht nur zum Wandern. Zeig uns mal, wie gut du bist.“

Die jungen Hexen nickten eifrig.

Vladulla klappte ihren Mund wieder zu und verdrehte die Augen, hatte aber keine Einwände. Ludwina verkniff sich erfolglos ein Schmunzeln.

„Ich bin Dunjascha“, meinte der Blondschoopf und brachte sich mit ihrem Kampfstab in Position.

Zidon war erleichtert, etwas tun zu können, um seine Beklemmung abzuschütteln. Also stand auch er auf und griff zu seinem Stab.

„Du solltest dein Wams ausziehen. Nicht, dass es Schaden nimmt. Und das Hemd am Besten auch“, forderte ihn Dunjascha auf.

Er tat, wie ihm geheißen, und streifte Wams und Hemd ab. In den Ästen der Eiche breitete sich plötzlich Unruhe aus. Irritiert bemerkte er, wie Zauselohr auf eine deutlich größere Schleiereule einhackte.

Da traf ihn unvermittelt Dunjaschas erster Schlag und zog ihm die Beine weg. Als er sich umsah, bemerkte er nicht nur in ihren Augen ein hungriges Glänzen und ihm dämmerte, weshalb Isjena ihn von den anderen Hexen des Zirkels ferngehalten hatte. Ihm brach der Schweiß aus.

„Das müssen wir noch üben.“, tadelte der Blondschoopf, nachdem sie ihn gefühlt hundert Mal ins Gras geschickt hatte.

Zidon schämte sich. Er hatte wirklich eine jämmerliche Vorstellung gegeben. Unter den Blicken der Hexen hatte er sich einfach nicht konzentrieren können. Noch während er seine blauen Flecken begutachtete, löste sich die Versammlung auf. In drei Nächten wollten sie sich wieder treffen. Zerknirscht zog er seine Kleider über, als er spürte, wie ihn jemand kräftig in die Kehrseite zwickte. Er fuhr herum und sah sich Vladulla gegenüber.

„Sonst noch was?“, fragte sie unwirsch.

Zidon konnte nur den Kopf schütteln. Als alle anderen schon weg waren, ließ er sich erschöpft ins Gras fallen.

Zauselohr kam angeflogen und beschwerte sich. *Lüsternes Vieh*, wisperte sie in seinem Kopf und meinte damit wohl die Schleiereule. *Kann sie nicht leiden.*

„Leise, du verjagst die Mäuse!“



MU 12 KL 10 IN 13 CH 14 FF 10 GE 12 KO 12 KK 12 SO 3
LeP 28 AuP 28 AsP 33 MR 5 INI 10 WS 6
AT-Basis 7 PA-Basis 7 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 10+IW6 AT 11 PA 9 TP(A) IW6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 10+IW6 AT 11 PA 9 TP(A) IW6 DK H
Ringen: INI 10+IW6 AT 7 PA 7 TP speziell DK H
Kampfstab: INI 11+IW6 AT 13 PA 11 TP IW6+1 DK N/S
Kleidung: RS 0 BE 0

Seelentier: gewöhnlich das gleiche wie das Vertrautentier

Vor- und Nachteile: Gutsaussehend, Vollzauberer / Eitelkeit (6), Feste Gewohnheit (Erdbundenheit), Rachsucht (9), starke Vorurteile gegen Inquisition (6)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Bornland), Waldkundig; Hexensalbe, Ritualkenntnis (Hexe) +5, Merkmalskenntnis: Eigenschaft, Vertrautenbindung, Fluch: Pech an den Hals wünschen

Talente:

Kampf: Bogen +1, Dolche +6, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +1,

Raufen+6, Ringen 0, Säbel 0, Stäbe +10, Wurfmesser +1

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

Gesellschaft: Betören +4, Etikette +1, Menschenkenntnis +3, Sich verkleiden +2, Überreden +4

Natur: Fährtensuchen +2, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +6, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +5

Wissen: Geographie +1, Götter und Kulte +3, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +5, Rechnen +2, Sagen und Legenden +4, Sternkunde +2, Tierkunde +4

Sprachen: Muttersprache Garethi +8, Sprachen kennen Alaani +10, Nujuka +2, Schrift: Kusliker Zeichen +1

Handwerk: Ablichten +5, Ackerbau +1, Heilkunde: Wunden +3, Holzbearbeitung +5, Kochen +4, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen 0, Schneider +3

Zauber: ADLERAUGE +3, ARMATRUTZ +2, ATTRIBUTO +5, GROSSE GIER +4, HARMLOSE GESTALT +7, HEXENBLICK +2, HEXENHOLZ +5, HEXENKNOTEN +7, HEXENKRALLEN +7, KATZENAUEN +5, KRÄHENRUF +3, KRÖTENSprung +3, RADAU +5, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT +7, SENSIBAR +3, SPINNENLAUF +7, TIERE BESPRECHEN +2, TIERGEDANKEN +3, ZUNGE LÄHMEN +3

Kampfwerte: Bogen 8, Dolch 11/9, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 11/9, Ringen 7/7, Säbel 7/7, Speere 13/11, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Kampfstab (auch Fluginstrument), Tuchbeutel, Feldflasche, Nähzeug, Holzlöffel, Holzbecher, kleiner Kupferkessel, Dolch, Kerzen, verschiedene Heilkräuter

Erfahrener Eulenhexer: MU 13, KL 12, IN 14, CH 14, FF 10, GE 13, KO 12, KK 12, SO 3, LeP 30, AuP 30, AsP 35, MR 5, INI 11, WS 6; SF: Aura Verhüllen, Große Meditation, Ritualkenntnis +9, Flüche: Ängste mehren, Beute, Schlaf rauben, Warzen sprießen; Stäbe +14, Fliegen +9, Schleichen +9, Sich verstecken +9, Betören +11, ARMATRUTZ +6, ATTRIBUTO +9, HARMLOSE GESTALT +12, HEXENKRALLEN +12, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT +12

Veteranen-Eulenhexer: MU 14, KL 12, IN 15, CH 15, FF 10, GE 14, KO 13, KK 12, SO 3, LeP 32, AuP 32, AsP 37, MR 6, INI 11, WS 7; SF: Merkmalskenntnis: Einfluss, Ritualkenntnis +15, Flüche: Mit Blindheit schlagen, Pestilenz, Todesfluch; Stäbe +18, Fliegen +13, Betören +15, ARMATRUTZ +10, BAND UND FESSEL +7, LEVTHANS FEUER +7, HARMLOSE GESTALT +16, HEXENKRALLEN +16, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT +16, VIPERNBlick +7



NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Libussa Jannske, Najescha Larinow, Peranka Juchski, Tjeika Hinzke, Turiken Elkensen

Männliche Namen: Arlin Baerow, Brankja Nagragski, Ischtan Walsjakow, Mew Stipkow, Miljan Ilumkis

Vertrautennamen: Flaumbart, Goldauge, Mäusetod, Uhulf, Wisperschwinge

„Was meinst du mit kauzig?“

KONFLIKTVERHALTEN

Einem offenen Konflikt geht der Hexer, wenn möglich, aus dem Weg. Seine Art ist es, in einem günstigen Augenblick aus dem Hinterhalt zuzuschlagen. Sieht er sich in einer unterlegenen Position, wird er fliehen. Allerdings ist er sehr nachtragend und wird seinen Gegner bei passender Gelegenheit erneut angehen.

DIENTSE

Die magischen Dienstleistungen der Eulenhexen haben meist unerfreuliche Auswirkungen. Um zu vermeiden, dass sie selbst dafür belangt werden, bieten sie diese nur Kunden an, denen sie ein gewisses Vertrauen entgegen bringen. Dienste, die im Interesse der Schwesternschaft oder des Zirkels liegen, sind umsonst.

Dienst	Preis
Heilkräuter	zum üblichen Preis
Informationen	gratis – 1 D
Ausspähen von Personen durch ihre Vertrauten	1 – 5 D
Flüche	5 – 10 D

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Eulenhexen leben bevorzugt zurückgezogen, weshalb sie allenfalls in kleinen Dörfern anzutreffen sind, meist jedoch in ihrer Kate im Wald aufgesucht werden müssen. Nur wenn sie Hexenjäger verfolgen, begeben sie sich auch an belebtere Orte.

LEBENSUNTERHALT

Als naturnahe Wesen leben die Hexen von dem, was sie im Wald jagen und sammeln können. Darüber hinaus verkaufen sie Heilkräuter und bieten mitunter auch Dienstleistungen an.

VARIANTEN

Neben den in ihrer einsamen Waldhütte hausenden Schwestern gibt es kämpferische Hexen, die ihrerseits Hexenjäger jagen. Sie sind notgedrungen weltgewandter, allerdings auch noch rachsüchtiger als ihre zurückgezogen lebenden Schwestern.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Eulenhexen sind zurückhaltend und nicht übermäßig gesprächig. Stattdessen beobachten sie wachsam ihre Umgebung und vermitteln dadurch einen fast schon lauernden Eindruck.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Jananka, die Oberhexe eines Hexenzirkels, und Druschna, die Sprecherin eines kleinen Dorfes am Rande des Bornwalds, verbindet eine lebenslange Feindschaft. Als Druschna den Vertrauten der Hexe tötet, verflucht diese die Äcker des Orts mit der Kornfäule. Eine Spirale gegenseitiger Racheakte beginnt, in welche die Frauen Zirkel und Dorf hineinziehen, indem sie die Parteien gegeneinander aufhetzen. Den vorläufigen Höhepunkt bildet die Verbrennung eines alten Eremiten, den die Dorfbewohner fälschlicherweise für einen Hexer hielten. Die junge Hexe Rjeka erkennt, dass in der aufgeheizten Stimmung Hilfe von Außenstehenden benötigt wird und schickt ihren Steinkauz Pechfeder auf die Suche. Dieser findet prompt die Helden und führt sie zu Rjeka, die die Gruppe um Hilfe bittet. Zwischenzeitlich sind die Dorfbewohner mit Fackeln und Mistgabeln auf dem Weg in den Wald, wo sich die Hexen auf deren Ankunft vorbereiten.

Eine regelrechte Nachtwindplage setzt einem Hexenzirkel und ihren Vertrauten übel zu. Die auf Magie feindlich reagierenden Vögel lassen die Schwestern kaum noch aus ihren Hütten. Tatsächlich ist es Kaschka, der Schamanin eines nahe gelegenen Goblinlagers, gelungen, einige Brutpärchen in Gefangenschaft zu halten und mit einem Fruchtbarkeitszauber zu belegen. Die zahlreichen Jungvögel bringt sie in die Nähe des Hexenwalds, bevor sie ihr selbst gefährlich werden können. Letztendlich steckt jedoch der praisogläubige Baron dahinter, der aus ideologischen Gründen keine Hexen auf seinem Land dulden will und die Nachtwinde erst in den Wäldern aussiedeln ließ, wo die Schamanin sie entdeckte. Brankja, ein halb-wüchsiger Hexenschüler, ist auf der Suche nach seiner verschwundenen Schneeeule Silberschnabel auf die Helden gestoßen und bittet sie um Hilfe gegen die Nachtwinde.

EULEN UND IHRE HEXEN

Eulenhexen gehören der Verschwiegenen Schwesternschaft – der kämpferischsten der Hexengemeinschaften – an. Wie bei ihren Vertrauten sind Verschwiegenheit, Wachsamkeit und Heimlichkeit ihre vorherrschenden Charaktereigenschaften. Sie sehen sich als Beschützerinnen und gehen mitunter rigoros gegen Feinde der Kinder Satuaris vor.

Im Rahmen ihrer gemeinsamen Grundeigenschaften weisen Eulen wie auch Hexen durchaus Unterschiede auf:

Dämmereule	maßvoll, dämmerungsaktiv
Kauz	verspielt, vorlaut
Schädeleule	klug, vergeistigt
Schleiereule	berechnend, hinterlistig
Schneeeule	aufgeschlossen, tagaktiv
Sichelohreule	geheimnisvoll
Waldohreule	anhänglich, loyal
Uhu	weise, würdevoll



allensteller

BÄRENSTARK

Der Vormittag vor bereits vorangeschritten, als Hane Jannerloff endlich seinen Rausch ausgeschlafen hatte. Am Vortag, gleich nach Einbruch der Dunkelheit hatte die Einsamkeit der schneebedeckten Weite auf ihm gelastet, also hatte er sich mit melancholischen Gedanken an seinem Meskinnesvorrat gütlich getan und war sitzend am Tisch mit seinen filzenen Taposchen an den Füßen, eingeschlafen. Mit einigem Verdruss hatte er sich von den Strahlen der Wintersonne wachkitzeln lassen, die ungefragt durch das Fenster einfelen und ihn daran erinnerten, dass er längst die ausgelegten Fallen hätte inspizieren müssen.

Das unwohle Erwachen lag jetzt eine Stunde zurück und inzwischen hatte er – noch immer gedrückter Stimmung, mit Brumm-schädel und dem altbekannten Lied vom Elend auf den Lippen – beinahe den Waldrand des Tannicht erreicht.

Er beendete den tranig schweren Gesang, ehe er sich in das Unterholz schlug. Es war nie gut, im Wald auf sich aufmerksam zu machen.

Die ersten beiden Fallen waren leer, als er sich aber dem Ort näherte, an dem er die Dritte ausgelegt hatte, hörte er es bereits von Weitem rascheln und rieb sich voller Vorfreude die dicklichen Finger. Die Schlingenfallen waren die Besten, ließen sie doch den wertvollen Pelz ganz!

Mit dem siegesgewissen Schritt eines erfolgreichen Jägers trat er aus dem Gebüsch, ein Stoßgebet an Firun im Bewusstsein und eifrig auf einen Blaufuchs spekulierend, der in die Falle geraten war – und stand einem ausgewachsenen Bornbären gegenüber. Die rechte hintere Tatze des riesigen Tieres hatte sich in der Schlinge für wesentlich kleinere Pelzmarder oder Füchse verfangen. Dieser Umstand und der inzwischen beinahe aus der Erde gerissene junge Baum, an dem die Falle befestigt gewesen war, schienen für das tiefbrummende Opfer eher ein Ärgernis, denn eine Gefahr. Gerade schüttelte der gereizte Bär noch einmal das Bein, um das Seil loszuwerden.

Hane erstarrte und konnte im ersten Augenblick keinen Muskel rühren. Er hatte mit einem Hermelin gerechnet oder einem Nerz, auf einen Blaufuchs gehofft – aber ein Bär?!

Die Wurzeln des Baumes gaben schlussendlich nach und schenken dem Gefangenen mehr Bewegungsraum.

Ein dunkles Grollen ließ Bewegung in den Fallensteller kommen. Er geriet in den Fokus des Bären, doch auf eine Bärenjagd war er am heutigen Tage alles andere als vorbereitet. Also tat er das, was sein Vater ihm geraten hatte: Er rannte um sein Leben. Völlig egal wohin, Hauptsache weg von dem wütenden Ungeheuer, dass sich nun laut brüllend und einen Weg durch das Unterholz brechend auf seine Fährte setzte.

Schnaufend, mit hämmerndem Herzen erreichte er nach einem dramatischen Zickzacklauf durch die Tannen seine Hütte und schlug die Tür hinter sich zu. *Lieber hier allein, als da draußen!*

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Dorlin Larinow, Ilmjescha Notjes, Kundra Mus-selken, Olja Bornski, Winja Hjalmarew

Männliche Namen: Galjan Walroder, Hane Jannerloff, Lumin Brinnske, Nassin Karenkis, Tannjew Baernsen

*„Füchse, Marder und der Silberbock –
die haben die beliebtesten Felle.“*

KONFLIKTVERHALTEN

Obwohl er am liebsten die Fallen seine Kämpfe für sich austragen lässt, kann der Fallensteller sich bei einem direkten Angriff mit Beil oder Messer wehren. Er weiß außerdem leidlich mit Bögen und Armbrüsten umzugehen. Trotzdem zieht er die Flucht dem Kampf vor – gerade wenn es sich bei seinem Gegner um ein großes Tier oder einen Überlegenen handelt. Dabei ist er durchaus gewillt, sein Eigentum zurück zu lassen. Humanoiden Gegnern ergibt er sich spätestens, wenn er verletzt wird (eine Wunde).

DIENTE

Die bornischen Fallensteller leiden selten Not. Das wilde Land ist reich an Pelztieren, dessen Felle bis in den tiefen Süden begehrte sind. Kleinere Anschaffungen tauscht der Fallensteller gegen frisches Fleisch.

Dienst	Preis
Informationen	gratis
Frisches Fleisch	
(1/2 Stein, einfache Qualität)	4 H – 6 H
Frisches Fleisch	
(1/2 Stein, bessere Qualität)	9 H – 2 S
Fährtsuche (pro Meile)	5 H
Tierfell (billige-einfache Qualität)	1 – 15 H
	(pro Rechtsschritt)
Tierfell (bessere-gute Qualität)	15 – 60 H
	(pro Rechtsschritt)
vorbereitete Falle (nach Größe)	2 H – 4 S
Warme Mahlzeit (karg)	gratis



BEISPIELFALLEN

Fallenart	Funktionsweise
Schlingenfalle	Die Schlinge wird an einem heruntergebogenen jungen Baum befestigt und mit Köder versehen. Zieht das Tier am Köder, richtet der Baum sich auf und reißt das gefangene Tier mit sich.
Wipfbrettfalle	Ein Holzkasten wird mit einem Wipfbrett versehen, geht das Tier weit genug in Richtung des Köders, kippt das Brett, so dass die hochschnellende Seite den Falleneingang verschließt.
Tellereisen	Die klassische Bärenfalle zum Reintreten.
Schwanenhals	Ähnlich der Bärenfalle, löst allerdings durch das Ziehen an einem Köder aus und schlägt dann um den Hals des Opfers zu.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Wie die meisten Jäger ist der Fallensteller eher mit der nordaventurischen Natur vertraut als großen Menschenansammlungen. Man trifft ihn an seiner Hütte, die meist in der Nähe eines Waldes steht, beim Kontrollieren seiner Fallen oder an Wildwechsellern und Tiertränken.

Seltener ist er bei einem Handelsposten, einem Dorf oder einer Stadt, da er zivilisiertere Orte nur dann betritt, wenn er dringend ein Handelsgut benötigt.

LEBENSUNTERHALT

Das Leben eines Fallenstellers ist simpel, anstrengend und manchmal gefährlich. Hunger leidet er dafür gerade im Bornland nur in den härtesten Wintern. Das Fleisch aus seinen Fallen und gesammelte Kräuter kann er nutzen, um wenigstens sich selbst zu ernähren und was übrig bleibt, tauscht er wie seine Pelze gegen Dienstleistungen oder Waren ein. Auf diese Weise gelangt er zwar nicht zu Reichtum, erhält sich aber einen durchschnittlichen Standard und kann mit Fug und Recht behaupten, ein eigenständiges Leben zu führen – solange er den Bronnjaren des jeweiligen Landstrichs nicht verärgert.

VARIANTEN

Mit den hier abgebildeten Werten können Sie auch leicht einen Jäger darstellen. Senken sie dafür das Talent *Fallen stellen* und verteilen Sie die Punkte auf *Armbrust* oder *Bogen*, sowie *Schleichen*. Außerdem ist es möglich, den Fallensteller zum *Wildhüter* umzuwandeln, ohne große Veränderungen vorzunehmen.



„Fallen stellen ist nicht feige. Ich hab' weder Zähne, noch Klauen, um damit zu kämpfen. Also muss ich meinen Kopf benutzen, um Beute zu machen!“



DARSTELLUNGSHINWEISE

Der wortkarge Fallensteller lebt zurückgezogen. Ein Leben in der Natur hat ihn abgehärtet und da er sich eigenverantwortlich versorgt, glaubt er stur, niemandem Rechenschaft schuldig zu sein. Er ist dickköpfig, brummelig und eigenbrötlerisch. Trotzdem leidet er hin und wieder unter seiner Einsamkeit. Er singt gerne, und trotz des kauzigen Auftretens freut er sich insgeheim über jeden Gast, den er überaus fürsorglich bewirten kann.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Lumin Brinnske droht das beste Geschäft seit Jahren zu entgehen. In Rodebrannt hat man von ihm eine nicht unerhebliche Menge Wild bestellt, um das Jubiläum des Gasthauses *Haus Deichselbruch* gebührend feiern zu können. Kurz nach der Bestellung musste Lumin feststellen, dass jemand seine ausgelegten Fallen systematisch zerstört. Als er versuchte, im Liegen aufzulauern, um dem Unhold das Handwerk zu legen, wurde er von hinten niedergeschlagen und erwachte vor den Resten einer zerstörten Falle.

Als die Helden ihm begegnen bittet er sie um Hilfe und bietet ihnen in größter Sorge einen Teil der Bezahlung aus Rodebrannt an. Die Helden werden bald darauf mit einer Schar Goblins Bekanntschaft machen, die den Inhalt der praktischen Fallen gerne selbst essen und zur Zeit wegen einer Krankheit ihrer Schweine massive Ernährungsschwierigkeiten haben.

Da ihre eigenen Leute mit der Vorbereitung eines adligen Besuchs beschäftigt sind, bittet die Junkerin **Tilda von Drauhag** die Helden um Hilfe. Drei Bürger sind in der letzten Woche in Telerreisen oder Schlingenfallen geraten. Zwar sind die Verletzungen bisher nicht lebensgefährlich, aber die Junkerin hat ungerne die Nachsicht. Wenn die Helden nach Fallen suchen und sie belauern oder sich auf dem Land durchfragen, gelangen sie zu **Olja Bornski**, einer jungen Fallenstellerin, die ihre Schwester nach dem Tod ihrer Eltern mitversorgen muss und auf dem Gebiet Drauhags gewildert hat. Sie versucht in Panik zu fliehen – was die Helden tun, um die Unfälle bei Drauhag in Zukunft zu verhindern, ist ihnen überlassen.

*„Ich leg' die Fallen am Flussufer aus.
Da kommen die Tiere zum Trinken hin.“*



MU 13 KL 11 IN 12 CH 10 FF 13 GE 12 KO 13 KK 12 SO 4
LeP 29 AuP 31 MR 3 INI 10 WS 7
AT-Basis 7 PA-Basis 7 Fernkampf-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 9 PA 7 TP speziell DK H
Beil: INI 9+IW6 AT 7 PA 5 TP IW6+3 DK N
Messer: INI 8+IW6 AT 8 PA 5 TP IW6 DK H
Dicke Kleidung: RS 1 BE 1

Seelentier: Faultier, Fliege, Hornechse

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Entfernungssinn / Aberglawe 6, Feind (8), Sucht Alkohol 6, Vorurteile (Fremde) 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Bornland); Ortskenntnis (Jagdrevier); Sumpfkundig, Waldkundig

Talente:

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

Körper: Athletik +2, Klettern +4, Körperbeherrschung +3, Schleichen +6, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +4, Sich verstecken +7, Sinnenstärke +2, Stimmen imitieren +3, Tanzen +1, Zechen +4

Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1, Überreden 0

Natur: Fährtensuchen +8, Fallen stellen +10, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +2, Orientierung +4, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +7

Wissen: Götter und Kulte +1, Pflanzenkunde +2, Rechnen 0, Sagen und Legenden +2, Tierkunde +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen kennen: Alaani +6, Nujuka +2; Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Ackerbau +1, Bogenbau +2, Gerber/Kürschner +3, Heilkunde: Gift +3, Heilkunde: Krankheiten +2, Heilkunde: Wunden +2, Holzbearbeitung +6, Kochen +3, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +3

Kampfwerte: Armbrust 13, Bogen 10, Dolche 10/8, Hieb Waffen 8/7, Raufen 8/7, Ringen 9/7, Säbel 7/7, Speere 10/7, Wurfmesser 8

Ausrüstung: stabile und wetterfeste Kleidung, Schlingenfalle, Seil, Messer, Handbeil, Material für drei Tierfallen, Rucksack, Wasserschlauch, Brotbeutel, Feuerstein und Zunder, Schlafsack, kleines Zelt

Erfahrener Fallensteller: MU 13, KL 12, IN 14, CH 10, FF 14, GE 12, KO 13, KK 12, SO 4, LeP 29, AuP 31, MR 4, INI 10, WS 7; Sich verstecken +9, Fährtensuchen +10, Fallen stellen +12, Wildnisleben +9, Garethi +9, Holzbearbeitung +7

Veteranen-Fallensteller: MU 14, KL 13, IN 14, CH 10, FF 15, GE 12, KO 14, KK 13, SO 4, LeP 33, AuP 32, MR 4, INI 11, WS 7; Schleichen +8, Sich verstecken +10, Fährtensuchen +12, Fallen stellen +14, Wildnisleben +11, Alaani +7, Garethi +10, Holzbearbeitung +8



irnelf

HOLZ UND HONIG, SALZ UND STEIN

Tuleirin holte noch einmal tief Luft, bevor er die Tür zum Schankraum des Handelspostens aufstieß.

Ein Dutzend Augenpaare starteten ihn an. Ihre Besitzer waren trotz der Gluthitze, die der qualmende Ofen in der Mitte des Raums verströmte, in Felle und Decken gehüllt.

„Tür zu, du Pfosten!“, rief die Wirtin aus dem Nebenzimmer und der Elf schloss schweren Herzens die Tür und damit die klare milde Frühlingsluft aus.

„Ah, das Spitzohr, hätte ich mir denken können! Wer sonst lässt bei dieser Firunskälte die Wärme aus der Stube? Was willst du?“ Wibeke, die Besitzerin dieser Folterkammer, war in die Gaststube getreten.

Tuleirin drückte ihr ein Bündel mit Fellen in die Hand. „Holz, Honig, Salz und Stein“, gab er seine Bestellung auf. Je weniger Worte er verlor, desto seltener musste er Luft holen.

„Holz habe ich keines“, erklärte Wibeke und verschwand im Nebenraum.

„He, Langohr! Einen schönen Bogen hast du da.“ Tuleirin hörte, wie sich hinter ihm jemand erhob und näher kam. „Ich gebe dir zwölf Dukaten dafür“, klang die Stimme dicht an seinem Ohr.

Er ignorierte sie.

„Ich rede mit dir!“

Er wusste, was jetzt kommen würde. Der Sprecher versuchte, ihn an der Schulter zu packen, aber der Elf duckte sich blitzschnell weg und trat einen Schritt zur Seite. Es war jedes Mal das gleiche. Es gab immer einen, der seine Waffe kaufen oder gegen nutzlosen Tand tauschen wollte. Allein die Vorstellung, den kunstvoll geformten Kristallbogen in den plumpen Pranken eines Menschen zu sehen, konnte er nicht ertragen. Die Rundohren konnten seinen Wert nicht einmal ansatzweise errahnen, wenn sie den Bogen für Geld kaufen wollten. Als nächstes würde eine Beleidigung folgen.

„Du aufgestellter Iltisfuz!“

Der Elf hatte keine Ahnung, was genau der Mann meinte und es war ihm auch egal. Was sollte schon aus dem Mund eines Wesens kommen, das wie Unrat stank und sich von Abfall ernährte. Mit Schaudern dachte er an das, was ihm die Wirtin als Käse angepriesen hatte, tatsächlich aber verdorbene Milch war. Für gewöhnlich folgte jetzt ein Angriff und so drehte er sich doch um.

Vor ihm stand ein Rosenohr in einem unförmigen Pelzumhang, der nach Tod und Verwesung stank. *Nicht einmal Felle können sie richtig bearbeiten!* Es wurde erzählt, dass im Süden mehr Menschen leben, als Sterne am Himmel stehen. Es war Tuleirin ein Rätsel, wie ein so lebensuntüchtiges Volk so zahlreich werden konnte.



„Deine Travia mag etwas zu verschenken haben. Ich nicht.“



Bevor die Situation eskalierte, kehrte Wibeke zurück und wies den Stinkpelz zurecht: „Wenn du Ärger machst, kriegst du kein Bier mehr!“ Der Kerl setzte sich wieder. Die Drohung, keine übelriechende uringelbe Brühe mehr trinken zu dürfen, zeigte immer Wirkung. Auch das war dem Elfen ein Rätsel.

Die Wirtin übergab ihm ein Säckchen mit Salz, ein Honigfässchen und einen möweneigroßen schwarzen Edelstein.

Tuleirin nickte und hastete zur Tür.

„Schwatz nicht immer so viel!“, rief sie ihm zum Abschied nach. Er hatte, wie so oft, keine Ahnung, was sie damit meinte.

Vor der Hütte erbrach er sich in den Schnee. Er fühlte sich elend. *Wahrscheinlich essen sie DAS auch noch*, dachte er verächtlich. Dennoch zufrieden betrachtete er den nachtschwarzen Onyx im Sonnenlicht. Das Wichtigste hatte er bekommen, das Holz hatte Zeit bis zum nächsten Sommer. Doch diese lästige Aufgabe würde Emdirai übernehmen, als Dank für das Amulett, das er für ihr Kind aus dem Stein schneiden würde. Deutlich besser gelaunt machte er sich auf den Weg zu seinem Eissegl.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Allacaya Bernsteinnebel, Ankдила Tanzt-im-Sturm, Emdirai Sternenfrost, Lorindië Gletschertochter, Mirbadilal Frostblüte

Männliche Namen: Aelindir Sturmviogel, Dandynderan Lichthüter, Imion Winterträumer, Rimadariel Bärenfreund, Tuleirin Himmelsfeuer

KONFLIKTVERHALTEN

Firnelfen gehen Konflikten aus dem Weg, solange keine Gefahr für sie selbst, ihre Sippe oder ihren Lebensraum besteht. Dann aber lösen sie sie schnell und tödlich.

„Ehre? Kann ich das essen?“



MU 12 KL 11 IN 15 CH 12 FF 14 GE 14 KO 13 KK 11 SO 6
LeP 26 AuP 37 AsP 32 MR 6 INI 11 WS 7
AT-Basis 7 PA-Basis 8 Fernkampf-Basis 8 Ausweichen 8
Fausthieb: INI 11+IW6 AT 7 PA 8 TP(A) IW6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 11+IW6 AT 7 PA 8 TP(A) IW6 DK H
Ringen: INI 11+IW6 AT 7 PA 8 TP speziell DK H
Jagdmesser: INI 10+IW6 AT 8 PA 9 TP IW6+2 DK H
Elfenbogen: INI 10+IW6 FK 12 TP IW6+5
Pelzkleidung: RS 1 BE 0

Seelentier: Sturmviogel, Seetiger, Firnluchs

Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz, Meisterhandwerk (Holzbearbeitung, Bogenbau), Nachtsicht, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Vollzauberer, Zweistimmiger Gesang / Arroganz (5), Bluttausch (Auslöser: Alkohol), Elfische Weltsicht, Hitzeempfindlichkeit, Neugier (5), Sensibler Geruchssinn (6), Unfähigkeiten (Zehen, Zauber-Merkmale Dämonisch und Geisterwesen), Wahrer Name, Weltfremd (Adel/Hierarchien (6), Geld/Besitz (6), Götter/Religion (6))

Sonderfertigkeiten: Eiskundig, Meister der Improvisation, Talentspezialisierung Sinnenschärfe (Tastsinn); Große Meditation, Repräsentation (Elfen), Salasandra, Elfenlieder: Freundschaftslied, Melodie der Kunstfertigkeit

Talente:

Kampf: Bogen +4, Dolche +2, Hieb Waffen 0, Raufen 0, Ringen 0, Säbel +2, Speere +6, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +3, Klettern +3, Körperbeherrschung +5, Schleichen +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +3, Sich verstecken +3, Singen +6, Sinnenschärfe (Tastsinn) +10, Skifahren +3, Tanzen +2, Zehen -2

Gesellschaft: Gassenwissen -1, Menschenkenntnis 0, Überreden 0

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

Wissen: Götter und Kulte 0, Magiekunde +3, Rechnen 0, Rechtskunde -2, Sagen und Legenden +3, Sternkunde +2, Tierkunde +2

Sprachen: Muttersprache Isdira +11, Sprachen kennen Garethi +4, Nujuka +4, **Schrift:** Isdira-Glyphen +8

Handwerk: Bogenbau +3, Boote fahren +3, Feuersteinbearbeitung +3, Gerber/Kürschner +7, Heilkunde: Wunden +4, Holzbearbeitung +6, Instrumentenbau +3, Kochen 0, Lederarbeiten +7, Malen/Zeichnen +5, Musizieren +4, Schneidern +3, Steinschneider +2, Zimmermann +3

Zauber: ABVENENUM +1, ADLERAUGE +3, ADLERSCHWINGE (Sturmviogel) +5, AEOLITUS +4, ATTRIBUTO +7, AXCELERATUS +3, BALSAM +3, CHAMAEIONI +3, EXPOSAMI +2, FIRNLAUF +7, FLIM FLAM +3, FULMINICTUS +4, GEDANKENBILDER +7, LEIB DES EISES +5, METAMORPHO FELSENFORM +5, METAMORPHO GLETSCHERFORM +5, ODEM +5, PFEIL DES EISES +2, PFEIL DER LUFT +5, SOLIDIRID +6, UNITATIO +7, WINDSTILLE +1, ZAUBERNAHRUNG +1

Kampfwerte: Bogen 12, Dolch 9/8, Hieb Waffen 7/8, Raufen 7/8, Ringen 7/6, Säbel 8/9, Speere 11/10, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Elfenbogen, Jagdspieß, Jagdmesser, *ima* (Beinflöte), Köcher mit Pfeilen, schwarzes Amulett

Erfahrener Firnelf: MU 13, KL 11, IN 16, CH 12, FF 16, GE 15, KO 13, KK 11, SO 6, LeP 28, AuP 39, AsP 35, MR 6, INI 11, WS 7; SF: Ausweichen I; Bogen +10, Dolche +6, Körperbeherrschung +9, Bogenbau +10, Holzbearbeitung +12, ATTRIBUTO +11, FULMINICTUS +8, GEDANKENBILDER +12, METAMORPHO FELSENFORM +10, UNITATIO +12

Veteranen-Firnelf: MU 13, KL 11, IN 17, CH 13, FF 17, GE 15, KO 14, KK 12, SO 6, LeP 30, AuP 41, AsP 38, MR 6, INI 12, WS 7; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen II; Bogen +14, Dolche +10, Körperbeherrschung +13, Bogenbau +16, Holzbearbeitung +16, ATTRIBUTO +15, FULMINICTUS +12, GEDANKENBILDER +16, METAMORPHO FELSENFORM +14, UNITATIO +17



DIENSTE

Ein Firnelf tut nichts aus Freundlichkeit. Das Entgelt, das er für seine Dienste nimmt, ergibt sich meist aus der Situation. Dabei handelt es sich selten um klingende Münze oder aber um genau den Betrag, den er gerade braucht, um einen für ihn wichtigen Gegenstand zu erwerben. Mögliche Dienste sind die Rettung aus einer lebensbedrohlichen Lage oder das Geleit durch das Eis. Gegen geeignete Waren tauschen manche Sippen Beinschnitzereien oder Felle.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Die meisten Sippen leben in der Grimmfrostöde, den Eis- und Nebelzinnen und an der Brecheis- und Bernsteinbucht. Selten suchen sie einen Handelsposten auf und noch seltener verlassen sie ihre Heimat, um vielleicht ein schwarzes Amulett zu suchen. Im ewigen Eis sieht man sie kaum, es sei denn, sie wollen gesehen werden.

LEBENSUNTERHALT

Firnelfen versorgen sich hauptsächlich durch die Jagd. Gelegentlich treiben sie Tauschhandel mit Fellen von hervorragender Qualität oder Beinschnitzereien. Letztere werden meistens aus den Knochen von Seetigern, seltener aus *Mammuton*, das bei den Menschen als Elfenbein bezeichnet wird, mit großer Kunstfertigkeit hergestellt. Elfische Handwerkskunst ist bei Händlern sehr begehrte, da die Waren ein Vielfaches des Preises, den die Elfen bekommen, an Gewinn erzielen. Die kristallinen Elfenbögen sind allerdings unverkäuflich.

*„Ich forme den Bogen nicht,
ich helfe ihm nur ans Licht.“*

VARIANTEN

Neben den Formern, den Schaffern der kunstvollen Gegenstände und Waffen, gibt es Bewahrer, Legendenräger, Zauberweber und natürlich Kämpfer in den firnelfischen Sippen. Elfen, die ihre Sippe verloren haben, werden Wanderer genannt. Sie sind häufig einsam und verbittert.

DARSTELLUNGSHINWEISE

In den Augen anderer Völker werden Firnelfen an Arroganz allenfalls von Drachen übertroffen. Hinzu kommt, dass ihnen die meisten gesellschaftlichen Konventionen gänzlich unbekannt sind. In der Regel wirken sie unfreundlich und abweisend.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Einige Teilnehmer einer Expedition zur Erforschung der Polarlichter wurden von einer Firnelfensippe als Geiseln genommen. Nur der Umstand, dass sich unter ihnen *Isalael Gletscherkind*, die der Expedition als Eiskundige dient, befindet, hat verhindert, dass die Elfen die Forscher nicht sofort getötet haben. Die Sippe ist zornig, da ganze Banden von Pelzjägern ein Gemetzel unter den Firnluchsen angerichtet haben. Auf Isalaels Vorschlag senden sie *Lindarion Kristallstern* zu den Menschen, der als Gegenleistung für die Freilassung der Geiseln die Köpfe der brutalen Jäger fordert. Den Helden, die selbst zu der Expedition aufschließen sollten, fällt die Aufgabe zu, die Forscher auf die ein oder andere Art zu befreien. Lindarion lässt es sich nicht nehmen, sie zu begleiten.

Astamës Sippe ist bei einem Kampf gegen Nachtalben nahezu ausgelöscht worden. Außer ihr haben nur einige Kinder überlebt, die in ihrer Obhut zurückgeblieben waren, als alle anderen in den Kampf zogen. Die Hoffnung der Firnelfe beruht nun auf *Moriel*, der ihre Sippe vor vielen Jahre verlassen hat. Während ihre Schützlinge im Versteck ihrer Familie zurückblieben, machte sich Astamës auf den Weg, den Wanderer zu suchen, um ihn zurückzuholen. Sie weiß, dass er sich in Glyndhaven aufhält – einer Stadt der Menschen, in der sich die Elfe nicht zurechtfinden wird. In einem abgelegenen Handelsposten trifft sie auf die Helden und heuert sie an, sie dorthin zu begleiten. Dafür bietet sie eine Bernsteinkette, die gut 50 Dukaten wert ist. Tatsächlich findet die Gruppe Moriel. Dieser jedoch hat eine andere Vorstellung, wie er den verbliebenen Sippenmitgliedern helfen kann. Verbittert beschließt er, dass es das Beste wäre, alle schnell und schmerzlos zu töten. Das Zeitalter der Elfen sei nun mal vorbei. Den Anfang macht er mit Astamës, dann bricht er auf, um sich der Kinder anzunehmen. Wenn es den Helden nicht gelingt, seiner Spur in die Grimmfrostöde zu folgen und ihn aufzuhalten, ist deren Schicksal besiegelt.

TRAVIAS GEBOT

Gastfreundschaft ist für die *grinfey* ein Fremdwort. Gäste essen ihnen die spärliche Nahrung buchstäblich weg. Deshalb müssen in Not Geratene durchaus damit rechnen, dass ihnen mit einem gut platzierten Pfeil der lange Todeskampf im Eis erspart wird – in den Augen der Firnelfen ein Akt der Barmherzigkeit. Ausnahmen machen sie, wenn es gilt, ein gemeinsames Ziel zu verfolgen, etwa der Kampf gegen Nachtalben, als Gegenleistung für eine bereits erwiesene Gefälligkeit oder wenn es den Bittstellern gelingt, ihre Neugier zu wecken. Ein Moha wird wahrscheinlich eher in den Genuss einer Einladung kommen, als ein Nordländer. Doch auch dieser wird nicht unbegrenzt lange beherbergt, sondern so schnell wie möglich wieder der Tür verwiesen.



irungeweiheter

BÄRENSPUREN

Bereits die ganze Nacht war Schnee gefallen und hatte alles mit einer weichen Schicht Neuschnee bedeckt, in die man bis über die Knie einsank.

Firumar stützte sich auf seinen Speer und spähte kurz zu den Wolken hinauf. Ihre Bäuche waren schwer und trüchtig mit weiterem Schnee. Aber sie waren nicht das, was ihn wirklich beschäftigte. Das war direkt vor ihm im Schnee.

„Es gibt noch mehr Schnee, nicht wahr?“ Praianes Stimme riss ihn aus seiner Betrachtung.

Die Praiosgeweihte hielt sich erstaunlich gut und versuchte, sich zu merken, was er sagte, wenn er etwas erklärte. Sie hatte gelernt.

Er nickte.

„Können wir noch einige Meilen schaffen oder sollten wir warten?“

Die Hunde hatten die Nacht Zeit gehabt, sich auszuruhen, aber die Reisenden waren immer noch nicht schnell genug darin, ihr Zelt aufzubauen und zu sichern. „Bleibt besser hier.“

„Und du?“

Wortlos wies er auf die Fährte vor sich, die sich tief in den weichen Neuschnee eingedrückt hatte.

„Oh.“

Er war sich nicht sicher, ob sie wusste, wer diese Spur hinterlassen hatte, aber sie schien zu verstehen. Sie brauchten seine Hilfe nicht länger, sie würden auch ohne ihn Glyndhaven erreichen. Er dachte daran, wie er sie entdeckt hatte, verfroren, verletzt vom Kampf mit den Wölfen und trotzdem entschlossen, ihren Weg fortzusetzen. Es waren dieser feste Wille in ihrem Blick und Praianes Worte gewesen, die ihn dazu brachten, sie einige Tage zu begleiten. „Weder verlange noch erwarte ich, dass du uns hilfst. Ich bitte dich mit dem allergrößten Respekt.“

Sie wusste sich gelehrt auszudrücken, hatte Buchwissen, das ihr hier nichts brachte und einen Körper, der sich sehr deutlich nie der Wildnis gestellt hatte. Aber in ihrem Wesen hatte er die selbe göttliche Entschlossenheit und Ruhe gesehen, die er spürte. Wie fallender Schnee oder Frostwind oder bei ihr wie Eis, das in der Sonne glitzert.

Ihr Gott und sein Gott waren Brüder.

Er hatte ihnen geholfen und Ifirn, die Tochter seines Herrn, geehrt. Aber jetzt war es Zeit, sich wieder allein dem Alten vom Berge zu stellen.

Praiane legte ihm die Hand auf die Schulter. „Wir werden es schon schaffen, geh nur. Ich bin die letzte, die dich zurückhält, wenn Firun dich ruft.“

Firumar nickte. Ja, sie würden es schaffen, sie hatten genug von ihm gelernt in den letzten Tagen, und Bernja, der Hundeführer, war von den Wolfsbissen weit genug genesen, um sich wieder um die Tiere kümmern zu können. Er überlegte, aber es gab nichts, was er ihr noch sagen musste.

Er sah sie an und neigte das Haupt vor ihr, dem Göttlichen in ihr ebenso wie ihrem Willen. „Firun bi!“

Sie erwiderte seinen Gruß mit einem Lächeln. „Firun bi und Praios’ Segen!“

Er zog den Speer aus dem Schnee und machte sich auf, der Fährte des Eisbären zu folgen, während die ersten Flocken zu Boden tanzten.

„Der Eisige Jäger verlangt Stärke und Härte gegen uns selbst, aber nicht, weil er grausam ist, sondern damit wir überleben.“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Cervea, Firna, Firujescha, Frenjara, Iyira

Männliche Namen: Arjudan, Firjan, Firumar, Lājas, Ursjew

KONFLIKTVERHALTEN

Der Firungeweichte bemüht sich, zwischenmenschlichen Konflikten aus dem Weg zu gehen, weiß er doch, dass er nicht der beste Redner ist.

Wenn er zur Waffe greift, ist er bereit zu töten oder zu sterben. Dennoch wird er offensichtlich Schwächere verschonen, letztlich muss sich jeder Firun stellen und vor diesem bestehen. Gegenüber wider natürlichen Gegnern, seien es Paktierer, Dämonenbeschwörer oder Chimären kennt er jedoch keine Gnade, diese jagt er, wenn nötig, bis ans Ende der Welt.

FIRUNHEILIGE ORTE

Die Eisigen Stelen zu Trallop: Zwei Stelen aus weißem Horn, auf denen verschiedene Tiere eingeritzt sind. Die Tiere scheinen sich zu bewegen und den Ort zu wechseln, die Stelen selbst sind über die Jahrhunderte gewachsen, so dass immer mehr Tiere hinzukommen.

Der hängende Gletscher: Ein blaues Eismassiv über dem Eingang eines Tempels in der Schwarzen Sichel, das aussieht wie ein gefrorener Wasserfall.

Asainyf: Der sogenannte Firunfinger, ein Berg im Hohen Norden. Wer ihn besteigt, überlebt nur, wenn Firun es will.

Ärögrotte: Eine Felsenhöhle im Mittelreich in Weiden, benannt nach Ärö, dem weißen Hirsch aus Firuns Gefolge.



DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Der Firungeweihte lebt abseits größerer Siedlungen und ist auch vorwiegend in der Wildnis anzutreffen. Dort aber lebt er in ganz Nordaventurien bis hinauf in das Ewige Eis, wo er sich seinem Gott und dessen Herausforderungen stellt.

LEBENSUNTERHALT

Der Firungeweihte sorgt als Jäger und Wildnisläufer für sich selbst. Wenn er etwas benötigt, das ihm die Natur nicht gibt, sucht er Siedlungen auf und ertauscht diese Waren gegen Jagdbeute oder deren Pelze.

VARIANTEN

Der hier vorgestellte Firungeweihte ist ein *Wanderer*, der seine Zeit in der Natur verbringt und die Gesellschaft der Menschen eher meidet. In Mittelaaventurien und im Bornland gibt es mitunter auch Geweihte, die sich als *Hüter der Jagd* verstehen, über die Einhaltung der Jagdgebote wachen und den Adel als gehobener Wildhüter oder Jagdmeister beraten.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Die Diener des Eisigen Jägers wirken oft gefühllos und wortkarg, ja fast unfreundlich. Dabei versteht sich manch einer von ihnen besser mit Tieren als mit Menschen oder weiß mit der Etikette der gehobenen Gesellschaft nichts anzufangen. Er ist ehrlich, direkt und zuverlässig und unter seiner rauen Schale hilfsbereit. Wer seine eigenen Grenzen kennt und sich aufgrund dieser seinen Platz im Leben ausgesucht hat, verdient ebenso seinen Respekt wie der, der sich unbekannten Gefahren und der Härte der Natur stellt. Allerdings darf Letzterer in seinen Augen nicht jammern und maximal auf ein lobendes Nicken oder Schulterklopfen hoffen.

DIENTE

Der Firungeweihte nimmt kein Geld, wenn er hilft, tut er dies aus Überzeugung. Sollte er längere Zeit aufwenden, z.B. indem er jemanden etwas lehrt, nimmt er ebenfalls kein Geld, sondern eher nützliche Gegenstände. Generell hat er nichts zu verschenken, wenn er sich einer Reisegesellschaft anschließt, erwartet er, dass alle Beteiligten ihren Teil zum Gelingen beitragen.

Dienst	Preis
Hilfe in der Not	gratis
Hilfe gegen übernatürliche Gegner	gratis
Lehren (Talent)	AP x 14 H
Lehren (Sonderfertigkeit)	1 – 20 D
Wissen über eine Region	gratis – eine Mahlzeit
Begleitung Expedition	gratis – 2 D (pro Tag)



„Er stirbt so oder so,
besser, wir beenden es schnell.“



ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Helden erreichen das kleine bornische Dorf Sjepengurken, wo sie über Nacht gastfreundlich aufgenommen werden. Als Ortsfremde werden sie darauf hingewiesen, dass sie nicht in den Wald gehen dürfen. Auf Nachfrage erfahren sie, dass vor einigen Monaten der Firungeweichte *Firunske* hier aufgetaucht ist und den Leuten verboten hat, den Wald zu betreten. Als *Mikel*, einer der Bauern, doch in den Wald ging, wurde er fast von einem umstürzenden Baum erschlagen. Tatsächlich ist *Firunske* gar kein Geweihter, sondern ein sehr gerissener Schmuggler und Räuber, der den Wald als Versteck benötigt und den Aberglauben der ungebildeten Dorfbewohner ausnutzt. Gegenüber weltgewandten Helden verstrickt er sich schnell in Widersprüche und wird versuchen, sie mit seinen Helfern auszuschalten.

„Die Fährte ist noch ganz frisch.“

In Perainefurten treffen die Helden auf die Firungeweichte *Eljescha*, die fest entschlossen ist, die dämonischen Kreaturen zu jagen, die in Teilen von Tobrien immer noch die Wälder verpestet. Dafür sucht sie Unterstützung, am besten Wildniserfahrene, Kämpfer und Ortskundige.



MU 12 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 10 **FF** 12 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 12 **SO** 6
LeP 30 **AuP** 33 **KaP** 24 **MR** 4 **INI** 10 **WS** 9
AT-Basis 7 **PA-Basis** 7 **Fernkampf-Basis** 7 **Ausweichen** 7
Fausthieb: **INI** 7+1W6 **AT** 9 **PA** 6 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 8+1W6 **AT** 9 **PA** 6 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringen: **INI** 9+1W6 **AT** 8 **PA** 5 **TP** speziell **DK** H
Speer: **INI** 8+1W6 **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W6+5 **DK** S
Dolch: **INI** 9+1W6 **AT** 10 **PA** 8 **TP** 1W6+1 **DK** H
Kurzbogen: **INI** 9+1W6 **FK** 14 **TP** 1W6+4
Lederkleidung: **RS** | **BE** |

Seelentier: Firunsbär, Hirsch, Steppenhund

Vor- und Nachteile: Eisern, Geweiht (Firun) / Moralkodex (Firun), Neugier 6, Raumangst 8, Selbstgespräche, Weltfremd (Geselligkeit, städtisches Leben)

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Eis), Karmalqueste, Kulturkunde (Nordlande), Liturgiekenntnis (Firun) +7, Scharfschütze (Bogen)

Talente:

Kampf: Bogen +7, Dolche +5, Hieb Waffen +1, Raufen +5, Ringen +3, Speere +6, Säbel 0, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +5, Klettern +4, Körperbeherrschung +5, Reiten +1, Schleichen +6, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +7, Sich verstecken +5, Singen 0, Sinnenschärfe +6, Skifahren +3, Tanzen 0, Zehen +1

Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden 0, Überzeugen +5

Natur: Fährtsensuchen +8, Fallen stellen +5, Fischen/Angeln +6, Orientierung +6, Wettervorhersage +7, Wildnisleben +9

Wissen: Götter und Kulte +7, Pflanzenkunde +4, Rechnen +2, Sagen und Legenden +5, Tierkunde +7

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Alaani +6, Nujuka +6, Thorwalsch +6, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Bogenbau +6, Fahrzeug lenken +2, Gerber/Kürschner +3, Heilkunde: Wunden +3, Holzbearbeitung +5, Kochen +4, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen 0, Schneider +3, Viehzucht +1

Liturgien: Eidsegen, Feuersegen, Geburtsegen, Glücksegen, Grabsegen, Harmoniesege, Heilungsegen, Initiation, Märtyrersegen, Objektsegen, Schutzsegen, Sichere Wanderung im Schnee, Speiseegen, Tranksegen, Weisheitsegen, Weisung des Himmels, Zuflucht finden

Kampfwerte: Bogen 14, Dolche 10/9, Hieb Waffen 8/7, Raufen 10/9, Ringen 9/8, Säbel 7/7, Speere 11/9, Wurfmesser 7

Ausrüstung: einfache, stabile Kleidung, Bärenumhang, Speer, Kurzbogen, Köcher mit 25 Pfeilen, Ersatzpfeilspitzen und -sehnern, Waffenflegeset, Feuerstein und Zunder, kleiner Kessel, Verbandszeug, Lederbeutelchen mit Salz

Erfahrener Firungeweichter: MU 13, KL 12, IN 13, CH 11, FF 13, GE 13, KO 13, KK 12, SO 6, LeP 33, AuP 34, KaP 28, MR 5, INI 14, WS 9; SF: Aufmerksamkeit, Geländekunde (Gebirge, Steppe), Kampfreflexe, Liturgiekenntnis (Firun) +11, Schnellladen (Bogen); Bogen +13, Speere +10, Fährtsensuchen +12, Wildnisleben +12; GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG, JAGDGLÜCK, OBJEKTWEIHE, PROPHEZEIUNG, TIERGESTALT, TROPHÄE ERHALTEN, VISIONSSUCHE

Veteranen-Firungeweichter: MU 14, KL 12, IN 14, CH 12, FF 13, GE 13, KO 14, KK 13, SO 7, LeP 36, AuP 38, KaP 35, MR 6, INI 11, WS 9; SF: Aufmerksamkeit, Geländekunde (Gebirge, Steppe, Wald), Gezielter Stich, Kampfreflexe, Liturgiekenntnis (Firun) +15, Meisterschütze (Bogen), Standfest, Schnellladen (Bogen); Bogen +15, Speere +10, Fährtsensuchen +12, Wildnisleben +12, Pflanzenkunde +15, Tierkunde +15; FIRUNS EINSICHT, GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG, GÖTTLICHES ZEICHEN, INDOKTRINATION, JAGDGLÜCK, OBJEKTSEGEN (II), OBJEKTWEIHE (III), ORDINATION, PROPHEZEIUNG, SCHNEESTRUM, TIERGESTALT, TROPHÄE ERHALTEN, VISIONSSUCHE, WINTERSCHLAF



Fjarninger- Stammeskrieger

IM STICH GELASSEN

Sorgenvoll suchten meine Augen die schroffen und meist schneebedeckten Granitfelsen ab, die sich zu allen Seiten der Senke wie Pfeiler gen Himmel reckten und sich spitzen Nadeln gleich durch die niedrige Wolkendecke bohrten. Vor Tagen schon hatten wir zwischen den Felsen eine Gruppe Orks erspäht. Zu diesem Zeitpunkt wussten wir noch nicht, ob sie uns bemerkt hatten, aber in den folgenden Nächten bildete ich mir ein, den Klang ihrer Kriegstrommeln zu vernehmen. Ob es stimmte, dass die Weißpelze auch Jagd auf Menschen machten? Fröstelnd zog ich den Pelzmantel enger um meine Schultern und versuchte, die düsteren Gedanken zu verdrängen.

Seit einer Woche drangen wir auf verschlungenen Pfaden immer tiefer in die Nebelzinnen vor. Ifirnja, unsere Anführerin, und Mirjan, ihr Adjutant, suchten im Auftrag der Krone in Gestein und Bergflüssen nach neuen Goldadern. Meine Aufgabe war es, den Weg dorthin zu kartographieren. Bestimmt hätten wir uns verlaufen, wären in der kargen Gegend verhungert oder erfroren, wenn Ifirnja nicht diesen Hochlandbewohner angeworben hätte. Ein Riese von einem Mann, über zwei Schritt groß, mit einem Rücken so kräftig wie ein Stier und Oberarmen so gewaltig wie die eines Firnbären. Einige Fässer Schnaps war alles, was er für seine Dienste verlangte. Ein Schnäppchen, wenn man bedenkt, in welcher lebensfeindlichen Gegend er uns führen sollte. Auch er schien darin ein Problem zu sehen, traute uns „Zitterern“ die Strapazen nicht zu und bestand auf eine Vorauszahlung. Es bedurfte Ifirnjäs ganzen Geschicks, um ihn auf den Zeitpunkt unserer Rückkehr zu vertrösten.

Wirklich warm geworden bin ich mit dem Fremden, der sich Valbrandar nannte, während der gesamten Reise nicht. Ja, heute glaube ich sogar, dass er uns für unsere Unbeholfenheit verachtete. Er ging stets voraus und sprach nur das Nötigste. Es kümmerte ihn nicht, ob wir mit ihm Schritt halten konnten, und hätte sich einer von uns die Knochen gebrochen, ich bin mir sicher, es hätte ihm kein Wort des Mitleids abgerungen. Wenn er auf die Jagd ging, brachte er unseren Teil der Beute lebendig zurück und verlangte von uns, sie wieder einzufangen und eigenhändig zu erschlagen. Einmal entwischte Mirjan sein Hase und Valbrandar zwang ihn, hungrig zu Bett zu gehen. Wer nicht in der Lage sei, sich selbst zu versorgen, habe das Mitleid anderer nicht verdient, erklärte er. Doch damit nicht genug. Bald bewegten wir uns jenseits der Baumgrenze und noch heute höre ich Valbrandars tiefes Lachen über unsere entsetzten Blicke, als er mangels Feuerholzes von uns verlangte, das erjagte Wild roh zu verspeisen.

Am zehnten Tage schließlich fielen sie über uns her. Mirjan stand gerade über einem eisklaren Gebirgsbach gebeugt, als ihn plötzlich ein Pfeil von hinten durchbohrte. Noch während sein lebloser Körper in den Strom kippte, stürzten die Orks die Steilhänge

*„Warum ich das tue?
Weil ich es kann!“*



herunter. Sie waren zu sechst, wir nur noch zu dritt. Angesichts dieser Übermacht tat ich etwas, für das ich die Götter noch heute um Verzeihung anflehe: Ich ergriff die Flucht. Nicht so Ifirnja und der Bergbarbar. Mit einer Axt so groß wie ein Mensch fuhr er unter die Weißpelze und teilte den ersten mit nur einem Schlag in zwei



Teile. Dass er zwischenzeitlich mehrere Treffer hinnehmen musste, schien ihn keineswegs zu kümmern. Offenen Mundes verfolgte ich aus der Deckung eines Felsens heraus das Schlachten, an dem Valbrandar offenbar eine grimmige Freude hatte.

Erst als es vorbei war, wagte ich mich aus meiner Deckung. Das Wasser des Baches hatte sich tiefrot verfärbt. Am Ufer sah ich Ifirnja liegen, siegreich zwar, aber mit einer klaffenden Wunde am Oberschenkel. Schuld- und mitleidvoll sank ich neben ihr auf die Knie, um ihr Bein zu verarzten. Da packte mich Valbrandars mächtige Pranke und zertrümmerte mich von ihr fort. „Zeit für den Rückweg, Zitterer! Valbrandar verlangt, was ihm versprochen wurde!“

Fassungslos sah ich mit an, wie wir uns von Ifirnja entfernten. Ich begann zu protestieren und strampelte, in der Hoffnung, mich seinem Griff dadurch zu entwinden. „Ohne uns wird sie hier draußen sterben!“ Da zog er mich mit einem Ruck so nah zu sich heran, dass mir der metallische Geruch des Orkbluts in die Nase stieg, mit welchem der Barbar von Kopf bis Fuß besudelt war. „Mit ihr“, knurrte er und seine Worte werde ich meinen Lebtage nicht vergessen, „werden wir alle hier draußen sterben! Eine Herde ist immer nur so stark wie ihr schwächstes Mitglied.“

Ich habe Ifirnja nie mehr wiedergesehen.

„Du bist die Nahrung nicht wert, die du verspeist!“

MU 16 KL 10 IN 12 CH 10 FF 11 GE 13 KO 16 KK 16 SO 3
LeP 37 AuP 41 MR 2 INI 11 WS 10
AT-Basis 9 PA-Basis 8 FK-Basis 8 Ausweichen 8
Fausthieb: INI 9+W6 AT 13 PA 8 TP(A) 1W6+2 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 9+W6 AT 13 PA 8 TP(A) 1W6+2 DK H
Ringen: INI 9+W6 AT 9 PA 6 TP(A) speziell DK H
Barbarenstreitaxt: INI 9+W6 AT 14 PA 7 TP 3W6+3 DK N
Barbarenschwert: INI 10+W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+6 DK N
Stoßspeer: INI 10+W6 AT 12 PA 7 TP 2W6+3 DK S
Speerschleuder: INI 11+W6 FK 12 TP 1W6+3
Dicke Kleidung aus Leder und Pelzen: RS 2 BE 2

Seelentier: Mammut, Firunbär, Schneelaurer

Vor- und Nachteile: Balance, Eisern, Kälteresistenz, Kampfrausch, Richtungssinn / Aberglaube 8, Arroganz 8, Jähzorn 8, Meeresangst 7, Prinzipientreue 3 (Loyalität gegenüber der Sippe), Vorurteile gegen Städter 5, Hitzeempfindlichkeit, Unfähigkeit für Talentgruppe Gesellschaft

Sonderfertigkeiten: Eiskundig, Gebirgskundig, Kulturkunde (Fjarninger), Standfest / Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (dicke Kleidung), Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen +1, Raufen +6, Ringen +2, Säbel 0, Schwerter +5, Speere +3, Wurf speere +4, Zweihandhieb Waffen +9

Körper: Athletik +5, Klettern +5, Körperbeherrschung +5, Schleichen +3, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +6, Sich verstecken +3, Singen 0, Sinnenschärfe +2, Skifahren +1, Tanzen 0, Zechen 0

Gesellschaft: Menschenkenntnis 0, Überreden 0

Natur: Fährtensuchen +3, Orientierung +4, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +6

Wissen: Götter/Kulte +1, Rechnen 0, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +3

Sprachen: Muttersprache: Thorwalsch (Fjarningsch) +8, Nujuka +4

Handwerk: Boote fahren +2, Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde: Wunden +4, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Alfhildur, Hamradis, Lykkia, Rasgrisor, Varginya

Männliche Namen: Drangur, Fjalar, Kolgrimur, Sigurthar, Tyrfingur

KONFLIKTVERHALTEN

Dem Fjarninger Stammeskrieger kommt jede Herausforderung gelegen. Je größer das Wagnis, umso mehr glaubt er, seinem mitleidlosen Schöpferpaar zu imponieren. Unter Seinesgleichen verdient er sich auf diese Weise Respekt und wird zum Gegenstand der Erzählungen. Zugleich fordern ihn andere Fjarninger heraus, indem sie versuchen, seine Leistung durch eine noch viel waghalsigere Unternehmung zu überbieten. Im Kampf nutzt er seine Zähigkeit und Körperkraft zu wuchtigen Schlägen und gibt seine Deckung oftmals zugunsten von Alles-oder-Nichts-Manövern auf. Manche verfallen in einen Kampf- oder Bluttausch, in dem sie keinen Schmerz mehr verspüren.



Kampfwerte: Dolche 11/9, Hieb Waffen 10/8, Raufen 13/10, Ringen 10/9, Säbel 9/8, Schwerter 12/10, Speere 12/8, Wurfmesser 8, Wurf speere 12, Zweihandhieb Waffen 15/11

Ausrüstung: Mehrlagige Kleidung, Stiefel und Umhang aus Pelz, Barbarenstreitaxt und/oder Barbarenschwert, Dolch, Wurf speer, Talismane (z.B. aus Leder, Tierpfoten, Schneelaurerzähnen oder Splittern von Mammutknochen, aber auch Gold und Bronze), Fleischrationen (roh) für W6 Tage.

Erfahrener Fjarninger Stammeskrieger: MU 17, KL 10, IN 12, CH 10, FF 11, GE 14, KO 16, KK 17, SO 4, LeP 42, AuP 46, MR 3, INI 16, WS 10; SF: Ortskenntnis, Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (dicke Kleidung), Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag; Raufen +10, Schwerter +8, Wurf speere +9, Zweihandhieb Waffen +14, Athletik +7, Klettern +8, Selbstbeherrschung +11, Sinnenschärfe +6, Orientierung +7, Wildnisleben +9

Veteranen-Fjarninger-Stammeskrieger: MU 18, KL 10, IN 13, CH 10, FF 11, GE 15, KO 17, KK 18, SO 4, LeP 48, AuP 52, MR 5, INI 17, WS 11; SF: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Hammer Schlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (dicke Kleidung), Schildspalter, Sturmangriff, Waffenspezialisierung Barbarenstreitaxt (AT/PA +1/+1), Wuchtschlag; Raufen +13, Schwerter +12, Wurf speere +13, Zweihandhieb Waffen +17, Athletik +9, Klettern +10, Selbstbeherrschung +15, Sinnenschärfe +8, Orientierung +9, Wildnisleben +13



DIENTSTE

Üblicherweise kämpft der Fjarninger Stammeskrieger für seine Sippe. Man begegnet ihm aber auch als Söldner, Räuber, Wilderer oder Jäger – die Übergänge sind fließend. Da niemand die in Dunst gehüllten Pfade der Nebelzinnen besser kennt als er, ist er ein hervorragender Bergführer.

Statt Geld bevorzugt der Fjarninger vor allem Dinge des täglichen Bedarfs, die in seiner kargen Heimat nicht vorkommen. Zum Tausch kann er Pelze, Felle, Elfenbein (Mammut), Gold, Schmuck oder Waffen anbieten, welche jedoch aufgrund ihrer Ausbuchtungen so unausgewogen sind, dass sich die meisten Tiefländer schwer mit ihnen tun.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Die Fjarninger bewohnen im Familien- oder Sippenverband die Hochebenen der Nebelzinnen und Firnklippen, seltener auch die Eiszinnen und die Grimmfrostöde. Sommers begeben sie sich zur Jagd auf Großwild in die Täler. In Städten und Siedlungen trifft man sie nur an, wenn er Felle, Pelze oder Bodenschätze gegen Dinge des täglichen Bedarfs tauscht. Da der Stammeskrieger dem Schutz der Sippe verpflichtet ist, wird er sich nicht allzu weit von ihr entfernen. Zugleich ist er jedoch immer auf der Suche nach neuen Herausforderungen. Ein Stammeskrieger, der ausgezogen ist, um eine besondere Tat zu vollbringen, kann auch weitab seiner Heimat angetroffen werden.

LEBENSUNTERHALT

Der Fjarninger Stammeskrieger lebt von dem, was ihm die karge Landschaft bietet: Also hauptsächlich Fleisch, das in Ermangelung von Brennholz auch roh verspeist wird. Flechten und Wurzeln runden den Speiseplan der Hochlandbarbaren ab, falls sich nicht gerade eine Gruppe von Zitterern in ihr Territorium gewagt hat, denen man etwas abnehmen kann. Auch vor Raub und Plünderungen schrecken sie nicht zurück.

VARIANTEN

Der Stammeskrieger ist in erster Linie seiner Sippe verpflichtet, die er beschützt und in deren Namen er auch Krieg führt. Die Übergänge zu Jägern, Räubern und Plünderern sind jedoch fließend. Hin und wieder kommt es auch vor, dass sich Fjarninger Stammeskrieger als Söldner verdingen. Auch einzeln kann man sie als Beschützer antreffen und gegen eine entsprechende Entlohnung sind sie bereit, Fremde durch ihr Territorium zu führen.

DARSTELLUNG

Der Fjarninger Stammeskrieger ist eher wortkarg, was schnell den Eindruck geistiger Trägheit erweckt. Tatsächlich ist auch dies nur Ausdruck einer kalten Effizienz, welche sich der Fjarninger während eines Lebens in einer Gegend angeeignet hat, in der jede unnötige Anstrengung den Tod bedeuten kann. Sein Handeln ist von kühler Rationalität geprägt. Schmerzen werden ignoriert, Tote nicht betrauert und Verletzte zurückgelassen, wenn sie das Überleben der anderen gefährden könnten. Als Angehöriger einer Kultur, deren Le-

bensinhalt der Kampf ums Überleben ist, bedeutet dem Fjarninger Stärke alles. Geringschätzend blickt er auf alle herab, die sich nicht allein behaupten können. Dazu zählen vor allem die als Zitterer bezeichneten Stadtbewohner. Mit den Thorwalern verbindet den Fjarninger eine alte Feindschaft. Der Fjarninger Stammeskrieger ist nicht zwangsläufig weltfremd, misst manchen Konzepten des städtischen Lebens, wie Geld, städtischen Berufen oder Herrschaftsstrukturen, aber eine an ihrem Nutzen orientierte Bedeutung bei.

*„Wer zu schwach ist, sich selbst zu helfen,
hat die Hilfe anderer nicht verdient!“*

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Eine Gruppe Fjarninger ist in das Sommerlager der *Naaukibu Lahjutok* eingefallen, einer Sippe vom Nivesenstamm der *Hokke*, und hat eine Karenherde gesprengt. Während sich die meisten Tiere im Umland verstreut haben, konnten die Eisbarbaren 2W20+10 Tiere aus der Herde lösen und Richtung Nebelzinnen treiben. Die Karene sind die Lebensversicherung der Nivesen. Falls die Tiere nicht zurückerobert werden, droht die Sippe im Winter zu verhungern. Während die Sippenmitglieder die versprengten Tiere einsammeln, sollen die Helden den Fjarningern in die Nebelzinnen folgen und die geraubten Tiere zurückbringen. Haben sie die gefährvolle Reise durch das nebelverhangene Gebirge überstanden, stehen sie vor einem Dilemma: Auch die Fjarninger wollen mit den Karenen ihre knurrenden Mägen füllen.

DIE GÖTTER DER FJARNINGER

Frunu: Grimmiger und mitleidloser Herr von Schnee, Eis und Jagd. Durch gefährvolle Prüfungen bereitet er sein Volk auf die Letzte Schlacht am Ende aller Zeiten vor.

Angara: Frunus Weib. Steht als heißblütige und unbereherrschte Göttin für Herdfeuer und Schmiedekunst.

Hramaschtu: Frunus finsterer Bruder, der die Schöpfung zerstören will. Das Götterpaar kettete ihn an den Urgrund der Welt. Von dort wird er sich einst zur Letzten Schlacht gegen seinen Bruder erheben.

Swafnir: Von den Fjarningern Neiding genannt. Als Wal durchstreift er das Weltmeer. Und weil er nicht an Land gehen kann, lockt er die Landbewohner mit falschen Versprechungen auf See, um sie dort in die Tiefe zu ziehen.

Ifnir: So erging es Frunus schöner Schwester, die nun in Swafnirs Halle tief unten im Meer bei Fischen und Ertrunkenen sitzt.

Swafnirsormr ist ihr gemeinsamer Sohn. Von der See her bohrt er seinen Schlangenleib ins Land. Einst wird er Hramaschtu erreichen und ihn befreien.

Die verschiedenen Sippen kennen teils unterschiedliche Gottheiten. So kennt man auch **Lisgram**, den Wolf, der den Mond jagt und frisst, und den Zauberer **Tairaf**, der in Tote einzufahren vermag. In den Firnklippen verehrt eine Sippe einen Winterdrachen.



lößer

VÖLKERVERSTÄNDIGUNG

„Zurrt fest!“ Die satte, tiefe Stimme donnerte über den Ingal. Ein halbes Dutzend Menschen stand am Flussufer und vertäute die dicken Stämme widerstandsfähiger Steineiche.

Gezielte Handgriffe und der Einsatz des Flößerhakens ließen in wenigen Stunden die schwimmenden Flächen entstehen, die Boot und Fracht gleichermaßen waren.

Wenzel und seine Brüder arbeiteten seit Jahren in diesem Geschäft, das ihr Vater, der mittlerweile daheim in Andergast seinen Lebensabend verbrachte, vor ihnen betrieben hatte.

Mit Schweiß glänzender Haut unter der sich stattliche Muskulatur spannte, stießen sie sich vom Ufer ab, ingvalabwärts, Richtung Meer. Dieses Jahr war der Familienverband nicht allein auf ihrem Floß. Wenzel hatte letzten Herbst geheiratet – Jenna, ein Mädchen aus einem Fischerdorf in Nostria. Eine, die anpacken konnte und ungewöhnlicherweise sogar Hosen trug wie die Männer. Die Floßgemeinschaft hatte sie trotz ihrer nostrischen Sitten mehr oder weniger offenherzig aufgenommen. Trotz des endlos schwelenden Zwists zweier Königreiche waren die Flößer seit jeher auf die Wälder von Andergast und die Städte Nostrias angewiesen. Nur Argolf und seine Familie, ein Haufen echter Andergaster Patrioten, beäugte den Feind in den eigenen Reihen mit unverhohlenem Misstrauen.

„Nostriotonie!“ wurde schimpfend, aber gedämpft über den Fluss geflücht, als die Flöße beider Familien beinahe mit ihren Seiten aneinander stießen.

„Nostrisches Fischweib!“ keifte er ein anderes Mal murrend, als Jenna zu Mittag einen gesalzenen Fisch verspeiste.

„Flunderfresse...“ grummelte Argolf skeptisch, als sie zwecks Zeitvertreib auf dem Ingal ein Lied über Wind und Küste sang.

*„Wenn du was wirklich Grauenhaftes
ausgefressen hast, dann binden sie dich an einen
Baumstamm und werfen dich in den Fluss.“*

Nach Tagen der Sticheleien riss Wenzel der Geduldsfaden. Und das leider mittig auf dem Fluss, während bester Fahrtgeschwindigkeit. Seine Frau und seine Brüder konnten das provisorische Gefährt eine Weile zu dritt in der Bahn halten. Der junge Ehemann und der Patriarch der anderen Familie standen sich jeweils an ihrer Kante des Floßes gegenüber und warfen sich lange angestaute Schimpftiraden an den Kopf. Argolf beachtete den Fluss nicht. Jähzornig beschimpfte er die Nostriackin, die die Gemeinschaft zerbersten ließ und hob drohend die Faust in ihre Richtung.

Die männliche Verwandtschaft von allen Seiten mischte schließlich eifrig mit. Sie übertönten die Eheweiber ob in Rock oder Hosen, die schrill etwas Unverstandenes riefen und sich eilends bemühten, mit den Flößerhaken Abstand zwischen das eigene Flussgefährt und die verhängnisvollen Steine zu bringen, denen sie sich näherten, aber ohne die Hilfe ihrer disputierenden männlichen Sippschaft hatten sie nicht genug Hände, die Kollision zu verhindern.

Als sie am Ende allesamt tropfnass und mit langen Gesichtern aus dem Wasser stiegen, schweigend die Stämme zusammentrieben, neu zusammentäuten und Hosen auswrangen, konnte die gesamte Männerschaft die insgeheime Verschwesterung der vernunftbemühten Frauen – ob Nostrierin oder Andergasterin – nahezu spüren, die das Mannsvolk im Einklang mit tadelnden Blicken bedachte und dann ein zaghaftes Lächeln untereinander austauschte.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Brinna Küfer, Hilda Treubblatt, Permine Jetsam, Rotrud Bognerin, Stina Ehrwaldin

Männliche Namen: Argolf Plattklopper, Eichhard Schinder, Poffel Dreher, Roßbold Krachleder, Wenzel Welzelin

KONFLIKTVERHALTEN

Der Flößer ist nicht klug, aber einigermaßen mutig und furchtbar zäh. Die Fahrt den Fluss hinab bis zum Meer ist nicht ungefährlich, so ist er nicht ungeübt darin, sich und die seinen mit Dolch, Bootshaken, Beil oder Fäusten gegen Wildkreaturen und Räuber zu verteidigen. Er wird das Terrain nutzen, das er kennt und gegen einen Menschen *standfest* auf einem Floß zu kämpfen versuchen, sobald sich ein Gegner nicht von seinem Angriff abbringen lässt. Eine Flucht kommt für den Flößer erst in Frage, wenn er seine Familie in Sicherheit weiß.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Der Flößer und seine Sippe sind nahezu das ganze Jahr über auf Ingal oder Tommel unterwegs. Sie nutzen die Wasserstraßen flussabwärts und enden in den Hafenstädten, wo sie ihre Stämme an den Mann bringen. Anschließend reist die Gruppe zu Fuß zurück nach Andergast, wo sie erneut Holz bei den hiesigen Holzfällern ersteht. Auf dem ganzen Weg dorthin kann man in Nostria und Andergast Flößern begegnen. Sie machen halt in Wegtavernen und Herbergen oder nächtigen in Dörfern.



DIENSTE

In erster Linie handelt der Flößer mit Holz. Er hat meist seine festen Abnehmer in den nostrischen Städten und an der Küste, stellt aber für einige Taler auch anderweitige Talente und Erfahrungen zur Verfügung.

Dienst	Preis
Führer Steineichenwald (pro Tag)	3 S
Lokale Gerüchte/Legenden	gratis
Passage flussabwärts (pro Meile)	1 – 3H
Passage zum anderen Flussufer	5 H
Steineiche (pro Quader)	70 – 80 S

In anderen nördlichen Regionen, wo Holz vom Wald an die Küste gebracht werden muss, finden sich natürlich ebenfalls Flößer, zum Beispiel an der Letta oder dem Kvill.

LEBENSUNTERHALT

Flößer ist ein Beruf, der von der ganzen Familie im Verbund ausgeführt wird. Lediglich die Ältesten und Jüngsten sind von dem Gewerbe ausgenommen und setzen sich in der Heimat zur Ruhe. Der Zusammenhalt innerhalb der Gemeinschaft ist groß, das Auskommen vom Handel der Steineiche allerdings eher gering. Zwar ist Steineiche gut zu verkaufen, aber die Familien sind zumeist so groß, dass es zwei Hände voll Mäuler zu stopfen gibt. So führen die Flößer ein durchschnittlich karges Leben zwischen Holzhandwerk, Reise, Handel und Kindererziehung.

ZWISCHEN NOSTRIA UND ANDERGAST

Nahe des Steineichenwalds bilden die Flüsse die einzigen Verkehrswege, die verlässlich sind. Zwischen den Dörfern gibt es in dieser Region oft nicht einmal ausgetretene Trampelpfade. Der befahrenste der Flüsse, der Ingval, gehört bis Joborn zu Nostria, weiter östlich zu Andergast, dadurch bilden die Flößer im Ingval eine äußerst seltene Gruppe an Menschen. Die begehrte Steineiche wird von den Flößern in losem Verbund außerhalb der Wintermonate, in denen der Ingval vereist ist, aus den östlichen Wäldern in die westlichen Städte geschafft. Auf dem Kehrtwege gelangt das nötige Salz zum Pökeln vom Meer in die wildreichen Wälder. Das führt dazu, dass die Flößer eine Gemeinschaft sind, die erkannt haben, dass sie trotz eines Krieges, der seit zweitausend Jahren währt, beide Seiten benötigen, um ihr Leben zu bestreiten. Dieser Umstand beruht nicht nur auf Toleranz, sondern tatsächlich auf liberaler Akzeptanz bis hin zur familiären Vermischung beider Völker. Als Verknüpfungspunkt der verfeindeten zwei Königreiche stellen diese Flusshändler ein Aufweichen der festgefahrenen Tradition der Feindseligkeit dar.

VARIANTEN

Wertetechnisch ist der Flößer auch als standorttreuer *Fährmann* oder als handelnder *Flussschiffer* mit Kahn zu nutzen. Denkbar ist außerdem ein *Fischer*.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Es gibt unter den Flößern die Patrioten des Königsreichs Andergast, die unter sich bleiben und mit misstrauischen Blicken die Köpfe zusammenstecken, wie auch die offeneren Andergaster, die trotz aller Nüchternheit an weltoffenem Denken gewonnen haben und Grenzen der Toleranz überschreiten und beim geselligen Plausch mit ihrem Floßhaken spielen.



„Gib nicht dem Fluss die Schuld, wenn du reinfällst!“



ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Helden reisen durch das Hinterland und entdecken an einem Fluss hunderte frei treibender Stämme im Wasser. Zuerst ist keine Menschenseele sichtbar, doch dann werden sie durch das Husten und Spucken auf drei Flößer aufmerksam, die am Ufer liegen. Harpyien griffen die Gemeinschaft an und während des ungleichen Scharmützels wurden die provisorischen Flöße auseinander getrieben, eines ging sogar zu Bruch. Die intelligenten, aber wahnsinnigen Vogelfrauen machten damit nicht nur einen Großteil des überlebenswichtigen Handels zu Nichte, sie entführten auch noch den hübsch anzusehenden Sohn des Flößers *Poffel* und flogen entzückt von seinem Antlitz mit ihm in ihren Horst im Steineichenwald.

„Was habt Ihr gedacht, wie all die Steineiche in den Westen gelangt? Auf den Waldpfaden etwa?“

Familie *Plattklopper* sind Flößer und haben das spezielle Problem, dass die Anergaster Holzfäller sich verschworen haben und sich weigern, ihnen Steineichenholz zu verkaufen. Der Grund: *Roßbold*, der älteste Sohn der recht weltoffenen Holzhändler hat eine Nostrierin geheiratet und ist gerade Vater seines ersten Kindes geworden. Können die Helden in dieser prekären Lage helfen?



MU 12 KL 10 IN 13 CH 10 FF 12 GE 13 KO 14 KK 12 SO 2
LeP 31 AuP 32 MR 3 INI 10 WS 7
AT-Basis 7 PA-Basis 8 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 8
Fausthieb: INI 8+1W6 AT 9 PA 10 TP(A) 1W6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 9+1W6 AT 9 PA 10 TP(A) 1W6 DK H
Ringen: INI 10+1W6 AT 9 PA 9 TP speziell DK H
Beil: INI 9+1W6 AT 8 PA 8 TP 1W6+3 DK N
Dolch: INI 10+1W6 AT 9 PA 8 TP 1W6+1 DK H
Kleidung: RS 0 BE 0

Seelentier: Ameise, Kröte, Wolf

Vor- und Nachteile: Richtungssinn, Zäher Hund / Aberglaube 6, Weltfremd (Hierarchien/Ordnung) 5

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Anergast/Nostria), Meister der Improvisation; Ortskenntnis (Flussstrecke, Flussstrecke 2), Standfest, Talentspezialisierung Boote fahren (Staken), Waldkundig

Talente:

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen +4, Raufen +4, Ringen +3, Säbel 0, Speere +3, Wurfmesser 0, Wurfspere +1

Körper: Athletik +3, Klettern +3, Körperbeherrschung +5, Schleichen +2, Schwimmen +9, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +2, Tanzen 0, Zehen +4

Gesellschaft: Menschenkenntnis +3, Überreden +2

Natur: Fährtensuchen +2, Fallen stellen +2, Fesseln/Entfesseln +4, Fischen/Angeln +6, Orientierung +5, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +5

Wissen: Geografie +2, Götter/Kulte +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +2

Sprachen: Muttersprache: Garethi +8, Sprachen kennen: Oloarkh +5, Ologhaijan +2, Thorwalsch +1; Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 1
Handwerk: Ackerbau +1, Boote fahren (Staken) +10 (+12), Fahrzeug lenken +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +6, Kochen +2, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneider +1, Seefahrt +4, Zimmermann +3

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

Ausrüstung: zweckmäßige Kleidung, wetterfester Mantel, Dolch, Beil, Arbeitsmesser, Floßhaken, Wolldecke, Weinschlauch, Seil (4 Schritt), Umhängetasche (4 H)

Erfahrener Flößer: MU 13, KL 11, IN 13, CH 11, FF 13, GE 14, KO 15, KK 14, SO 2, LeP 33, AuP 33, MR 4, INI 11, WS 8; Körperbeherrschung +7, Schwimmen +9, Fischen/Angeln +7, Wildnisleben +7, Boote fahren (Staken) +11 (+13), Holzbearbeitung +7

Veteranen-Flößer: MU 14, KL 12, IN 14, CH 12, FF 13, GE 15, KO 16, KK 15, SO 3, LeP 35, AuP 35, MR 4, INI 11, WS 8; Körperbeherrschung +8, Schwimmen +10, Fesseln/Entfesseln +7, Fischen/Angeln +7, Orientierung +7, Wildnisleben +8, Boote fahren (Staken) +12 (+14), Holzbearbeitung +7



jalsker-Schamane

UNTER GELEHRTEN

Die Fremden waren zu zweit, eine große, starke Kriegerin und ein zierlicher Mann. Irinja, die Kriegerin, hatte Rachdan sofort ernstgenommen, sie war eine Frau, die stark genug war, alle Fährnisse des Lebens zu überstehen. Sie würde auch das Sumpffieber überleben, mit dem sie vor dem Schamanen lag. Salix dagegen, der Mann ... Rachdan bemühte sich, nicht zu zeigen, dass er sich nicht sicher war, ob Salix die weite Reise bis nach Lowangen überleben würde. Sie mussten dafür durch das halbe Orkland! Aber immerhin wusste er seine Worte gut zu wählen.

Grimbra hatte die beiden gefunden, die Frau fiebrig zitternd auf den Mann gestützt, der die gjalskische Jägerin um Hilfe anflehte. Grimbra hatte sie zu ihm gebracht, schließlich war er der Heilkundige hier. Man ließ keine Menschen im Stich, auch keine Fremden und schon gar nicht so dicht am Dorf.

„Bitte“, sagte Salix in der Sprache der reisenden Norbarden. Es war die einzige Sprache, auf der sie sich verständigen konnten. „Hilf ihr, wieder gesund zu werden.“

Rachdan nickte langsam und goß etwas vom Kräutertee in eine Schale.

„Danke. Ich möchte dir gerne etwas dafür geben, aber ich bin mir nicht sicher, was dir gefällt.“

Der Schamane horchte auf. Das war ungewöhnlich, die meisten Fremden nahmen nur oder gaben irgendetwas. „Ich verlange nichts für meine Hilfe“, erklärte er geduldig.

„Unsere Vorräte teilen wir sowieso. Und ich möchte dir ein Geschenk machen“, beharrte Salix. Er begann in seinem Rucksack zu wühlen.

Als Rachdan der Kriegerin den Tee eingeflößt hatte, war der Fremde fertig. Vor ihm lagen ein metallener Kochkessel, ein scharfes Messer, ein Päckchen, das nach Gewürzen roch und ein Päckchen, dessen Inhalt sich als Salz herausstellte.

„Ich glaube nicht, dass unsere Kleidung euch gefällt. Aber wenn doch ...“ Er wies auf den Stapel des übrigen Rucksackinhalts.

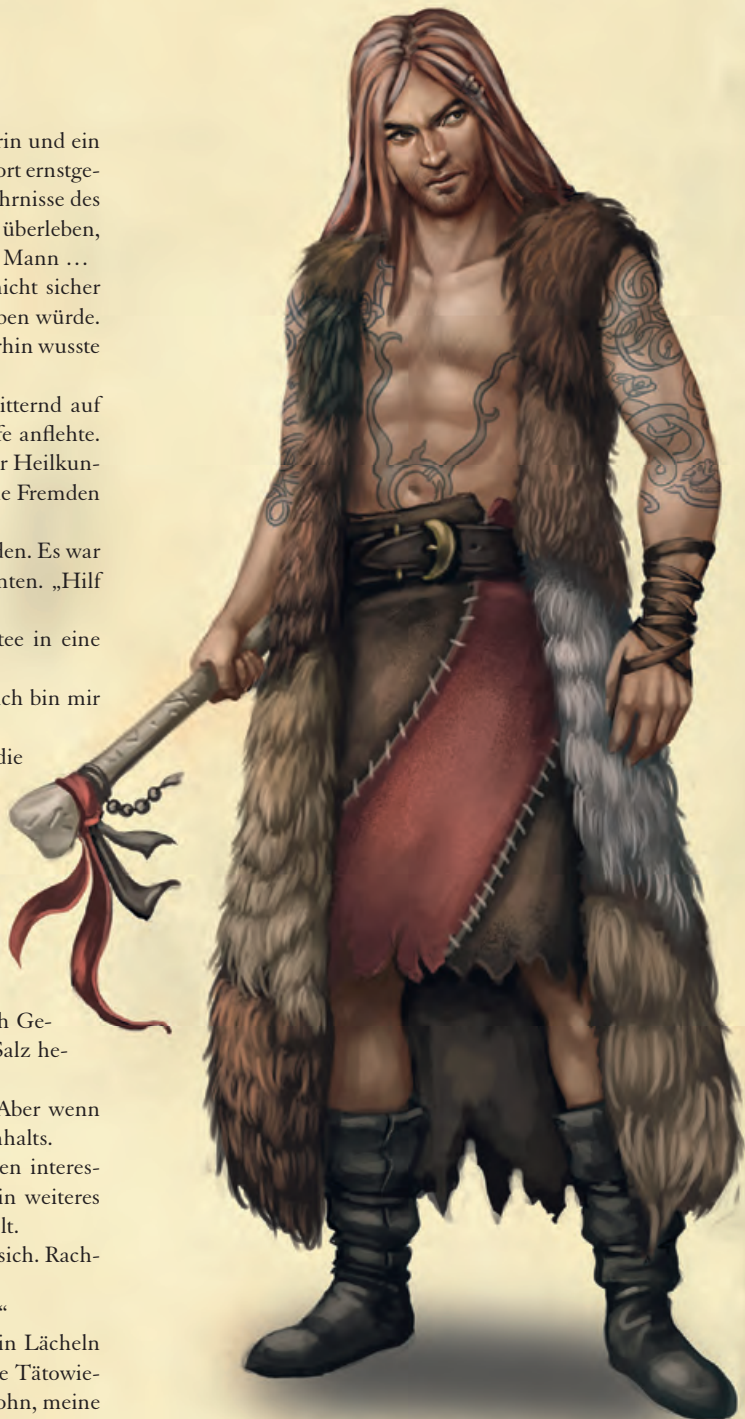
Er hatte recht, die bunte, weiche Kleidung der Fremden interessierte Rachdan nicht. Aber oben auf dem Stapel lag ein weiteres Päckchen, flach und viereckig, in dünnes Leder gewickelt.

„Was ist das?“ Als der Schamane danach griff, öffnete es sich. Rachdan blickte auf ein Bild eines einzelnen Wollgrases.

„Ein Buch“, erklärte Salix. „Darin halte ich Wissen fest.“

Offensichtlich hatte der Mann ganz andere Stärken. Ein Lächeln glitt über das Gesicht des Brenoch-Dûns, er wies auf die Tätowierungen seines linken Arms. „Der Herzensbund, mein Sohn, meine erste Tochter, meine zweite Tochter.“

Salix gab einen unverständlichen Erstaunenslaut von sich. Er hatte nicht gewusst, dass die Gjalskerländer schrieben.



„Ich werde die Geister deiner Ahnen dazu befragen.“



„Welches Wissen sammelst du?“

„Alles, vorwiegend Sprachen, aber auch Pflanzen, Tiere, fremde Kulturen ...“

Es wird viele Tage dauern, bis die Frau wieder gesund ist. Rachdan gab ihm behutsam das Buch zurück. „Behalte deine Dinge, ich will sie nicht. Ich will lieber etwas von deinem Wissen, denn auch ich sammle es.“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Bedana dur Torann, Branbeth dur Duchan, Grimmaya dur Vedaya, Margrim dur Hjalnach, Yabra dur Dochgrim

Männliche Namen: Anchas dur Skraba, Morwan dur Feach, Murranach dur Isdoch, Rachdan dur Havgold, Skayabran dur Magonn, Yurrdan dur Hjalduch

KONFLIKTVERHALTEN

Der Schamane mischt sich nur in Streitigkeiten ein, die ihn etwas angehen oder in denen er um Rat und Hilfe gebeten wird. Dann bevorzugt er das Wort oder ist Schiedsrichter bei körperlichen Auseinandersetzungen.

*„Ich bin ein Brenoch-Dûn,
ein Hirte der Geister.“*



MU 14 KL 13 IN 13 CH 13 FF 11 GE 11 KO 13 KK 12 SO 6
LeP 30 AuP 34 AsP 32 MR 4 INI 10 WS 7
AT-Basis 7 PA-Basis 7 Fernkampf-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 9 PA 7 TP speziell DK H
Dolch: INI 10+1W6 AT 7 PA 6 TP 1W6+1 DK H
Knochenkeule: INI 10+1W6 AT 11 PA 8 TP 1W6+3 DK N
Kleidung: RS 0 BE 0

Seelentier: Fischotter, Harnischträger, Smaragdatter

Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration I, Astralmacht 6, Beseelte Knochenkeule (Ahnengeist) 5, Ererbte Knochenkeule 5, Halbzauberer, Kälteresistenz, Tierfreund / Aberglaube 5, Artefaktgebunden, Eingeschränkte Elementarnähe (Erde, Wasser, Wind), Jähzorn 6, Körpergebundene Kraft, Meeresangst 6, Mondsüchtig, Neugier 8, Wilde Magie

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Gjalsker)

Ererbte Knochenkeule: Bann der Keule 1x, Gespür der Keule 2x, Hilfe der Keule 1x, Weihe der Keule, Zauber der Keule 1x

Talente:

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

Körper: Athletik +3, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Schleichen +1, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +5, Sich verstecken 0, Singen +3, Sinnenschärfe +4, Stimmen imitieren +3, Tanzen +5, Zechen +1
Gesellschaft: Lehren +4, Menschenkenntnis +5, Überreden 0, Überzeugen +3

Natur: Fährtensuchen +2, Fallen stellen +3, Fischen/Angeln +3, Orientierung +5, Wettervorhersage +8, Wildnisleben +5

Wissen: Götter und Kulte +5, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +6, Rechnen +3, Sagen und Legenden +7, Sternkunde +3, Tierkunde +6

Sprachen: Muttersprache: Thorwalsch +11, Sprachen Kennen: Alaani +6, Ologhaijan +6, Lesen/Schreiben: Gjalskisch +6

Handwerk: Abrichten +5, Feuersteinbearbeitung +1, Gerber/Kürschner +2, Heilkunde: Gift +5, Heilkunde: Krankheiten +6, Heilkunde: Seele +4, Heilkunde: Wunden +6, Holzbearbeitung +1, Kochen +5, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +3, Schneidern 0

Ritualfertigkeiten: Geister aufnehmen +7, Geister bannen +5, Geister binden +6, Geister rufen +6

Rituale: BLICK INS GEISTERREICH, BLUTSBUND, EXORZISMUS II, GEISTHEILUNG, KRAFT DES TIERES, MACHT DER ELEMENTE, SCHUTZ DER JURTE, ZORN DES SCHNEELAURERS

Kampfwerte: Dolche 7/7, Hieb Waffen 11/9, Raufen 9/8, Ringen 10/8, Säbel 7/7, Speere, 8/8, Wurfmesser 7, Zweihandhieb Waffen 8/7

Ausrüstung: einfache Kleidung, Mantel aus Fellen von allen Tieren des Gjalskerlands, verzierte, mittelgroße Knochenkeule, Dolch, Farben, Kräuter (für Farbmischung, Geisterrauch, Wundbehandlung)

Erfahrener Gjalsker-Schamane: MU 15, KL 13, IN 14, CH 14, FF 12, GE 11, KO 14, KK 12, SO 6, LeP 33, AuP 36, AsP 37, MR 5, INI 11, WS 7; SF: Geländekunde (Sumpf), Kraftkontrolle, Regeneration I, Knochenkeule: Hilfe der Keule, Zauber der Keule; Tanzen +8, Wettervorhersage +10, Pflanzenkunde +12, Tierkunde +10, Heilkunde: Gift +9, Heilkunde: Krankheiten +10, Heilkunde: Seele +8, Heilkunde: Wunden +10; Geister aufnehmen +10, Geister bannen +8, Geister binden +9, Geister rufen +9; ARNGRIMS HÖHLE, BLICK INS GEISTERREICH II, EXORZISMUS III, FREIE SEELENFAHRT, HERZ DES TIERES

Veteranen-Schamanen: MU 16, KL 14, IN 14, CH 15, FF 13, GE 11, KO 15, KK 12, SO 6, LeP 35, AuP 37, AsP 45, MR 8, INI 11, WS 8; SF: Blutmagie, Geländekunde (Gebirge, Sumpf), Kraftkontrolle, Regeneration I, Knochenkeule: Bannschwert, Gespür der Keule, Hilfe der Keule, Opferkeule, Zauber der Keule; Tanzen +10, Wettervorhersage +13, Pflanzenkunde +15, Tierkunde +12, Heilkunde: Gift +10, Heilkunde: Krankheiten +12, Heilkunde: Seele +8, Heilkunde: Wunden +15; Geister aufnehmen +15, Geister bannen +13, Geister binden +15, Geister rufen +15; ARNGRIMS HÖHLE, BLICK INS GEISTERREICH III, EXORZISMUS IV, FREIE SEELENFAHRT, GEISTERKERKER, GROSSER GEISTERBANN, HERZ DES TIERES, MAMMUTRUUF, RAT DER AHNEN, REITENDER GEIST, WEGZEICHEN, WILD FINDEN, ZWINGTANZ



Im Kampf weiß er seine Keule einzusetzen, aber ohne dabei unvorsichtig zu werden (Ansagen bis maximal +5). Wenn er weiß, dass ihm ein wichtiger Kampf bevorsteht, wird er sich mittels KRAFT DES TIERES darauf vorbereiten. Sollten er, sein *Haerad* (Sippe) oder seine Gefährten einem schier übermächtigen Gegner gegenüberstehen oder er mit einem Diener der bösen, nachtschwarzen Spinne kämpfen, wird er sich nicht scheuen, einen ZORN DES BERGLÖWEN auf diesen herabzurufen.

„Die Mammuts sind unsere Brüder und Schwestern.“

DIENTSE

Die Aufgaben eines *Brenoch-Dûn* (Plural: *Brenchi-Dûn*), wie die Gjalsker ihre Schamanen nennen, sind vielfältig, er ist ein fähiger Heilkundiger für Körper und Seele, bewahrt das Wissen und die Geschichte, gibt Ratschläge, kümmert sich um die Verstorbenen und alles Übernatürliche. Mitgliedern seiner Sippe und Freunden stellt er seine Fähigkeiten jederzeit zur Verfügung. Bei komplizierten Ritualen benötigt er eventuell Hilfe, die er auch einfordert, wird aber nie von sich aus eine Gegenleistung für seine Arbeit verlangen. Dennoch freut er sich über nützliche Geschenke, mit Geld kann er jedoch nichts anfangen.

DARSTELLUNG

LEBENSUNTERHALT

Mit seinen Aufgaben trägt der Brenoch-Dûn zum Erhalt seiner Sippe bei, so dass sich die Sippe wiederum um ihn kümmert. Er könnte sich selbst versorgen und wird auf der Kräutersuche auch nicht an essbaren Pflanzen vorbeigehen, widmet sich aber vorwiegend seinen bedeutenderen Aufgaben.

BEGEGNUNG

Üblicherweise fühlen sich die Brenchi-Dûn ihrer Sippe zu stark verpflichtet, um sie längere Zeit zu verlassen, dadurch sind sie außerhalb des Gjalskerlandes höchst selten. Dort kann man ihnen jedoch nicht nur in den Dörfern der Gjalsker begegnen, sondern auch in der Wildnis, wo er Heilkräuter sammelt, nach Wissen forscht oder den Spuren der Mammuts folgt.

VARIANTEN

Im Laufe seines Lebens wählt jeder Schamane der Gjalsker seinen eigenen Schwerpunkt. Der hier vorgestellte Brenoch-Dûn widmet sich vorwiegend der *Heilung* des Körpers, andere dagegen bemühen sich, den Willen Natûru-Gons und der Ahnen zu erforschen und dringen immer tiefer in die *Mysterien* der Geisterwelt ein. Einige dagegen widmen sich lieber mehr dem Diesseits und treten vorwiegend als *Ratgeber* in Erscheinung und mischen sich in die Politik zwischen den Sippen ein. *Lehrer* sind sie alle, denn jeder Schamane hat ein Interesse daran, sein Wissen auch über seinen Tod hinaus zu bewahren.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Der gjalskerländische Schamane steht jedem Wesen, ob Mensch oder Tier, erstmal freundlich gegenüber, die einzige Ausnahme sind Thorwaler, mit denen die Gjalsker eine lange Feindschaft verbindet. Er ist neugierig, stets auf der Suche nach neuem Wissen und hilfsbereit. Wie alle Gjalsker legt er größten Wert darauf, zu seinem Wort zu stehen und erwartet dies auch von seinem Gegenüber.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Auf einer Reise durch den Norden treffen die Helden auf ein Thorwalerdorf, in dem sie freundliche Aufnahme finden. Am nächsten Morgen allerdings müssen sie feststellen, dass nachts jemand ein Blutbad unter den Schafen des Dorfes angerichtet hat. Die Thorwaler sind wütend, es hat bereits mehrfach schlimme Vorfälle gegeben. Auch wenn sie es nie zugeben würden, fürchten sie sich aber auch, denn alle Vorkommnisse sind ohne Magie nicht erklärbar. Deswegen legen sie den Helden nahe, sich um die Sache zu kümmern. Urheber der Vorfälle ist der Gjalsker Schamane *Morrduch dur Hardan*, der sich an den Thorwalern rächen will, sieht er diese doch für den Tod seiner Schwester bei einem Überfall vor einem Jahr verantwortlich.

☛ *Hjalmaya* hatte Pech, auf der Reise in die Geisterwelt, die ihre Ausbildung als Schamanin beenden sollte, begegnete sie einem mächtigen, bösen Geist, dem sie nicht gewachsen war. Ihr Lehrmeister *Andragan dur Yurrduch* hielt sie für zu schwach, ihren Aufgaben als Brenoch-Dûn nachzukommen und schickte sie fort. Seitdem ist sie auf der Suche nach neuem Wissen und neuen Erkenntnissen, um mit diesen eines Tages zurückzukehren und Andragan zu überzeugen, dass sie würdig ist, sich *dur Andragan*, Schülerin von Andragan, zu nennen und vollwertige Brenoch-Dûn zu sein. Auf ihrer Suche begegnet sie den Helden und ist ihnen sehr dankbar, wenn diese ihr helfen, die Welt außerhalb des Gjalskerlandes zu verstehen und Wissen mit ihr teilen.

DIE GLAUBENSWELT DER GJALSKER

Im Leben der Gjalsker nehmen die *Odûn*, die Geister, einen hohen Stellenwert ein, besonders die der Ahnen und der Tiere. Daneben verehren sie eine Reihe Götter, von denen *Natûru-Gon* der wichtigste ist. Er wird das weiße Gott-Mammut genannt, ist der Beschützer der Gjalsker und der Familie und symbolisiert Kraft und Fruchtbarkeit der Natur. Ihm zur Seite steht die große Schlange *Sindarra*, die Hüterin des Wissens und Göttin der Magie. Gemeinsam mit Natûru-Gon hat sie eine Tochter, *Yurga*, Beschützerin der Reisenden und göttliche Heilerin. Sindarras Zwillingbruder *Fekorr* ist der Hüter der Geheimnisse der Welt und der Nacht. Mit *Tayrach*, dem Gott der Rache und der Erkenntnis, buhlt Fekorr um die Göttin von Schlaf und Tod, *Makka*. *Ifruum* ist der Herr des Winters und der Jagd, während der Gottwal *Zwanfir* die Seelen der Toten in sich aufnimmt. *Wolkenkopf* war einst ein Riese, den die Gjalsker als Gott der Stärke verehren, seit er ihnen vor langer Zeit beistand.

Auf der anderen Seite steht das Böse in Gestalt von *Calyach'an Mochûla*, der finsternen schwarzen Spinne und Mutter aller Dämonen.



oldsucher

AM GOLDE HÄNGT, ZUM GOLDE DRÄNGT

Es war noch früh am Morgen, als Grimmbart Sohn des Isegrimm sein Zelt verließ, nach seiner Axt, der Spitzhacke und seinem Rucksack griff und das kleine Lager verließ. Die Sonne war noch nicht aufgegangen, aber es dämmerte bereits – hell genug für einen Zwerg war es jedenfalls. Wenn die anderen Narren noch eine Stunde warten wollten, ehe sie aufbrachen, sollte ihm das mehr als recht sein. Schlimm genug, dass er nicht dauerhaft der einzige hier war. Ein leises Grummeln entrann seinem dichten, gepflegten Bart, als er auf den Trampelpfad abbog, den er und die anderen Goldsucher des Lagers ordentlich eingetreten hatten. Die Ausbeute war morgens am besten, da war Grimmbart sich sicher. Niemand, der störte, niemand, der ihm den glitzernden Fund abspenstig machen wollte und das Beste: Keine Flut. Er hasste es, wenn der sonst einigermaßen flache Oblomon über die Ufer trat und tiefer wurde. Das konnte nasse Füße geben.

Ohne Zeit zu verschwenden, suchte er sich den besten Platz am Ufer und begann emsig wie eine Hummel mit seiner Arbeit. Er wollte ein gutes Stück des Flussufers abgesucht haben, bevor einer der anderen Kerle auftauchte, die hier glaubten den großen Reichtum zu finden.

Gerade hatte er die erste Fuhre des trüben Uferschlammes in sein Goldsieb befördert, als er inne hielt. Da war es – dieses untrügliche Gefühl! Augenblicklich ließ er das Sieb fallen und erhob sich, um ihm nachzugehen. Es war nie verkehrt, dieser Anwendung zu folgen, er hatte noch fast immer etwas gefunden. Eine Weile trabte er am Ufer auf und ab, entfernte sich vom Fluss und kam ihm wieder näher. Lief noch einmal im Kreis. Dann war er sich sicher. Etwa 10 Schritt vom Ufer entfernt musste es sein. Eilig lief er auf kurzen Beinen zu seinen Sachen zurück und griff mit beiden Händen nach der Spitzhacke.

Er merkte gar nicht, wie die Anderen müde und verschlafen am Fluss eintrudelten, ihn irritiert ansahen und dann mit gierigem Eifer, jeder ein Konkurrent des anderen, mit ihrer Arbeit begannen.

Mit seinem Grabungswerkzeug schlug sich Grimmbart durch Wurzeln, entfernte kopfgroße Steine und musste einmal sogar ein Eindringen von Wasser verhindern, dann aber stieß er auf den ersehnten Hohlraum.

Aufgeregt machte er sich daran, einen Einstieg dazu zu öffnen, sogar mit den Händen grub er wie ein Hund – als der Boden unter ihm nachgab und ihn gute zwei Schritt tief in die Grube plumpsen ließ. Die rasch zusammenlaufenden Schaulustigen sahen erst besorgt zu ihm hinab, bogen sich dann aber vor Lachen.

Der wütend dreinblickende Zwerg saß inmitten der zerbrochenen Schalen eines Schildkrötengeleges und faselte missmutig etwas von Echsengezucht, das einen in die Irre führte.

Sollten sie nur lachen – er wäre auch morgen wieder eine Stunde früher am Fluss und auch jeden Tag danach. Und irgendwann käme er ihnen allen zuvor!

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Doescha Tochter der Dorella, Etoscha Tochter der Lavascha, Igrima Tochter der Abisimta, Nira Tochter der Halitte, Pyrite Tochter der Bupu

Männliche Namen: Arombolosch Sohn des Ballasch, Grimmbart Sohn des Isegrimm, Ingram Sohn des Ubar, Muragosch Sohn des Mokel, Ukko Sohn des Schorman

*„Nein! Ich hab's zuerst gesehen,
also ist es meins! Her damit!“*

KONFLIKTVERHALTEN

Der brillantzwergische Goldsucher mag kein ausgebildeter Krieger sein – aber ein ausgewachsener, wehrhafter Zwerg ist er allemal. Sollte er also in einen Kampf geraten, wird er sich mit seiner Axt oder Armbrust zur Wehr setzen und keinen Gedanken daran verschwenden zu fliehen. Drohungen oder einer Übermacht gegenüber wird er keinesfalls einen Rückzieher machen. Er hat gelernt sich und seine Funde gegen Neider und Diebe zu verteidigen. Was, er gefunden hat, gehört auch ihm.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Dem Goldsucher kann man entlang von Oblomon oder Kvill begegnen, wo er auf der Suche nach dem Edelmetall den Fluss durchkämmt. Hin und wieder führt sein Weg ihn zurück an die nahe gelegenen Ortschaften. Hier erstet er Verpflegung für weitere Expeditionen, verkauft seine Ausbeute und verbringt bisweilen auch eine oder mehrere Nächte in der Sicherheit einer Siedlung, wo er die Tavernen heimsucht. Als Brillantzwerg ist es eine nahezu traditionelle Aufgabe für ihn zu reisen, denn Frauen sind rar und geben sich nur mit den Männern ab, die spezielle Kostbarkeiten vorweisen können. Erst nach etlichen Jahrzehnten und hoffentlich reich beladen mit Schätzen kehren Brillantzwerg in ihre Binge zurück.



GOLDSCHÜRFEN

Gold ist in Aventurien sehr wertvoll. Nicht umsonst sagt man *Wenn das Gold spricht, dann schweigt die Welt*. Sollte es für Ihre Helden einmal von Interesse sein Gold zu suchen – sei es in einem laufenden Abenteuer, oder weil ihre Spieler der Ansicht sind, dass es einmal interessant wäre selbst Gold zu schürfen, um etwas zu verdienen – dann findet sich das gelbe Metall natürlich in sämtlichen *Bergkönigreichen*, den *Goldfelsen*, in den *Salamandersteinen*, entlang von *Oblomon* und *Kvill*, sowie seit dem Sternenregen vor einigen Jahren im *Svellttal*. Zum Goldschürfen benötigen die Helden das Talent *Gesteinskunde*, die nötige Ausrüstung und eine Menge Geduld und Zeit (zwei erlaubte Proben pro Tag, eine erfolgreiche Probe fördert eine Unze Gold zu Tage, was 8 S entspricht).

Der Preis von rohem Golderz liegt bei etwa 30 D je Stein.



LEBENSUNTERHALT

Sein angeborenes Talent, seine Sturheit und oft jahrelange Erfahrung bringen dem Goldsucher meist genug ein, um auch den manchmal extravaganten Lebensstil eines Brillantzwerger zu finanzieren. Davon abgesehen braucht er nicht viel, wenn er sich gerade auf der Suche befindet. Da er ohnehin oft seinen Lebensmittelpunkt wechselt, mietet er sich nur eine Bleibe in einer Herberge an. Schließlich wird er eines Tages ohnehin in seine Heimat zurückkehren, wo er den Rückhalt seiner Familie hat.

VARIANTEN

Mit den Werten ist es möglich, ihn jedes andere Metall, sowie Edelsteine aufspüren zu lassen und damit als regulären *Prospektor* auszuspielen.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Goldsucher haben meist auf eher unangenehme Weise gelernt, wie wichtig es ist, Fundstellen zu verschweigen oder auf seinen Goldbeutel sehr genau acht zu geben. Es ist also wenig verwunderlich, dass Angehörige dieser Profession oft zurückgezogen, wunderlich und von Zeit zu Zeit sogar ein wenig paranoid wirken. Er murmelt in seinen Bart und lässt skeptisch die Blicke seiner kleinen Augen hastig hin und her wandern. Begegnet er jedoch einem anderen Zwerg, müssen ausgiebig Geschichten ausgetauscht werden; doch Fundstellen verrät er auch dann nicht.

*„Muss man 'n Auge für entwickeln.
Im ersten Moment glänzt ja nun
jedes Erz, aber ich erkenn sofort,
ob's Gold ist.“*

DIENTE

Als Brillantzwerg ist der Goldsucher stets auf der Suche nach einer Besonderheit, die ihm die Brautwerbung in den heimischen Stollen erleichtert. Er ist bereit, einiges von dem, das er auf seinen typisch brillantzwergischen Reisen gefunden hat, aber nicht unbedingt braucht, zu verkaufen oder gegen außergewöhnliche Gegenstände zu tauschen.

Dienst	Preis
Edelstein verkaufen	1 D – 1000 D
Gerüchte	Bier und freundliche Worte
Gestein oder Erz identifizieren	1 K – 1 D
Graben eines Stollens (pro 10 Schritt)	1 D
Informationen über die Angroschim	gratis – 1 S
Schleifen eines (Edel-)Steins	
(je nach Ausführung)	1 H – 75 S
Zwergisches Geschichtengut	Bier und freundliche Worte



ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ *Muragosch Sohn des Mokel* ist außer sich. Seit Tagen und Wochen hat er sich nach eigener Aussage krumm geschuftet, und eine ansehnliche Menge Gold aus dem Ufersand des Oblomon gewaschen. Und nun ist alles weg! Im Delta des Flusses hatte er bei aufkommender Flut die Orientierung verloren und den Beutel mit dem wertvollen Inhalt im Wasser verloren, als er gegen die steigenden Wassermassen um sein Leben kämpfte. Kurz nachdem der Goldsucher den Helden sein Leid geklagt hat, betreten zwei Fremde mit besagtem Beutel die Taverne, woraufhin der Zwerg drauf und dran ist, beide zu erschlagen.

Nachdem ihre Freunde in der Taverne aber zahlreicher sind als seine, können die beiden entkommen. Daher bittet der Zwerg die Fremden an seinem Tisch um Hilfe. Tatsächlich handelt es sich bei den beiden angeblichen Dieben um Schildkrötenfischer, die bei Flut auf Jagd gehen und dabei auf den Beutel stießen.

„Als ich jung war glaubte ich, Gold sei das Wichtigste im Leben. Jetzt wo ich älter bin, weiß ich, dass es stimmt.“

**MU 14 KL 12 IN 13 CH 11 FF 14 GE 9 KO 16 KK 13 SO 4
LeP 33 AuP 38 MR 4* INI 10 WS 8**

AT-Basis 7 PA-Basis 7 Fernkampf-Basis 8 Ausweichen 7

Fausthieb: INI 8+1W6 AT 10 PA 8 TP(A) 1W6 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 9+1W6 AT 10 PA 8 TP(A) 1W6 DK H

Ringen: INI 10+1W6 AT 10 PA 8 TP speziell DK H

Dolch: INI 10+1W6 AT 9 PA 6 TP 1W+1 DK H

Handbeil: INI 9+1W6 AT 8 PA 6 TP 1W+3 DK N

Dicke Kleidung: RS 1 BE 1

*) Vorteil: Schwer zu verzaubern

Seelentier: Fliege, Hamster, Nashorn

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Resistenz gegen Gift (mineralische Gifte), Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Schwer zu verzaubern, Zwergennase; Arroganz 5, Goldgier 7, Jähzorn 8, Meeresangst 5, Neugier 6, Platzangst 2, Unfähigkeit für [Talent] Schwimmen, Vorurteile (Echsenwesen) 8, Zwergenwuchs
Sonderfertigkeiten: Eiskundig, Höhlenkundig, Kulturkunde (Brillanzzwerg), Ortskenntnis (Suchgebiet)

Talente:

Kampf: Armbrust +3, Dolche +2, Hieb Waffen +5, Raufen +4, Ringen +4, Säbel 0, Schwerter +1, Stäbe +4, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +1

Körper: Akrobatik -3, Athletik +1, Klettern +5, Körperbeherrschung +3, Reiten -1, Schleichen +2, Schwimmen -3, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +2, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Zechen +4
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen +1, Fallen stellen +1, Fischen/Angeln +3, Orientierung +6, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +5

Wissen: Geografie +3, Geschichtswissen +3, Gesteinskunde +10, Götter/Kulte +1, Mechanik +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +3, Schätzen +9, Tierkunde +2

☛ In dem heruntergekommenen Weiler Oblotin, in dem üblicherweise viele gierige Goldsucher leben, verschwindet seit einigen Tagen immer mehr Gold aus Zimmern und Beuteln. Um das Ausarten des Streits in einen Bürgerkrieg zu vermeiden, einigt man sich darauf, dass jemand von außerhalb das Problem in die Hand nehmen soll. Die Helden werden angeworben, den Diebstählen auf den Grund zu gehen. Dabei muss die Gruppe bei ihren Untersuchungen feststellen, dass selbst schwerste Schlösser den Dieb nicht aufzuhalten vermochten. Hinter den Diebstählen steckt *Ingram Sohn des Ubar*, ein Brillanzzwerg, der die Erkenntnis gewonnen hat, dass es viel leichter ist, das Gold in den Taschen anderer zu finden, als im Uferschlamm.



Sprachen: Muttersprache: Rogolan +10, Sprachen kennen: Garethi +8; Lesen/Schreiben: Rogolan +6

Handwerk: Bergbau +8, Fahrzeug lenken +4, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +3, Kartografie +5, Kochen +2, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +6, Schlösser knacken +1, Schneidern 0, Steinschneider/Juwelier +5

Kampfwerte: Armbrust 11, Dolche 9/7, Hieb Waffen 10/9, Raufen 10/8, Ringen 10/8, Säbel 7/7, Schwerter 8/7, Stäbe 10/8, Wurfmesser 8, Zweihandhieb Waffen 8/7

Ausrüstung: zweckmäßige, warme Kleidung, wetterfester Mantel, Kapuze, Gürtel mit Trageschlaufen, Dolch, Handbeil, Spitzhacke, Rucksack, Wolldecke, Arbeitsmesser, Brotbeutel, Wasserschlauch, Seil (10 Schrit), drei Goldwäscherpfannen, Lederbeutel (2 D, 5 S, 6 H)

Erfahrener Goldsucher: MU 15, KL 12, IN 14, CH 11, FF 15, GE 9, KO 16, KK 14, SO 4, LeP 33, AuP 38, MR 5, INI 11, WS 8; Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag; Hieb Waffen +7, Orientierung +7, Wildnisleben +7, Gesteinskunde +11, Schätzen +11, Bergbau +9

Veteranen-Goldsucher: MU 16, KL 13, IN 15, CH 11, FF 15, GE 9, KO 17, KK 14, SO 5, LeP 34, AuP 39, MR 5, INI 11, WS 9; Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag; Hieb Waffen +7, Raufen +7, Zechen +7, Orientierung +8, Wildnisleben +8, Gesteinskunde +13, Schätzen +12, Bergbau +10, Kartografie +7, Malen/Zeichnen +7, Steinschneider/Juwelier +7



olgaritin

LEHRMEISTER

Die leisen Schritte schreckten Etiliane aus ihren Gedanken. Hinter ihr stand Brindan und lächelte entschuldigend. „Was ist?“

„Es sind einige Reisende angekommen, sie haben etwas von einem nekromantischen Artefakt und einem Totenbeschwörer erzählt, ich habe es nicht ganz verstanden, es war sehr wirr. Sie konnten sich nicht einigen, wer von ihnen erzählt.“

Etiliane lächelte nachsichtig und sah auf ihren Knappen herunter, der trotz seiner siebzehn Jahre noch immer schlaksig und ungelenk wirkte. Hinter Brindan, vor dem Haus des Ordens, konnte sie eine bunt gemischte Gruppe von fünf Reisenden ausmachen, die offensichtlich miteinander diskutierten.

Eigentlich war Schwingenführer Utharion für solche Sachen zuständig, doch er war gestern mit einem Teil der Golgariten ausgeritten, um einen leichenfressenden Ghul zu jagen. Von den zurückgebliebenen Rittern war sie die Dienstälteste.

„Ich werde mit ihnen sprechen“, versicherte sie Brindan ruhig und wandte sich wieder dem Grab zu.

Der Junge nickte, wollte loslaufen, zögerte jedoch. „Darf ich etwas fragen?“

Etiliane nickte.

„Wessen Grab ist das?“

Schweigend wies die Golgaritin auf den schlichten Schriftzug, der das gebrochene Rad auf dem Grab zierte.

Borowin, Ritter Golgaris

Brindan sah verlegen auf seine Füße. „Ich meinte, warum du immer wieder hierher gehst. Sollen wir nicht die Toten ruhen lassen, sie vergessen? Sie warten in Borons Hallen auf uns.“

„Du hast gut aufgepasst. Doch es ist nichts Schlimmes daran, sich hin und wieder der guten Zeiten zu erinnern, die man mit jemandem hatte. Oder an das, was er einem beigebracht hat.“

Der Knappe nickte, er erinnerte sich immer mit Liebe an seine Eltern, den Vater, der ihn auf den Knien wiegte und die Mutter, die ihm lesen beibrachte.

„Er war dein Ritter, oder?“

Mit einem sanften Lächeln auf den Lippen nickte Etiliane erneut. „Und jetzt lauf, lass sie nicht noch länger warten. Ich komme gleich.“ Während Brindan davonstürmte, blieb sie noch einen Augenblick am Grab stehen. Ja, sie war Borowins Knappin gewesen, damals, vor so langer Zeit. Sie hatte vieles von ihm gelernt: wie man ein Ziel im Leben fand, für den Herrn des Todes stritt und ebenso, wie man angemessen in seine Hallen einzog. Und eines Tages würde sie auch dieses Wissen an Brindan und andere Knappen weitergeben, so Boron wollte.

Bevor sich Etiliane vom Grab abwandte, nickte sie ihrem verstorbenen Ritter in Gedanken zu. Er hatte sie noch etwas gelehrt: wenn die Lebenden um Hilfe baten, würde der Orden Golgaris sie ihnen gewähren.



„Borons Gnade ist unermesslich.“



DIENTE

Der Orden der Golgariten bietet keinerlei Dienstleistungen an, doch aufrechten Zwölfgöttergläubigen helfen sie in der Not und geben ihnen Unterschlupf und Unterstützung, so nötig. Im Kampf gegen Nekromanten, Untote und Graberschänder ist die Golgaritin eine zuverlässige und erfahrene Verbündete, die dafür keinerlei Gegenleistung verlangt, allerdings auch den entsprechenden Respekt vor Borons Geboten erwartet. Grabräuberei kann und wird sie nicht dulden.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Boronike, Dythline, Etiliane, Gulgaria, Uthardane

Männliche Namen: Borondrian, Borowulf, Corvinus, Hildebald, Utharion

„Verrecke,
Nekromant!“



MU 13 KL 11 IN 12 CH 11 FF 10 GE 12 KO 13 KK 13 SO 8
LeP 32 AuP 31 MR 3 INI 10 WS 9

AT-Basis 8 PA-Basis 7 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 6

Fausthieb: INI 7+1W6 AT 8 PA 6 TP(A) 1W6+1 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 8 +1W6 AT 8 PA 6 TP(A) 1W6 DK H

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

Rabenschnabel und Schild: INI 8+1W6 AT 11 PA 13

TP 1W6+4 DK N

Dolch: INI 9+1W6 AT 10 PA 7 TP 1W6+1 DK H

Leichte Platte: RS 3 BE 1

Seelentier: Bär, Hund, Adler

Vor- und Nachteile: Eisern, Zeitgefühl / Eitelkeit 5, Impulsiv, Moral-kodex Boron, Neugier 7, Verpflichtungen (Boronkirche)

Sonderfertigkeiten: Akoluth (Boron), Kulturkunde (Mittelreich), Linkhand, Liturgiekenntnis (Boron) +4, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Leichte Platte), Schildkampf I, Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Anderthalbhänder +4, Dolche +3, Hieb Waffen +8, Raufen +3, Ringen +4, Säbel 0, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +6

Körper: Athletik +6, Klettern 0, Körperbeherrschung +7, Reiten +7, Schleichen 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +8, Sich verstecken 0, Singen +2, Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Zeichnen +2

Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +5, Menschenkenntnis +7, Überreden +4

Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +4

Wissen: Geschichtswissen +4, Götter und Kulte +6, Heraldik +4, Kriegskunst +4, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +2, Rechnen +3, Rechtskunde +3, Sagen und Legenden +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Bosparano +7, Tulamidya +6, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4

Handwerk: Ackerbau +1, Heilkunde: Wunden +4, Holzbearbeitung +3, Kochen +2, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schneider +1, Viehzucht +1

Kampfwerte: Anderthalbhänder 10/9, Dolche 10/8, Hieb Waffen 13/10, Raufen 9/9, Ringen 10/9, Säbel 8/7, Wurfmesser 7, Zweihandhieb Waffen 12/9

Ausrüstung: Leichte Plattenrüstung, Rabenschnabel und Schild, Wappenrock, Umhang, Boronamulett, Dolch, Gürteltasche, Federkiel, Tinte, 6 Bogen Pergament, Weihrauchschwenker mit Weihrauch, 42 Silbertaler

Erfahrene Golgaritin: MU 14, KL 11, IN 13, CH 12, FF 10, GE 13, KO 14, KK 13, SO 8, LeP 35, AuP 34, MR 5, INI 15, WS 9; SF: Akoluth (Boron), Defensiver Kampfstil, Finte, Kampfflexe, Kriegstreiterei, Kulturkunde (Mittelreich), Linkhand, Liturgiekenntnis (Boron) +7, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Leichte Platte), Schildkampf I, Sturmangriff, Wuchtschlag; Hieb Waffen +12, Reiten +10, Selbstbeherrschung +11, Götter/Kulte +10, Kriegskunst +7, Magiekunde +7

Veteranen-Golgaritin: MU 15, KL 11, IN 15, CH 12, FF 10, GE 14, KO 14, KK 14, SO 9, LeP 37, AuP 37, MR 7, INI 16, WS 9; SF: Akoluth (Boron), Betäubungsschlag, Defensiver Kampfstil, Finte, Hammerschlag, Kampfflexe, Kriegstreiterei, Kulturkunde (Mittelreich), Linkhand, Liturgiekenntnis (Boron) +10, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Leichte Platte), Schildkampf I +11, Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag; Hieb Waffen +15, Reiten +15, Selbstbeherrschung +15, Götter/Kulte +15, Kriegskunst +11, Magiekunde +11



KONFLIKTVERHALTEN

Golgariten kämpfen nicht zum Spaß. Deshalb wird die Golgaritin versuchen, einen Konflikt zuerst mit Worten beizulegen und ihr Gegenüber zu *überreden* oder zu *überzeugen*. Wenn sie ihre Waffe zieht, dann zeigt sie, dass sie bereit ist, auch zu töten. Sie kämpft mit *wichtigen* Schlägen und *Meisterparaden* ihres Schildes, ohne dabei unvorsichtig zu sein.

*„Herr, lass mich Uthars Pfeil
unter Golgaris Schwingen sein!“*

DER ORDEN DES HEILIGEN GOLGARI

Verglichen mit der Geschichte der Boronkirche ist der Orden der Golgariten noch relativ jung. Er hat die Aufgabe, den Schutz von Grabstätten wie Gläubigen zu wahren und jegliche Form der Nekromantie zu verfolgen. Benannt wurde er nach Golgari, dem Raben des Totengottes Boron, der die Verstorbenen ins Totenreich bringt; ebenfalls große Verehrung genießt Uthar, der Wächter der Pforte ins Totenreich. Der Tod wird von den Ordensmitgliedern als Gnade verstanden, die zwar nicht ersehnt, aber auch nicht gefürchtet wird.

Organisiert ist der Orden in sogenannten *Schwingen*, die üblicherweise elf Leute umfassen. Seine Mitglieder sind Geweihte ebenso wie Laien, der Orden bildet auch aus.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Der Orden des heiligen Golgari hat seine Niederlassungen im Einflussbereich des Puniner Kults der Boronkirche. Die meisten Golgariten leben in oder an der Grenze der Schattenlande, wo sie sich bemühen, die Gläubigen zu schützen und vor allem die Hinterlassenschaften der Nekromanten und Schwarzmagier zu beseitigen, die dort jahrelang herrschten.

Aber auch außerhalb der Schattenlande kann man der Golgaritin begegnen, auf einer Reichsstraße oder im Borontempel.

LEBENSUNTERHALT

Die Golgaritin bekommt alles, was sie zum Leben braucht, von ihrem Orden und damit der Boronkirche, ihr persönlicher Besitz beschränkt sich auf ein absolutes Minimum.

VARIANTEN

Die hier vorgestellte Golgaritin ist nicht geweiht, doch es gibt auch *Borongeweihte*, die in den Orden eintreten. Ein vollwertiges Mitglied des Ordens wird *Ritter Golgaris* genannt, Mitglieder in Ausbildung *Knappe Golgaris*.

Auch sind nicht alle Golgariten in den Schattenlanden in den Kampf gegen die Mächte der Niederhöllen eingebunden, ein Teil von ihnen bewacht bedeutende Tempel oder Friedhöfe oder begleitet reisende Borongeweihte.

Die Puniner Boronkirche ist nicht die einzige Kirche, die einen streitenden Orden unterhält. Die Al'Anfaner Boronkirche hat mit der *Rabengarde* und der *Tempelgarde* der heiligen Stadt des Schweigens gleich zwei entsprechende Orden, und der *Orden vom Bannstrahl Praios* stellt den bewaffneten Arm der Praioskirche dar.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Wer in den Orden eintritt, lässt seine Vergangenheit hinter sich, manch einer mit gutem Grund. Deswegen reden die meisten Golgariten nicht gern über sich selbst, viele sind grundsätzlich sehr schweigsam, ist doch Zurückhaltung eine der Tugenden des Ordens.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der Orden der Golgariten steht auch denen offen, die gesellschaftlich einen schweren Stand haben. *Utharlind* hieß vor ihrem Eintritt in den Golgaritenorden Leuwine und war die nicht anerkannte Tochter des Adligen *Rondramar von Eichenberg* mit seiner Pferdemaagd. Doch die legitimen Kinder Rondramars verstarben im Krieg und jetzt sieht ihr alternder Vater seinen Tod nahen und wünscht sich seine Bastardtochter als Erbin. Er beauftragt die Helden damit, sie ausfindig zu machen und zu ihm zu bringen. Dabei bedenkt er nicht, dass sie im Orden längst eine neue Heimat gefunden hat.

In der Nähe eines Dorfes werden immer wieder angefressene Tierkadaver gefunden. Der Golgarit *Tharan* vermutet dahinter (zurecht) einen extrem vorsichtig vorgehenden Ghul, kann es aber nicht beweisen. Also beauftragt er die Helden, näheres herauszufinden.



Graveshpriester

GRAVESH'S WERK

Sharrai spuckte in die Glut. An ihrem Zischen erkannte er, dass sie noch nicht die richtige Temperatur hatte.

Er winkte einen seiner Sklaven heran, wies auf die Glut und befahl: „Mehr.“

Der Sklave nickte, stolperte beim Aufstehen über seine Füße und begann hektisch, das Feuer zu schüren.

Der Graveshpriester nahm den Arbach zur Hand, an dem er arbeitete. Noch war nicht viel von dem tückischen Säbel zu erkennen, aber Sharrai wusste, wie er das Metall formen musste. Vielleicht würde er die fertige Klinge im Blut des Sklaven abkühlen, dann taugte er wenigstens zu etwas.

„Sharrai.“

Langsam drehte sich der Ork um, was mochte Kashak Narbenarme von ihm wollen? Und würde er sich diesmal zu benehmen wissen?

Der Krieger mit den narbenübersäten Armen näherte sich langsam Sharrais Schmiedezeitel, wobei er einen Menschen an einem Strick hinter sich herzog.

Sharrai verschränkte die Arme und wartete.

Kashak beförderte die Glatthaut mit einem Tritt zu Boden, zog seinen Säbel und hielt ihn Sharrai anklagend hin. Die Klinge war auf der Hälfte abgebrochen.

Was mochte Kashak damit gemacht haben? Er war stark, die Muskeln unter seinem Pelz fest wie die eines Bullen und unter seinen Schlägen fiel jeder Gegner. Aber seine Waffen pflegte er nicht gut, kein Wunder, dass Gravesh es auch nicht gut mit ihm meinte.

„Mach eine neue! Nein, zwei!“, forderte Kashak.

„Nein“, erwiderte Sharrai ruhig.

„Ich gebe dir einen Sklaven.“ Kashak ließ den Säbelrest fallen, packte die Glatthaut an den Haaren und zerrte sie hoch.

Wie ein nasser Sack hing der Mensch im Griff des Orkkriegers, sein Gesicht war mit Erde und Blut verschmiert, und die Seile hatten tief in sein Fleisch geschnitten. Aber in seinen Augen war noch Wille zu sehen.

„Hrrm.“ Offensichtlich hatte Kashak gelernt. Als seine letzte Waffe zerbrochen war, hatte Sharrai ihn mit Graveshs Hilfe weggeschickt. Er war ein Priester Graveshs, des Herrn über Feuer und Erz und ließ sich nicht von einem Krieger, und sei er noch so stark, wie ein Sklave behandeln. Diesmal hatte Narbenarme einen Teil seiner Beute mitgebracht für einen Tauschhandel. Das war besser.

Sharrai nahm den Arm des Sklaven und befühlte die Muskeln. Er war kräftig, er würde gut arbeiten können. Aber seine Narben verrieten auch, dass er ein Kämpfer gewesen sein musste. „Ich nehme den Sklaven. Und ich schmiede dir eine Waffe.“

„Zwei“, wiederholte Kashak beharrlich.

„Eine. Aber sie ist härter.“ Dann würde er Kashak seltener bei sich in der Schmiede sehen und dessen herablassende Art ertragen müssen.

Der Krieger überlegte, dann nickte er und warf den Menschen vor Sharrais Füße. Er wollte nicht immer schöne Stücke seiner Beute an den Schmied vertauschen müssen, wenn seine Waffe wieder zerbrach.

„Ich werde sie dir bringen“, versprach der Priester.

„Gut.“ Kashak wandte sich um und ging. Er würde sich jetzt einige Tage auf die faule Haut legen, mit seinen bisherigen Erfolgen prahlen und vielleicht zwei oder drei der jüngeren Orks verprügeln. Dann würde er anfangen, sich zu langweilen und vielleicht sogar auf die Jagd gehen oder eine seiner Trophäenwaffen verwenden.

Mit einem zufriedenen Lächeln um die Hauer wandte sich Sharrai seiner Esse zu. Er würde eine Kette brauchen für den neuen Sklaven, bevor er mit dem Säbel für Kashak begann. Graveshs Werk war stärker als Brazoraghs, was war ein Krieger schon ohne Waffe.

NAMENSLISTE

Männliche Namen: Grishin, Krikai, Markush, Sharrai, Ugurak

Weibliche Orks werden keine Graveshpriester.

KONFLIKTVERHALTEN

Wie jeder Ork weiß der Graveshpriester eine Waffe zu führen, die er ohne Zögern mit *wuchtigen* Schlägen gegen einen Angreifer führen wird. Dennoch ist er nicht übermütig, sollte er feststellen, dass er Gegnern nicht alleine gewachsen ist, wird er mit lauten Rufen andere Orks auf sich aufmerksam machen, damit diese ihm beistehen.

DIENTE

Der Graveshpriester ist ein Schmied, meistens der beste, der bei den Orks und in einem Umkreis von vielen Meilen zu finden ist. Aufträge von Glatthäuten nimmt er eigentlich nicht an und auch ein Ork sollte ihn angemessen bezahlen. Trotzdem ist er für einen Ork sehr aufgeschlossen und sollte sich ein Mensch seinen Respekt erworben haben, wird er auch für diesen arbeiten.

Er kann Waffen schmieden, beurteilen und selbstverständlich auch reparieren, unter besonderen Umständen kann und wird er auch eine Waffenweihe vornehmen.

Mit Geld kann er wenig anfangen, bezahlen lässt er sich bevorzugt mit Material für seine Schmiede, am liebsten guten oder seltenen Erzen, mit ihm unbekannten Wissen über sein Handwerk und mit Sklaven. Auch hier nimmt er am liebsten jene, die ihm bei der Arbeit nützlich sein können, weil sie stark oder ebenfalls schmiedekundig sind.



DIE GÖTTER DER ORKS

Die Orks verehren vor allem den stiergestaltigen Kriegsgott *Brazoragh* und dessen Vater *Tairach*, den Herrn über die Totenwelt. Doch während *Rikai*, der Gott des Ackerbaus und der Pflanzenwelt, bei den meistens Schwarzpelzen wenig bis keine Anerkennung genießt, kennen und respektieren alle Stämme *Gravesh*, den Herrn über Feuer und Erz, der die Metalle in der Erdtiefe wachsen lässt. Schließlich versteht jeder Ork Wert und Nutzen geschmiedeter Erzeugnisse, besonders, wenn es sich dabei um Waffen handelt. Je mehr Bedeutung dem Handwerk in einer Sippe zukommt, desto höher wird *Gravesh* geschätzt, bei den für ihre Schmiedekunst berühmten *Korogai* ist er der zweitwichtigste Gott direkt nach *Brazoragh*. Die orkische Kaste der *Drasdech*, der Handwerker, sieht *Gravesh* als für alle Arten des Handwerks zuständig an.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Der *Graveshpriester* mag für einen Ork zwar recht zugänglich sein, ist und bleibt aber ein Ork. Entsprechend wird er offen seine Stärke und Männlichkeit betonen und von seinen großen Taten erzählen, die sich allerdings häufig in der Schmiede abgespielt haben. Menschen müssen sich seinen Respekt verdienen, damit er sie nicht nur als Sklaven ansieht. Letzteres betrifft insbesondere Frauen, dafür muss er allerdings erstmal erkennen, dass die Glatthaut vor ihm eine ist, was üblicherweise den Anblick nackter Brüste erfordert.

„In Graveshs Flamme geschmiedet.“

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Graveshpriester gibt es bei allen Orks, die meisten leben jedoch in größeren Sippenverbänden im Orkland oder dem *Svelltal*. Einige verlassen auch ihre Sippe und begeben sich auf Wanderschaft, um neues Wissen über die Schmiedekunst, ihren Gott oder Sternenmetall zu erlangen, andere begleiten die Händler ihrer Sippe, um die beste Ware vor Ort auszuwählen.

LEBENSUNTERHALT

Graveshpriester sind angesehene Mitglieder der Handwerkerkaste und oft auch ihres Stammes, um die Beschaffung von Nahrung kümmern sich andere. Dafür stellen sie ihr Können dem Stamm zur Verfügung, was sie aber nicht daran hindert, für besondere Dienste auch besondere Gegenleistungen zu verlangen und dadurch Reichtum anzusammeln.

VARIANTEN

Nicht jeder *Priester Graveshs* ist auch geweiht, einige Orks verehren den Herrn der Erdtiefen und leiten Rituale zu seinen Ehren, ohne eine Weihe empfangen zu haben. Auch ist nicht jeder *Graveshpriester* nur ein Schmied, ein paar wenige sind vorwiegend *Holzschnitzer* oder *Töpfer*.

Gerüchteweise sollen sich auch einige *Agri-moth-Paktierer* unter den orkischen *Graveshpriestern* befinden.



„Gravesh ist Häuptling von Tiefe der Erde, von Feuer und Erz.“



ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ Vor einigen Jahren ging ein Sternschnuppenregen über dem Svellttal und den Orksteppen nieder. In den vom Himmel gefallenen Brocken finden sich die verschiedensten Metalle, einige von ihnen gewöhnlich, andere höchst selten. Der Graveshpriester *Saruch* sieht im Sternenmetall ein Geschenk Graveshs und widmet sich ganz der Erforschung desselben. Um neue Erkenntnisse zu erlangen, ist er auch bereit, mit Menschen zusammenzuarbeiten und von diesen zu lernen, besonders von den Ingerimmgeweihten, von denen er gehört hat. Da er weiß, dass er allein in der Menschenstadt keine Chance hat, beschloss er, sich zuerst mit einer kleinen Gruppe von ihnen bekannt zu machen, wie sie öfter auf dem Weg zur Stadt unterwegs sind. Dann will er sie fragen, ob sie ihn gegen einige seiner besten Werkstücke in die Stadt und zum Steinzelt ihres Feuergottes führen. Die nächste Gruppe Menschen, die Saruch auf der Straße kommen sieht, sind die Helden.

„Das ist guter Stahl. Wer hat ihn gemacht?“

☞ Die Helden werden von einem jungen Mann namens *Corvan* gebeten, ihm bei der Suche nach seiner Geliebten *Aidila* zu helfen. Sie war eine junge Schmiedin und reiste durch die umliegenden Dörfer, die keine eigenen Schmiede haben. Doch eins der Dörfer wurde von Orks überfallen und seitdem hat Corvan nichts mehr von ihr gehört, so dass er sich große Sorgen macht. Tatsächlich wurde das Dorf von den Orks geplündert und die meisten Bewohner und *Aidila* versklavt. Mittlerweile hat der Graveshpriester *Gosrai* von *Aidilas* Schmiedekünsten erfahren und lässt sie für sich arbeiten. Und er ist nicht bereit, sie wieder herzugeben.



MU 13 KL 12 IN 13 CH 11 FF 12 GE 12 KO 13 KK 13 SO 5
LeP 33 AuP 39 KaP 24 MR 4 INI 10 WS 7
AT-Basis 8 PA-Basis 8 Fernkampf-Basis 8 Ausweichen 8
Fausthieb: INI 8+IW6 AT 9 PA 8 TP(A) IW6+1 DK H
Biss: INI 9+VW6 AT 9 PA 8 TP IW6+2(+Ansa) 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 speziell DK H
Streitaxt: INI 10+IW6 AT 13 PA 10 TP IW6+4 DK N
Schmiedehammer: INI 9+IW6 AT 12 PA 10 TP IW6+4 DK N
Lederschürze und Fell: RS 1 BE 0

Seelentier: Stier, Vielfraß, Mammut

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Geweiht (Gravesh), Gutes Gedächtnis, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz: I, Natürliche Waffen Biss (IW6+1), Richtungssinn, Zäher Hund, Zeitgefühl / Aberglaupe 5, Arroganz 5, Goldgier 5, Jähzorn 8, Neugier 5, Randgruppe, Raubtiergeruch

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Biss, Karmalqueste, Kulturkunde (Orks), Liturgiekenntnis (Gravesh) +7, Meister der Improvisation

Talente:

Kampf: Bogen 1, Dolche 0, Hieb Waffen +8, Raufen +4, Ringen +4, Säbel +2, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +3, Sich verstecken 0, Singen -1, Sinnenschärfe +6, Tanzen 0, Zechen +2

Gesellschaft: Lehren +4, Menschenkenntnis +6, Überreden +6, Überzeugen +2

Natur: Fährtsensuchen +1, Orientierung +4, Wildnisleben +2

Wissen: Gesteinskunde +6, Götter und Kulte +7, Hüttenkunde +6, Mechanik +4, Pflanzenkunde +3, Rechnen +4, Sagen und Legenden +6, Schätzen +6, Tierkunde +4

Sprachen: Muttersprache: Ologhaijan +12, Sprachen Kennen: Garethi +6

Handwerk: Bergbau +5, Feuersteinbearbeitung +2, Grobschmied +9, Heilkunde: Wunden +1, Holzbearbeitung +3, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +2, Metallguss +6, Schneidern 0, Steinmetz +5, Viehzucht +1

Liturgien: ALLMACHT DER LOHE, ERNEUERUNG DES GEBORSTENEN (I), FEUERSEGEN, GÖTTLICHES ZEICHEN, HEILIGE SCHMIEDEGLUT, OBJEKTSEGEN, OBJEKTWEIHE, VERTRAUTER DER FLAMME

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

Ausrüstung: stabile Kleidung, Axt, Schmiedehammer, Schmiedeschürze, Schmiedewerkzeug, einige Klumpen Erz, einige Klumpen Holzkohle, Beutelchen mit Pulver, das farbig brennt

Erfahrener Graveshpriester: MU 14, KL 12, IN 14, CH 12, FF 12, GE 12, KO 14, KK 14, SO 5, LeP 35, AuP 42, KaP 28, MR 4, INI 11, WS 7; SF: Liturgiekenntnis (Gravesh) +9; Hieb Waffen +11, Selbstbeherrschung +7, Sinnenschärfe +10, Lehren +8, Überzeugen +6, Gesteinskunde +8, Hüttenkunde +9, Grobschmied +11; BLICK FÜR DAS HANDWERK, ERNEUERUNG DES GEBORSTENEN (II), GOLDENER BLICK, HANDWERKSSEGEN, VISIONSSUCHE

Veteranen-Graveshgeweihter: MU 15, KL 12, IN 15, CH 13, FF 13, GE 12, KO 14, KK 15, SO 5, LeP 38, AuP 45, KaP 35, MR 6, INI 11, WS 7; SF: Ausweichen I, Berufsgeheimnis (Lehmbacktechnik), Berufsgeheimnis (Sternenmetall), Liturgiekenntnis (Gravesh) +15, Standfest, Wuchtschlag; Hieb Waffen +14, Selbstbeherrschung +12, Sinnenschärfe +10, Lehren +11, Überzeugen +10, Gesteinskunde +12, Hüttenkunde +12, Mechanik +8, Schätzen +10, Garethi +9, Alchimie +8, Grobschmied +15, Töpfern +7; BLICK FÜR DAS HANDWERK, ERNEUERUNG DES GEBORSTENEN (II), EXORZISMUS (III), GOLDENER BLICK, HANDWERKSSEGEN, HERR ÜBER FEUER UND GLUT, LICHT DES VERBORGENEN PFADES, OBJEKTSEGEN (I-IV), OBJEKTWEIHE (I-IV), VISIONSSUCHE



rolm

HEISS BEGEHRT

„Das ist kein gutes Geschäft.“
 „Ich habe im Leben noch kein schlechtes Geschäft gemacht.“
 „Ihr müsst den Markt im Auge behalten, für die Ware gibt es hier keinen Bedarf, Vater.“
 „Der Markt ist da, wo wir ihn hintragen, Tuwog.“

An einer Einkehr der Menschen am Wegesrand machten sie halt und stellten ihren Ponykarren neben ein mit Steineichenstämmen beladenes Fuhrwerk.

„Sich und lerne“, sagte Kyatak zu seinem Sohn und packte einen von insgesamt drei Stoffballen aus. Die oberste Lage war von eingetrocknetem Blut verschmutzt.

„Dass diese Orks nie auf ihr Raubgut achtgeben können! Tztztz.“ Ärgerlich wischte er einige Male über den Stoff und die Flecken verschwanden. Mit einem kleinen Messer schnitt er zwei Schritt ab und strich, diesmal konzentrierter, erneut über das Gewebe. Den Rest des Ballens verstaute er wieder sorgfältig auf der Ladefläche seines Karrens.

Im Inneren der Schänke waren alle Tische belegt. Kyatak sah sich kurz um und beschloss, sein Verkaufsgespräch bei einer Gruppe zu beginnen, die er für Holzfäller hielt, und aus zwei breitschultrigen Männern und einer ebenso breitschultrigen Frau bestand.

„Gestattet, dass ich mich vorstelle, mein Name ist Kyatak.“ Er verbeugte sich knapp vor den Personen, die ihn missbilligend ansahen.

„Ich gewähre euch die einmalige Gelegenheit, die wärmste Winterkleidung zu erwerben, die es für Geld zu kaufen gibt.“

Die Frau verzog das Gesicht. „Die teuerste, meinst du wohl, du Halsabschneider. Von einem wie dir kaufe ich gar nichts!“

Kyatak zog ein Hemd hervor, gewirkt aus rosa Spitze, allerdings von der Größe, dass ein ausgewachsenes Wollnashorn noch hätte hineinwachsen können. „Beste Dröler Qualität.“

Am Nebentisch verschluckte sich ein Gast an seinem Bier. „Ein Silber, wenn du das anziehst!“, prustete er der Frau zu.

Mittlerweile war der ganze Schankraum auf die Szene aufmerksam geworden. Der Anblick des rosa Ungetüms sorgte für große Erheiterung.

„Zwei Silber, wenn DU das anziehst!“, konterte die Frau.

Die anderen Gäste johlten und ermunterten den Angesprochenen, der nun kaum einen Rückzieher machen konnte.

„Zwei Silber, ich nehme dich beim Wort.“

Unter den Blicken der Anwesenden zog er mehrere Schichten Kleidung aus, bevor er das Spitzenhemdchen überstreifte.

„Seht ihr, es *passt* doch“, bemerkte Kyatak.



„Ihr beansprucht meine Zeit über Gebühr, das kostet ein Silber, zwei Heller und vier Kreuzer zusätzlich ... fünf Kreuzer ... sechs Kreuzer ...“



Tatsächlich saß es wie angegossen. Durch die feine Spitze quoll die üppige Brustbehaarung des Mannes. In der Stube herrschte inzwischen ein Lärm wie auf einem Jahrmarkt.

„Und ist es nicht erstaunlich *warm?*“, wollte Kyatak wissen.

Dem Mann standen trotz der kühlen Luft Schweißperlen auf der Stirn.

„Er hat recht, fühl doch mal! Wärmer als der dickste Pelz. Wenn wir das in Frisov anbieten, reißen sie es uns aus den Händen. Es nimmt auf dem Fuhrwerk noch nicht einmal viel Platz weg“, wandte er sich an seinen Kumpanen.

„Moment!“, ging die Frau dazwischen. „Mir hat er das Hemd zuerst angeboten.“

Interessiert trat sie näher.

Der Grolm blickte von einem zum anderen und gestattete sich ein Lächeln. „Ich kann euch drei Ballen dieses wunderbaren Stoffs anbieten. Wir müssen uns nur auf den Preis einigen.“

Handel ist kein Beruf, sondern eine Kunst.“

„Wie lange hält die Wirkung an?“, erkundigte sich Tuwog, als sie wieder auf dem Weg waren.

„Etwa eine halbe Stunde. Bis dahin haben wir die Straße längst verlassen“, antwortete sein Vater. „Die Satzung zur Regelung der Ausbildung sieht übrigens für außerhäusige Lehrstunden zwei von Hundert des Reingewinns vor. Abzüglich des Familienrabatts von eineinhalb von Tausend schuldest du mir also zwei Dukaten, drei Silbertaler und acht Heller.“



MU 12 KL 16 IN 14 CH 11 FF 14 GE 12 KO 10 KK 7 SO 5
LeP 19 AuP 27 AsP 25 MR 11 INI 10 WS 5
AT-Basis 6 PA-Basis 7 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 10
Fausthieb: INI 10+1W6 AT 7 PA 7 TP(A) 1W6-1 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 10+1W6 AT 7 PA 7 TP(A) 1W6-1 DK H
Ringen: INI 10+1W6 AT 7 PA 8 TP speziell DK H
Dolch: INI 10+1W6 AT 6 PA 6 TP 1W6 DK H
Wurfdolch: INI 10+1W6 FK 7 TP 1W6+1
Kleidung: RS 0 BE 0

Seelentier: Egel, Todeshörnchen, Wanze

Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil (5), Begabung für Talent (Handel), Hohe Magieresistenz (3), Nachtsicht, Soziale Anpassungsfähigkeit / Geiz (8), Goldgier (7), Jähzorn (6), Lichtscheu, Neugier (5), Randgruppe, Schlechter Ruf (5), Zwergenwuchs

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Kulturkunde (Grolme); Ortskenntnis (Orkland bzw. üblicher Handelsbereich), Talentspezialisierung Überreden (Feilschen); Astrale Regeneration (3), Halbzauberer, Konzentrationsstärke

Talente:

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

Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Schleichen +3, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +5, Sich verstecken +2, Singen 0, Sinnenschärfe +6, Tanzen 0, Taschendiebstahl +3, Zeichnen 0

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +2, Lehren +1, Menschenkenntnis +8, Überreden +12 (Feilschen)

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung +6, Wildnisleben +3

Wissen: Brett-/Kartenspiel +3, Geographie +5, Geschichtswissen +2, Götter und Kulte +1, Magiekunde +8, Mechanik +2, Pflanzenkunde +1, Rechnen +10, Rechtskunde +3, Sagen und Legenden +4, Schätzen +10
Sprachen: Garethi +10, Grolmisch +14; Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichnen +3

Handwerk : Alchimie +5, Fahrzeug lenken +5, Falschspiel +4, Handel +10, Hauswirtschaft +3, Heilkunde: Gift +1, Heilkunde: Krankheit +1, Heilkunde: Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +2, Schlösser knacken 0, Schneidern 0

Zauber:

ACCURATUM +5, **APPLICATUS** +5, **BLICK IN DIE GEDANKEN** +2, **CALDOFRIGO** +5, **CLAUDIBUS** +4, **FORAMEN** +2, **HELLSICHT TRÜBEN** +6, **OBJECTO OBSCURO** +5, **ODEM** +3, **SAPEFACTO** +2, **UNITATIO** +3

Kampfwerte: Dolch 7/8, Hieb Waffen 7/8, Raufen 7/7, Ringen 7/8, Säbel 6/7, Schleuder 8, Stäbe 7/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Kleidung, Mehrere Tränke zum Verkauf, Spruchspeicher (VISIBILI), z.B. als Amulett, Schmuck und Bargeld im Wert von 50 Dukaten

Erfahrener Grolm: MU 12, KL 17, IN 16, CH 11, FF 15, GE 12, KO 10, KK 7, SO 5, LeP 21, AuP 29, AsP 28, MR 12, INI 10, WS 5; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen II; Menschenkenntnis +12, Überreden +14 (Feilschen), Rechnen +9, Falschspiel +8, Handel +11; **APPLICATUS** +9, **BLICK IN DIE GEDANKEN** +6, **HELLSICHT TRÜBEN** +10, **UNITATIO** +7

Veteranen-Grolm: MU 13, KL 18, IN 17, CH 12, FF 16, GE 12, KO 10, KK 7, SO 5, LeP 23, AuP 31, AsP 31, MR 12, INI 11, WS 5; Menschenkenntnis +16, Überreden +16 (Feilschen), Rechnen +13, Falschspiel +12, Handel +15; **APPLICATUS** +15, **BLICK IN DIE GEDANKEN** +12, **HELLSICHT TRÜBEN** +14, **UNITATIO** +14



NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Gax, Mogl, Norpel, Pitla, Ropaxl

Männliche Namen: Chonk, G'Noskpel, Nuok, Paraxai, Xarkel

KONFLIKTVERHALTEN

Es gibt kaum eine Situation, in der ein Grolm nicht wenigstens versuchen würde, das Beste für sich herauszuschlagen. Er mag seine Gegner gegeneinander ausspielen, Verbündete ans Messer liefern oder das Blaue vom Himmel versprechen. Kann er seinen Kopf nicht durch Taktieren aus der Schlinge ziehen, macht er sich, mitunter mit Hilfe von Magie, aus dem Staub. Einem Kampf stellt er sich nur, wenn ihm keine andere Wahl bleibt.

„Ich habe da genau das Richtige für euch.“

DIENTE

Grolme verkaufen alles und können in der Regel alles besorgen, seien es Waren jeglicher Art oder Informationen. Der Preis richtet sich nach der Bedürftigkeit ihres Kunden: Je nötiger dieser die Ware braucht, umso teurer kommt sie ihn. Die Feilscher, wie sie auch genannt werden, können förmlich riechen, wie viel Gold ihr Gegenüber in der Tasche hat und das ist üblicherweise der Verkaufspreis. Ein fahrender Grolm führt meist auch alchemistische Tränke von guter Qualität mit sich, für die dieser Grundsatz ganz besonders gilt. Liegt keine besondere Situation vor, gibt er sie – nach zähen Verhandlungen – zu folgenden Preisen ab:

Heiltrank	15 – 25 D
Astraltrank	80 – 100 D
Eigenschaftselixier	50 – 60 D
Purpurbliiz	400 D (nur unter der Hand)

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Grolme leben zurückgezogen, sind aber immer zugegen, wenn ein Geschäft winkt. Vor allem im Orkland, in Thorwal und in Tobrien sind sie überall anzutreffen, wo potentielle Kundschaft wartet: Auf Märkten, in Häfen oder an Knotenpunkten größerer Straßen.

LEBENSUNTERHALT

Die Grolme treiben Handel, nicht nur, um ihren Lebensunterhalt zu bestreiten, sondern um ihr Leben mit Sinn und Freude zu füllen. Ackerbau und Viehzucht überlassen sie ihren Sklaven, die sie zynisch als Vasallen bezeichnen.

VARIANTEN

Am Fluss Snjerd führen die *Waldgrolme* ein naturnahes Leben. Ob schon auch ihnen die Geschäftstüchtigkeit im Blut liegt, sind sie im Vergleich mit ihren Vettern geradezu liebenswert.

Einige Grolme haben sich auch fest als *Alchimisten* niedergelassen und gehen nicht mehr auf die Suche nach Kunden.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Feilscher machen immer den Eindruck, als wollten sie ihren Gesprächspartner über den Tisch ziehen (das wollen sie auch und es wird ihnen gelingen). Sie haben den Begriff *Haifischlächeln* sozusagen erfunden.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

 *Lk'Tpel* und *Yoog* haben ein fantastisches Geschäft gemacht. Einer Gruppe plündernder Orks kauften sie die erbeuteten Waffen ab. Danach besuchten sie deren Lager, in dem sich nur noch die Frauen und Kinder sowie einige halbwüchsige Jungen befanden. Diesen wiederum schwatzen sie die minderwertigen Waffen im Tausch gegen die Frauen auf, die sie als Sklavinnen in die Grolmenstadt Gh'Orrgelmur bringen wollen. Unter ihnen befindet sich die, für orkische Verhältnisse, sehr selbstbewusste Halborkin *Langnase*, die Mutter einer der Jungen. Obwohl sie in der Sippe eine Außenseiterin ist, ist sie ihrem Stamm gegenüber sehr loyal. Anders als die Halbstarken, die mit dem Lob des Häuptlings rechnen, weiß die kluge Frau, dass sie dieses eigenmächtige Handeln vielleicht das Leben kosten wird. *Langnase* ist es gelungen, die Grolme zu überwältigen. Sie hofft, dass der Zorn des Häuptlings sich gegen die eigentlichen Schuldigen richtet, wenn sie erst einmal vor ihm stehen. Dazu muss sie die beiden aber lebend zurück ins Orklager bringen, was sie alleine nicht schafft. Die Frauen verweigern der Außenseiterin ihre Hilfe. Die abgebrühten Grolme indes versuchen, *Langnase* die anderen Frauen abzukaufen. Als eine Gruppe reisender Helden ihren Weg kreuzt, bitten die Feilscher sie um Hilfe. Diese dürfen nun entscheiden, wer Täter und wer Opfer ist und ob sie den Grolmen oder der Halborkin helfen wollen.

 Grolmenfrauen halten sich aus dem öffentlichen Leben für gewöhnlich heraus. Umso erstaunlicher ist es, wenn eine die Abenteuerlust packt. Die junge *Nok'g* heuert die Helden an, sie in die Goldgräberstadt Oblarasim zu begleiten und bietet dafür die ordentliche Bezahlung von einem Dukaten pro Tag und Nase – über die Auszahlung entwickeln sich allerdings täglich zähe Verhandlungen. *Nok'gens* Vater *Bahte'g* ist mit der Reiselust seiner Tochter nicht einverstanden, zumal sie die Reisekasse unerlaubterweise seinem eigenen Säckel entnommen hat. Er schickt seine Söhne *Tak* und *Tug* hinterher. Die beiden lassen keine Gelegenheit aus, um der Gruppe das Leben schwer zu machen. Sie heuern Wegelagerer, Diebe und Entführer an, verleumdern die Helden als Feuerdämon und jubeln ihnen Diebesgut unter. Am Ziel angekommen, versuchen sie gar, die Helden als Sklaven zu verkaufen. Diese werden keine ruhige Minute haben, bis sie nicht die Übeltäter enttarnt und *Nok'g* dazu bewegt haben, ihren Brüdern nach Hause zu folgen.

DIE MAGIE DER GROLME

Die Magie der Grolme folgt einer eigenen Repräsentation. Besonders deutlich wird das an ihrer sehr mächtigen Variante des UNITATIO, für die sich die Beteiligten lediglich an den Händen zu fassen brauchen. Abhängig von ihrer Herkunft verfügen die Feilscher über einen unterschiedlichen Spruchkanon, Objektmagie beherrschen sie aber ab einem gewissen Alter durchweg meisterhaft.



ebamme

DIE SCHWELLE VON TOD UND LEBEN

Forsch wie ein Brauereipferd sammelte Girtle ihre sieben Sachen, ehe sie über den Dorfplatz eilte. Der älteste Sohn von Bauer ob de Brück war zu ihr gelaufen gekommen und hatte nicht mehr aufgehört übereifrig zu krakeelen, dass die Wehen seiner Frau Mutter eingesetzt hatten.

Seitdem sie vorherige Woche die zu kleinen Zwillinge der Frau des Schmieds an Boron verloren hatte, spürte Girtle diesen marternden Druck in der Brustregion. Die Schmiedsfrau war zwar nicht dem Fieber erlegen, dennoch würde sie lange brauchen, sich vollständig von dem Verlust zu erholen und aus ihrer Lage das Beste zu machen. Hier, fernab der Städte, wo die Dorfgemeinschaften eingeschworen und auf sich allein gestellt waren, gab es keinen studierten Heiler. Nur eine eigenwillige Hexe lebte eine halbe Tagesreise entfernt. Sie wurde gleichermaßen geachtet und gefürchtet und nur in seltenem Notfall angefleht zu helfen. Wer hatte schon den Verstand beisammen, wenn er eigenbrötlerisch und allein draußen im Birkenwald lebte und nur selbstgefangenen Fisch aß?

Girtles schwere Brust schaukelte während des schnellen Trabes der eigenen Füße. Trotz ihres massiven Gewichts hatte sie Ausdauer und so ein kurzer Lauf raubte ihr mitnichten den Atem.

Sie überwand die niedrige Türschwelle und suchte das Schlafzimmer der Niederkommen.

Die Bauersfrau hat bereits Übung, dadurch wird es leichter... Girtle überflog Vater, Tochter und drei Söhne mit ihren erfahrenen Augen. *Aber ohne Risiko für Mutter und Kind ist eine Geburt niemals.* Girtle wusch sich die Finger im Zuber und ließ das aufgeschreckte Mädchen Wasser heiß machen.

Die Hebamme flehte die Überderischen lautlos um Beistand an. *Lasst es leben ... Tsa, Peraine. Steht mir bei, ihr Göttinnen!* Sollte es wieder und wieder schief gehen, dauerte es nicht lange und sie war irgendwann als übensinnige Hexe verschrien.

Die Männer wurden rausgeschickt, das betraf auch die kleinen Buben.

Liegt das Kind richtig herum? Erleichterung machte sich breit, als ihre Fingerspitzen spürten, dass sich das Baby für seinen großen Auftritt bereit gemacht hatte und mit dem Kopf voran durch das letzte Hindernis in die Welt wollte.

Sie streichelte der Mutter die Stirn, fühlte die Temperatur.

Dann ein peingschüttelter Schrei!

Rasch legte sie der Bäuerin ein geschnitztes Amulett gegen den Schmerz um den Hals und flößte ihr Einbeerentee ein.

Die Prozedur dauerte Stunden und trieb der niederkünftigen Bäuerin und der hilfstellenden Hebamme den blanken Schweiß auf die Stirn.

Ihr stilles Bangen und Beten innerlich war ein Kontrast zu dem beruhigenden Zureden, das sie ins Ohr der Schwangeren raunte. Am Ende von Tüchtigkeit und Bemühung stand ein greinender, knittriger Säugling, der gewaschen und in die Arme der erschöpften Bauersfrau gelegt wurde, nachdem die Schnur, die ihn mit seiner Mutter verband, getrennt worden war. Girtle wandte sich ab, tauchte die verschmierten Hände in den Wasserkübel und kratzte das Blut unter den kurz geschnittenen Fingernägeln fort. Es war gut gegangen ... Diesmal war es gut gegangen.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Ella van der See, Girtle bi de Krug, Mariam Lohgar, Nostris Linneweb, Selma Vankok

Männliche Namen: Daryn Koogener, Franian Hardendamm, Kasmyr Salzern, Riklas Niedhusen, Taran Vindstek

KONFLIKTVERHALTEN

Stoisch und findig versucht die Hebamme, aus jeder Situation etwas Gutes zu machen – sollte sie jemand attackieren wollen, wird sie ihre Habe herausgeben und froh sein, mit heiler Haut davon zu kommen. Vor jedem direkten Kampf wird sie sofort fliehen und sich nötigenfalls verstecken. Sollte jemand Schutzbefohlenes angegriffen werden, wird sie improvisieren, um den Angreifer außer Gefecht zu setzen, denn feige ist sie nicht, umbringen will sie allerdings auch niemanden.

„Geburtshilfe ist Frauensache!“

DIENTE

Die Hebamme gehört zur Dorfgemeinschaft. Oft ersetzt sie dort einen fachkundigen Heiler, Tsa- oder Peraineweihen. Ihr Rat wird geschätzt und ihre Anwesenheit bei Geburten ist lebensrettend.

Dienst	Preis
Entgiftung (nur leichtes Gift)	Sachleistung – 2 D
Geburtshilfe	Gefallen – 1 D
Lokale Gerüchte/Legenden	gratis
Mahlzeit	Sachleistung – 4 H
Ratschläge zum Kinderkriegen	gratis – 1 H
Tee	gratis – 1 H
Wundversorgung	Sachleistung – 1 D



DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Hebammen gibt es in ganz Aventurien, auf dem Land wie auch in der Stadt. Da in der Stadt nicht selten die Tsa- oder Perainegeweihten oder eine geschulte Heilerin diese Rolle einnehmen, ist es gerade die hinterwäldlerische und einsame Landregion, in denen man Hebammen begegnen kann. Oft gehören sie zu einem Bauernhof – denn die älteste Frau der Familie, die selbst keine Kinder mehr bekommen kann, dient oft als Hebamme, wenn sie sich entsprechend auskennt und ist mitunter die einzige Heilkundige weit und breit. Sollte es notwendig werden, reist sie von einem Dorf zum nächsten, dabei einen Wasserlauf als Verkehrsweg nutzend. Manchmal haben Hebammen eigene kleine Heilstuben.

LEBENSUNTERHALT

Viele ältere Frauen hatten ihr Leben lang Interesse für Heilung und Hilfe, konnten aber erst wenn die eigenen Kinder aus dem Haus waren, stets für andere auf Abruf bereit sein und zur Hebamme werden, die auch gleichzeitig als mittelmäßige Dorfheilerin fungiert. So sind es die Bäuerinnen der ersten Generation, Heilerinnen, Baderinnen und Kräuterfrauen, die Niederkünfte betreuen und sich Hebammen nennen. Die Hebamme nimmt für ihre Arbeit nicht immer Geld, auch Gefallen oder Sachzuwendungen helfen ihr, das Leben zu bestreiten. Nicht selten hat sie einen arbeitenden Ehemann, einen Bauern oder ebenfalls einen Heiler. In der nordaventurischen Dorfgemeinschaft ist der Zusammenhalt groß, weshalb eine greise Hebamme sich nicht um das Dach über ihrem Kopf sorgen muss. Sie ist keine studierte Heilkundige und dient daher vorrangig den unteren Schichten.

VARIANTEN

Die Hebamme kann gleichermaßen als reine kräuterkundige *Heilerin* oder *Wundärztin* im Lazarett gespielt werden. Vielleicht ist sie auch eine *Bäuerin*, die ausschließlich dem Vieh bei der Geburt hilft.

DIE BEDEUTUNG DER HEBAMME

Die Aufgabe der nordaventurischen Hebamme ist natürlich die der Helferin während einer Niederkunft, bei der sie die Geburtsvorgänge prüft. Sie sorgt für ordentliche Verhältnisse und legt Utensilien der Hilfestellung oder für den Notfall bereit. Dazu zählen ein Wasserbottich mit Füllkrug, warmes Wasser, Salben, Heilkräuter und Tees, sowie Schneid- und Nähwerkzeuge. Sie badet die Schwangere oder bereitet ihr eine kräftigende Suppe zu. Gerade Dörfer der nördlichen Regionen sind auf sich selbst gestellt. Nicht in jedem gibt es einen Heiler und schon gar keinen Geweihten. Die Hebamme kann und wird in jeglichem Belang des körperlichen Unwohlseins helfen, oder dies zumindest versuchen, ist aber spezialisiert auf den Fall der Geburt. Sie erkennt verschiedene Kindslagen, andere Komplikationen und Atemtechniken, kappt die Nabelschnur und erteilt Ratschläge zur Ernährung und der Säuglingsversorgung.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Nostrier gelten als stoisch und wortkarg. So ist auch die Hebamme keine Frau vieler überflüssiger Worte. Nüchtern konzentriert sie sich auf ihre Aufgabe. Sobald es aber an der Zeit ist, beruhigende und tröstende Worte zu finden, kümmert sie sich rührend, aufgeschlossen und zärtlich um ihre Patientin.



„Jedes gesunde, kleine Ding, das die ersten Wochen überlebt, ist die Hoffnung auf eine gute Zukunft.“



ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ *Ella van der See* konnte niemals Kinder bekommen. Als sie die Frau eines Fischers beim Gebären unterstützt, verstirbt diese. Als der Ehemann abends heimkehrt, findet er seine Frau tot auf. Von dem Kind fehlt jede Spur. Er sucht Hilfe, um herauszufinden, was seinem Spross zugestoßen ist. Die Helden kommen in dieser Situation wie gerufen. Die Hebamme hat das Kind mitgenommen und gedenkt es vor dem Vater, der sich unglücklicherweise als Trunkenbold herausstellt, und den Helden versteckt zu halten.

☛ Die Helden erreichen ein abgeschiedenes Dorf. Das Schreien einer Frau macht deutlich, dass die Geburt eines Kindes bevor steht. Doch wo ist die Dorfhebamme? *Mariam Lohgar* wurde am vorherigen Tag das letzte Mal gesehen und ist seitdem verschwunden. Die Helden könnten sich aufteilen – die eine Hälfte beruhigt die Schwangere, die andere sucht nach Mariam, die während ihrer Kräutersuche im Schlamm des Regens verunglückt ist. Ihr Arm ist gebrochen, als die Gruppe sie in erbärmlichem Zustand findet. Unter ihrer Anleitung müssen die Helden selbst diejenigen sein, die das Kind auf die Welt bringen.

„Angst und Unwissenheit sind die schlimmsten Feinde einer jungen Mutter!“



MU 12 KL 13 IN 13 CH 14 FF 13 GE 10 KO 13 KK 10 SO 6
LeP 29 AuP 34 MR 4 INI 9 WS 7
AT-Basis 6 PA-Basis 7 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 7+1W6 AT 8 PA 9 TP(A) 1W6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 8+1W6 AT 8 PA 9 TP(A) 1W6 DK H
Ringen: INI 9+1W6 AT 8 PA 9 TP speziell DK H
Messer: INI 7+1W6 AT 6 PA 5 TP 1W6 DK H
Kleidung: RS 0 BE 0

Seelentier: Boronkuttentaucher, Ork-Pony, Schildkröte

Vor- und Nachteile: Ausdauernd (4), Besonderer Besitz Kräuter und Bestock, Resistenz gegen Krankheiten / Aberglaube 5, Vorurteile (Männer) 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Andergast/Nostria); Meister der Improvisation

Talente:

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

Körper: Athletik +1, Klettern 0, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +5, Sich verstecken +1, Singen 0, Sinnesschärfe +3, Tanzen 0, Zehen +3

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +3, Lehren +1, Menschenkenntnis +7, Überreden +7, Überzeugen +5

Natur: Fährtensuchen +1, Fallen stellen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2

Wissen: Anatomie +7, Götter und Kulte +4, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +5, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen und Legenden +3, Tierkunde +5

Sprachen: Muttersprache: Garethi +11, Sprachen kennen: Oloarkh +3, Ologhaijan +1, Thorwalsch +5; Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4

Handwerk: Ackerbau +2, Alchimie +3, Hauswirtschaft +4, Heilkunde: Gift +5, Heilkunde: Krankheiten +7, Heilkunde: Seele +5, Heilkunde: Wunden +8, Holzbearbeitung +2, Kochen +7, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +3, Viehzucht +2

Kampfwerte: Dolche 8/8, Hieb Waffen 8/7, Raufen 8/9, Ringen 8/9, Säbel 6/7, Speere 7/7, Stäbe 8/7, Wurfmesser 7, Wurfspeere 8

Ausrüstung: einfache Kleidung, Haube, Leinenschürze, Tuchbeutel, scharfes Messer, Zangen, Verbandszeug, blutstillende und fiebersenkende Kräuter, lederumwickeltes Beißholz, Schnaps, Kräuterbeutel (5x vierblättrige Einbeere, 2x Wirselskraut, 1x Donf, Menchal, Olginwurz), hochwertiges ärztliches Besteck, Lederbeutel (1 S, 5 H)

Erfahrene Hebamme: MU 13, KL 14, IN 15, CH 15, FF 14, GE 11, KO 13, KK 11, SO 6, LeP 30, AuP 35, MR 4, INI 10, WS 6; Selbstbeherrschung +7, Menschenkenntnis +7, Überreden +9, Überzeugen +7, Anatomie +8, Pflanzenkunde +7, Heilkunde: Gift +7, Heilkunde: Krankheiten +8, Heilkunde: Seele +7, Heilkunde: Wunden +9, Kochen +7

Veteranen-Hebamme: MU 13, KL 14, IN 16, CH 15, FF 15, GE 11, KO 14, KK 11, SO 7, LeP 31, AuP 35, MR 4, INI 11, WS 7; Selbstbeherrschung +8, Menschenkenntnis +8, Überreden +10, Überzeugen +8, Anatomie +9, Pflanzenkunde +8, Rechnen +7, Heilkunde: Gift +8, Heilkunde: Krankheiten +9, Heilkunde: Seele +9, Heilkunde: Wunden +9, Kochen +7



etmann

FALSCHER BERNSTEIN

Wie ein Pflug durch den Acker waren die zwei Drachenschiffe, umsäumt von bunt verzierten Rundschilden, durch die Wellen geschnitten.

„Die Thorwaler kommen!“ hatte es vom Deck des Handelsschiffes gegellt. Keines seiner Besatzungsmitglieder hatte erwartet, im Askanischen Meer auf eine oder mehrere nordaventurische Ottas zu treffen.

Der Kapitän hatte sich entschieden, Ruhe zu bewahren und mit den Nordleuten zu verhandeln, sie notfalls mit einigen Goldmünzen abzuspeisen und zu hoffen, sie würden wieder ihres Weges segeln.

Die Schläfen des Anführers der Piraten waren bereits grau verfärbt und er wirkte für einen jähzornigen Barbaren ruhig und in sich gekehrt. Nur das mächtige Schwert machte einen alles andere als unbenutzten Eindruck.

An Deck ging es vor wie bei einer Warenschau in Mengbilla: Männer und Frauen groß wie Palmen zupften an Kleidungsstücken aus gutem Tuch herum, begutachteten Armreife und Halsketten und schnüffelten neugierig an den Fässern herum, die im Sonnenlicht standen. Wenn ihnen etwas gefiel, rissen sie es ohne Hemmung vom Körper des Trägers und steckten es ein – *thorwalsche Warenschau* nannten sie das.

Alles schien friedlich von statten zu gehen, während der Hüne im Schuppenpanzer stoisch das Collier aus gelbem Jaspis ins Auge fasste, welches um den Hals des wohlhabenden Kapitäns lag, der bemüht ruhig an seinen etlichen Fingerringen spielte. War das Bernstein? Von den Küsten des Nordens?

Der Südländer bemerkte den Blick und setzte gerade an, die Halskette zu lösen, um sie freiwillig an den Plünderer herauszugeben, als einer der Thorwaler aufgeregt zu rufen begann: „Asgrimm! Menschen in Ketten! Im Laderaum!“

Egil hatte eine Deckluke geöffnet, und alle sahen ihn an.

Ihm starrten ein Dutzend verängstigte Jünglinge mit dunklen Augen von unten aus dem Schiffsbauch entgegen.

Ohne ein Wort zu dieser schändlichen Entdeckung zu sagen, hob Hetmann Asgrimm sein breites Schwert und spaltete dem schmuckbehangenen Sklavenhändler, der vor ihm stand, den Schädel. Sofort brach ein tollkühnes Gemetzel los, bei dem die Nordmänner jedes Mannschaftsmitglied skrupellos niedermachten, sogar den Schiffsjungen. Sie alle waren unter der Flagge der Sklaverei gesegelt und mussten sich ihrem Schicksal stellen.

Als sie ihr Werk getan hatten und auf dem rot schmierigen Deck keiner mehr stand, der nicht Thorwaler war, suchten sie halbherzig nach brauchbaren Luxusgütern an den Leichen.



„Du kämpfst wie ein Fisch an Land.“



Asgrimm selbst entwand dem toten Kapitän des Südseeschiffes die Kette mit den goldgelben Steinen. Er biss auf einen der hübsch eingefassten Klunker und spie aus.

„Falscher Bernstein“, war sein wortkarges Urteil und er warf das Geschmeide der Skaldin zu, die beherzt fing. „Hier, häng's dir an die Leier.“

Während die befreiten Männer aus der offen gelassenen Luke wie Kinder wimmerten, schafften die blutgesprenkelten Nordleute ihre Beute von Bord.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Dorhild Tevilsdottir, Hjallda Frenjasdottir, Jurvaga Brunhildsdottir, Katla Astridsdottir, Thalke Hildasdottir

Männliche Namen: Asgrimm Eirikson, Egil Blutschwert, Jorn Tjalfson, Swafslan Rollosen, Thorgal Svensson

„Wenn du mir nich' sofort sagst wo der ganze Waskirer hin ist, bind' ich dich an die Saling und lass dich im Lüftchen flattern.“

KONFLIKTVERHALTEN

Der kampferprobte Hetmann wird seinem Gegner vorrangig *Wuchtschläge* entgegen setzen. Eine Flucht kommt für ihn im Ernstfall nicht in Frage, eher stellt er sich seinem harten Schicksal. Er ist immer mit Schwert und Schild ausgerüstet und wenn es um seine Ehre geht auch reizbar. Wer sie seiner Meinung nach in den Schmutz zieht, muss sich einem forschenden Gegner stellen, der optisch und mit lautstarker Stimme *einschüchtert*. In seiner Funktion als Hetmann schlichtet er jedoch Streit und Prügeleien innerhalb der Ottajasko.



MU 14 KL 12 IN 12 CH 13 FF 10 GE 13 KO 14 KK 15 SO 8
LeP35 AuP36 MR3 INI 11 WS7
AT-Basis 8 PA-Basis 8 FK-Basis 7 Ausweichen3
Fausthieb: INI9+IW6 AT 12 PA 11 TP(A) IW6+1 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 10+IW6 AT 12 PA 11 TP(A) IW6+1 DK H
Ringen: INI 11+IW6 AT 9 PA 8 TP speziell DK H
Dolch: INI 11+IW6 AT 8 PA 6 TP IW6+1 DK H
Breitschwert und Rundschild: INI 10+IW6 AT 12 PA 15
TP IW6+5 DK N
Schuppenpanzer und Brillehelm: RS7 BE5

Seelentier: Drache, Hippogriff, Wal

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Eisern, Kälteresistenz / Aberglaube 5, Arroganz 5, Gesucht I (Zyklopeninseln), Goldgier 5, Hitzeempfindlichkeit, Jähzorn 6, Neugier 6, Prinzipientreue (Loyalität, Ehrenhaftigkeit, Schutz der Ottajasko) 10, Rachsucht 5, Verpflichtungen (Ottajasko), Vorurteile (Geschuppte 8, Südländer 6)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Thorwal), Meereskundig; Aufmerksamkeit, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (langes Kettenhemd, Schuppenpanzer), Schildkampf I, Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Dolche +5, Hieb Waffen +4, Raufen +7, Ringen +4, Säbel 0, Schwerter +9, Speere +2, Wurfbeile +3, Wurfmesser 0, Wurfspeere +5, Zweihandschwerter/-säbel +4

Körper: Athletik +5, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Schleichen 0, Schwimmen +7, Selbstbeherrschung +5, Sich verstecken 0, Singen +2, Sinnenschärfe +4, Tanzen 0, Zechen +7

Gesellschaft: Etikette +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +4, Überzeugen +3

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +3, Orientierung +6, Wettervorhersage +2, Wildnisleben 0

Wissen: Geografie +4, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Heraldik +2, Kriegskunst +4, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +5, Schätzen +3, Sternkunde +2, Tierkunde +2

Sprachen: Muttersprache Thorwalsch +10, Sprachen Kennen: Garethi +8, Lesen/Schreiben: Hjaldingsche Runen +1, Kusliker Zeichen +4

Handwerk: Boote fahren +4, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen 0, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0, Seefahrt +8, Seiler +4, Webkunst +1

Kampfwerte: Dolche 11/10, Hieb Waffen 11/9, Raufen 12/11, Ringen 11/9, Säbel 8/8, Schwerter 14/11, Speere 10/8, Wurfbeile 10, Wurfmesser 7, Wurfspeere 12, Zweihandschwerter/-säbel 10/10

Ausrüstung: Schuppenpanzer, Breitschwert, Dolch, Rundschild, Brillehelm, Waffenpflegeset, Brotbeutel, Wasserschlach, Lederbeutel (7 S, 11 H)

Erfahrener Hetmann: MU 15, KL 12, IN 12, CH 14, FF 10, GE 13, KO 15, KK 16, SO 8, LeP 36, AuP37, MR3, INI 11, WS 8; Sonderfertigkeiten: Schildkampf II; Raufen +8, Schwerter +11, Schwimmen +7, Zechen +8, Überreden +7, Seefahrt +9

Veteranen-Hetmann: MU 16, KL 13, IN 13, CH 15, FF 10, GE 14, KO 16, KK 16, SO 9, LeP 37, AuP38, MR 4, INI 12, WS 8; Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II; Raufen +9, Schwerter +14, Schwimmen +7, Selbstbeherrschung +7, Zechen +8, Überreden +8, Orientierung +7, Seefahrt +11



DIENTSTE

Der Hetmann hat durch seine Seereisen diverses Plünder- und Handelsgut auf seinen Schiffen, das er den Helden zu verkaufen bereit ist. Er zeigt Interesse an allem, was exotisch und teuer erscheint.

Dienst	Preis
Fernrohr	90 D
Handspiegel (Glas)	9 D
Informationen	gratis – 5 S
Kompass	18 D
Kontakte (Ottajasko)	gratis
Pfeife (Silber)	3 D
Rettung bei Schiffbruch	gratis
Schiffspassage (ca. 100 Meilen)	5 S – 1 D pro Person
Schluck Alkohol	eine gute Geschichte
Seil (2 Schritt)	2 S
Sextant	25 D

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Hetleute kann man in ganz Thorwal antreffen. Gerade in den Städten steht jeder Schiffsgemeinschaft ein solcher vor, der für die Gruppe spricht, die manchmal in einer Ottaskin fest ansässig ist. Im restlichen Norden, seltener im Süden Aventuriens, sind diese Gruppierungen von Frühling bis Herbst auf See und in Küstenregionen unterwegs. Die Begegnung kann guter wie auch gieriger Art sein. Im Winter sitzen die meisten an Land und Spinnen, Weben und Schnitzen – auf das Können im Handwerklichen sind sie meist ebenso stolz wie auf das Schwingen der Waffe.

„Mein Wort, dein Pfand!“

LEBENSUNTERHALT

Als ausgebildeter Krieger und fähiger Seemann verdient der Hetmann sein Einkommen beim Plündern von Ortschaften an der Küste oder anderen Schiffen, sowie beim regulären Handel. Je nachdem wie groß seine Ottajasko ist, besitzt sie auch Land und dadurch einen gewissen Lebensstandard. Die Familie des Hetmanns ist entweder mit auf einem der Langschiffe oder verbringt ihre Zeit auf dem heimatlichen Hof. In der Gemeinschaft steht jeder für den anderen ein, so wird alles gerecht untereinander aufgeteilt.

VARIANTEN

Mit der vorgestellten Profession kann ebenso ein kriegerischer *Jarl* (Gesetzessprecher auf dem Hjalding) oder *Hersir* (Ältester einer Sippe) abgebildet werden. Die seefahrerischen Fähigkeiten sind in diesen Fällen zu vernachlässigen. Auch ein thorwalscher *Entdecker* ist möglich.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Wenn es etwas zu feiern gibt, wird der Hetmann rauflustig und selbstbewusst auftreten, den schäumenden Humpen übermütig empor reißen und offenerherzige Lieder im tiefen Bass mit den anderen dröhnen. Sobald die Situation ernsterer Natur ist, findet er zu seiner stoischen Ruhe, wägt ab und streicht sich nachdenklich durch den Bart.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Das hatte der Dorfgeweihte nicht erwartet, als er auf die eintätowierte Sonne gezeigt hatte und erklärte, wie froh er sei, dass die Nordleute endlich ihrem heidnischen Walfisch abschworen. Naiv war er gewesen, denn kurz nachdem er das ausgesprochen hatte, hatte er schon die Skraja des Thorwalers an der Kehle gehabt. Der Anführer der Raubeine, ein Mann namens *Jorn Tjalfson* entschied, dass das Schicksal bei dieser dreisten Beleidigung würde entscheiden müssen: Die beiden sollten gegeneinander antreten. Glücklicherweise betritt eine Gruppe Fremder das Dorf und vor lauter Angst wendet sich der unvorsichtige Geweihte nun an die Helden, um die Situation irgendwie zu lösen.

Ein Rechtsstreit um einen verendeten Wal lässt *Thorgal Svensson* in seiner Funktion als Jarl graue Haare sprießen: Das Tier liegt auf der Grenze des Landes zweier ohnehin miteinander konkurrierender Ottajaskos. Die einen behaupten, die anderen hätten den Wal bei Nacht mit vereinten Kräften weiter in ihre Richtung gezerrt, was Spuren im Sand beweisen würden. Die andere Seite betont, die ersten gewesen zu sein, die den Wal entdeckt und damit auch das Anrecht auf dieses Geschenk Swafnirs an sie hätten. Die Gegner hingegen sind überzeugt, dass der Wal nicht eines natürlichen Todes gestorben sei und dass die ungeliebte zweite Ottajasko heimlich auf Waljagd ginge, da ihnen der Profit an Tran und Walbein wichtiger sei als die thorwalschen Werte! Das wiederum will die andere Partei bei Tod und Namenlosem nicht auf sich sitzen lassen. Aber tatsächlich, in der Flanke des Walkadavers steckt eine Harpune. Schaffen es die Helden, dem Jarl dabei zu helfen die Streithähne zusammenzuführen, um die wahren Walfänger zur Strecke zu bringen, die vor ihren Küsten jagen?

DIE OTTAJASKO

Ein Hetmann oder eine Hetfrau wird von den Mitgliedern der Ottajasko, der Schiffsgemeinschaft, gewählt. Oft kommt es vor, dass diese Entscheidung auf Lebenszeit gilt, wenn der Auserwählte seine Sache gut macht. Ein schlechter Hetmann kann jedoch auch in Frage gestellt und abgesetzt werden. Diejenigen, die zum Anführer erkoren werden, haben meist großes kriegerisches Potential, charismatische Führungsstärke und zudem ein glückliches Händchen, was richtige Entscheidungen angeht.

Ottajaskos haben sich aus Schifferwerbsgemeinschaften entwickelt und besitzen eines oder mehrere Schiffe, ab und zu auch Häuser und Land. Das Langschiff ist der Schwerpunkt der Versorgung, ob nun gehandelt oder überfallen wird. Der Hetmann ist immer der Kapitän, die oberste Gerichtsbarkeit, Streitschlichter und Befehlshaber. Die Mitglieder sind durch eine Tätowierung kenntlich und untereinander eingeschworen.



firngewehte

SCHWANENHILFE

Die Schneeschmelze war längst vorüber und die Praiosscheibe erstrahlte über dem idyllischen großen See im Wald und spiegelte sich im Wasser. Aidaria hatte ihren dicken Mantel vor sich ausgebreitet, sich der Stiefel entledigt und genoss einfach mit geschlossenen Augen ihre Umgebung. In der Ferne hörte sie Kinder spielen. Das streichelnde Flüstern des Windes, die wärmenden Strahlen der Sonne, das Schnattern der Wasservögel brachten ihr Innerstes zum Leuchten, was sich in einem deutlichen Lächeln zeigte. Ein leichtes Plätschern kündigte einen näherkommenden Besucher an. Sie öffnete die Augen.

„Ich grüße dich, Yali. Geht es deinem Flügel heute besser?“

„Chrr-tri-tru.“

„Da bin ich aber froh. Das nächste Mal musst du beim Landen besser aufpassen, versprochen?“

Dabei streichelte Aidaria leicht über den eleganten Schwanenhals.

„Ich bin für jeden da, der Hilfe benötigt.“

„Kjor-Kjor“.

„Ich weiß doch, dass es ein Versehen war.“

Ein spitzer Schrei störte die Idylle. Mitten auf dem Weiher versuchte ein Mädchen verzweifelt, einen Jungen aus dem Wasser ziehen. Dies scheiterte daran, dass sich das kleine Boot immer weiter vom wild Strampelnden entfernte.

„Oh Herrin Ifirn, er kann bestimmt nicht schwimmen wie es aussieht. Yali, schwimm bitte mit Yvo in die Nähe des Jungen. So weiß ich, wo er sich in etwa befindet. Ich werde so schnell wie möglich nachkommen.“

„Hueiarr“, antwortete Yali und schwamm geschwind los.

*„Die Schwäne wachen stets
über uns und stehen uns bei.“*

Direkt begann Aidaria, die noch störenden Kleider abzulegen.

„Aidari, vierte Schwanentochter und meine Namenspatronin, die Schutz auf Weiher und See gewährt, lass meinen Körper so schnell wie einen Schwan durch das Wasser gleiten.“

Mit einem kräftigen Sprung stieß die Ifirngewehte in den kühlen Weiher. Ihre ganze Konzentration und Spannung richtete sie auf den Jungen. Sie spürte, wie die göttliche Kraft in ihr aufstieg und ihre Arme und Beine leichter werden ließ. Auch die Kälte des Wassers störte sie nun nicht mehr.

Mit fauchenden Geräuschen machte Yali auf sich aufmerksam. Nachdem Yvo antwortete, schwamm sie weiter und dieser folgte.

Der Junge war indes nicht mehr zu sehen, und das Boot sogar noch weiter abgetrieben. Allein die Schwäne gaben Aidaria eine Orientierung und sie beschleunigte noch einmal verzweifelt ihre Beinarbeit. *Halt durch, ich bin unterwegs*, betete Aidaria inbrünstig in Gedanken.

Yali und Yvo erreichten zuerst die Stelle, an der der Junge versunken war. Immer wieder steckten sie ihre langen Hälse unter Wasser, um ihn ausfindig zu machen.

Endlich kam Aidaria an. Mit einem tiefen Atemzug tauchte sie hinab, um wie die Schwäne unter Wasser zu suchen. In einiger Schritt Tiefe konnte sie den Jungen tatsächlich erkennen, aber ihr Atem reichte nicht aus. Sie musste noch einmal auftauchen.

„Ich habe ihn gefunden“, rief sie kurzatmig. Sofort ging es wieder in die Tiefe.

Währenddessen bewegten sich Yali und Yvo in Richtung des Bootes, auf dem das weinende Mädchen abgetrieben war.

Unter Wasser war es wesentlich dunkler und viele Wasserpflanzen erschwerten die Sicht.

Nur noch ein kurzes Stück, dann habe ich dich. Aidaria umfasste den bewegungslosen Körper und setzte die verbleibende Kraft ein, um mit ihm an die Wasseroberfläche zurückzukehren.

Etwas entfernt suchte Yali einen Weg, das Boot zu bewegen. Mit dem Schnabel erhaschte sie das Anlegeseil und gemeinsam mit Yvo zog sie es langsam in die Richtung von Aidaria.

Lautes Stöhnen folgte, nachdem die Geweihte an der Wasseroberfläche auftauchte. Das Boot war dank der Schwäne inzwischen nah genug, dass sie den Jungen ins Boot heben und selbst folgen konnte.

Einige Augenblicke später spuckte der Junge unter der Behandlung der Dienerin Ifirns das verschluckte Wasser hustend aus und begann, wieder eigenständig zu atmen.

Dankend und froh warf Aidaria den beiden Schwänen Yali und Yvo einen dicken Handkuss zu, bevor sie mit den beiden Kindern langsam und sicher zum Ufer ruderte.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Aidaria Misalow, Elenja Firnauken, Ifirina von Festum, Lidjana Walskoje, Marja Laikis

Männliche Namen: Grimow Oувensen, Nidjan Barski, Rajan von Norburg, Stane Friselken, Yidmar Nornjeff

KONFLIKTVERHALTEN

Freundlichkeit und Milde sind die starken moralischen Waffen der Ifirngewehten. So wird sie als Hüterin der Freiheit und Gemeinschaft versuchen, Konflikte möglichst ohne Gewalt durch Worte oder Vermittlungen zu lösen. Dabei kann sie sehr geduldig sein. Klare Gegner der zwölfgöttlichen Ordnung lernen allerdings eine andere Seite kennen. Jede Ifirngewehte kennt auch die strengen Regeln des Winters und weiß ihren Bogen, den Speer oder das Jagdmesser zu gebrauchen.



DIE SCHWANENTÖCHTER

Aus den Schwaneneiern der Göttin Ifirn sind die Silberschwäne entsprungen.

Die erste Tochter ist *Nidari*. Sie ist die Wächterin über das Gesetz der Jäger, nicht unrecht zu töten.

Ihre Schwester *Yidari* führt mit zielgenauem Blick den Schuss des aufrechten und guten Waldläufers.

Lidari behütet Wanderer auf dem Weg und im Unterholz. Schutz auf Weiher und See gewährt die jüngste Tochter *Aidari*.

Einer gewaltsamen Verbindung mit Kor entstammt die fünfte Schwanentochter. Die sogenannte Kalte Braut verschrieb sich aus Machtgier dem finsternen Gott ohne Namen. Von ihren Schwestern auf den Nebelzinnen gefangen, soll sie dort begierig auf Rettung und Vergeltung warten.

*„Herrin Ifirn, es ist jemand in Not,
der unserer Hilfe bedarf.“*

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Die Vertreter Ifirns sind in den wenigen Tempeln zu finden, doch viele Geweihte leben in einem Dorf oder an einem Hof, um sich um verstreute Schreine und die Bedürfnisse der Gläubigen zu kümmern. Einige zieht es auch in die Wildnis, sie suchen allerdings nach einiger Zeit menschliche Nähe oder ausgewählte Orte auf.

LEBENSUNTERHALT

Für ihren Lebensunterhalt sorgen die Anhänger der milden Göttin fast immer selbst. Bei einem festen Wohnsitz bieten sie ihre handwerklichen oder heilkundigen Fähigkeiten im Tausch gegen alltägliche Waren an. Die wenigen Tempel in den größeren Städten bieten den Geweihten ein einfaches, aber sorgenfreies Leben.

VARIANTEN

Vielgestaltig wie die Schwanentöchter leben die Ifirngeweihten. Angepasst an die Bedürfnisse des hohen Nordens kann sie sich als *Eisläuferin* auch in extremer Kälte zurechtfinden. Als *Jäger* oder *Jagdmeister* sind auch Diener der Göttin bei Hofe oder im Wald zu finden. Das Dorfleben bereichert die Geweihte durch ihre selbstlose und hilfreiche Art. Als Wächterin an kristallklaren Weihern und Seen genießt sie ihre Freiheit in Einklang mit den Schwänen.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Unvoreingenommen freundlich begrüßt die Ifirngeweihte jeden. Dabei unterscheidet sie nicht zwischen verschiedenen Ständen, oft auch nicht nach Rasse und Herkunft. Bedürftigen und Kranken bietet sie Hilfe an, höheren Persönlichkeiten steht sie unaufdringlich und vermittelnd als Ratgeberin zur Seite.



*„Die Schwäne wachen
stets über uns und stehen uns bei.“*

ABENTEUERVORSCHLÄGE

 In Silling geht Seltsames vor sich. Der Schrein wurde mit Blut besudelt, während der alternde Ifirngeweihte *Firunjew Firmske* stark erkrankt das Bett hütet. Der Dorfschulze *Torjin* bittet die Helden um Aufklärung, als auch noch eine Räuberbande das Dorf unsicher macht. Schrittweise können die Helden auf die Schliche der falschen Ifirngeweihten *Nadjescha Traschelei* und ihrem Knecht *Olko* kommen, die sich der Kalten Braut verschrieben haben. Nadjescha versucht geschickt, Zwietracht im schönen Dorf zu sähen und gibt sogar den Räubern über Olko lohnende Hinweise für deren nächste Raubzüge.



✎ Vor etwa 350 Jahren war der Ifirngeweihte *Galjan von Fedesund* auf der Suche nach dem legendenumwobenen Grauen König. In den Nebelzinnen wurde er Opfer des mächtigen Frostwurms Schirr'Zach, der den Geweihten als Eisstatue seiner Sammlung hinzufügen wollte. Galjans letzte Bitte er hörte Ifirn und verbarg die wunderschöne Eisstatue. Auf einer Expedition wurde sie wiederentdeckt und gelangte in die Hände der Kunstliebhaberfamilie Aspertow. Einige Kunstgegenstände dieser Familie sollen in einer Woche in Festum versteigert werden. Der Sammler *Duchdo Ilumkis* bittet die Helden, die Statue in seinem Namen zu ersteigern. Allerdings werden die Helden nicht die einzigen Interessenten sein und können möglicherweise auch das magische Eis zum Schmelzen bringen.



MU 13 **KL** 11 **IN** 14 **CH** 12 **FF** 12 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 12 **SO** 7
LeP 29 **AuP** 32 **MR** 4 **INI** 11 **WS** 7
AT-Basis 8 **PA-Basis** 8 **Fernkampf-Basis** 8 **Ausweichen** 8
Fausthieb: **INI** 7+1W6 **AT** 8 **PA** 7 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 8 +1W6 **AT** 8 **PA** 7 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringen: **INI** 9+1W6 **AT** 8 **PA** 8 **TP** speziell **DK** H
Speer: **INI** 11+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W6+5 **DK** S
Dolch: **INI** 11+1W6 **AT** 9 **PA** 9 **TP** 1W6+1 **DK** H
Kurzbogen: **INI** 11+1W6 **FK** 17 **TP** 1W6+4
Fellkleidung und -umhang: **RS** 2 **BE** 2

Seelentier: Ameise, Fischotter, Schwan

Vor- und Nachteile: Geweiht (Ifirn), Gutaussehend, Richtungssinn, Tierempathie (Vögel), Tierfreund; Hitzeempfindlichkeit, Moralkodex Ifirn, Neugier 6, Raumangst 6, Verpflichtungen (Dorfgemeinschaft), Weltfremd (Geld/Besitz) 6

Sonderfertigkeiten: Eiskundig, Karmalqueste, Kulturkunde (Bornland), Liturgiekenntnis (Ifirn) +6

Talente:

Kampf: Bogen +9, Dolche +4, Hieb Waffen 0, Raufen +4, Ringen +2, Säbel +0, Speere +7, Wurfmesser +1

Körper: Athletik +4, Klettern +3, Körperbeherrschung +4, Schleichen +4, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +5, Sich verstecken +3, Singen +1, Sinnesschärfe +6, Skifahren +3, Tanzen +3, Zechen +2
Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +2, Überzeugen +4

Natur: Fährtensuchen +6, Fallenstellen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +4, Orientierung +5, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +8

Wissen: Geografie +2, Götter und Kulte +7, Pflanzenkunde +3, Rechnen +3, Sagen und Legenden +4, Sternkunde +1, Tierkunde +5

DIENTE

Hilfe und Güte gehören zu den göttlichen Prinzipien der Ifirngeweihten. Als erfahrene Führerin oder Heilkundige ist die Geweihte in der Wildnis sogar manchmal die letzte Hilfe in der Not. Selbstlos teilt sie und verlangt höchstens eine angemessene Aufwandsentschädigung oder Spende an die Kirche.

Dienst

Information über die Region

Führer durch die Wildnis

Anwendung/Unterweisung Naturtalente

Heilung von Wunden/Krankheiten

Preis

gratis

gratis – 5 D

gratis – 5 S

gratis – 5 D

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Alaani +6, Isdira +5, Nujuka +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +5

Handwerk: Abrichten +3, Ackerbau +1, Bogenbau +5, Boote fahren +2, Gerber/Kürschner +1, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Seele +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +5, Kochen +4, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +3
Gaben: Tierempathie (Vögel) +4

Liturgien: GLÜCKSSEGEN, GRABSEGEN, GÖTTLICHES ZEICHEN, HARMONIESEGEN, HEILUNGSSEGEN, HILFE IN DER NOT, MÄRTYRERSEGEN, SCHUTZSEGEN, SICHERE WANDERUNG IM SCHNEE, SPEISESEGEN, TIEREMPATHIE, WEISUNG DES HIMMELS

Kampfwerte: Bogen 17, Dolche 9/11, Hieb Waffen 8/8, Raufen 10/10, Ringen 9/9, Säbel 8/8, Speere 11/12, Wurfmesser 9

Ausrüstung: wetterfeste dicke Kleidung, Kurzbogen, Dolch, Rucksack, Wasserschlauch, Brotbeutel, Feuerstein und Zunder, Schlafsack, kleines Zelt, Geldbeutel mit 49 Silbertalern

Erfahrene Ifirngeweihte: MU 13, KL 11, IN 15, CH 13, FF 12, GE 13, KO 13, KK 13, SO 8, LeP 32, AuP 34, KaP 18, MR 6, INI 11, WS 7; SF: Akklimatisierung Kälte, Aufmerksamkeit, Gezielter Stich, Liturgiekenntnis (Ifirn) +11, Scharfschütze, Talentspezialisierung Kurzbogen, Talentspezialisierung Speer, Waldkundig, Bogen (Kurzbogen) +13 (+15), Speere (Speer) +12 (+14), Körperbeherrschung +9, Schwimmen +9, Selbstbeherrschung +10, Menschenkenntnis +8, Überzeugen +10, Fährtensuchen +14, Orientierung +11, Wildnisleben +14, Götter und Kulte +11, Tierkunde +12, Heilkunde Krankheiten +9, Heilkunde Seele +10, Heilkunde Wunden +12, Tierempathie (Vögel) +9; BIRKENZWEIG, GEMEINSCHAFT DER TREUEN GEFÄHRTEN, OBJEKTSEGEN, OBJEKTWEIHE, TIERGESTALT, ZUFLUCHT FINDEN

Veteranen-Ifirngeweihte: MU 14, KL 12, IN 16, CH 14, FF 12, GE 14, KO 13, KK 13, SO 9, LeP 35, AuP 37, KaP 26, MR 8, INI 15, WS 7; SF: Akklimatisierung Kälte, Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Kampfflexe, Liturgiekenntnis (Ifirn) +15, Meisterschütze (Bogen), Talentspezialisierung Kurzbogen, Talentspezialisierung Speer, Schnellladen, Waldkundig, Bogen +16 (+18), Speere +15 (+17), Körperbeherrschung +13, Selbstbeherrschung +13, Menschenkenntnis +12, Überzeugen +14, Fährtensuchen +16, Orientierung +14, Wildnisleben +17, Götter und Kulte +14, Tierkunde +12, Heilkunde Krankheiten +12, Heilkunde Seele +14, Heilkunde Wunden +16, Tierempathie (Vögel) +13, BIRKENZWEIG, GEMEINSCHAFT DER TREUEN GEFÄHRTEN, INITIATION, JAGDGLÜCK, LIDARIS HERZ, OBJEKTSEGEN, OBJEKTWEIHE, TIERGESTALT, VISIONS-SUCHE, ZUFLUCHT FINDEN



Kapermagier

ERSTE FAHRT

„Na, Kleiner, bereit?“ Eine schwere Hand legte sich auf Torfinns Schulter.

Der junge Magier musste sich nicht umdrehen, um zu wissen, wer da hinter ihm stand.

„Weißt du, Eirik, so bereit, wie ich bin, warst du noch nie in deinem ganzen Leben.“

Eirik lachte dröhnend. „Ich frag dich nachher nochmal, Bruderherz.“

Torfinn nickte nur. Er konnte seinen Blick nicht von dem Schiff vor ihnen abwenden: Ein schwerfälliges Handelsschiff mit trübgrauen Segeln, das tief im Wasser lag und große Beute versprach. Seit sie das Drachenschiff hinter sich entdeckt hatten, herrschte dort an Bord Unruhe. Noch versuchten sie, die Thorwaler auszumanövrieren, bald würden sie erkennen, dass sie das Rennen in jedem Fall verlören.

„Was meinst du, Kleiner, was haben sie wohl geladen?“

„Du bist doch der erfahrene Kaperfahrer“, erwiderte Torfinn. „Sag du es mir.“

Eirik stützte sich neben ihm auf die Bordwand. „Hoffentlich etwas Leckeres. Nicht wie dieser scheußliche Wein, den wir vor zwei Jahren geplündert haben. Das Zeug war sauer, nicht wie Essig, einfach ... sauer. Konnte man nur trinken, wenn man es ordentlich mit Honig streckte. Aber die Flaschen waren schön, erinnerst du dich, Kleiner? Ich habe dir eine davon mit Bier mitgebracht.“

Natürlich erinnerte sich Torfinn daran, wie sein älterer Bruder eines Tages auf Besuch in der Runajasko vorbeigekommen war, um, wie er sich ausdrückte, „sicherzustellen, dass du genug zu Essen bekommst.“ Tatsächlich brachte er etwas zu trinken mit, nicht nur die grüne Glasflasche mit Bier, und erzählte allen von seinen Fahrten.

„Ja, sicher. Ich habe die Flasche Meistari Ifrugard geschenkt zum Abschluss.“ Sie hatte ihn unter anderem in Alchimie unterwiesen und immer schwer geseufzt, wenn er wieder einmal versehentlich Laborgerät zerbrach. Sie konnte die bauchige Flasche gut brauchen und wusste die Geste zu schätzen.

„So fängt das Werben um eine Frau an. Gut gemacht, Kleiner. Auch wenn ich nicht wusste, dass du dich eher für ...“

Torfinn stieß seinem Bruder den Ellbogen in die Seite. „Hör auf. Und nenn mich nicht immer Kleiner!“

Eirik hob die Hände. „Entschuldige. Aber du wirst mein kleiner Bruder bleiben bis du alt und weißhaarig bist und dich auf deinen Stab stützen musst, um nicht umzufallen.“

Torfinn grummelte und starrte wieder auf ihre Beute. Es konnte nicht mehr lange dauern bis sie längsseits gehen würden.

„Du bist aufgeregt“, stellte Eirik fest.

„Natürlich bin ich aufgeregt!“, rief Torfinn so laut, dass ihn alle auf dem Schiff hören konnten. „Es ist meine erste Fahrt mit euch und unsere erste Kaperung. Was hast du erwartet?“



*„Ich bin ein Thorwaler wie jeder andere auch.
Nur, dass ich zaubern kann.“*



„Passt auf, ihr Badezubersegler! Wir haben einen aufgeregten Gandmadr an Bord!“, rief Ingrid gutgelaunt zu dem Handelsschiff hinüber. Eirik drückte Torfinn die Schulter. „Das ist ganz normal, Brüdern. Geht gleich los.“

Er hatte recht.

Das Drachenschiff ging längsseits zu dem Händler, Schmähungen flogen über das Wasser und Waffen wurden bereit gemacht und möglichst drohend geschwungen. Vielleicht reichte das, um die Händler einzuschüchtern und kampfflos an ihre Ladung zu kommen.

Torfinn sah Eirik an. „Was meinst du, mögen sie Regen?“

Aber bevor sein Bruder antworten konnte, hatte er bereits die Arme hochgerissen. „Seht, was ich kann!“, brüllte er zu den Händlern hinüber.

Eirik sah mit Verwunderung, wie sein kleiner Bruder um die eigene Achse wirbelte, mit seinem Stab auf den Großmast ihrer Beute wies, und die Wolken sich zu verdichten begannen.

Als der plötzliche Sturzregen auf die Händler niederging, beschlossen sie, aufzugeben. Vielleicht ließ sich mit den Thorwalern ja verhandeln.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Annka Röngwulfsdottir, Gunn Torlindsdottir, Hjalldara Berhildsdottir, Svana Ingvarsdottir, Tura Frinjasdottir

Männliche Namen: Asgar Norrison, Fjorleif Karvenson, Hjori Olgardson, Solvar Jandrason, Torfinn Bjarason

„Robe? Glaubst du, eine Robe macht einen Magier aus?“



MU 13 KL 13 IN 13 CH 12 FF 11 GE 12 KO 12 KK 12 SO 7
LeP 29 AuP 31 AsP 37 MR 5 INI 10 WS 6
AT-Basis 7 PA-Basis 7 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 8+1W6 AT 9 PA 6 TP(A) 1W6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 9 +1W6 AT 9 PA 6 TP(A) 1W6 DK H
Ringen: INI 10+1W6 AT 6 PA 5 TP speziell DK H
Magierstab: INI 10+1W6 AT 9 PA 7 TP 1W6 DK N
Runaskraja: INI 10+1W6 AT 10 PA 8 TP 1W6+3 DK N
Thorwaler-Kleidung: RS 0 BE 0

Seelentier: Sturmvogel, Pechnatter, Zwergwal

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Astrale Regeneration I, Richtungssinn, Vollzauberer / Aberglaube 5, Arroganz 5, Goldgier 5, Jähzorn 6, Neugier 7, Randgruppe (Magier mit zweifelhaftem Ruf), Rückschlag, Verpflichtungen (Ottajasko)

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Fernzauberei, Große Meditation, Kulturkunde (Thorwal), Merkmalskenntnis: Elementar (Luft), Merkmalskenntnis: Umwelt, Repräsentation: Magier, Ritualkenntnis (Gildenmagie) +5, Stabzauber: Bindung

Talente:

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

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

Gesellschaft: Lehren +3, Menschenkenntnis +5, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +4, Orientierung +6, Wettervorhersage +6, Wildnisleben 0

Wissen: Geografie +4, Geschichtswissen +4, Götter und Kulte +4, Magiekunde +7, Pflanzenkunde +4, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen und Legenden +8, Sternkunde +6, Tierkunde +1

Sprachen: Muttersprache: Thorwalsch +15, Sprachen Kennen: Bosparano +7, Garethi +9, Hjaldingsch +10, Isdira +7, Lesen/Schreiben: Hjaldingsche Runen +8, Isdira/Asdharia +7, Kusliker Zeichen +8

Handwerk: Alchimie +2, Boote fahren +5, Heilkunde: Krankheiten +3, Heilkunde: Wunden +4, Holzbearbeitung +3, Kochen 0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +2, Seefahrt +2

Zauber: ADLERAUGE +3, AEOLITUS +5, ARMATRUTZ +6, AT-TRIBUTO +5, BALSAM +4, ELEMENTARBANN +4, ELEMENTARER DIENER +5, FLIM FLAM +6, FORTIFEX +3, IGNIFAXIUS +5, MANIFESTO +4, NEBELWAND +6, ODEM +4, SILENTIUM +5, SOLIDRID +6, UNITATIO +5, VERÄNDERUNG AUFHEBEN +4, WETTERMEISTERSCHAFT +5, WINDHOSE +4, WINDSTILLE +5

Kampfwerte: Dolche 8/7, Hieb Waffen 10/8, Raufen 10/8, Ringen 7/7, Säbel 7/7, Wurfbeile 11, Wurfmesser 7

Ausrüstung: einfache, stabile Kleidung, kurzer Magierstab, Skraja, Messer, diverse Glücksbringer, 25 Silbertaler (als Hacksilber)

Erfahrener Kapermagier: MU 14, KL 14, IN 13, CH 12, FF 11, GE 13, KO 13, KK 12, SO 7, LeP 30, AuP 32, AsP 40, MR 6, INI 11, WS 7; SF: Aufmerksamkeit, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle, Zauber routine, Stab: Ewige Flamme, Seil des Adepten; Hieb Waffen +8, Selbstbeherrschung +8, Magiekunde +10, Seefahrt +7, ARMATRUTZ +8, BALSAM +8, ELEMENTARBANN +6, ELEMENTARER DIENER +10, NEBELWAND +10, SILENTIUM +10, SOLIDRID +10, WETTERMEISTERSCHAFT +10, WINDHOSE +8

Veteranen-Kapermagier: MU 15, KL 15, IN 14, CH 12, FF 12, GE 13, KO 13, KK 12, SO 9, LeP 33, AuP 35, AsP 45, MR 8, INI 11, WS 7; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Konzentrationsstärke, Ottagald, Regeneration I, Runenkunde, Simultanzaubern, Verbotene Pforten, Wuchtschlag, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle, Zauber routine, Zauber vereinigen, Stab: Ewige Flamme, Kraftfokus, Seil des Adepten; Hieb Waffen +12, Selbstbeherrschung +12, Magiekunde +15, Seefahrt +12, ARMATRUTZ +12, BALSAM +12, ELEMENTARBANN +10, ELEMENTARER DIENER +15, NEBELWAND +15, SILENTIUM +15, SOLIDRID +15, WETTERMEISTERSCHAFT +15, WINDHOSE +12



KONFLIKTVERHALTEN

Der Kapermagier geht keiner Schlägerei aus dem Weg und stellt sich auch mehr oder weniger gefährlichen Wortgefechten. Er kennt die Kraft seiner Magie und setzt diese vorwiegend gegen sehr gefährliche, zahlreiche oder übernatürliche Feinde ein. Sollte er jedoch der Meinung sein, dass seine Axt nicht ausreicht, versucht er, den Gegner mit einer WETTERMEISTERSCHAFT oder einer WINDHOSE loszuwerden.

DIENTE

Die Magier aus Olport sind oft Teil einer Schiffsgemeinschaft, der sie ihre Kräfte und ihr Können wie jedes andere Mannschaftsmitglied zur Verfügung stellen. Aber sie lassen sich auch als Unterstützer anwerben, so die Ziele ihres Auftraggebers ihren Idealen nicht widersprechen, oder helfen als Heiler.

Dienst
Bordmagier

Heilung (magisch)
Unterricht (Talent)
Unterricht (Zauber)

Preise
5 – 10 S pro Tag
(für Nicht-Thorwaler teurer)
5 – 7 S
AP X 14 Heller
nur an gute Freunde

Bei Swafnir, meine Magie tut euch nichts.“

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Kapermagier kann man überall dort antreffen, wo es Thorwaler gibt. Die meisten von ihnen gibt es natürlich in Olport und in den dichter besiedelten Küstengebieten, im Binnenland sind sie selten und fühlen sich auch eher auf einem Schiff wohl. Auf Schiffen der Thorwaler kann man ihnen fast überall in Aventurien begegnen.

LEBENSUNTERHALT

Die meisten Abgänger der Runajasko schließen sich nach ihrem Abschluss einer Schiffsgemeinschaft an, oft der, aus der sie stammen. Diese sorgt für den Lebensunterhalt ihrer Mitglieder, oft als Anteile an dem Ertrag von Handels- oder Plünderfahrten. Dafür stellen sie ihr ganzes Können in den Dienst der Ottajasko.

VARIANTEN

Die meisten Abgänger der Halle des Windes werden, zumindest für eine Weile, Bordmagier. Das muss nicht immer als Kapermagier sein, etliche schließen sich *Entdeckungsfahrten* an. Einige wenige bleiben an der Schule und werden dort *Lehrer*. Mitunter treten sie auch als *magischer Wächter* in den Dienst eines Jarls oder eines anderen thorwalschen Würdenträgers, meistens sind das diejenigen, die auch ohne Zauberei gute Kämpfer sind.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Der Kapermagier hat eine zutiefst praktische Ausbildung absolviert, seine Wortwahl ist direkt und für Nicht-Magier gut verständlich. Dafür fehlen ihm im Gespräch mit einem theoretischeren Magier schnell die Worte und auch das Verständnis. Er ist sehr stolz auf die thorwalschen Traditionen und wird diese auch immer wieder betonen.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ Eigentlich dachten alle, der junge Kapermagier *Finnwulf* wäre auf der Entdeckungsfahrt in den Süden verschollen. Doch jetzt taucht er plötzlich wieder an der Runajasko auf und vertieft sich schweigsam in das Studium der Runenmagie. Fragen nach seinen Erlebnissen weicht er ebenso aus wie seinen früheren Freunden. Die Helden werden von diesen gebeten, herauszufinden, was mit Finnwulf los ist. Sobald er bemerkt, dass er beobachtet wird, versucht er, zu fliehen und wertvolle Aufzeichnungen über magische Runen mitzunehmen. Seine Spur führt nach Mengbilla zu dem finsternen Schwarzmagier *Tharsonion*. Dieser hatte vom Geheimnis der thorwalschen Runenzauberei erfahren und wollte es gerne an sich bringen. Zu diesem Zweck hatte er Finnwulf mittels seiner Dämonen gefangen genommen und per Rauschmitteln und Erpressung gefügig gemacht.

☞ Die Halle des Windes hat ein gutes Verhältnis zu den Firnelfen, immer wieder sind einzelne von ihnen als Lehrmeister in Olport zu Gast. *Swafhild* hat sich schon während ihrer Zeit an der Akademie immer sehr für die elfische Magie interessiert, aber jetzt, als fertig ausgebildete Gandkona, will sie sich ausführlicher damit beschäftigen. Sie will zu den Firnelfen reisen und dort von ihnen lernen. Da sie aber weiß, dass die Reise in den Hohen Norden weit und gefährlich ist, sucht sie Begleitung wie zum Beispiel die Helden.

DIE RUNAJASKO ZU OLPORT

Der übliche Name der Magierakademie in Olport, der Halle des Windes, lautet *Runajasko*, was Runengemeinschaft bedeutet. Neben Magiern, die in Thorwal *Gandmadr* bzw. *Gandkona* heißen, bildet diese ungewöhnliche, traditionsbewusste Schule auch Schiffsbauer und Skalden aus, außerdem wird hier die thorwalsche Runenmagie gelehrt. Da sie dieses Geheimnis nicht teilen wollten und ihren Abgängern nicht verbieten, mit auf Kaperfahrten zu gehen, wurde die Akademie 1025 BF aus der Grauen Gilde ausgeschlossen. Dadurch haben die Kapermagier außerhalb Thorwals einen schlechten Ruf, galten aber in Fachkreisen bereits zuvor als Praktiker, die wenig von magischer Theorie verstehen.



Karentreiberin

WER ZU SPÄT KOMMT, DEN BESTRAFT DAS LEBEN

Der Regen der letzten Nacht war vergessen. Die lederne Klappe über dem Feuerloch im Dach der Jurte war wieder geöffnet und die Feuchtigkeit auf dem Kraut und dem hoch stehenden Gras verlieh dem Land einen frischen und satten Glanz, an dem die Herde sich weidete.

Gut gelaunt ließ Liskaju ihren Blick über die bunt geschmückten Zelte gleiten, die sich in der Ebene eng zusammengängten.

In der Mitte stand wie immer das Zelt der Stammesführung, aber die Wohngelegenheiten außen herum befanden sich im lustigen Chaos. Die vielen heruntergebrannten und jetzt nassen Feuerstellen dazwischen zeigten an, wo gestern vor dem Regenschauer gelacht und gegessen worden war.

Sie stieß einen gellenden Pfiff aus und empfing den heraneilenden Hirtenhund Kaskaj mit offenen Armen, als er an ihr hochsprang.

„Na komm schon mein Junge, die Karene warten auf niemanden!“

Damit begann ein wildes Wettrennen den sanften Hügel hinab, dort hin wo die Tiere grasten und die Hirten die Nacht verbrachten.

Es war der vierzigste Sommer, den sie an diesem Platz verbrachte und sie genoss jedes Jahr wieder, wenn die Sonne über dem Lager der Sippe aufging und ein neuer Tag anbrach – und sie genoss die direkte Gegenwart der Tiere. Zu viele Menschen auf einem Fleck waren ihr schon immer unangenehm gewesen, deswegen bevorzugte sie die Weite der grasbewachsenen Ebene, auf der sie sich niemals verirrt und nahm sich hin und wieder sogar die Freiheit einzunicken. Es war seltsam, sie schlief nie durch, aber wenn sie von den grasenden Karenen umgeben war, fiel es ihr leichter.

Sie wurde langsamer, als die Hirten in Sicht kamen. Rasch zählte sie die Köpfe – und blieb dann so ruckartig stehen, dass Kaskaj ihr schmerzhaft in die Kniekehlen sprang, als er sie übermütig einholte. Einer der Hirten fehlte und die anderen lagen regungslos zwischen den Tieren, die Keulen wie fallen gelassen daneben.

Ein Angriff? Hier? Sofort brachte sie den Hund zum Schweigen und warf sich ins hohe Gras. Sie musste mehr herausfinden, ehe sie Hilfe rief. Vielleicht war das eine Falle.

Vorsichtig kroch sie den Hang hinab, ließ es zu, dass die Feuchtigkeit des noch jungen Morgens in ihre Kleider kroch.

Die Tiere der Herde blieben ruhig, als sie sie erreichte. Sie nutzte sie als Deckung, um zu den Hirten vorzudringen. Vielleicht war die Gefahr bereits fort, immerhin schien die Herde alles andere als panisch zu sein. Als sie den ersten am Boden liegenden Hirten beinahe erreicht hatte, senkte sich ein Schatten über sie, ein Körper warf sich mit Wucht auf ihren. Beinahe hätte sie mit ihrer Keule zugeschlagen, da erkannte sie Hietanen, den Hirten, den sie auswechseln sollte.

Gleichzeitig klang ihr das Lachen der anderen in den Ohren, die sich gleichzeitig erhoben.

„Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben, Liskaju!“, amüsierte sich der Mann über den bissigen Scherz und rollte sich jauchzend von ihr herunter.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Bjanju die Wilde, Dana von Jokja und Rikkas Stamm, Kajani Wolfskind, Liskaju von Einuks Stamm, Ulu von Uljoks Stamm

Männliche Namen: Garnuk von Waudas Stamm, Hietanen der Bär, Kaunanen von Zanuk und Chagaks Stamm, Riku Langfuß, Valeninnen von Wrens Stamm

KONFLIKTVERHALTEN

Die Karenthirtin ist im Allgemeinen keine kämpferische Person. Zwar hat sie den Umgang mit der (Wurf-)Keule und dem Bogen seit frühesten Jahren erlernt, nutzt diese Fähigkeiten aber für gewöhnlich nur gegen Raubtiere, die die Karene gefährden. Einem offenen Kampf gegen intelligente Gegner wird sie zwar aus dem Weg zu gehen versuchen, wenn aber die Herde als Lebensgrundlage ihrer Sippe gefährdet ist, bleibt ihr keine Wahl. In diesem Fall wird sie nach Hilfe schicken und versuchen, den Feind so lange es ihr möglich ist aufzuhalten.

DIENTE

Nivesen leben von dem, was die Steppe ihnen gibt und legen noch dazu wenig Wert auf weiteren Luxus. Trotzdem gibt es Handelsgüter, die in einem Nivesendorf nicht zu erhalten, aber wichtig für den Alltag sind, besonders beliebt sind Eisengegenstände, Farben und bunte Tuche. Die Preisangaben im Folgenden sind als Empfehlung für den Wert eines Tauschgutes zu verstehen.

Dienst	Preis
Decke aus Karenwolle	3 S – 10 S
Fellkleidung	100 S
Geweihschnitzerei	1 S – 30 S
Informationen	gratis
Käämi (pro Flasche)	15 S – 30 S
Lagerfeuergeschichten	gratis



DIE KARENE ALS LEBENSGRUNDLAGE

Die Anzahl der Karene, die eine Person oder eine Familie besitzt, ist unter Nivesen der beste (und einzige) Indikator für Wohlstand. Dabei markiert der Besitzer sein Eigentum, indem er farbige Bänder in das Geweih oder um den Hals seiner Tiere bindet. Das ist keinesfalls einem möglichen Diebstahl untereinander geschuldet – jeder weiß genau, wie viele Tiere ihm gehören und hält sich an diese Zahl – sondern dem Umstand, dass die Karene eines Stammes stets zusammen in einer großen Herde weilen und dadurch ungewollte Vermischung droht.

Die Karene versorgen die Nivesen und sichern zeitweise auch ihren Pakt mit den Wölfen der näheren Umgebung. Vor allem aber sind sie für die langen Wanderungen des Volkes verantwortlich. Jeweils im Frühling und im Herbst treten die Tiere ihren Zug nach Süden beziehungsweise Norden an und nötigen so auch die Nivesen zum Aufbruch, die den Tieren auf ihrem gefährvollen Weg über die Weidegründe stoisch folgen.

„Gut, dass die Gabetaj den Juajok die Pflanzen entreißen können, was würden die Karene sonst essen?“

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Die Nivesen ziehen mit ihren Karenen und wechseln daher jedes Jahr zwischen einem Sommer- und einem Winterlager. Man kann ihnen daher ganzjährig im Norden begegnen, sei es nun auf einer ihrer Wanderungen oder auf der Jagd in der Nähe ihrer Lager. Hin und wieder erreicht der Stamm auch eine größere Stadt (beispielsweise Festum oder Norburg), um dort einige ihrer Tiere gegen dringend benötigte Waren einzutauschen.

LEBENSUNTERHALT

Ihr Leben bestreiten die Nivesen zum größten Teil durch ihre Karenherden. Von ihnen erhalten sie nicht nur Nahrung, sondern auch die nötigen Grundstoffe für Fellkleidung, Waffen, Zelte und notfalls sogar Boote für die Jagd auf Robben oder Wale. Nützliche oder besonders schöne Gegenstände, die einzelne Stämme nicht herzustellen in der Lage sind, erwerben sie von norbadischen Händlern oder in den Städten des aventurischen Nordens.

VARIANTEN

Mit den Werten dieser Meisterperson fällt es leicht eine *Hirtin*, wie man sie in ganz Aventurien für Ziegen, Schafe oder Rinder findet, darzustellen. Achten Sie dafür nur darauf, die Werte, die für die Nivesen typisch sind (*Skifahren* beispielsweise) entsprechend zu senken. Auch eine *nivesische Jägerin* darzustellen, ist denkbar.



*„Siehst du? Der Rauch des
Feuers verdichtet sich zu Schwaden –
es ist ein Gewitter im Anzug.“*



DARSTELLUNGSHINWEISE

Nivesen sind friedfertige Menschen, denen der Krieg selten nahe kommt. Streit hat bei ihnen vor den Jurten zu bleiben. Bei einer Begegnung sind die Mitglieder dieses Nomadenvolkes zumeist erst einmal von vorsichtiger Neugier getrieben, halten immer Augenkontakt und stehen einem Gespräch offen gegenüber. Für Egoisten oder Egozentriker haben die gruppenorientierten Nivesen lediglich völliges Unverständnis übrig.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Nach einer Nacht am Rande eines Waldes müssen die Helden feststellen, dass etwas von ihren Nahrungsvorräten fehlt. Auf der Suche nach dem Schuldigen können sie einigen eher schlecht verwischten Spuren bis zu einem Baum folgen, unter dem eine junge Nivesin schläft. Nachdem sie den ersten Schreck überwunden hat, gibt Dana zu, die Diebin zu sein, beteuert aber, in Not gehandelt zu haben. Sie habe am frühen Abend des Vortages einige Jungtiere an den Wald verloren und dann befürchtet, dass die Muttertiere ihnen auf der Suche nach ihrem Nachwuchs folgen. Um das zu verhindern, machte sie sich auf, die verschwundenen Kälber zu finden, verirrte sich und bekam Hunger. Sie bittet die Helden, ihr bei der Suche zu helfen und verspricht ihnen die Gastfreundschaft ihres Stammes gegen die genommenen Vorräte.

„Die farbigen Bänder in ihren Geweißen zeigen an, wem die Karene gehören.“

Als die Helden sich einer Hügelkuppe nähern, bemerken sie das Herannahen vieler Hufe und haben keine Möglichkeit mehr, einer Karenherde in vollem Galopp auszuweichen. Was bei einer Rinderherde unweigerlich zu schweren Verletzungen führen würde, ist bei Karenen gefahrlos möglich. Die Tiere weichen flink jedem Hindernis aus. Trotzdem entschuldigt sich der den Karenen folgende Stamm wortreich und lädt die Helden ein, mit ihnen zu ziehen. Was folgt, ist ein Abenteuer gänzlich anderer Art. Wer ahnt beispielsweise, dass die Türschwelle einer Jurte heilig ist, sodass man daran besser nicht seine Schuhe abtritt? Oder warum wurde man nicht davor gewarnt, dass man die Schmalzschicht auf dem Tee der Nivesen tunlichst nicht mittrinken sollte? Erfinden Sie weitere Traditionen und Besonderheiten gerade dieses Stammes oder lassen Sie sich von den Kapiteln über die Nivesen in **Im Bann des Nordlichts** inspirieren.



MU 12 KL 11 IN 14 CH 12 FF 12 GE 14 KO 14 KK 11 SO 2

LeP 29 AuP 38 MR 2 INI 10 WS 7

AT-Basis 7 PA-Basis 8 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 8

Fausthieb: INI 8+1W6 AT 10 PA 10 TP(A) 1W6 DK H

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

Ringen: INI 10+1W6 AT 10 PA 10 TP speziell DK H

Messer: INI 8+1W6 AT 5 PA 5 TP 1W6 DK H

Wurfkeule: INI 10+1W6 FK 10 TP 2W6+4(A) DK H

Dicke Kleidung: RS 1 BE 1

Seelentier: Küchenschabe, Rennkuckkuck, Wolf

Vor- und Nachteile: Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass / Angst vor Menschenmassen 5, Höhenangst 6, Raumangst 6, Schlafstörungen 1, Totenangst 5, Weltfremd (Adel/Hierarchien) 5

Sonderfertigkeiten: Eiskundig, Kulturkunde (Nivesen), Ortskenntnis (Weidegrund, weitere Strecke), Steppenkundig

Talente:

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen +1, Raufen +5, Ringen +5, Säbel 0, Schleuder +3, Speere +6, Wurfbeile +3, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +1, Klettern +4, Körperbeherrschung +5, Reiten +2, Schleichen +4, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +3, Sich verstecken +3, Singen 0, Sinnenschärfe +7, Skifahren +6, Stimmen imitieren +4, Tanzen 0, Zechen 0

Gesellschaft: Menschenkenntnis 0, Überreden 0

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

Wissen: Götter und Kulte +2, Pflanzenkunde +5, Rechnen 3, Sagen und Legenden +3, Tierkunde +6

Sprachen: Muttersprache: Nujuka +9, Sprachen kennen: Alaani +5, Garethi +6; Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +1

Handwerk: Abrichten +4, Boote fahren +1, Fahrzeug lenken +5, Heilkunde: Gift +1, Heilkunde: Krankheiten +2, Heilkunde: Wunden +3, Holzbearbeitung +3, Kochen +2, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneider +1, Viehzucht +8

Kampfwerte: Dolche 9/9, Hieb Waffen 7/8, Raufen 10/10, Ringen 10/10, Säbel 7/8, Schleuder 10, Speere 11/10, Wurfbeile 10, Wurfmesser 7

Ausrüstung: einfache, aber robuste Nivesentracht, Fellweste, Keule, Messer, Strick, Feuerstein und Zunder

Erfahrene Karentreiberin: MU 12, KL 12, IN 15, CH 12, FF 12, GE 14, KO 15, KK 11, SO 2, LeP 30, AuP 39, MR 3, INI 11, WS 8; Speere +7, Körperbeherrschung +7, Sinnenschärfe +9, Skifahren +8, Fährtsuchen +9, Wildnisleben +10, Tierkunde +7, Nujuka +9, Viehzucht +10

Veteranen-Karentreiberin: MU 13, KL 12, IN 15, CH 12, FF 13, GE 15, KO 15, KK 12, SO 2, LeP 30, AuP 40, MR 3, INI 11, WS 8; Wurfbeile +7, Speere +9, Körperbeherrschung +8, Sinnenschärfe +11, Skifahren +9, Fährtsuchen +10, Orientierung +7, Wildnisleben +12, Tierkunde +10, Nujuka +10, Fahrzeug lenken +7, Viehzucht +12



Kontorístín

HARTES GELD UND WEICHE BIRNEN

Danjas Schritte auf den knarrenden Bohlen des Kontors waren nicht zu überhören, als sie auf die Tür zusteuerte. In ihrer Hand hielt sie das Schreiben, dass sie vor nicht ganz zehn Minuten aus der Hand eines Boten entgegengenommen hatte.

„Iber! Übernimm mal gerade für mich!“, rief sie dem verblüfft aufsehenden Schreiber am Empfangstresen neben der Tür zu, ehe sie hinaus in die Kälte Rivas trat. Aelderhaven, das Stadtviertel in dem das Kontor lag, begrüßte sie mit dem geschäftigen Summen, dessen man hier tagsüber stets gewahr wurde.

Mit vergrätzter Miene zog sie den Mantel enger um ihre Schultern und wandte sich nach Südosten, vorbei an der Nandus-Villa und dem Rotgiebelhaus der Familie Ingstock in Richtung Krämerfried. Im Gehen zog sie das Schreiben noch einmal hervor und las es durch. Wieder schüttelte sie ihren Kopf. Wie konnte jemand nur derart dämlich sein?

Ein scharfer Schmerz schoss in ihr Schienbein, gleichzeitig rumelte es laut und die Stimme eines Mannes bellte ihr ein: „Heh! Pass doch auf Weib!“ entgegen.

Sie warf der Kiste, gegen die sie gelaufen war, nur einen kurzen, vernichtenden Blick zu, um ihm eine passende Antwort entgegen zu klaffen, dann war sie wieder unterwegs.

Als sie wenig später die Markthalle erreichte, hörte sie ein, zweimal ihren Namen, gab aber vor, es nicht bemerkt zu haben. Sie hatte es eilig. Dieses Schreiben war eine Beleidigung für ihre Intelligenz und sie ließ sich nicht beleidigen. Sie war Teil des Handelshauses Stoerrebrandt – und das hatte nicht nur viel für die Stadt Riva getan, sondern hatte auch noch immer einiges an wirtschaftlichem Gewicht. Eine Frechheit sondergleichen!

Als sie aus dem Schatten der Markthalle trat, musste sie sich an den Ständen der maßlos überkauften Händler vorbeizwängen, Nivesen ausweichen und sogar dem Gesprächsversuch eines Tavernenbesitzers ausweichen, um ihrem Ziel, dem Gericht, näher zu kommen. Warum bloß hatte sie den Weg über den Marktplatz gewählt und nicht den durch die Gassen außen herum?

Schließlich stand sie schwer schnaufend vor dem grün verputzten Gebäude, sammelte sich und trat ein. Ohne auf die Frau am Eingang zu achten, rauschte sie durch den Flur bis hinauf zu einer der Schreibstuben und warf die Tür ohne zu Klopfen auf.

„Wollt Ihr mich verkohlen?! Wir sind ein Handelshaus! Glaubt Ihr, uns fällt es nicht auf, wenn Ihr Eure Gebühren für die Bearbeitung des neuesten Rastburger-Falles zu hoch berechnet?! 15% von einem Silbertaler sind 15 Kreuzer! Nicht 17!“



„Ja, die Bestellung geht heute noch raus.“

„Bis morgen sollten wir wissen, ob er die geforderte Menge auch liefern kann.“



DIENTE

Die Kontoristin ist die Angestellte – oder sogar die Leiterin – eines Handelshauses und daher auf kleineren Handel mit Heldengruppen eigentlich nicht angewiesen. Aber gerade wenn sie nur als Angestellte arbeitet, ist sie nicht immer mit ihrer Bezahlung zufrieden und daher durchaus beeinflussbar.

Dienst	Preis
Gerüchte	gratis – 1 S
Informationen über die	
Handelsüter des Kontors	gratis
Preisgabe von Geschäftsgeheimnissen	20 D – unbezahlbar
Vermittlung einer Anstellung	gratis – 5 D
Vermittlung eines Kredites	10% der Leihsumme
Vermietung von Lagerraum	
(pro Rechtschritt und Woche)	5 S

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Danja Miljes, Firunja Tuljow, Geertja Muselken, Slobodna Firunkis, Tineke Ulmski

Männliche Namen: Alriksej Karjensen, Grimow Notjes, Irjan Timp-ski, Tiber Ruderow, Ulmew Larinow

KONFLIKTVERHALTEN

Die Kontoristin ist auch im harten Norden nicht für einen Kampf zu haben. Ihre Aufgabe besteht darin, die Schreibfeder und den Rechenschieber zu schwingen, keine Waffe. Aus diesem Grund wird sie einem Kampf, wo es ihr möglich ist, ausweichen und versuchen zu fliehen, sobald sie in ein Scharmützel hineingeraten ist. Den Waffengang überlässt sie der Stadtwache oder angeworbenen Söldnern. Gerade letztere sind oft Teil des Kontors. Keinesfalls wird die Kontoristin materielle Werte über ihr eigenes Leben setzen. Wird sie überfallen, gibt sie ihre Wertsachen ohne große Gegenwehr heraus.

„Ich habe es durchgerechnet. Mit den Überschüssen des letzten Götterlaufs können wir noch ein Lagerhaus in Neuhaven kaufen.“

MU 11 KL 14 IN 14 CH 13 FF 13 GE 11 KO 11 KK 10 SO 8
LeP 26 AuP 27 MR 3 INI 9 WS 6
AT-Basis 6 PA-Basis 7 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 7+IW6 AT 6 PA 9 TP(A) IW6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 8 +IW6 AT 6 PA 9 TP(A) IW6 DK H
Ringen: INI 9+IW6 AT 6 PA 8 TP IW6 DK H
Kleidung: RS 0 BE 0

Seelentier: Wildkatze, Muräne, Pechnatter

Vor- und Nachteile: Begabung für [Talent] Handel, Gebildet (2), Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (30); Stubenhocker
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Bornland, Norbarden), Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt)

Talente:

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen 0, Raufen +2, Ringen +1, Säbel 0, Wurfmesser +1
Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Schleichen 0, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zechen +2
Gesellschaft: Etikette +5, Lehren +1, Menschenkenntnis +8, Schriftlicher Ausdruck +7, Überreden +6, Überzeugen +4
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2
Wissen: Geografie +4, Geschichtswissen +3, Götter und Kulte +5, Heraldik +4, Philosophie +2, Rechnen +8, Rechtskunde +5, Sagen und Legenden +4, Schätzen +5, Sprachkunde +4, Staatskunst +2
Sprachen: Muttersprache: Garethi +14, Sprachen kennen: Alaani +9, Isdira +6, Nujuka +5, Thorwalsch +5; Lesen/Schreiben: Alaani +8, Hjaldingsche Runen +6, Isdira/Asdharia +6, Kusliker Zeichen +10



Handwerk: Ackerbau +1, Boote fahren +2, Handel +9, Hauswirtschaft +4, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Kochen +5, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +2, Seefahrt +1

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

Ausrüstung: Feder, Papier, Tinte, Bücher des Kontors, Schnupftuch, Lederbeutel (4 S, 13 H)

Erfahrene Kontoristin: MU 12, KL 16, IN 15, CH 13, FF 14, GE 11, KO 11, KK 10, SO 9, LeP 26, AuP 27, MR 4, INI 10, WS 6; Menschenkenntnis +9, Schriftlicher Ausdruck +10, Überreden +7, Rechnen +9, Rechtskunde +7, Handel +10

Veteranen-Kontoristin: MU 12, KL 17, IN 16, CH 14, FF 14, GE 11, KO 12, KK 10, SO 9, LeP 27, AuP 28, MR 4, INI 10, WS 6; Etikette +7, Menschenkenntnis +10, Schriftlicher Ausdruck +11, Überreden +8, Götter und Kulte +7, Rechnen (Buchhaltung) +11 (+13), Rechtskunde +8, Schätzen +7, Sprachen kennen: Alaani +10, Isdira +7, Handel +11



HANDELSHÄUSER IN RIVA

Handelshaus	Besonderheit
Königlich Salzaranische Handelscompagnie	Ältestes Handelshaus in Riva, geschwächt durch die Konkurrenz und den Einbruch des Svelltlandhandels
Stoerrebrandt-Kontor	Vanjescha Stoerrebrandt lernt hier das Kaufmannshandwerk, steter Kampf gegen die Konkurrenz, Emmeran Stoerrebrandt konzentriert sich auf den Handel mit dem Mittelreich
Kontor Rastburg	Zweitwichtigstes Handelshaus der Stadt, aggressive Methoden, eigene Söldnereinheit, viele auch unfreie Handwerker in Diensten
Horaskaiserliche Privilegierte Nordmeer-Compagnie	Konzentriert sich auf den Handel mit Expeditionsgut und die Ausrüstung erfolgversprechender Expeditionen
Kontor Kolenbrander	Großteils Überlandhandel, Kooperationsverträge mit Uhdenberger Minenkonsortium

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Einer Kontoristin begegnet man am ehesten in der Schreibstube des Handelshauses oder in einem zugehörigen Lagerhaus. Möglich ist ein Antreffen unter verschiedenen Bedingungen überall in den sichereren Stadtgebieten, sei es beim Essen oder bei einem Gespräch mit einem Handelspartner. Gerade im hohen Norden Aventuriens wird man sie nicht außerhalb der sicheren Mauern einer Stadt antreffen, da sie ein gefahrloses Leben dem Unbill der freien Natur vorzieht.

LEBENSUNTERHALT

Der Beruf einer Kontoristin ist in Handelsstädten ordentlich bezahlt. Er setzt Kenntnisse im Rechnen und Schreiben voraus, so dass nicht jeder für diesen Posten geeignet ist. Üblicherweise ist die Bezahlung hoch genug, um eine kleine Wohnung zu mieten und mit einer kleinen Familie gut davon zu leben. Möglicherweise stellt sie sich als Schreiberin zur Verfügung, um einen Nebenverdienst zu haben. Kontoristen, die sich positiv hervortun, können auf eine Beförderung hoffen – und als Leiter eines lokalen Kontors verdient man genug, um ein sehr angenehmes Leben mitsamt Haus und Familie zu bestreiten.

VARIANTEN

Die Kontoristin kann auch als Grundlage für einen gewöhnlichen *Schreiber* dienen, der für das Volk auf dem Markt Schreiben aufsetzt und sie derart formuliert, dass der Empfänger sie wohlwollend aufnimmt. Auch als *Amtsschreiberin* des Rates oder eines Gerichtes, sowie zur *Kopistin* in einem der Tempel in der Stadt kann die Kontoristin genutzt werden.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Die Kontoristin ist im Umgang mit Menschen geübt, kann ein Anliegen also durchaus überzeugend und sachlich vortragen. Andererseits lässt ihre Arbeit sie oft verschlossen und abgeklärt wirken. Sie spricht langsam und deutlich und hebt dann und wann in gelehrter Manier den Kopf. Menschen, die in der Natur leben und auch danach aussehen oder sogar danach riechen, wird sie skeptisch betrachten und unauffällig die Nase rümpfen.

„Die verdamnten Rastburger! Seht zu, ob wir ihnen nicht ein paar Bernsteinsammler abjagen können!“

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der Leiter des Kontors Kolenbrander, *Helmar Birkenau*, schickt nach den Helden. Sein Handelshaus hegt die Absicht, Gold im Landesinneren aufzuspüren und entsendet zu diesem Zweck regelmäßig Prospektoren zur Erkundung der Erzvorkommen südlich von Riva. Meist bekommen sie die Funde bestimmten Gesteins oder mäßig wertvoller Metalle gemeldet. Einer der ausgesandten Mitarbeiter hat sich allerdings nicht wie geplant gemeldet. Um seine geschäftlichen Interessen zu wahren, will *Birkenau*, dass der Mann gefunden wird. Tatsächlich ist der eine Geisel oder sogar tot, denn die Goldader, auf die er gestoßen ist, war auch für die Rastburger interessant, deren Söldner die Prospektoren der Kolenbranders dann und wann unauffällig bespitzeln.

Die Geschäfte der Königlich Salzaranischen Handelscompagnie laufen immer schlechter, obwohl der Leiter doch stets neue, gewinnbringende Geschäfte vermittelt.

Um einen potentiellen Verräter nicht zu warnen, wirbt er Personen von außerhalb an. Nach langer Recherche finden die Helden hinter einem der Bücher aus früheren Jahren einen Briefwechsel, den eine der Kontoristinnen mit einem der anderen Handelshäuser geführt hat und wo es um das Verschieben größerer Summen Geldes geht. Als die Helden die Frau stellen wollen, ist sie bereits in dem gesetzlosen Stadtviertel Undere Wyk abgetaucht. Nur, wenn die Helden sie erwischen, können sie erfahren, welcher Konkurrent es derart auf die Handelscompagnie abgesehen hat.



Kopfgeldjägerin

IM BETRUNKENEN FROSCH

Das Bier war schlecht. Ria knallte den Humpen auf den Tresen, schob ihn von sich weg und überlegte, ob sie Alrik, den Wirt des *Betrunkenen Froschs*, darum bitten sollte, ihr was von dem guten Schnaps zu geben. Sie wusste, dass der korpulente Wirt ein Fässchen unter dem Tresen stehen hatte, das etwas anderes enthielt als diese Pferdepisse, die er Bier nannte.

Aber der letzte Auftrag war eigentlich nicht lukrativ genug gewesen, um etwas für ein ordentliches Getränk abzuwerfen. Sie seufzte tief über diese Ungerechtigkeit der Welt.

„Hey Schätzchen ... auf der Suche nach was Neuem?“ Ein Mann lehnte sich neben sie an den Tresen, er roch nach Rindern, feuchtem Orkfell und zu viel Bier.

„Verpiss dich!“, knurrte Ria ohne ihn anzusehen.

„Machich. Aber erst hätte ich gerne noch wat zu trinken. Wirt! Noch was ssusaufen! Bier!“

Alrik, der Wirt, würdigte ihn keines Blickes. „Erst bezahlen.“

„Aba ich ...“

„Ich sagte, erst bezahlen.“ Alriks Stimme wurde laut, so dass jeder im Schankraum sie hören konnte. Jetzt waren alle gewarnt, die Huren und Lustknaben ebenso wie die Spieler am Tisch in der Ecke, dass hier jemand kein Geld mehr hatte.

Der Betrunkene seufzte und wandte sich zur Tür.

„Hiergeblieben!“, protestierte Alrik entrüstet.

Also ein Zechpreller, nicht einfach nur pleite.

„Stehenbleiben!“, brüllte Ria durch den Raum.

Der Zechpreller zuckte zusammen und blieb an der Tür schocksteif stehen. Ganz vorsichtig drehte er den Kopf und sah Ria aus großen Augen an. „Schätzchen?“

Die Kopfgeldjägerin schob langsam den Hut in den Nacken und legte die rechte Hand demonstrativ auf die Armbrust. „Du schuldest Alrik noch Geld.“

Er sah zwischen ihrem Gesicht und der Armbrust hin und her, während er wie ein Frosch den Mund auf und zu klappte.

Ria wartete, die Drohung mit der Armbrust genügte meistens. Und wenn nicht, hatte sie immer noch ihr treues Lasso. Und in diesem Fall auch noch eine ganze Taverne voller Leute, die sich alle mit dem Wirt gutstellen und es sich mit einer Kopfgeldjägerin wie ihr nicht verderben wollten.

Der Mann überlegte noch einen Moment, dann kam er zum Tresen zurückgeschlichen und bezahlte anstandslos.

Ria behielt ihn dabei im Auge. Als Alrik nickte, nahm sie die Hand von der ungeladenen Waffe und griff sich ihr Bier.

Natürlich drehte sich der Betrunkene nochmal nach ihr um, um sich zu vergewissern, dass sie ihm nicht mehr böse war.

Ria hatte nur darauf gewartet und kippte ihm mit Schwung ihr Bier ins Gesicht. „Du wolltest doch noch Bier!“

Der Schankraum brach in Gelächter und Applaus aus.

„Und wenn du mich noch einmal Schätzchen nennst, kannst du deine Zähne hier vom Fußboden einsammeln. Habe ich mich klar ausgedrückt?“

Er stand da wie ein beschämter, begossener Gossenköter und nickte.

„Gut. Und jetzt verschwinde, bevor ich es mir anders überlege.“ Ria schob den Hut wieder nach vorne und wandte sich ab. „Alrik, ich brauch was Richtiges zu trinken.“

Der Wirt nickte, bückte sich umständlich und brachte etwas von dem guten Schnaps zum Vorschein.

Ria lächelte. Ein Zechpreller brachte zwar kein ordentliches Kopfgeld ein, aber immerhin ordentlichen Schnaps.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Eulen-Birka, Ele, die jeden kriegt, Lasso-Kaari, Nasenbrecher-Rut, Ria

Männliche Namen: Al, Kopfgeld-Fred, Messer-Arn, Vierfinger-Firu, Welf mit dem großen Hut

KONFLIKTVERHALTEN

Die Kopfgeldjägerin wird oft versuchen, ihren Gegner mit der Armbrust zu bedrohen und zum Aufgeben zu bewegen. Wenn es zum Kampf kommt, schießt sie und zieht anschließend ihren Säbel. Sie bevorzugt einen effektiven Kampfstil, der sich wenig um ehrenhafte Regeln schert, auch wenn sie eine Frau ist, die zu ihrem Wort steht. Sie ist zwar bereit, bis zum Tod zu kämpfen, aber nicht lebensmüde, angesichts einer offensichtlichen Übermacht ergreift sie die Flucht.

Flüchtige fängt sie mitunter auch mit dem Lasso ein.

RECHT UND GESETZ

Seitdem die Orks das Svellttal eroberten, haben sich unter den Menschen neue Formen der Rechtsprechung und an die Situation angepasste Gesetze entwickelt. Oft hat jede Stadt, selbst wenn sie nur zehn Einwohner hat, ihre eigenen, mitunter kurios anmutenden Gesetze, die in vielen Fällen von der Gemeinschaft festgelegt und auch vollstreckt werden. So kann es zum Beispiel verboten sein, in den örtlichen Weiher zu urinieren oder mit der Armbrust auf das Tavernenschild zu schießen.

Sollten die Gesetzesbrecher fliehen, kommen Kopfgeldjäger ins Spiel. Prinzipiell kann jeder ein Kopfgeld aussetzen, aber er muss es auch bezahlen können.



DIENTE

Kopfgeldjäger finden Flüchtige oder anderweitig Untergetauchte, vom kleinen Dieb bis zur Schwerverbrecherin. Sie suchen auch weniger gefährliche Personen, wie zum Beispiel den dem Suff verfallenen Onkel oder vor ungeliebten Verlobten geflohene Töchter.

Die Dienste der Kopfgeldjägerin sind selbstverständlich käuflich, je gefährlicher die zu Suchenden sind und je länger die Suche dauert, desto teurer wird es. Kopfgeldjäger arbeiten für öffentlich ausgelobte Prämien ebenso wie auf persönlichen Auftrag.

Preisliste:

Geflohener Geliebter	ab 5 D
Taschendieb	ab 6 D
Falschspieler	ab 6 D
Viehdieb	ab 10 D
Mörder	ab 20 D
Mehrfachmörder	ab 50 D
Paktierer	ab 100 D (wenn überhaupt)

„So siehst du also in echt aus. Dein Kopf wird mir ein hübsches Sümmchen einbringen.“

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Kopfgeldjäger können Helden überall begegnen, in einer Stadt ebenso wie in der Wildnis, je nachdem, wohin ihr aktueller Auftrag sie führt. Einige besonders hartgesottene Kopfgeldjäger verfolgen ihre Beute selbst an die unzugänglichsten Orte wie das Ewige Eis, besonders wenn das entsprechende Kopfgeld hoch ist. In einer Region wie dem Svellttal, wo die Gesetze in jedem Ort anders sind, gibt es besonders viele Kopfgeldjäger, die flüchtige Kriminelle suchen und zurückbringen.

Tavernen sind einer ihrer beliebtesten Aufenthaltsorte, hier gibt es Informationen zu Flüchtigen ebenso wie Gerüchte, wer auf wen welches Kopfgeld ausgesetzt hat.

LEBENSUNTERHALT

Die Kopfgeldjägerin verdient ihr Geld damit, dass sie Flüchtige sucht und zurückbringt. Daran sieht sie nichts schlechtes, sondern schlicht und einfach einen Broterwerb wie jeden anderen.

VARIANTEN

Einige Kopfgeldjäger haben sich auf bestimmtes Vorgehen spezialisiert, zum Beispiel darauf, nur Aufträge anzunehmen, bei denen es darum geht, Flüchtige zurückzubringen. Anderen ist die Rückführung lebender Personen zu umständlich, sie töten nur. Im Svellttal konzentrieren sich einige auf die Orkjad oder die Menschenjagd, je nachdem, welcher Spezies sie angehören.

Im Hohen Norden bei den versprengten Dienern der Eiskönigin Glorana und in den Schattenlanden gibt es auch *Skklavenjäger*, die gegen Kopfgeld entflohene Sklaven zurückbringen.



„Eine falsche Bewegung und ich verpass dir einen Bolzen!“



DARSTELLUNGSHINWEISE

Kopfgeldjäger sind oft Einzelgänger, die viel Zeit damit verbringen, den Spuren ihrer Beute zu folgen. Dadurch reden sie oft wenig oder, wenn sie unter Menschen sind, viel zu viel. Ein paar sind freundlich und kultiviert, andere dagegen ebensolche Mörder wie die, die sie jagen. Aber alle neigen dazu, sich ihr Gegenüber sehr genau anzusehen, um es mit einem aktuellen oder zukünftigen Steckbrief vergleichen zu können.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Eines Abends brach im Gasthaus *Gefüllter Humpen* eine Schlägerei aus, an deren Ende *Tjorn*, der Sohn des Wirts *Riks*, tot in seinem Blut lag. Vor Kummer zerfressen lobte Riks ein Kopfgeld auf Odil, den Mörder seines Sohnes, aus. Die Kopfgeldjägerin *El* hat Odil mittlerweile gestellt, doch dieser bereut den zu harten Fausthieb im Suff längst. Die Helden treffen unterwegs auf *El* mit ihrem unglücklichen Gefangenen und reisen mit ihr zusammen die letzten Meilen zum *Gefüllten Humpen*. Wenn sie dort ankommen, muss die Kopfgeldjägerin eine unangenehme Überraschung erleben: während sie auf der Jagd war, wurde Riks überfallen und das

Geld gestohlen. Und während sie den Wirt drangsaliert, fleht Odil abwechselnd alle an, ihm zu helfen. Die Helden müssen sich entscheiden, auf welche Seite sie sich stellen.

Seit mehreren Monaten beherrscht die Konkurrenz zwischen den beiden Kopfgeldjägern *Messerfresse-Orn* und *Eisenfaust-Kat* das Städtchen *Norhus*. Was als freundschaftliche, betrunkene Prahlerei über Menge und Gefährlichkeit erwischter Verbrecher begann, ist völlig eskaliert. Aus Angst, die beiden könnten anfangen, Bürger und durchreisende Händler anzugreifen, erfindet der lokale Bützel ständig neue Verbrechen, die zwar nie mit großen Kopfgeldern belegt werden, aber die Zahl der gefassten Kriminellen in astronomische Höhen treibt und die beiden beschäftigt. Wenn die Helden in die Stadt kommen, verstoßen sie auch mindestens gegen eins der neuen Gesetze, wie z.B. ihre Pferde auf der falschen Straßenseite anbinden, und müssen sich bald mit den Kopfgeldjägern auseinandersetzen.

„Ich werde ihn finden. Für die richtige Bezahlung, versteht sich.“



MU 13 KL 12 IN 13 CH 10 FF 13 GE 13 KO 12 KK 12 SO 8
LeP 29 AuP 31 MR 3 INI 10 WS 6
AT-Basis 8 PA-Basis 8 Fernkampf-Basis 8 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 7+1W6 AT 9 PA 7 TP(A) 1W6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 8 +1W6 AT 9 PA 7 TP(A) 1W6 DK H
Ringen: INI 9+1W6 AT 9 PA 7 TP speziell DK H
Säbel: INI 10+1W6 AT 10 PA 10 TP 1W6+3 DK N
Lasso: INI 10+W6 FK 17 TP 1W6+4
Leichte Armbrust: INI 9+1W6 FK 15 TP 1W6+6
Lederkleidung: RS 1 BE 1

Seelentier: Firnluchs, Wildschwein, Zornbrechter Bluthund

Vor- und Nachteile: Entfernungssinn, Guter Ruf IV / Aberglaube 6, Goldgier 5, Neugier 5, Selbstgespräche, Verschwendungssucht 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Svellttal), Talentspezialisierung Schleuder (Lasso)

Talente:

Kampf: Armbrust +7, Dolche +3, Hieb Waffen +1, Raufen +4, Ringen +4, Säbel +4, Schleuder (Talentspezialisierung Lasso) +7 (+9), Speere +3, Wurfmesser 0

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

Gesellschaft: Gassenwissen +5, Menschenkenntnis +5, Überreden +6, Überzeugen +2

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

Wissen: Geografie +1, Götter und Kulte +2, Pflanzenkunde +3, Rechnen +3, Rechtskunde +3, Sagen und Legenden +5, Schätzen +3, Tierkunde +3

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Alaani +5, Isdira +5, Oloarkh +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +3

Handwerk: Abrichten +2, Fahrzeug lenken +3, Heilkunde: Gift +4, Heilkunde: Wunden +5, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +1, Schneider +2, Viehzucht +1

Kampfwerte: Armbrust 15, Dolche 10/9, Hieb Waffen 9/8, Raufen 10/10, Ringen 10/10, Säbel 10/10, Schleuder 15, Speere, 10/9, Wurfmesser 8

Ausrüstung: stabile Lederkleidung, Hut mit Feder, Armbrust mit 25 Ersatzbolzen, Säbel, Lasso, Dolch, Fesselseile, diverse Steckbriefe, Schnapsflasche, Pfeife, Beutelchen mit Rauchkraut, Geldbeutel mit 39 Silbertalern und 3 Hellern

Erfahrene Kopfgeldjägerin: MU 14, KL 12, IN 13, CH 11, FF 14, GE 13, KO 13, KK 12, SO 8, LeP 31, AuP 33, MR 4, INI 15, WS 7; SF: Kampfreflexe, Schnellladen (Armbrust), Schnellziehen (Schleuder), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag; Armbrust +10, Raufen +8, Säbel +8, Schleuder (Talentspezialisierung Lasso) +10 (+12), Selbstbeherrschung +8, Menschenkenntnis +10, Überreden (Talentspezialisierung Einschüchtern) +9 (+11), Fesseln/Entfesseln +10

Veteranen-Kopfgeldjägerin: MU 15, KL 12, IN 14, CH 11, FF 14, GE 14, KO 14, KK 13, SO 8, LeP 31, AuP 33, MR 4, INI 16, WS 7; SF: Betäubungsschlag, Finte, Kampfreflexe, Schnellladen (Armbrust), Schnellziehen (Schleuder), Schnellziehen (Säbel), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag; Armbrust +15, Raufen +10, Säbel +12, Schleuder (Talentspezialisierung Lasso) +15 (+17), Selbstbeherrschung +12, Menschenkenntnis +12, Überreden (Talentspezialisierung Einschüchtern) +13 (+15), Fesseln/Entfesseln +15



Landwehr-Soldat

VOM FELD AUF'S FELD

Freiwillig hätte er sein Dorf nie verlassen. Arn zitterte wie eine Birke im Herbst und klammerte die Hände an den Dreschflegel. Er hatte das Gerät oft in der Hand. Nur meist setzte er es dazu ein, das Korn aus Ähren zu schlagen und nicht das Leben aus Menschen. Es war nicht das erste Mal, dass sein Herr ihn zu den Waffen rief. Er wusste, was auf ihn zukam.

Der Korporal, der die Reihen barfußiger, bewaffneter Bauern abschnitt, die in erster Reihe postiert worden waren, hatte seine Hände auf den Rücken gelegt und das Kinn erhoben. Fast als würde er den Männern das Gefühl geben wollen, echte Soldaten zu sein und keine Bauern, die vom Feld gepflückt worden waren wie Gemüse, um dem Dienstherren gegenüber ihre Pflicht zu tun.

„Sie kommen! Zeigt es diesen Thorwaler Piraten, die eure Frauen vergewaltigen und eure Kinder verschleppen wollen!“

Arn hatte schon einmal vor ein paar Jahren gegen Thorwaler gekämpft. Allesamt waren sie Piraten und ob sie nun Frieden mit einem Land hatten oder nicht, sie überfielen es trotzdem, um zu plündern und zu brandschatzen. Arn fragte sich, warum diese wilden Männer mit ihren Äxten nicht einfach die eigenen Felder bestellten und ruhig in ihrem Thorwalland lebten, anstatt immer wieder die Küste seiner Heimat zu überfallen und die Bauern der anliegenden Herrschaftsbereiche zu zwingen, sich zur Wehr zu setzen. Einmal hatten sie sogar Salza besetzt, hieß es!

„Eben hatte ich noch das Saatgut in der Hand, jetzt den Dreschflegel. Dabei ist für den doch gar nich' die richtige Jahreszeit...“

Die Thorwaler sahen mit ihren seltsamen Hautbildern viel schrecklicher aus als der nachbarliche Feind. Den andergarstigen Waldbarbaren war er einmal in einem Scharmützel bei Joborn begegnet. Sie waren zumindest optisch Menschen wie Arn und auch die anderen Bauern – aber die Thorwaler, die waren anders. Auch wenn er keinen Augenblick daran zweifelte, dass die harmlos anmutenden Anergaster innerlich wesentlich verderbter waren, als die goldgierigen Nordländer. Der Korporal hatte seine Motivationsrede beendet – Arn merkte, dass er nicht einmal wirklich zugehört hatte. Der Helm war ihm zu groß und rutschte ihm immer wieder über die Augen. Die ganze Situation schien unwirklich. Sie standen auf dem Deich, auf dem noch immer Schafe weideten. Normalerweise war Arn nie unmittelbar am Meer, das frisch und salzig roch. Wie beiläufig registrierte der nostrische Bauer, dass die Thorwaler bereits an der Dünenküste angelandet waren. Sie schlugen ihre Waffen gegen die runden Schilde und erzeugten ein dumpfes Gewitter aus Lärm.





Zwei der Ritter zügelten ihre unruhigen Pferde. Dass echte Ritter bei ihnen waren, beruhigte Arn ungemein. Aus dem Augenwinkel erkannte er den weinenden Thom aus dem Nachbarweiler. Noch ehe er sich Gedanken über den Burschen machen konnte, baute sich die Mauer an Feinden vor ihnen auf.

Der Angriff verlief unkoordiniert. Pferde wieherten, Männer brüllten. Sie wehrten sich mit Sensen, Keulen, Bögen und was sie auf ihrem Hof als Bewaffnung gefunden hatten.

Ich werde überleben! Ich kann gut genug kämpfen! Ich werde bald wieder Zuhause sein!

Doch so oft er sich die Worte auch einzureden versuchte, das Holz seines Dreschflegels splitterte schon nach dem ersten Treffer einer kraftvoll geschwungenen Axt.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Hete ob dem Boom, Intje Haberveld, May van dem Tempelsken, Rose ob der Hauten, Ynlais Beerenbosch

Männliche Namen: Arn van der Wurt, Cordovan am Brunn, Elwin hinterem Deik, Rigbald bi de Haven, Vitus van Veld

„Ich werd’ alles geben, damit meine Familie auch morgen noch in Sicherheit und Freiheit ist!“

MU 12 KL 11 IN 12 CH 11 FF 11 GE 12 KO 14 KK 13 SO 4
LeP 32 AuP 31 MR 3 INI 10 WS 7
AT-Basis 7 PA-Basis 7 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 6
Fausthieb: INI 8+IW6 AT 10 PA 9 TP(A) IW6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 9 +IW6 AT 10 PA 9 TP(A) IW6 DK H
Ringens: INI 10+IW6 AT 10 PA 8 TP speziell DK H
Dreschflegel: INI 8+IW6 AT 8 PA 6 TP IW6+3 DK S
Kleidung und Tellerhelm: RS | BE |

Seelentier: Assel, Fliege, Schaf

Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund / Aberglaube 6, Autoritätsgläubig 6, Vorurteile (Andergaster 8, Thorwaler 6), Weltfremd (städtisches Treiben) 5

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Andergast/Nostria), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Ackerland/Dorf), Waldkundig

Talente:

Kampf: Armbrust +3, Dolche +2, Hieb Waffen +3, Raufen +5, Ringen +4, Säbel 0, Schleuder +1, Speere +1, Wurfmesser 0, Wurfspeere +1, Zweihandflegel +5

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

Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden +2

Natur: Fährtensuchen +5, Fallen stellen +4, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +6

Wissen: Götter und Kulte +2, Pflanzenkunde +5, Rechnen 0, Sagen und Legenden +5, Tierkunde +4

DIENTSTE

Da der Landwehr-Soldat außerhalb seiner Dienstzeit im Wehrverband ein einfacher Bauer ist, kann er den Helden auch in landwirtschaftlichen Belangen behilflich sein oder sogar eine Unterkunft stellen, er ist praktisch orientiert und nimmt jeden zusätzlichen Heller gerne an.

Dienst	Preis
Branntwein	5 H
Informationen	gratis – 5 H
Schaf	6 D
Töpferware	5 H
Warme Mahlzeit	3 H
Übernachtung auf dem Hof (pro Nacht)	1 H – 3 H



Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen kennen: Oloarkh +1, Thorwalsch +3; Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Abrichten +2, Ackerbau +8, Boote fahren +2, Brauer +4, Fahrzeug lenken +4, Fleischer +3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +5, Kochen +4, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen 0, Schneider +3, Töpfern +4, Viehzucht +4, Webkunst +3

Kampfwerte: Armbrust 10, Dolche 9/7, Hieb Waffen 9/8, Infanteriewaffen 10/9, Raufen 10/9, Ringen 10/8, Säbel 7/7, Schleuder 8, Speere 8/7, Wurfmesser 7, Wurfspeere 8, Zweihandflegel 10/9

Ausrüstung: einfache Feldkleidung, Tellerhelm, Dreschflegel, Wasserschlauch, Schnapsflasche, Brotbeutel, Decke, Lederbeutel (7 K, 2 H)

Erfahrener Landwehr-Soldat: MU 12, KL 11, IN 14, CH 11, FF 12, GE 13, KO 15, KK 15, SO 4, LeP 34, AuP 32, MR 4, INI 10, WS 8; Raufen +7, Zweihandflegel +7, Wildnisleben +7, Ackerbau +10, Viehzucht +7

Veteranen-Landwehr-Soldat: MU 13, KL 12, IN 14, CH 11, FF 13, GE 14, KO 15, KK 16, SO 4, LeP 34, AuP 33, MR 4, INI 11, WS 8; Raufen +7, Zweihandflegel +9, Athletik +7, Wettervorhersage +7, Wildnisleben +8, Ackerbau +12, Brauer +7, Viehzucht +8, Webkunst +7



KONFLIKTVERHALTEN

Im Heerbann eingezogen muss der Soldat kämpfen, ansonsten wird er wegen Desertion bestraft. Er wird sein Bestes geben, was häufig nicht gut genug ist, denn die Landwehr besteht aus Freibauern. Ihre kämpferischen Fähigkeiten sind mit denen eines Kriegers nicht zu vergleichen. Außerhalb des Krieges verteidigt der Landwehr-Soldat lediglich Vieh, Familie und Hof vor wilden Tieren oder räuberischem Gesindel. Doch das mit einer zähen Unerbittlichkeit und ohne den Gedanken an die Flucht, anders als im Krieg.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Normalerweise sind die Freibauern, die im Ernstfall von ihren Lehnsherren eingezogen werden können, auf ihren Feldern und Höfen im Marschland oder am Waldrand Nord- und Mittelaventuriens. Fernab der Stadt leben sie hier mit ihren Familien, bauen Getreide an oder züchten Vieh. Kommt es zum Krieg, greifen sie zur improvisierten Waffe und finden sich in den ersten Linien der Schlacht wieder, oder wo auch immer der Herr sie haben will.

LEBENSUNTERHALT

Seinen Lebensunterhalt deckt der Landwehrsoldat aus seinen Einkünften als Freibauer. Er unterhält gemeinsam mit seiner Familie den Hof, auf dem jeder mit anpacken muss. Er investiert für gewöhnlich kaum Geld in Ausrüstung oder Ausbildung für den Kriegsfall, höhere Ausgaben kann er sich nicht leisten und zum Üben hat er keine Zeit.

Während eines Krieges wird die Landwehr ebenso wie reguläre Truppen vom jeweiligen Herrscher versorgt, was oft genug bedeutet, dass sie ihre eigenen Wintervorräte essen.

Sollte der Hof nicht genug erwirtschaften, der Bauer sich verschulden oder die Abgaben an den Herren nicht leisten können, begeben sich viele Freibauern in die Leibeigenschaft.

VARIANTEN

Die Werte des Soldaten gehen von einem durchschnittlichen Bauern aus, der ein karges Leben führt. Natürlich existieren auch *wohlhabendere Freibauernhöfe*, deren Familienmitglieder traditionell auch im Kampf ausgebildet werden. In einem solchen Fall sollten die *Kampf-* und *Gesellschaftstalente* angehoben werden. Ähnliches gilt auch für Bauern im Grenzgebiet der Schattenlande.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Viele hundert Jahre nachbarschaftliche Feindschaft machten aus Landwehrsoldaten der Region um Nostria und Andergast verschlossene und misstrauische Menschen, die dennoch stoisch und sparsam aus jeder Lage das Beste zu machen versuchen. Auch der eingezogene Bauer ist nicht gerade gesprächig. Die stete Unruhe plagt ihn, denn er kann nie wissen, wann er erneut in den Kriegsdienst muss, was sich auch in seiner nervösen Art zu sprechen wieder spiegeln kann.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

🍷 *Cordovan am Brunn* ist der Sohn eines sehr strengen und patriotischen Freibauern. Nachdem der Jüngling seine erste Schlacht überlebt hat, ist ihm der Gedanke gekommen, dass man durch Töten durchaus mehr Geld verdienen kann, als durch die schwere Arbeit auf dem Feld. Zusammen mit einigen Kameraden aus der Landwehr hat er sich nach der Heimkehr abgesetzt und verbirgt sich seitdem in den Wäldern weiter im Landesinneren, um als Räuber sein Brot zu verdienen. Seine ersten Opfer sollen dabei die Helden sein. Es ist davon auszugehen, dass die Helden Cordovan und die Seinen überwinden – aber was dann? Sollte man den jungen Mann zu seinem herrschsüchtigen Vater zurückbringen? Oder dem Gesetz und damit dem Galgen überantworten?

🍷 *Vitus van Veld* ist noch minderjährig, muss aber bereits um seine Familie fürchten. Kürzlich ist sein Vater als Mitglied der Landwehr, in einem Scharmützel gefallen, das trotz allem mit einem überrasgenden Sieg auf Seiten der Nostrier endete. Wo das ganze Land die große Heerschar des lokalen Adligen feiert, kennt Vitus die Wahrheit. Jeglicher Gefahr zum Trotz, hat der Lehnsherr sämtliche Leibeigenen bewaffnet und an die Front geschickt. Das hat zwar in der Schlacht die Wende gebracht und seinen Leuten zum Sieg verholfen, allerdings hat das Bewaffnen der Unfreien sehr viel besser funktioniert als das Entwaffnen nach dem Krieg. Können die Helden die Unruhen beenden?

„Hätte ich doch mehr das Kämpfen geübt!“

DIE LANDWEHR

Der Lehnsherr hat das Recht, seine volljährigen Freibauern für Fehde und Krieg zu beanspruchen und sie in sein Heer einzuziehen. Die wehrdienstfähigen Männer und Frauen haben keinerlei Ausbildung, auch wenn es ihnen natürlich empfohlen ist in ihrer – sehr geringen – freien Zeit für den Notfall ihr Kampftalent zu üben. Da die Bauersfamilien nicht selten viele Kinder haben und ohnehin nicht alle Söhne und Töchter später vom Hof ernährt werden können, kümmert es den Adel nicht, wenn seine Bauern als schlecht ausgerüstetes Schwertfutter in erster Front fallen und seine wertvollere Miliz schützen. Trotzdem wird gerne ein Korporal bereitgestellt, der den Bewaffneten vor dem Zusammentreffen mit dem Feind noch einmal den nötigen Mut macht und gegebenenfalls auch Anweisungen erteilt.

Nicht in den Bauernregimentern zu finden sind Leibeigene – die dürfen nur im Fall der Landnot bewaffnet werden. Mehr zum Heerbann finden Sie in *Herz des Reichs* S. 44f.



eibeigene

DER RUF DES BRONNJAREN

Der Himmel war den ganzen Tag über verhangen, sodass die kalte Luft zu keiner Zeit lange genug von einem wärmenden Sonnenstrahl durchbrochen wurde, um es angenehmer zu machen. Janne war trotzdem warm. Es war wie ihr Vater immer gesagt hatte: „Was dem Bronnjaren ein wärmendes Kaminfeuer, mein Stoppel, das ist uns die Arbeit auf den Feldern.“

Mit einem Seufzen legte sie sich neben Elkwin in das Geschirr des Pfluges. Der Ochse, der das Gerät noch letztes Jahr gezogen hatte, war dem Winter zum Opfer gefallen, und die Herrschaft hatte sich geweigert, gutes Geld für ein neues Tier auszugeben, statt es in eine sehr viel sinnvollere Anschaffung zu investieren – eine neue Kaleschka.

Das knirschende Geräusch des Stahls der Pflugschar, der sich an kleinen Steinen und Wurzeln vorbei durch das Erdreich grub, klang ihr in den Ohren, während sie mit leerem Blick einen anstrengenden Schritt nach dem anderen machte. In Gedanken saß sie bereits in der Kate ihrer Familie um das stark rauchende Torffeuer. Neben sich eine Schale mit dünner Kohlsuppe – und vielleicht fände sich die Gelegenheit, noch den einen oder anderen Löffel aus der Herrschaftssuppe zu stibitzen, ehe sie auf das Feld gegossen wurde.

„Ja, Herr. Natürlich ist es Euer Recht, Eure Abgaben zu fordern – aber bitte, wir müssen leben!“

Einen kurzen Augenblick hielt sie inne, um den Lederriemen, der ihr in die Schulter schnitt, zu richten und sah zu dem Fronhof hinüber, dessen Schornstein man über den Wipfeln des nahen Wäldchens gerade noch erkennen konnte. Das Herrenhaus dort in der Mitte ihres Dorfes musste das Prachtigste ganz Aventuriens sein. Wundervolle Schnitzereien, ein warmer Kamin und gemütliche Stühle, auf denen man sitzen konnte, während man ein reichliches Mahl genoss.

Wieder drang ein resignierter Atemstoß über ihre rissigen Lippen. Schade nur, dass sie niemals dort würde leben können. Aber so war es nun einmal – die Herrschaft war von den Göttern selbst eingesetzt worden und hatte dieses Leben verdient.

Ein kräftiger Hieb gegen die Schulter brachte sie wieder zurück ins Hier und Jetzt.

„Schläfst du, Schwesterchen? Die Herrschaft kommt!“, schimpfte Elkwin und fingerte eilig an dem Leder herum, das ihn vor dem Pflug hielt.

Überrascht sah Janne auf – und tatsächlich – aus Richtung des Dorfes näherte sich ein Gespann auf dem Feldweg.

Augenblicke später standen Janne und die anderen am Rand des Feldes, den Oberkörper respektvoll vorgeneigt und den Blick auf den Boden gerichtet. Der Hufschlag der vorgespannten Pferde war das Einzige, das ihnen versicherte, dass der Herr des nahen Ortes sie passierte.

Als er direkt an ihnen vorbeizog, wagte Janne, einen Blick auf seine prachtvolle neue Kaleschka zu werfen. Stolz ergriff sie, denn mit dem offenkundigen Reichtum ihres Herrn würde sich auch der Ruf der Seinen wesentlich verbessern. Wer brauchte da schon einen neuen Ochsen?

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Karinja Gartimski, Eljascha Eelkinnen, Janne Ouvensen, Rondrewka Gumblew, Slobodna Arauken

Männliche Namen: Hanjow Peddersjepen, Daanje Larinow, Elkwin Timpski, Travin Wolpjes, Goljew Baerow

KONFLIKTVERHALTEN

Leibeigene, gerade in Sewerien, sind ein hartes Leben gewohnt und so kommt es, dass sie nicht vor jeder Gefahr, die sich ihnen entgegenstellt, zurückschrecken. Um sich, die Ihren oder ihren Besitz zu verteidigen, lassen sie bereitwillig die Fäuste fliegen oder greifen zu einer improvisierten Waffe. Sollten sie dabei mehr als ein Drittel ihrer Lebenspunkte verlieren, treten sie den Rückzug an oder ergeben sich. Gegen einen überlegenen Gegner oder eine Autoritätsperson werden sie nicht kämpfen, sondern sich sofort unterwerfen.

DIENTE

Leibeigene Bauern sind dazu verpflichtet den größeren Teil ihrer Erträge an ihren Herrn abzuführen, um das Stück Land, auf dem sie anbauen, auch weiterhin nutzen zu dürfen. Das bedeutet, dass sie auf Verkäufe oder einen guten Tausch angewiesen sind.

Dienst	Preis
Informationen	gratis – 5 H
Lokale Gerüchte/Legenden	gratis
Lastenträger (Kurzstrecke, pro Meile)	5 K – 2 H
Mahlzeit (karg)	3 K
Töpferware	1 – 5 H
Übernachtung in der Kate (pro Nacht)	2 H



DIE LEIBEIGENSCHAFT

Obgleich die Bauern Aventuriens von existenzieller Wichtigkeit für den Bestand der Gesellschaft sind, leben viele in Leibeigenschaft. Gerade im Norden des Bornlandes sind freie Bauern oder Gutsherren eine Seltenheit. Zu schnell ist dort durch Frost oder Hagelschlag eine Ernte vernichtet, zu stark der Druck seitens der Bronnjaren. Gerät eine Familie in Schulden, liegt es näher, sich dem Schutz eines Adligen anzudienen und dafür vor dem Hungertod sicher zu sein. Dazu kommt, dass viele Familien dort nie frei gewesen sind. Schon die oft adligen Theateritter brachten bei ihrem Einzug in das Land ihre Untergebenen mit sich, deren Nachfahren noch heute in ärmlichen Verhältnissen leben und die Scholle eines anderen bestellen. Von Sklaven unterscheidet die Leibeigenen hier oft nur der Umstand, dass der Bronnjar, dessen Land sie bestellen, dazu verpflichtet ist, sie im Gegenzug für ihre Arbeitskraft zu schützen. In weiten Teilen ist das Leben eines Leibeigenen dafür vollständig in der Hand seines Herrn. Er darf kein Eigentum besitzen, das Land nicht ohne die Erlaubnis seines Herrn verlassen, noch ohne dessen Zustimmung den Traviabund eingehen.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Leibeigene Bauern sind weit verbreitet, in ländlichen Gegenden sind sie daher überall anzutreffen. Bei der Arbeit auf dem Feld ebenso wie in der Scheune oder auf der Koppel beim Versorgen des Viehs.

Zur Zeit der Ernte sind oft ganze Fuhrwerke Leibeigener ein Ärgernis für Händler und Reisende, während sie in den kalten Wintern in kleinen Tavernen und Katen zusammengedrängt nach Wärme suchen und sich je nach Wesen mit Fremden neugierig unterhalten oder ihnen aus dem Weg gehen.

LEBENSUNTERHALT

Fernab der Städte ist die Leibeigene auf das Werk der eigenen Hände angewiesen, denn sie hat, was sie ihrer Scholle abringen kann und nicht dem Herrn als feste Abgabe zahlen muss.

Tatsächlich stehen karge Mahlzeiten, schlichte Kleider, sowie eine kleine Käte zur Verfügung. Alles was sie darüber hinaus ergattern kann, ist Luxus. Dennoch nehmen die meisten Leibeigenen Abstand vom Diebstahl, denn so etwas wird schwer bestraft.

VARIANTEN

In ihren landwirtschaftlichen Fähigkeiten stehen die meisten Leibeigenen den glücklicheren *Freibauern* gleich, sind ein Teil von ihnen doch früher selbst welche gewesen. Mit den hier angegebenen Werten sind auch *Feldsklaven* oder die nur zeitweise beschäftigten *Erntehelfer* abzubilden. Als *Knecht* oder *Magd* ist die hier abgebildete Leibeigene außerdem ebenso gut zu verwenden.



„Ach ja? Na – ich glaub da eher, was mein Väterchen gesacht hat!“

DARSTELLUNGSHINWEISE

Die Leibeigene hat ihr ganzes Leben auf dem Land verbracht. Skeptisch und wenig aufgeschlossen ist sie Neuem und Fremdem gegenüber, wagt aber verstohlen neugierige Blicke. Ihrer Arbeit steht sie mit stoischem Trotz oder gefügiger Resignation entgegen.



ABENTEUERVORSCHLÄGE

Ein Bronnjar hat zwei kräftige Zugtiere beschafft. Er erhofft sich eine merkliche Produktivitätssteigerung seines Landes. Dann aber verschwinden die Tiere. Das Gerücht, dass *Daanje Larinow*, einer der Leibeigenen der missgünstigen, benachbarten Großgrundbesitzerin die wertvolle Neuanschaffung im Auftrag seiner Herrin gestohlen hat, macht die Runde. Die Helden erleben, wie die sonst fruchtbaren Handelsgeschäfte in Schlägereien zwischen den loyalen Untertanen ausarten. Als der Bronnjar dem Gerücht Glauben schenkt, beginnt er, mit Gewalt deutlich zu machen, dass man seinen Besitz nicht anhegt. Seine Nachbarin hat keine andere Wahl, als sich ebenfalls kampfbereit zu machen. Während sich die Kämpfer und bewaffneten Bauern sammeln, können die Helden die Zugtiere in den Händen eines findigen Viehdiebes ausfindig machen. Wird es der Gruppe gelingen, die Kämpfe zu verhindern? Oder erweisen sich die Bronnjaren als zu stolz, um einen Fehler einzugestehen, sodass der nächste Kronvogt die einzige Möglichkeit ist, den Streit beizulegen?

„Wen interessiert, ob es Ärger im nächsten Weiler gab? Wir leben doch hier.“

Die Leibeigene *Maline Gerbensen* ist verzweifelt. Ihre Tochter *Ifirnja* ist verschwunden. Das Mädchen war in den Wald gesandt worden, um Kräuter und Pilze zu sammeln. Maline bietet Obdach für die Nacht und klagt den Helden beim Abendessen ihr Leid. Sie vermutet, dass Wölfe ihr Kind angegriffen hätten oder der Herr sie habe zu sich schaffen lassen, um sich mit ihr zu vergnügen. Die Spuren führen die Helden aber bestenfalls tief in den Wald, in dem sie sich mit wilden Tieren herumschlagen müssen. Tatsächlich hat das Mädchen die Grenzen des Landes verlassen, um mit dem Sohn eines Leibeigenen des benachbarten Bronnjaren zusammen sein zu können.



MU 9 KL 10 IN 13 CH 10 FF 14 GE 12 KO 12 KK 12 SO 1

LeP 30 AuP 31 MR 2 INI 9 WS 6

AT-Basis 7 PA-Basis 7 Fernkampf-Basis 8 Ausweichen 7

Fausthieb: INI 7+IW6 AT 8 PA 10 TP(A) IW6 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 8+IW6 AT 8 PA 10 TP(A) IW6 DK H

Ringen: INI 9+IW6 AT 8 PA 9 TP speziell DK H

Dreschflegel: INI 7+IW6 AT 7 PA 9 TP IW6+3 DK S

Messer: INI 7+IW6 AT 7 PA 9 TP IW6 DK H

Kleidung: RS 0 BE 0

Seelentier: Assel, Bornländer (Hund), Kamel

Vor- und Nachteile: Ausdauernd (4), Hohe Lebenskraft: 2, Kälteresistenz, Zäher Hund / Autoritätsgläubig: 6, Unfrei, Vorurteile gegen Fremde: 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Bornland); Ortskenntnis (Ackerland/Dorf); Sumpfkundig, Waldkundig

Talente:

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +2, Raufen +4, Ringen +3, Säbel 0, Wurfmesser +2, Zweihandflegel +2, Zweihandhieb Waffen +2

Körper: Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +4, Sich verstecken +1, Singen +4, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2, Zeichnen +6

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

Natur: Fährtensuchen +3, Fallen stellen +4, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +7

Wissen: Götter und Kulte +3, Pflanzenkunde +4, Rechnen +1, Sagen und Legenden +5, Tierkunde +4

Sprachen: Alaani +6, Garethi +8, Nujuka +2

Handwerk: Abrichten +3, Ackerbau +11, Fahrzeug lenken +3, Fleischer +2, Heilkunde: Krankheiten +3, Heilkunde: Wunden +2, Holzbearbeitung +6, Kochen +4, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen 0, Schnaps brennen +3, Schneidern +4, Töpfern +4, Viehzucht +6

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

Ausrüstung: Bäuerliche Kleidung, Kopfbedeckung, Dreschflegel, Messer, Brotbeutel, Decke, Wasserschlauch

Erfahrene Leibeigene: MU 10, KL 10, IN 13, CH 11, FF 14, GE 13, KO 13, KK 13, SO 1, LeP 32, AuP 34, MR 3, INI 9, WS 7; Wildnisleben +9, Ackerbau +11, Viehzucht +8

Veteranen-Leibeigene: MU 11, KL 11, IN 14, CH 11, FF 15, GE 13, KO 14, KK 13, SO 2, LeP 33, AuP 37, MR 3, INI 10, WS 7; Zeichnen +7, Wettervorhersage +7, Wildnisleben +11, Ackerbau +12, Lederarbeiten +7, Viehzucht +10



achtalbin

SCHWARZ UND WEISS

Ihr eigener Atem klang unnatürlich laut in Sal'ána-feys Ohren. Der Vollhelm ließ das Geräusch beinahe panisch klingen. Und sie konnte nicht verhehlen, dass ihre tiefen Atemzüge von Aufregung herrührten – wenn auch nicht von panischer.

Durch das schützende Visier konnte sie die Schlittenkarawane auf dem Eis gut beobachten, obwohl das lästige Sonnengestirn am Himmel über den glitzernden Eisweiten stand. Die Narren fuhren geradewegs in ihr Verderben.

Mit einem flüchtigen Handzeichen gebot sie einem allzu übereifrigen Armbrustschützen zu ihrer Rechten Einhalt. Sal'ána-fey wollte die Menschen dort unten noch nicht in Furcht versetzen. Sie würden früh genug Gelegenheit bekommen, sich kopflos zur Flucht zu wenden – wenn auch ohne jede Chance.

In einer geschickten Bewegung entfernte sie sich von der Kante des aufragenden Eiskliffs und wandte sich den vier anderen Mitgliedern ihrer Gruppe zu. „Unsere Herrin Pardona hat uns befohlen, diese Narren dort unten zu überfallen und gefangen zu nehmen. Einer von ihnen will offenbar unserer Existenz nachspüren – und das gilt es zu verhindern. Keine Gefangenen, bloße Auslöschung. Los, stoßen wir zu den anderen!“

Die vier vollständig schwarz Gerüsteten, die im Halbkreis vor ihr standen, nickten nur einmal knapp und machten kehr, um dem Befehl wie gewöhnlich sofort Gehorsam zu leisten.

Am Fuße der Verwehung warteten Karmanthi auf die dunklen Gestalten, geiferten und knurrten, hielten aber still, als ihre Beschwörer aufsaßen und in wilder Jagd nach Nordwesten ritten, dorthin, wo auf die Schlittenmenschen ihr Untergang wartete.

Durch den gezielten Einsatz elementarer und dämonischer Kräfte hatten die blasshäutigen Elfen eine Engstelle geschaffen, eine Klamme, die durch glatt aufragende Eiswände führte – und genau dort würden sie zuschlagen. Die Zauberer, die bereits mittig des künstlichen Durchganges warteten, würden das Licht, das sich grell im Eis brach, unter Dunkelheit begraben und den Angreifern so den Vorteil verschaffen, den sie brauchten, um einen schnellen Sieg ohne eigene Verluste davon zu tragen.

Als Sal'ána-fey und ihre Begleiter kurz darauf die enge Stelle erreichten, sahen sie hinab zu den naiven Wahrheitssuchenden, deren Schlitten gerade vorsichtig die Einfahrt in ihren ganz persönlichen Untergang durchquerten. Ein frostiges, ungesehenes Lächeln glitt über die geschwungenen Lippen der Albin, als sie den anderen zunickte. Unter ihr wurde Weiß zu Schwarz, und die erschrockenen Aufschreie der Schlittenführer kündeten vom baldigen Sieg, als die ersten Shakagra in die Finsternis hinabsprangen.

„Gebt in Ryj'Arc Bescheid. Es war nur ein Yeti.“



06
PIT
14



NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Anasasiel, Caythya Eisatem, Ma'daniella Strebt-in-die-Tiefe, Nyrociel Schattentanz, Sal'ána-fey

Männliche Namen: Fanloén Weißhaut, Gohálainn Finsterstein, Mandrion Schwarzfels, Setanta, Valayar Flammenauge

KONFLIKTVERHALTEN

Die *Shakagra*, wie die Nachalben sich selbst nennen, sind für den Kampf nicht nur ausgebildet, sie leben dafür. Ihre Krieger sind magisch geschult und wissen ihre Kräfte, seien sie körperlich oder geistig, einzusetzen. Sie kombinieren ihre angeborene Schwäche, nur im Dunkeln wirklich sehen zu können mit Zaubern wie DUNKELHEIT, um ihren lichtblickenden Gegnern überlegen zu sein. Ihre Rüstungen und Klingen sind dabei aus einer Enduriumlegierung und fangen Treffer meist zuverlässig ab, sollten diese denn überhaupt gelingen. Dringt jemand in ihr weißes Reich auf Yeti-Land ein, verhalten sich die Nachalben höchst aggressiv und hinterlistig.

„Lasst es die Göttin wissen – die Gwenzanur sind von ihrer Kontrolle des Umlandes zurück.“

MU 14 KL 11 IN 12 CH 12 FF 12 GE 16 KO 13 KK 12 SO 4
LeP 26 AuP 39 AsP 31 MR 7 INI 15 WS 7
AT-Basis 8 PA-Basis 8 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 14
Fausthieb: INI 13+IW6 AT 8 PA 8 TP(A) IW6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 14 +IW6 AT 8 PA 8 TP(A) IW6 DK H
Ringen: INI 10+IW6 AT 10 PA 8 TP speziell DK H
Schwerer Dolch: INI 15+IW6 AT 11 PA 9 TP IW6+2 DK H
Säbel: INI 16+IW6 AT 14 PA 12 TP IW6+4 DK N
Vollkörperrüstung: RS 8 BE 3

Seelentier: Egel, Fledermaus, Zornbrechter Bluthund

Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz, Vollzauberer / Neugier 5, Eisenempfindlich (Waffen aus Eisen oder Stahl verursachen IW6 zusätzliche TP), Lichtempfindlichkeit, Hitzeempfindlichkeit, Wahrer Name
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Nachalben), Eiskundig, Finste, Ausfall, Aufmerksamkeit, Ausweichen I/II, Binden, Gegenhalten, Kampfreflexe, Klingens Sturm, Meisterparade

Talente:

Kampf: Bogen +8, Dolche +5, Hieb Waffen 0, Raufen 0, Ringen +2, Säbel +10, Schwerter +3, Wurfmesser 0
Körper: Athletik +6, Klettern +2, Körperbeherrschung +7, Schleichen +5, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +7, Sich verstecken +7, Sinnesschärfe +9, Skifahren +1, Tanzen 0, Zeichnen -2
Gesellschaft: Gassenwissen -2, Menschenkenntnis 0, Überreden 0
Natur: Fährtensuchen +5, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +3, Orientierung +7, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +3
Wissen: Götter und Kulte 0, Kriegskunst +3, Magiekunde +7, Rechnen +5, Sagen und Legenden +3, Sternenkunde +2, Tierkunde +2
Sprachen: Muttersprache: Asdharia +9, Sprachen kennen: Isdira +4; Lesen/Schreiben: Isdira/Asdharia +6
Handwerk: Boote fahren +5, Feuersteinbearbeitung +3, Heilkunde: Wunden +6, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +1, Musizieren +2, Schneidern +3

DIENTE

Die Nachalben sind jedem Wesen außer den Mitgliedern ihres eigenen Volkes gegenüber ablehnend und offen feindselig eingestellt. Die beste Möglichkeit überhaupt in den Genuss des Dienstes einer dieser Elfen zu kommen, ist, einen von ihnen gefangen zu nehmen. Und selbst dann ist es wahrscheinlicher, dass die Nachalbin lieber stirbt, als dem zu helfen, den sie für ihren Feind hält. Die Kompromisslosigkeit dieses Volkes ist derart stark ausgeprägt, dass nicht einmal verirrte Mitglieder der Shakagra sich Fremden nähern, wenn es um ihr eigenes Überleben geht – außer, um sie zu töten.



Zauber: BAND UND FESSEL +6, BLITZ +7, DUNKELHEIT +10, EIGENE ÄNGSTE +6, FULMINICTUS +9, HÖLLENPEIN +9, INVOCATIO MINOR +10, SCHWARZER SCHRECKEN +7

Kampfwerte: Bogen 15, Dolche 11/10, Hieb Waffen 8/8, Raufen 8/8, Ringen 10/8, Säbel 14/12, Schwerter 11/8, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Rüstung und Säbel aus einer Enduriumlegierung

Erfahrene Nachalbin: MU 14, KL 13, IN 13, CH 12, FF 13, GE 16, KO 13, KK 12, SO 4, LeP 26, AuP 39, AsP 32, MR 7, INI 15, WS 7; Bogen +8, Säbel +11, Athletik +7, Körperbeherrschung +9, Schleichen +7, Selbstbeherrschung +8, Sich verstecken +9, Sinnesschärfe +10, Orientierung +8, Magiekunde +9, Asdharia +11, Heilkunde Wunden +7, BLITZ +9, EIGENE ÄNGSTE +8, SCHWARZER SCHRECKEN +9

Veteranen-Nachalbin: MU 15, KL 14, IN 13, CH 14, FF 13, GE 16, KO 13, KK 14, SO 4, LeP 27, AuP 39, AsP 33, MR 7, INI 16, WS 7; Bogen +9, Säbel +13, Athletik +8, Körperbeherrschung +9, Schleichen +8, Selbstbeherrschung +8, Sich verstecken +10, Sinnesschärfe +12, Orientierung +10, Kriegskunst +7, Magiekunde +11, Asdharia +11, Heilkunde Wunden +8, BAND UND FESSEL +10, BLITZ +12, DUNKELHEIT +11, EIGENE ÄNGSTE +10, FULMINICTUS +11, HÖLLENPEIN +11, INVOCATIO MINOR +13, SCHWARZER SCHRECKEN +10



DIE SHAKAGRA

Die Nachtalben sind vor beinahe fünf Jahrtausenden von Pardona geschaffen worden, einer der höchsten Dienerinnen des finsternen, namenlosen Gottes. Die Shakagra, wie sich die Nachtalben selbst nennen, ähneln in ihrer Erscheinung den damaligen Hochelfen, wenngleich in pervertierter Form. Viele der damaligen Zauber und auch viel der früheren astralen Macht des elfischen Volkes sind bei ihnen weder degeneriert, noch in Vergessenheit geraten. Unter Pardona, die sie als ihre Göttin betrachten, haben sie unter dem Himmelsturm, hoch im ewigen Eis des Nordens bis heute zwei Städte errichtet und arbeiten an einer Dritten. Vier Clans streiten sich um die Gunst ihrer Göttin. In seiner Gesamtheit zeigt das Volk der Nachtalben eine hohe Anfälligkeit gegen Sonnenlicht, Metalle und Hitze, weswegen ihre schwarzen, aus einer Enduriumlegierung bestehenden Rüstungen, sie üblicherweise vollständig verhüllen. Die meiste Zeit bleiben die Dunkelalben unter sich, allerdings patrouillieren sie regelmäßig durch die Klirrfrostöde um den Himmelsturm, wo sie für Reisende eine große Gefahr darstellen. Gerüchteweise soll es unter den Nachtalben allerdings auch solche gegeben haben, die ihrer Neugier auf die Welt außerhalb des Eises folgten und mit Norbarden Handel trieben.

„Vermutlich nur der Wind. Schickt dennoch eine Patrouille in den Himmelsturm hinauf.“

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Die Nachtalben leben sehr zurückgezogen, sodass eine Begegnung nur mit ihren Patrouillen möglich ist oder durch einen Einbruch in ihr Reich. Da die Überlebenschancen im zweiten Fall sehr gering sind, ist davon auszugehen, dass eine Begegnung in der Klirrfrostöde stattfindet und sich als Überfall auf die Helden darstellt. Dabei kämpfen die Nachtalben bis zum Sieg oder bis zum Tod. Im ersten Fall können die Helden das Glück haben, gefangen genommen zu werden, anstatt gleich zu sterben.

LEBENSUNTERHALT

Die Shakagra leben in einer Gemeinschaft, die nur eine einzige wirkliche Autorität kennt: ihre Göttin und Erschafferin Pardona, meistens vertreten durch ihre Priester. Die anfallenden Aufgaben werden je nach Talent vergeben und auch die Ausbildungen werden dem angeborenen Können angepasst. Auf diese Weise agieren die Nachtalben als ein Volk, das einem Bienenstaat ähnelt. Jeder ist Teil eines Ganzen, das ein gemeinsames Ziel verfolgt. Ein Mitglied dieses Volkes hat daher einen zugewiesenen Ort zum Leben, ebenso wie eine gesicherte Nahrungsquelle.

VARIANTEN

Neben den Kriegern gibt es reine Zauberer, die am ehesten auf dem Wege eines finnelischen *Zauberwebers* erschaffen werden. Darüber hinaus heben sich lediglich die Priester Pardonas weit genug von anderen Nachtalben ab.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Nachtalben sind unbedingt gehorsam und Feinde allen Lebens an der Oberwelt. Sie folgen den sinisternen und undurchsichtigen Plänen Pardonas – und damit denen des Namenlosen. Ihr Auftreten ist stets intrigant und über die Maßen stolz. Drohen sie einen Tod an, folgt auch einer.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Auf der Suche nach den Yetis sind die Helden als Beschützer einer Gruppe von Gelehrten angeworben worden. Die Derographische Gesellschaft hat zum Zwecke der Erforschung des pelzigen Volkes genug Material und auch Personal bereitgestellt, um ein Basislager im Süden Yeti-Lands aufzustellen. Eine erste Expedition in den Norden, ohne Begleitung der Helden, kehrt zum genannten Termin nicht zurück. Erst eine Woche später lesen die Helden einen halbtoten Gelehrten auf, der offenkundig verwirrt ist und vom Übergriff *Schwarzer Elfen* spricht. Wenn die Helden sich auf die Suche nach den verschwundenen Expeditionsteilnehmern begeben, stoßen sie auf einen Trupp patrouillierender Nachtalben unter der Führung von *Valayar Flammenauge*, der die Forscher von der Insel zu jagen gedenkt.

☛ Bei einem unglücklichen Sturz in der Eislandschaft südlich des Himmelsturms wurde die neugierige Nachtalbin *Anasasiel* nicht nur von ihren Begleitern getrennt, sondern hat auch mit einem beschädigten Helm zu kämpfen. Sie irrt geblendet umher und gerät schließlich in die Gefangenschaft einer leidgeprüften Expedition aus dem Süden, die sie als einzigen Erfolg nach Riva schafft, um sie dort auszustellen. Eines Nachts gelingt es ihr zu entkommen und in den Schatten der Stadt zu verschwinden. In den folgenden Nächten kommt es immer wieder zu totbringenden Zusammenstößen mit der Shakagra, bei denen die Helden zur Hilfe gerufen werden. Die Wahl liegt bei den Helden: Töten sie die unheimliche Schönheit oder helfen sie ihr sogar, den Heimweg zu finden?



ekromantin

SCHLECHTE ERZIEHUNG

„Wo bleiben diese beiden Bälger? Ich will endlich mit dem Unterricht anfangen.“ Thargunde sah verärgert auf das Vinsalter Ei auf ihrem Schreibpult.

In der Ecke neben dem Eingang des Gewölbes regte sich ein 15-jähriger Junge. „Ich bin zur Stelle, wohlgelehrte Dame.“

„Tritt näher, äh, wie heißt du gleich? Bist du auch korrekt gewandt? Du weißt, dass der Habit von signifikanter Bedeutung sein kann“, blaffte die Nekromantin ihren Schüler an.

Bevor dieser antworten konnte, betrat ein Mann in einer teuren Robe den Raum, an der Hand ein zwölfjähriges Mädchen.

„Hochgelehrter Magister, wie ich mich freue, Euch zu sehen! Ihr bringt eure Tochter persönlich, welche Ehre!“, begrüßte sie ihn.

„Nicht doch, werte Collega“, erwiderte der Magus. „Ich bin außerordentlich dankbar, dass Ihr mir den *resurrectus definitus* abnehmt. Liebholde ist sehr angetan von Eurem Unterricht. Ihr habt sicher schon ihre erstaunliche Begabung bemerkt.“

Aus den Augenwinkeln beobachtete Thargunde das Mädchen, das sich neugierig an dem vorbereiteten Studienobjekt zu schaffen machte.

„Geh von der Leiche weg, du vorwitzige Fledermaus!“, brüllte sie. Der Magier wandte sich schmunzelnd um. „Ja, ja, meine Kleine ist sehr wissbegierig.“

Den stolzen Papa konnte sie jetzt gar nicht brauchen, Magister Magnus hin oder her, also schob sie den verdatterten Vater kurzerhand zur Tür hinaus. „Wenn Ihr erlaubt, wir sollten jetzt anfangen.“

„Mit der gebotenen Sorgfalt ist der Umgang mit einem Untoten nicht gefährlicher als die Zubereitung einer Tasse Tee.“

„In der letzten Stunde haben wir uns mit den theoretischen Implikationen der Objektbeschaffenheit auf die erfolgreiche Performati- on eines SKELETTARIUS befasst, heute werden wir anhand des Studienobjekts unser Wissen vertiefen“, begann Thargunde.

Während die Kleine versuchte, einen Finger des Toten in dessen Nase zu stecken, hatte sich der Junge wieder in seine Ecke verzogen.

„Komm her, Bursche!“, herrschte Thargunde ihn an und schlug beiläufig mit ihrem Zeigestab nach den Fingern des Mädchens, die sie blitzschnell zurückzog. „Der Mann ist tot, er tut dir nichts.“

„Noch nicht“, flüsterte Liebholde dem Knaben zu, der nur zögernd zu der Leiche trat.

„Beilfried, was kannst du mir über Integrität und Konsistenz des Objekts berichten?“, fuhr Thargunde fort.

Der Junge schwieg.

Liebholde stieß ihn mit dem Ellbogen an. „Alles dran und noch nicht matschig.“

„Wir müssen uns immer vor Augen halten, welcher Destination der Korpus zugeführt werden soll. Kannst du mir folgen, Bärhelm?“

Da sie keine Antwort bekam, erläuterte sie weiter: „Das Fehlen jeglicher Extremitäten macht eine eigenständige Fortbewegung unmöglich.“

„Bergab kann man ihn kullern“, gluckste das Mädchen.

„Fürderhin erfordert das Führen einer Waffe mindestens eine greif- fähige Gliedmaße, eine Suffokation jedoch derer zwei.“

Liebholde veranschaulichte die Ausführungen, indem sie den Jun- gen würgte. Sein Gesicht, ohnehin kreidebleich, bekam eine grün- liche Färbung.

„Nützlich zur Übertragung der Paralyse ist das Vorhandensein funktionsfähiger Beißwerkzeuge.“

Bevor Liebholde auch dies verdeutlichen konnte, zog Thargunde den Jungen aus deren Reichweite. Stattdessen stemmte das Kind mit beiden Händen die Kiefer des Toten auseinander und begut- achtete die Zähne. „Zwei fehlen, dafür sind Maden drin.“

„Jetzt reicht es!“, rief die Magierin erbost und holte mit dem Zei- gestab aus.

Liebholde kauerte sich zusammen, der Knabe riss erschrocken die Augen auf.

„Untersteh dich!“, schrie Thargunde, doch es war zu spät.

Von der Stelle, wo eben noch das Mädchen gesessen hatte, flatterte ein schwarzer Schatten hoch.

„Sie hat es schon wieder getan!“, fuhr sie den Knaben an. „Ich kann so nicht arbeiten!“

Empört rauschte sie aus dem Gewölbe. „In der nächsten Stunde be- sprechen wir die korrekte Verwendung der Paraphernalia. Bereite dich vor!“, zischte sie die Fledermaus noch an, die sich bemühte, an dem gusseisernen Kronleuchter einen Überschlag zustande zu bringen.

„Und, Freihardt, wenn du dich auf das Anschauungsobjekt er- brichst, muss ich das in Rechnung stellen!“

Der Junge indessen, Siegbald war sein Name, hörte sie nicht mehr. Er lag in gnädiger Ohnmacht neben dem Toten, den Kopf auf des- sen Brust gebettet.

DIENTE

Die Nekromantin bietet auch Leistungen in arkanen Angele- genheiten an, mit denen man sich an einen Magier der Wei- ßen oder Grauen Gilde besser nicht wendet. Als da wären:

Dienst

Befragung eines Toten

Erhebung eines Toten

Erhebung eines Toten, dauerhaft

Erhebung eines Toten, beseelt

Preis

ab 25 D, je nach Dauer

ab 12 D, je nach Dauer

120 – 300 D

wie oben, zzgl. 35 D für eine Stunde Beseelung



TOT UND TÖTER

Was tun, wenn sich das Rapier zwischen den Rippen des Skeletts verhakt und der Ignifaxius die Brandleiche nur wohligherschauern lässt? Nicht jede Waffe eignet sich für jeden untoten Gegner, den ein Nekromant in den Kampf schickt. Gemein ist allen Untoten, dass sie sich von Wunden unbeeindruckt zeigen, aber durch einen THARGUNITOTH-BANN exorziert werden können. Wenn sie durch ein TOTESHANDLE! erhoben wurden, kann ein DESTRUCTIBO zum Erfolg führen, ein Nephazz lässt sich mit einem PENTAGRAMMA und natürlich einem EXORZISMUS unschädlich machen. Brandleichen lassen sich nicht mit Feuer besiegen, welches dafür gut gegen Eisleichen und Mumien wirkt. Eine vielseitig einsetzbare Waffe ist eine borongeweihte Hiebwaaffe, da sie auch Skeletten Schaden zufügt.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Caristhea Steinhauer, Delusia Durenald, Erlgard Arkenheimer, Irmtrude Rattinger, Tobiliane Münzer

Männliche Namen: Binsbart Quarzen, Emmeran Brachtweiler, Ferling Apelen, Irian Toberen, Ugalf Anderbruck

KONFLIKTVERHALTEN

Als Mittel der Wahl sieht die Nekromantin zunächst den HORRIPHOBUS. Zeigt dieser Zauber nicht den gewünschten Erfolg, wird sie, wenn möglich, fliehen. Ist ein Kampf unausweichlich, greift sie auf GEISTERRUF oder, falls gerade eine Leiche zur Hand ist, SKELETTARIUS zurück. In großer Not wird sie auch niedere oder gar gehörnte Dämonen beschwören, um ihr Leben zu retten.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Abgesehen von den wirren Schwarzmagiern, die in ihren abgelegenen Türmen Machtgedanken ausbrüten, und Freischaffenden in den Schattenlanden betätigen sich Nekromanten an der Akademie des Beschwörerkreises des Karasuk in Eslamsbrück. Auch in den Akademien in Yol-Ghurmak und Mendena sind sie mitunter zu finden, auch wenn diese Wissenschaft dort nicht gelehrt wird. Ihre Dienste sind an Militärstützpunkten gefragt. Außerhalb der Schattenlande wird ein Nekromant tunlichst vermeiden, sich zu erkennen zu geben.

LEBENSUNTERHALT

So sie nicht an einer Akademie angestellt ist oder sich als private Lehrmeisterin betätigt, findet sie als Lohnmagierin, häufig beim Militär der Schattenlande, ihr Auskommen.

VARIANTEN

Die Nekromantie umfasst zum einen die Beschäftigung mit toten Körpern, zum anderen auch die mit Geisterwesen. Die Nekromantin kann auf eine Variante spezialisiert sein. Ein Thargunitoth-Pakt ist für diesen Beruf nicht zwingend notwendig, aber naheliegend.

*„Kerzen ... Rabenfeder ...
Totenschädel ... und wo, zum
Difar, ist der Boronwein?“*



DARSTELLUNGSHINWEISE

Die Nekromantin sieht sich als Wissenschaftlerin. Sie ist hochnäsigt und behandelt ihre Mitmenschen von oben herab, so sie nicht wenigsten von gleichem Stand sind. In Alltagsdingen ist sie konfus und umständlich, in gesellschaftlichen Belangen zeigt sie keinerlei Feingefühl.



ABENTEUERVORSCHLÄGE

Melcher Walborn ist ein Untoter verloren gegangen. Nach der Beschwörung eines Nephazz stand der Tote auf, verneigte sich förmlich und ging. Unglücklicherweise ist der Leichnam noch in tadellosem Zustand und deswegen nicht sofort als solcher erkennbar. Der Nekromant fürchtet, dass der Untote unerkannt die Festivität besucht, welche die Flussschiffergilde in Eslamsbrück anlässlich der Einweihung eines neuen Landestegs am Abend veranstaltet. Zu allem Überfluss hat die Händlergilde, um den Flussschiffen in die Suppe zu spucken, eine kleine, aber gut besuchte, Warenschau ausgerichtet. Melcher sieht sich außerstande, beide Veranstaltungen zu kontrollieren und möchte sein Missgeschick zudem nicht an die große Glocke hängen. Er heuert die Helden an, den Untoten zurückzubringen: ein riskanter Auftrag, da keiner weiß, welche Fähigkeiten der eigensinnige Leichnam besitzt, geschweige denn, was er vorhat.

Travina, die kleine Tochter der Wirtsleute der Helden, begräbt traurig ihren an Altersschwäche verstorbenen Hund. Am nächsten

Morgen liegt der Kadaver im Bett des Mädchens, das erzählt, sie habe ihn hereingelassen, weil er vor ihrem Fenster gebellt habe. Die Bewohner des Dorfes berichten auf Nachfrage von ähnlichen Vorfällen, die begonnen haben, als die junge Witwe *Borlinde Grabensalb* mit ihren Kindern vor einem halben Jahr in die alte Mühle am Dorfrand eingezogen ist. Tatsächlich ist Borlinde eine Nekromantin, die dort ihre drei Schüler unterrichtet.

Der eifrige *Folkmar* übt an den toten Tieren seine neu erlernten Künste. Unterdessen kommt Travina durch einen Unfall ums Leben. Am Morgen nach ihrer Beerdigung ist das Grab geöffnet. Wenn die Helden den gramgebeugten Wirtsleuten eine Begegnung mit ihrem verstorbenen Kind ersparen wollen, müssen sie die Machenschaften der Nekromantenschule aufdecken.



„Ist die Leiche auch wirklich frisch?“

MU 15 KL 14 IN 12 CH 13 FF 12 GE 11 KO 11 KK 10 SO 6
LeP 27 AuP 31 AsP 36 MR 6 INI 11 WS 6
AT-Basis 7 PA-Basis 7 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 11+IW6 AT 8 PA 7 TP(A) IW6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 11+IW6 AT 8 PA 7 TP(A) IW6 DK H
Ringen: INI 11+IW6 AT 8 PA 7 TP speziell DK H
Magierstab: INI 11+IW6 AT 7 PA 9 TP IW6+1 DK N/S
Kleidung: RS 0 BE 0

Seelentier: Fledermaus, Muräne, Ringelnatter

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Feste Matrix, Gebildet (3), Herausragende Eigenschaft Mut, Vollzauberer / Arroganz (8), Festgefühtes Denken (5), Geiz (6), Neugier (8), Randgruppe, Schulden (1500 D), Stubenhocker, Weltfremd (Geselligkeit (5))

Sonderfertigkeiten: Bannschwert, Große Meditation, Invocatio Integra, Konzentrationsstärke, Kulturkunde (Schattenlande), Merkmalskenntnis Dämonisch (Thargunitoth), Merkmalskenntnis Geisterwesen, Nekromant, Repräsentation Magier, Ritualkenntnis Gildenmagie (5), Stabzauber: Bindung, Talentspezialisierung Magiekunde (Dämonologie), Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberzeichen (Bann- und Schutzkreise, Satinavs Siegel)

Talente:

Kampf: Bogen +1, Dolche +3, Hieb Waffen +1, Infanteriewaffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Säbel 0, Stäbe +4, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung 0, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +8, Sich verstecken +1, Singen 0, Sinnesschärfe +3, Tanzen 0, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +4, Menschenkenntnis +1, Überreden +1

Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2

Wissen: Anatomie +6, Geschichtswissen +4, Götter und Kulte +4, Magiekunde (Dämonologie) +11, Pflanzenkunde +3, Philosophie +3, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen und Legenden +5, Sternkunde +8, Tierkunde +3

Sprachen: Muttersprache Garethi +16, Sprachen kennen Alaani +4, Bosparano +6, Urtulamida +4, Zhayad +8, Schrift: Kusliker Zeichen +8, Tulamida +6, Zhayad +7

Handwerk: Alchimie +5, Fahrzeug lenken +1, Heilkunde: Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +7, Schneidern +1, Viehzucht +1

Zauber: ANALYS +3, ATTRIBUTO +2, FLIM FLAM +4, GARDIANUM +4, GEISTERBANN +4, GEISTERRUF +6, HORRIPHOBUS +4, IGNIFAXIUS +2, INVOCATIO MAIOR +7, INVOCATIO MINOR +7, MAGISCHER RAUB +2, NEKROPATHIA +8, ODEM +5, PENTAGRAMMA +4, SKELETTARIUS +9, THALUCS ODEM +2, TOTES HANDLE! +5, UNITATIO +4

Kampfwerte: Bogen 8, Dolch 9/8, Hieb Waffen 8/7, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 8/7, Ringen 8/7, Säbel 7/7, Stäbe 8/10, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Magierstab, Beschwörungsrobe, Paraphernalia (z.B. Kerzen und Kräuter)

Erfahrene Nekromantin: MU 17, KL 14, IN 13, CH 14, FF 12, GE 12, KO 11, KK 10, SO 6, LeP 29, AuP 33, AsP 38, MR 6, INI 12, WS 6; SF: Astrale Meditation, Ritualkenntnis Gildenmagie +10, Stabzauber (Ewige Flamme, Seil des Adepten, Hammer des Magus), Zauber bereithalten, Zauberzeichen (Schutzsiegel, Tarnung), passende Wahre Namen; Selbstbeherrschung +12, Anatomie +10, Magiekunde (Dämonologie) +15, Sprachen kennen Bosparano +10, Zhayad +12, Schrift: Zhayad +11, INVOCATIO MAIOR +11, INVOCATIO MINOR +11, NEKROPATHIA +12, PENTAGRAMMA +8, SKELETTARIUS +13

Veteranen-Nekromantin: MU 17, KL 16, IN 14, CH 16, FF 12, GE 12, KO 11, KK 10, SO 6, LeP 31, AuP 35, AsP 40, MR 7, INI 12, WS 6; SF: Ritualkenntnis Gildenmagie +15, Stabzauber (Zauberspeicher), Zauber unterbrechen, Zauberoutine, Zauberzeichen (Auge der ewigen Wacht), passende Wahre Namen; Selbstbeherrschung +16, Anatomie +14, Magiekunde (Dämonologie) +18, Sprachen kennen: Bosparano +14, Zhayad +14, Schrift: Zhayad +15, INVOCATIO MAIOR +15, INVOCATIO MINOR +15, NEKROPATHIA +16, PENTAGRAMMA +12, SKELETTARIUS +17



ivesenjäger

WINTERJAGD

Der eisige Winter war lang und hart gewesen wie die Kaskju vorausgesagt hatte. Durch einen Überfall der Goblins vor einem Mond waren die Vorräte noch weiter verringert worden und aus der Karenherde konnte auch kein weiteres Tier getötet werden. Viele aus der Sippe hatten in den letzten Tagen kaum noch etwas zu sich genommen. Nach dem Vertrag mit den Wölfen war die jagdlose Zeit erst in zehn Tagen vorüber.

Momjok sollte zum Lahti, dem Häuptling der Sippe, kommen. „Hier bin ich, Lahti“, sagte Momjok und nickte mit dem Kopf.

„Momjok, du bist einer der besten Jäger und schnell wie ein Wiesel noch dazu. Die Sippe hungert und wir benötigen dringend Nahrung.“

„Was kann ich tun?“

„Du musst Taarjuk finden.“

Hitze stieg in Momjok auf. Der Häuptling hatte ihn soeben beauftragt, Taarjuk, einen Bären, zu jagen. Dieser war nicht Teil des Vertrages, da die Wölfe keinen Bären jagen würden. Kraft und Mut wurden Taarjuk zugeschrieben und es war keine leichte Aufgabe, ihn im Winter zu finden.

„Soll ich zurückkehren, wenn ich seine Höhle entdeckt habe?“

Der Häuptling schaut Momjok lange an.

„Nur, wenn er nah ist. Die Sippe braucht so schnell wie möglich Nahrung. Du wirst wissen, ob du zurückkehren kannst. Nimm das Fett für den Bärenköter mit dir.“

„Ich verstehe“, sagte Momjok, atmete tief durch und nahm das Gefäß. „Lirkjai wird dich begleiten“, sprach der Lahti. „Ihr solltet zu zweit sein, wenn einer von euch Taarjuk aufgeweckt hat. Zieht heute noch los.“

Momjok ging zu seiner Jurte und packte seine Sachen. Er nahm Speer, Pfeil, Bogen, ein Seil, die Tasche, den Fellmantel, so wie er es immer vor einer Jagd machte. *Was wäre, wenn er nicht zurückkehren würde? Was würde geschehen, wenn er Taarjuk nicht fände?* Kein Wort sprach er zu einem anderen, obwohl er von vielen aufmerksam beobachtet wurde.

Ich werde meine Sippe nicht enttäuschen. Weitere Gedanken musste er bei Seite schieben, denn er war bei Lirkjais Jurte angekommen.

„Lirkjai, bist du soweit“, fragte Momjok.

Die jüngere Nivesin kam gerade heraus und hatte ebenfalls einen Bogen auf der Schulter. Sie nickte. „Lass uns gehen.“

Beide ließen die Jurten und Karene der Sippe hinter sich. Lirkjai war gut gelaunt und schien vom Ziel bisher weniger zu wissen, denn sie fragte: „Wohin gehen wir?“

„Wir suchen Spuren. Spuren von Taarjuk“, ergänzte er trocken.

Die Nivesin blieb kurz stehen und schaute ihn an. Ihr Gesichtsausdruck änderte sich von einer freundlichen zu einer entschlossenen Miene.

„Gut, so soll es sein.“

„Ich bin ein guter Jäger. Meine Sippe werde ich nicht enttäuschen.“





Die beiden Nivesen trennten sich und schwärmten aus, um an unterschiedlichen Stellen die Suche zu beginnen. Taarjuk musste aufgrund des Winters schon länger in der Höhle sein. Dementsprechend konnte man Spuren von ihm nur extrem schwer finden. Wahrscheinlicher war es, die Höhlen nach einem möglichen Winterquartier zu durchsuchen. Der Aufstieg fiel den beiden Jägern nicht schwer. Trotzdem entfernten sie sich immer weiter vom Lager und hatten bisher keinen Anhaltspunkt gefunden.

Plötzlich machte ein lautes Geräusch Momjok aufmerksam.

Lirkjai war vom Hang aufgrund des Eises abgerutscht und etwas nach unten gestürzt. Vorsichtig und geschickt folgte Momjok ihr, um nach ihr zu sehen. Schimpfend stand sie auf und schalt sich ihrer Unachtsamkeit, als Momjok sie erreichte. Ihr war aber nichts geschehen. „Dort, die Höhle“, sagte Momjok und zeigte auf den leicht verdeckten Eingang.

Ihr überflüssiges Gepäck legten beide ab, bevor sie sich näher zur Höhle begaben.

Die Spuren wurden deutlicher. Diese Höhle hatte zumindest in der Vergangenheit ein Bär aufgesucht. Momjok gab Handzeichen, dass

Lirkjai in der Höhle nachsehen sollte, während er sich außen bereit machte. Er umfasst den Speer stärker und sein Atem ging schneller vor Anspannung. Ein lautes und erschütterndes Brüllen zeigte, dass ihre Suche hier endete. Er hoffte, dass Lirkjai vor dem Bären den Ausgang erreichte. Auch sie war eine geübte Jägerin, sie rannte blitzschnell aus der Höhle und der wütende Bär folgte ihr. Am Ausgang stand Momjok mit der Waffe bereit. Seine Arme hatten den Speer fest in der Hand und sein Körper stand sicher.

Blut spritzte auf, als Momjok seinen Speer mit aller Kraft in den Leib des brüllenden Bären rampte.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Amuri, Lirkjai, Kalaä, Naitju, Ulakalla

Männliche Namen: Ebnan, Finjhon, Momjok, Jorinen, Rilkjo,

„Die Spuren sind frisch genug, um ihnen zu folgen.“

MU 12 KL 10 IN 15 CH 11 FF 14 GE 13 KO 13 KK 14 SO 3

LeP 29 AuP 38 MR 1 INI 10 WS 9

AT-Basis 8 PA-Basis 8 Fernkampf-Basis 9 Ausweichen 8

Fausthieb: INI 7+IW6 AT 9 PA 8 TP(A) IW6+1 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 8+IW6 AT 9 PA 8 TP(A) IW6+1 DK H

Ringen: INI 9+IW6 AT 10 PA 10 TP speziell DK H

Speer: INI 8+IW6 AT 12 PA 10 TP IW6+5 DK S

Bogen: INI 9+IW6 FK 19

Lederkleidung: RS 1 BE 1

Seelentier: Schröter, Steppenhund, Wolf

Vor- und Nachteile: Eisern, Entfernungssinn, Flink, Richtungssinn / Aberglaube 6, Medium, Neugier 7, Niedrige Magieresistenz 1, Raumangst 6, Totenangst 7, Verpflichtungen (Sippe)

Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung: Kälte, Eiskundig, Kulturkunde (Nivesen), Scharfschütze (Bogen), Steppenkundig, Waldkundig

Talente:

Kampf: Bogen +10, Dolche +4, Hieb Waffen +1, Raufen +5, Ringen +5, Säbel 0, Speere +8, Wurfbeile +1, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +5, Klettern +3, Körperbeherrschung +5, Schleichen +7, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +6, Sich verstecken +6, Singen 0, Sinnenschärfe +7, Skifahren +2, Stimmen imitieren +1, Tanzen 0, Zechen 0

Gesellschaft: Menschenkenntnis 0, Überreden 0

Natur: Fährtensuchen +10, Fallenstellen +3, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +4, Orientierung +7, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +9

Wissen: Geografie +1, Götter und Kulte +2, Pflanzenkunde +3, Rechnen +1, Sagen und Legenden +2, Tierkunde +8

Sprachen: Muttersprache: Nujuka +8; Sprachen Kennen: Garethi +5, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +3

Handwerk: Abrichten +1, Bogenbau +3, Boote fahren +2, Fahrzeug lenken +2, Gerber/Kürschner +5, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +5, Kochen +1, Lederarbeiten +5, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +3, Viehzucht +2



Kampfwerte: Bogen 19, Dolche 10/10, Hieb Waffen 9/8, Raufen 11/10, Ringen 11/10, Säbel 8/8, Speere 12/12, Wurfbeile 10, Wurfmesser 9

Ausrüstung: wetterfeste Lederkleidung, Bogen, Speer, Dolch, Material für drei Tierfallen, Rucksack, Feuerstein und Zunder, Schlafsack, Fellstücke im Wert von 10 S

Erfahrener Jäger:

MU 13, KL 10, IN 15, CH 11, FF 14, GE 14, KO 13, KK 15, SO 4, LeP 33, AuP 42, MR 3, INI 11, WS 9; SF: Akklimatisierung Kälte, Ausweichen 1, Aufmerksamkeit, Eiskundig, Finte, Kulturkunde (Nivesen), Scharfschütze (Bogen), Schnellladen, Steppenkundig, Talentspezialisierung Kurzbogen, Waldkundig; Bogen (Kurzbogen) +14 (+16) Speere +11, Schleichen +12, Selbstbeherrschung +10, Sinnenschärfe +13, Fährtensuchen +14, Orientierung +11, Wildnisleben +14, Tierkunde +11, Gerber/Kürscher +10

Veteranen-Jäger:

MU 14, KL 11, IN 16, CH 11, FF 14, GE 14, KO 14, KK 15, SO 5, LeP 37, AuP 45, MR 5, INI 16, WS 9; SF: Akklimatisierung Kälte, Ausweichen 1&II, Aufmerksamkeit, Eiskundig, Finte, Gezielter Stich, Kampreflexe Kulturkunde (Nivesen), Kulturkunde (Bornland), Meisterschütze (Bogen), Schnellladen, Steppenkundig, Talentspezialisierung Kurzbogen, Talentspezialisierung Speer, Waldkundig; Bogen (Kurzbogen) +17 (+19) Speere (Speer) +14 (+16), Schleichen +16, Selbstbeherrschung +13, Sinnenschärfe +17, Fährtensuchen +18, Orientierung +15, Wildnisleben +17, Tierkunde +15, Gerber/Kürscher +13



KONFLIKTVERHALTEN

Gewöhnlich greift ein nivesischer Jäger nicht grundlos an. Meist liegt eine spezielle Situation vor, wenn er Menschen bedroht – beispielsweise um bestimmte Personen aus seiner Sippe zu schützen. Dazu nutzt der Jäger der Nivesen überwiegend den Bogen aus der Ferne. Eine koordinierte Vorgehensweise mit mehreren Jägern kommt als deutliches Zeichen einer Bedrohung ebenfalls vor. Im Nahkampf wählt er bevorzugt Speer oder Kurzsword, die er beide auch geschickt einzusetzen weiß.

„Taarjuk ist die Kraft, aber mein Speer ist der Mut und der Hunger meiner gesamten Sippe.“

DIENTSTE

Münzen reizen nur selten das Interesse des Nivesen. Praktische Tauschgüter sind ihm wesentlich willkommener. Darunter fallen Schmuckstücke, Glas- und Holzperlen sowie Töpfe oder Waffen aus Metall.

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 über Nivesen	meistens gratis
Informationen über nähere Umgebung	4 H – 6 S

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Zwischen dem Ehernen Schwert und Riva zieht der nivesische Jäger immer wieder mit seiner Sippe umher. Meist entdecken Fremde einen Jäger als einen der ersten Vertreter seines Volkes, da er als guter Späher und Beobachter frühzeitig die Lage sondiert. Sowohl in den großen Weiten der Steppe als auch in den Bergen Nordaventuriens können sich die Wege mit einem Jäger des Nomadenvolkes kreuzen.

LEBENSUNTERHALT

Im Zentrum der genügsamen Nivesen steht das Karen. Es bietet Fleisch als Nahrung, Fell zum Herstellen von Kleidung und Knochen als Grundlage von Werkzeugen. Ebenso werden Messer- und Pfeilspitzen aus dem Bein der Tiere hergestellt. Der Jäger ist zufrieden mit den Gaben, die ihm die Natur schenkt oder er auf einer Jagd für sich und seine Sippe gewinnen kann.

VARIANTEN

Hauptsächlich wird der nivesische Jäger im Stammesverbund leben und seine meisterlichen Kenntnisse zum Überleben in der Natur zum Wohl der Sippe einsetzen. In den Nordlanden, dem Svelltal oder dem Bornland gibt es aber auch Sesshafte des Nivesenvolkes. Unter diesen könnte ein Jäger auch beispielsweise für einen Bronnjaren oder anderen Herrn tätig sein und sich als Wildhüter oder Fallensteller um dessen Belange kümmern.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Der nivesische Jäger weilt auf den Spuren der Natur. Für die Versorgung der Sippe übernimmt er Verantwortung und findet sich sehr gut in der Ruhe und Einsamkeit der Wildnis zurecht. Dafür sind ihm das städtische Leben, Standesdünkel und die Intrigen der Adelsgesellschaften fremd. Neue Eindrücke interessieren ihn durchaus, so dass er auch bereit ist, sich auf fremde Dinge einzulassen oder mehr über die zivilisierte Welt zu lernen.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der nivesische Jäger *Nanjuk* entdeckt eine gut getarnte Höhle. Dort kann er den Plan einer Räuberbande belauschen. Sie haben vor, Jagd auf die benachbarte Wolfssippe der Grauschnauzwölfe zu machen und sie aus ihrem Gebiet zu vertreiben. Denn dort befindet sich ein altes und lang nicht mehr genutztes Versteck mit wertvollem Diebesgut. Um die Wölfe zu warnen, benötigt Nanjuk die Mithilfe der Helden. Nanjuks Sippe hat vor dem letzten Winter den beschlossenen Vertrag mit den Wölfen nicht ganz erfüllen können, da einige Karene an Krankheit frühzeitig verstorben sind. Seitdem ist die Wolfssippe nicht mehr gut auf die Nivesen zu sprechen. Aufgabe der Helden ist es nicht nur, die Wölfe zu warnen, sondern gleichzeitig auch das alte Vertrauen zur Nivesensippe wiederherzustellen.

Pangjeika und der Jäger *Momjuk* stehen kurz vor ihrer Hochzeit. Als Pangjeika nach der Fischjagd zur Sippe verspätet zurückkehrt, wirkt sie nicht nur ein wenig verändert, sondern zieht auch alle männlichen Stammesmitglieder in ihren Bann, so dass es zu ernsthaften Streitereien mit dem Jäger kommt. Momjuk weiß daher nicht weiter und bedarf der Unterstützung der Helden. Sie sollen das seltsame Verhalten in der Sippe um seine Liebste aufklären. Die Lösung des Rätsels ruht in Pangjeikas Vergangenheit. Als Waisenkind aufgewachsen, entstammt sie einer Mensch-Wolf-Verbindung aus einer Linie der Himmelswölfin *Tongja*, die für Anmut und Schönheit steht. Dies lässt sich aus dem Wissen der sehr alten Hirtin *Bjunja* oder von Ahnengeistern rekonstruieren. Die neue Holzperlenkette, die Pangjeika beim Fischen gefunden hat, gibt weiteren Aufschluss, da sie schamanische Zeichen enthält, die die bisher verborgenen Fähigkeiten der Schönen erstmals zu Tage gebracht und verstärkt haben.

NUANAÄ-LIE

Eine Besonderheit unter den Nivesen bilden die Nuanaä-Lie, die auch Wolfsjäger genannt werden. Im Unterschied zu der nomadischen Lebensweise fast aller Nivesen haben sich die Nuanaä-Lie feste Höhlensiedlungen in den Tälern des Ehernen Schwertes als Heimat gewählt.

Sie sehen die Himmelswölfe Gorfang und Grispelz als ihre Vorfahren an und leben archaisch nach dem Prinzip des Raubtiers im Rudel. Um ihre Gleichwertigkeit zu unterstreichen, jagen sie daher auch Wölfe, anders als alle anderen Nivesen. Eine Verehrung von Geistern oder die Anwesenheit von Schamanen findet man bei ihnen nicht. Ihre Kleidung, Handwerkskunst und Waffen sind von primitiver Art. Auch der Umgang untereinander und fremden Kulturen gegenüber ist von Wildheit und Unverständnis gezeichnet. Sie verkörpern und leben das Bild eines ungebändigten Raubtiers in Menschengestalt.



Nivesen-Schamanin

GEISTERRAUCH

Gateiki kniete vor den Fellen in der großen Jurte, auf denen Arjuk lag. Zwei Bänder befestigten notdürftig Gateikis rote, nur schwer zu zählende Haare. Von der Decke hingen verschiedene Federn, Tierknochen und Holzstücke herab. An der Innenseite des Zeltes waren Zeichen und Symbole angebracht, die die verschiedenen Arten von Geistern symbolisierten.

„Naakusaira“, sprach sie zu Turi, während ihre hellbraunen Mandeläugen den Oberschenkel fixierten. Dort hatte sich die Wunde, die der Schneelaurer hinterlassen hatte, entzündet. Nicht nur der Oberschenkel war glühend heiß. Arjuks Körper bebte.

„Hat es heute begonnen?“

Turi hatte Tränen in den Augen und nickte auf die Frage der Kaskju, der Schamanin.

„Tei-urenu ba hivä-na, dein Bruder ist krank. Seine Elättää, die Lebensgeister, kämpfen, aber sie erschöpfen mehr und mehr. Arjuk hätte früher kommen sollen“, sagte sie strenger als sie eigentlich wollte.

„Mi fa-ma, was kann ich tun?“, fragte das Mädchen von vierzehn Sommern leise.

„Hol handwarmes Wasser und Tücher. Das erste Tuch legen wir nass um die Unterschenkel. Es muss gut anliegen. Ein trockenes Tuch folgt und zum Schluss decken wir es mit Fell ab.“

Turi streifte noch einmal sanft Arjuks Arm und stand auf, um das Wasser zu holen.

Die Unii, die Wassergeister, werden die Wirkung abmildern, aber nur ein wenig.

Gateiki entfernte die Fellkappe des Zeltdaches und entzündete Harz und Birkenzweige in einer kleinen Schale vor dem Lager. Feiner Rauch stieg empor und verströmte einen süßlich-aromatischen Duft. *Der Geruch war wichtig, um den Lebensgeistern den Weg zu weisen.*

Mit Wasser und Tüchern kehrte Turi in die Jurte zurück. Vorsichtig überstieg sie die Schwelle, damit die Jurtengeister, die Pirtinaj, weiterhin freundlich gesonnen waren.

Als der Rauch den Kranken erreicht hatte, stöhnte Arjuk auf.

Den ersten Unterschenkel wickelte Turi unter Gateikis Anweisung. Für den zweiten benötigte sie keine Hilfe mehr.

Eine Paste aus Moos und Kräutern strich die Kaskju währenddessen auf den Leib des Erkrankten.

Geschickt nahmen die Finger braune, rote und grüne Farben aus Tontiegeln auf und zeichneten Symbole auf Arjuks Stirn und Brust. Manchmal zuckte das Gesicht oder eine Hand der Schamanin zur Seite. Leise Gesänge und unrhythmische Rascheln der Rassel und Holzperlen begleiteten alle ihre Tätigkeiten.

Es war, als würde sie eine Spur erkennen und ihr folgen. Das Feuer prasselte und knackte leicht im Moment der kurzen Stille. Die Brücke zur Welt der Geister war nicht mehr fern. Gateiki schaute sich noch einmal um, bevor sie den Schleier der Menschenwelt, die

Tuundarar, hinter sich ließ. Im Land der Geister, dem Nivaleiken, musste sie vorsichtig sein, denn nicht alle Geister waren den Nikaureni, den Nivesen, wohl gesonnen.

„Kuumeento“, rief sie laut und vernehmlich den Namen der Krankheitsgeister.

Bedrohlich erhob Gateiki ihre Knochenkeule und ließ sie in ihrer rechten Hand tanzen. Mit der Linken wurde das Rasseln lauter und fordernder.

Unruhig wurde es vor ihr. Vor Arjuk hatten sich verschiedene Geister manifestiert. Sie rangen miteinander. Deutlich waren die dunklen Geister zu erkennen, die immer wieder das Lager durchströmten.

Es wird nicht leicht werden, wusste Gateiki. Aber ich werde nicht aufhören! Daher wiederholte sie immer und immer wieder ihre Worte.

„Mehr Feuer“, bat sie Turi, die gerade Arjuk die Stirn tupfte.

Die Hitze half Gateiki, sich noch weiter auf die Krankheitsgeister zu fokussieren. Ihr Arm zitterte. Gleich würde sie versuchen, die Kumeento zu vertreiben. Sie biss die Zähne aufeinander, streckte die Knochenkeule aus und spannte die Faust.

„Vaistyak, verschwindet“, schrie sie die Geister an und öffnete das Tor zu ihrer inneren Kraft. Die Knochenkeule zog die Geister an. Die dunklen Kumeento konnten sich nicht entziehen. Mehr und mehr strömten sie aus Arjuks Leib. Gateikis Hand zitterte stärker.

Jetzt, dachte sie. Der letzte Schatten war hinausgetreten. Die Keule umströmte den Rauch des Feuers, und die Schamanin löst die Anspannung mit einem gewaltigen Schrei.

Der fliehende Rauch umnebelte die Krankheitsgeister und wehte sie aus der Jurte.

DIENTE

Im Vergleich zur Sicherheit des Stamms treten materielle Dinge für die Nivesenschamanin in den Hintergrund. Als Gegenleistung wird sie von Helden eher Botendienste oder das Besorgen von ungewöhnlichen Gegenständen fordern. Haben die Helden den Stamm vor Schaden bewahrt oder besonders unterstützt, wird die Schamanin sich ebenfalls dankbar zeigen. Mit Geld kann sie generell weniger anfangen, sie nimmt lieber nützliche Gegenstände im Tausch.

Dienst	Preis
Anwendung bestimmter magischer Rituale	1 S – 50 S
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



NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Bjanju, Dana, Gateiki, Kelya, Ylista

Männliche Namen: Arjuk, Genko, Heimanuk, Loschim, Poukai

KONFLIKTVERHALTEN

Eine Schamanin kann sich zwar auch bei Konflikten wehren, wird aber nach Möglichkeit den direkten Schlagabtausch mit der Waffe vermeiden. Viel eher greift sie auf die Hilfe ihres Stammes zurück oder versucht, ihr Gegenüber zu *überreden*. In einer Notlage ruft sie mit dem Ritual HILFERUF Unterstützung aus der Geisterwelt herbei. Ist eine Kampfsituation unvermeidbar, wird sie sich mit ihrer Knochenkeule verteidigen. Sobald sie dieser entfliehen kann, kümmert sie sich profan oder mittels GEISTTHEILUNG um die Wunden der Verletzten.

„Unsere Weisheit erlangst du nicht mit Münze oder Waffe. Sie liegt in der Welt der Geister.“

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Jede Nivesenschamanin (*nivesisch Kaskju*) begleitet ihre Sippe und ist eng in den Stamm integriert. Daher zieht sie kaum auf Reisen und lässt die Sippe selten allein. Die Helden können ihr bei allen Nivesenstämmen begegnen, die mit ihren Karenherden regelmäßig durch die Grüne Ebene zu den nördlichen Sommerweiden und zurück reisen.

LEBENSUNTERHALT

Die Natur bietet der Nivesenschamanin alles, was sie zum Leben benötigt. Die Gemeinschaft des Stamms unterscheidet in der Rangfolge nicht zwischen verschiedenen Mitgliedern und Professionen. Daher ist die Schamanin nicht höhergestellt als ein Jäger, Gerber oder Hirte, auch wenn sie für den wichtigen Kontakt zu den Himmelswölfen, den Wölfen und auch den Geistern der Natur verantwortlich ist.

VARIANTEN

Die Tätigkeiten einer Kaskju sind zahlreich und vielfältig. Neben den Überlieferungen von alten Sagen und Legenden beraten sie ihre Häuptlinge in vielen Bereichen. Weissagungen, Prophezeiungen und die Verbindung zu den Himmelswölfen und der Geisterwelt sind ebenfalls ihre Aufgabe. Außerdem ist sie Ansprechpartnerin der Sippe bei Sorgen um die Gesundheit und das Heilen. Dementsprechend kann es abhängig von der Sippe zu Schwerpunkten in einzelnen Bereichen kommen.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Frauen bilden den größten Anteil der Nivesenschamanen. Sie sind die weisen Frauen, die einen tieferen Blick in die Geschehnisse des Diesseits und der Geisterwelt besitzen. Die Kulturen anderer Menschen und das Anbeten der Zwölfe sind der Kaskju ziemlich fremd. Bedeutung hat für sie das Wohlfühlen und die Gnade der allgegenwärtigen Geister, denen sie als Ehrerbietung verschiedene Gaben opfert.

GEISTERWELT DER NIVASEN

Die Nivesen kennen zahlreiche Naturgeister unterschiedlichsten Gemüts. Das folgende ist eine Auswahl.

Elättää – Lebensgeister, stärken den Körper

Fienlauki – Wintergeister, entziehen dem Boden und den Menschen die Kraft

Fien-Nikkaa – Wolfsgeister, stehen Menschen und Wölfen bei

Gabetaj – Luftgeister, entreißen dem Boden die Pflanzen

Juajok – Erdgeister, lassen Dinge zur Erde fallen

Kekkääle – Feuergeister, verzehren Dinge

Kumeento – Krankheitsgeister, schwächen den Körper

Pirtinaj – Jurtengeister, beschützen vor allerlei Gefahren

Taarjuk – Bärengeister, Symbol für Kraft und Mut

Überzählige – Verführergeist, der einsame Hirten überfällt

Uonii – Wassergeister, bringen das Wasser zum Fließen



„Achte die Geister und du wirst verstehen.“



ABENTEUERVORSCHLÄGE

Angst und Schrecken verbreitet ein wildes Monstrum mit riesigen Klauen unter einer kleinen Sippe der Lieska-Leddu und den nahelebenden Wölfen. Nicht nur Karene, sondern auch *Tokjuk*, ein Stammesmitglied, sowie ein Wolf sind spurlos verschwunden. Die Schamanin *Gateiki* hofft, dass die Helden die schlimmen Vorfälle klären können. Da die Geister ebenfalls in Unruhe sind und von einem mächtigen Wolf sprechen, vermutet die Kaskju einen Werwolf hinter den Anschlägen. Erst intensivere Nachforschungen und das Wissen von *Hulaoi*, der alten, weisen Leitwölfin, weisen mehr und mehr daraufhin, dass das Wolfskind Lefko dem Überzähligen erlegen ist und nun als Vampir sein Unwesen treibt.

Bei der Bestattung von *Pekjuk* unterläuft der sehr jungen Schamanin *Kelbiqi* ein großer Fehler, so dass Pekjuks Geist trotz Ver-

brennung seines Leibes nicht in die Ewiggrünen Ebenen einkehren kann. Stattdessen gelangen sogar einige andere Ahnengeister der Lieska-Pekka zurück in das Diesseits und bestrafen verärgert die gesamte Sippe. Der Stamm schickt seine Kaskju daraufhin solange fort, bis sie eine Lösung für das Problem gefunden hat. Die arme Schamanin benötigt dringend die Unterstützung der Helden, um durch das Auffinden sehr seltener und mächtiger Opfergaben den aufgewühlten Geistern der Ahnen ewige Ruhe zu schenken.



*Der Schleier
zur Geisterwelt
lichtet sich.“*

MU 14 KL 13 IN 15 CH 14 FF 12 GE 11 KO 12 KK 11 SO 5
LeP 27 AuP 36 AsP 28 MR 5 INI 11 WS 6
AT-Basis 7 PA-Basis 7 Fernkampf-Basis 8 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 7 TP speziell DK H
Mittelgroße Knochenkeule: INI 11+1W6 AT 9 PA 9 TP 1W6+3 DK N
Lederkleidung: RS | BE |

Seelentier: Eidechse, Nachtwind, Nesselvipser

Vor- und Nachteile: Affinität zu Geistern, Ererbte Knochenkeule I (Gespür der Keule), Halbzauberer, Magiegespür, Meisterhandwerk Heilkunde Krankheiten, Tierfreund / Artefaktgebunden, Eingeschränkte Elementarnähe (Eis, Feuer, Wind), Höhenangst 6, Madas Fluch I, Meisterhandwerk Heilkunde Krankheiten, Neugier 7, Schlafstörungen I, Verpflichtungen (Nivesenstamm), Wahrer Name, Weltfremd (Adels-herrschaft 8, Geld 8, Religion 8),

Sonderfertigkeiten: Eiskundig, Kulturkunde (Nivesen), Ritualkenntnis: Nivesen-Schamane, Steppenkundig; *Keule:* Weihe der Keule;

Talente:

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +5, Raufen +2, Ringen +2, Säbel 0, Speere +2, Wurfbeile +1, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +7, Sich verstecken +1, Singen +6, Sinnenschärfe +5, Skifahren +2, Stimmen imitieren +4, Tanzen +5, Zeichnen +1

Gesellschaft: Lehren +4, Menschenkenntnis +5, Überreden +2, Überzeugen +4

Natur: Fahrtensuchen +3, Fischen/Angeln +1, Orientierung +6, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +5

Wissen: Geografie +3, Götter und Kulte +6, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +7, Rechnen +3, Sagen und Legenden +8, Sternkunde +4, Tierkunde +7

Sprachen: Muttersprache: Nujuka +13; Sprachen Kennen: Alaani +5, Garethi +8, Isdira +5; Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4

Handwerk: Abrichten +5, Ackerbau +1, Boote fahren +1, Fahrzeug lenken +2, Gerber/Kürschner +2, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheiten (MH) +7, Heilkunde Seele +4, Heilkunde Wunden +7, Holzbearbeitung +5, Kochen +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +7, Musizieren +4, Schneidern +1, Viehzucht +2

Gaben: Geister aufnehmen +5, Geister bannen +6, Geister binden +5, Geister rufen +6, Magiegespür +5

Rituale: BLICK IN LISKAS AUGE, BLICK INS GEISTERREICH, EX-ORZISMUS, GEISTHEILUNG, GESANG DER WÖLFE, HILFERUF, MACHT DER ELEMENTE, RANGILD UND RISSAS HOCHZEIT, RAT DER AHNEN, SCHUTZ DER JURTE, WEGZEICHEN, WOLFSRUF
Kampfwerte: Dolche 8/8, Hieb Waffen 9/10, Raufen 8/8, Ringen 8/8, Säbel 7/7, Speere 8/8, Wurfbeile 9, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Lederkleidung mit Pelzbesatz, verschiedene Schutzamulette, Löffel und Schale aus Holz, Farben (Weiß, Rotbraun, Schwarz), Dolch, Knochenkeule, Wolfsfell, diverse Knochen und getrocknete Kräuter und Harze zum Verbrennen, Federn, Steinchen, Pelzstücke

Erfahrene Schamanin: MU 15, KL 13, IN 15, CH 16, FF 12, GE 11, KO 12, KK 12, SO 6, LeP 29, AuP 38, AsP 31, MR 7, INI 11, WS 6; SF: Ausweichen I, Kulturkunde (Bornland); *Keule:* Kraft der Keule, Hilfe der Keule, Zauber der Keule; Rituale: ARNGRIMMS HÖHLE, GEISTERBOTE, GEISTERKERKER, HILFERUF, KRAFT DES TIERES, REISSGRAMS FÄRTE, WEG DES WINDES, WEIDEGRÜNDE FINDEN; Selbstbeherrschung +10, Menschenkenntnis +9, Überzeugen +9, Götter und Kulte +11, Magiekunde +11, Pflanzenkunde +12, Sagen und Legenden +13, Heilkunde Gift +8, Heilkunde Krankheiten (MH) +12, Heilkunde Seele +8, Heilkunde Wunden +11, Malen/Zeichnen +11, Geister aufnehmen +9, Geister bannen +11, Geister binden +9, Geister rufen +10, Magiegespür +8

Veteranen-Schamanin: MU 15, KL 14, IN 16, CH 17, FF 12, GE 11, KO 13, KK 12, SO 6, LeP 31, AuP 39, AsP 34, MR 9, INI 11, WS 7; SF: Ausweichen I, Akklimatisierung Kälte, Kulturkunde (Bornland); *Keule:* Bann der Keule, Geist der Keule, Gespür, Hilfe der Keule, Kraft der Keule, Zauber der Keule; Rituale: ARNGRIMMS HÖHLE, GEISTERBOTE, GEISTERKERKER, GROSSER GEISTERBANN, HEIMFÜHRUNG DER HERDE, HILFERUF, KRAFT DES TIERES, REISSGRAMS FÄRTE, SEELENWANDERUNG, WEG DES WINDES, WEIDEGRÜNDE FINDEN, WETTERMEISTERSCHAFT, WOLFSFLUCH, Selbstbeherrschung +10, Menschenkenntnis +9, Überzeugen +9, Götter und Kulte +11, Magiekunde +11, Pflanzenkunde +12, Sagen und Legenden +13, Heilkunde Gift +8, Heilkunde Krankheiten (MH) +12, Heilkunde Seele +8, Heilkunde Wunden +11, Malen/Zeichnen +11, Geister aufnehmen +11, Geister bannen +15, Geister binden +12, Geister rufen +14, Magiegespür +12



orbarden-Händler

GUTE GESCHÄFTE

„Bin’ urdam, mein Freund! Mokoschas Segen mit dir!“ Stane blickte von dem Wagenrad auf, mit dessen schadhafte Speichen er gerade beschäftigt war, und sah sich einem gewaltigen Schnauzbart über einem breiten Lächeln gegenüber. *Ojel*, dachte er. *Ein Norbarde. Der kostet mich wenigstens eine Stunde und am Ende kaufe ich ihm etwas ab, das ich nicht brauche, nur damit er wieder geht.* „Travia zum Gruße“, erwiderte er jedoch. „Tritt ein, aber ich sage dir gleich: für den Hausrat ist meine Frau zuständig und die ist nicht hier.“

Der Norbarde stellte seine Kiepe auf dem Boden ab und machte es sich auf dem einzigen Stuhl in Stanes kleiner Stellmacherwerkstatt bequem. „Das tut gut! Ich bin schon den ganzen Tag auf den Beinen. Thundjar Arrastin mein Name.“ Mit einem Griff zog er eine Flasche und zwei kleine Becher aus seiner Kiepe und schenkte beide voll. „Auf deine liebevollende Gemahlin!“, prostete er dem Stellmacher zu.

Das konnte Stane schlecht abschlagen, aber es machte ihn misstrauisch. Er würde seine Tjelka gegen keine andere tauschen wollen, aber liebevollend würde er sie nicht nennen. Er erinnerte sich wieder, dass der Händler im letzten Herbst mit ihr um einen Wagen gefeilscht hatte, was das Zeug hielt. Sie waren nicht handelseinig geworden. Stane hatte ein ungutes Gefühl.

„Weißt du, ich will dir gar nichts verkaufen, im Gegenteil. Wie ich so an deiner Werkstatt vorbei gehe, da sage ich mir: eine Kaleschka wäre doch etwas Feines. Sie muss nicht groß und auch nicht neu sein.“ Thundjar strahlte ihn an. „Du kannst mir doch sicher ein lecker Gefährt für meine müden Knochen verkaufen.“

Und ausgerechnet heute ist Tjelka nicht da, dachte Stane. Wegschicken konnte er den Schnauzbart aber auch schlecht. „Lass uns im Schuppen sehen, ob wir etwas für dich finden.“

Der Norbarde füllte die Becher wieder auf. „Das ist ein langer Weg, da brauchen wir eine Stärkung“, zwinkerte er.

Nach einer Stunde, in der Thundjar die wenigen Wagen im Schuppen von allen Seiten begutachtet, hoch gelobt und dann wieder als zu klein, zu groß oder zu teuer verworfen hatte, wurde Stane ungeduldig.

„Hast du überhaupt ein Pferd?“, wollte er wissen.

„Bure Ilja hat zwei, er wird mir sicher eines leihen“, erklärte Thundjar, der mit schweißglänzender Glatze unter einem schweren Fuhrwerk hervorgekrochen kam.

„Für diesen Wagen brauchst du zwei Zugtiere“, wandte der Stellmacher ein.

„Sora Olga hat einen kräftigen Ochsen, der schafft das allein. Sie braucht ihn gerade nicht, weil sie eine kleine Olga bekommen hat. Schönes Mädchen, ganz die Mame.“



*„Steck’ die Waffe weg!
Lass uns lieber ein Gläschen trinken!“*



Stane hatte aufgehört, die Basen, Onkel und Schwißschwäger des Norbarden mitzuzählen. Ihm schwirrte der Kopf.

„Lass uns noch ein Gläschen auf die kleine Olga trinken!“, schlug Thundjar vor.

„50 Dukaten für das große Fuhrwerk, 30 für das mit der kurzen La-defläche“, versuchte der Stellmacher den Handel endlich zum Ende zu bringen. *Tjelka bringt mich um!*, dachte er. Zu dem Gläschen für die kleine Olga war noch eines für Dodge Kolja, den kürzlich verstorbenen Vater von Ilja oder vielleicht auch Wanka, gekommen. Im tiefsten Inneren wusste Stane, dass ihn der Norbarde über den Tisch ziehen würde, aber er war zu erschöpft, um noch ernsthaft Widerstand zu leisten.

„Ich sage dir was, mein Freund.“ Thundjar legte ihm den Arm um die Schulter. „30 Dukaten für den großen Wagen und du machst mir noch eine Plane drauf.“

Stane musste lachen. „Du alter Schlawiner, so gut ist dein Meskin-nes auch wieder nicht.“

Der Norbarde klopfte ihm auf die Schulter. „Ich sehe schon, dir macht keiner etwas vor. Aber ich zeige dir etwas.“

Aus den Tiefen seiner Kiepe zog er einen in Wachstuch geschlagenen Ballen hervor. „Das ist gut und gerne 50 Dukaten wert.“

Er wickelte den Ballen aus und zeigte Stane fein gewirkte rosa Spitze. „Beste Dröler Qualität. So etwas bekommst du hierzulande sonst gar nicht. Das gebe ich dir noch obendrauf.“

„40 Dukaten“, seufzte Stane schwach.

„Bine!“ Der Norbarde schlug ein.

„Mit Stane lässt sich bina maschores machen. Nur schade, dass Tjelka nicht da war.“, zwinkerte Thundjar dem Pferdehändler zu, als er am anderen Tag seine beiden neuen Tiere abholte. „Für diesen Hinweis schulde ich dir etwas.“

Dieser winkte ab. „Schon gut. Schleppest du eigentlich noch die rosa Spitze herum, die du mir im letzten Sommer andrehen wolltest?“

„Die hat jetzt vier Räder“, grinste Thundjar. „Ich hoffe für Stane, dass Tjelka die Farbe gefällt.“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Aikulja Elin, Dagrís Dagingen, Mokascha Cho-putin, Radescha Erginen, Titanka Fruginen

Männliche Namen: Irgoj Dallentin, Leguslaw Dukatajeff, Mikall Bilenzig, Tuljew Ugradin, Zanisch Garkinen

„Ihr nennt uns Norbarden, wir nennen uns Alhani – die Glücklichen.“



MU 11 KL 13 IN 12 CH 12 FF 10 GE 12 KO 14 KK 13 SO 5
LeP 32 AuP 31 MR 4 INI 9 WS 7
AT-Basis 7 PA-Basis 7 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 9+IW6 AT 8 PA 8 TP(A) IW6+1 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 9+IW6 AT 8 PA 8 TP(A) IW6+1 DK H
Ringen: INI 9+IW6 AT 9 PA 8 TP speziell DK H
Molokdeschnaja: INI 9+IW6 AT 10 PA 10 TP IW6+4 DK N
Wurfbeil: INI 9+IW6 FK 11 TP IW6+3
Feste Kleidung: RS 1 BE 0

Seelentier: Biene, Fuchs, Pechnatter

Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil (5), Gutes Gedächtnis, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (5) / Goldgier (6), Höhenangst (6), Neugier (6), Raumangst (6)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Norbarden), Ortskenntnis (üblicher Handelsbereich), Talentspezialisierung Überreden (Feilschen), Waldkundig, Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +6, Peitsche +2, Raufen +2, Ringen +3, Säbel 0, Stäbe +6, Wurfbeile +4, Wurfmesser 0

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

Gesellschaft: Betören +1, Etikette +2, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +7, Überreden +9 (Feilschen)

Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +4, Wildnisleben +3

Wissen: Brett-/Kartenspiel +5, Geographie +5, Götter und Kulte +3, Rechnen +6, Rechtskunde +1, Sagen und Legenden +5, Schätzen +7

Sprachen: Alaani +11, Garethi +13, Nujuka +4, Ologhaijan +4, Thorwalsch +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6

Handwerk: Fahrzeug lenken +7, Handel +7, Hauswirtschaft +2, Heil-kunde: Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen +3, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen 0, Musizieren +1, Schneidern +1

Kampfwerte: Dolch 8/8, Hieb Waffen 10/10, Peitsche 9, Raufen 8/8, Ringen 9/8, Säbel 7/7, Stäbe 10/10, Wurfbeile 11, Wurfmesser 7

Ausrüstung: robuste Kleidung, Wendemantel, Schpodek (Pelzmütze), Molokdeschnaja, Dolch, Weinschlauch, 3 Wurfbeile, evtl. Karre oder Wagen, unterschiedliche Waren zum Verkauf

Erfahrener Norbarden-Händler: MU 13, KL 13, IN 12, CH 12, FF 10, GE 13, KO 15, KK 14, SO 5, LeP 34, AuP 33, MR 4, INI 10, WS 8; SF: Finte, Ausweichen I; Hieb Waffen +10, Wurfbeile +8, Betören +5, Menschenkenntnis +11, Überreden +13 (Feilschen), Geographie +9, Rechnen +10, Schätzen +11, Fahrzeug lenken +11, Handel +11

Veteranen-Norbarden-Händler: MU 14, KL 15, IN 13, CH 13, FF 10, GE 13, KO 15, KK 14, SO 5, LeP 36, AuP 35, MR 5, INI 11, WS 8; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen II; Hieb Waffen +14, Wurfbeile +12, Betören +9, Menschenkenntnis +15, Überreden +17 (Feilschen), Geographie +13, Rechnen +14, Schätzen +15, Fahrzeug lenken +15, Handel +15



KONFLIKTVERHALTEN

Gewalt ist den Norbarden ein Gräuel, obschon sie sich durchaus zu verteidigen wissen. Konflikte vermeiden sie oder versuchen, diese durch Verhandlungen zu lösen. Um die Sippe zu verteidigen, kämpfen sie im Ernstfall aber auch bis zum Tod, aber üblicherweise verliert der Händler lieber seine Ware als sein Leben.

„*Praios-Gilechem, verbrasselt Bappeler allesamt.*“

DIENTE

Im Sortiment der Fahrenden finden sich Hausrat, einfache Waffen und allerlei Tand, was, nach kurzem Feilschen, zum Listenpreis erhältlich ist. Sie kaufen aber auch Waren ein, sofern es sich für sie lohnt. Mit Diebesgut haben sie keine Probleme, solange die Garde es nicht sieht. Verhandlungsbasis ist dabei der halbe Listenpreis. Informationen bieten die meist gut unterrichteten Händler für 1 S oder gegen eine Gefälligkeit an. Zudem transportieren sie Briefe und Pakete, die in der Regel auch zuverlässig zugestellt werden.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Obschon es einige sesshafte Norbarden gibt, sind die Mehrzahl Nomaden, die oft mit ganzen Wagenzügen unterwegs sind und eine Heldengruppe als Reisebegleitung gerne aufnehmen. Auch einzelne Händler, zu Fuß oder auf dem Kutschbock ihrer Fuhrwerke, sind in ganz Nordaventurien zu finden, mitunter auch in den abgelegenen Gegenden.

LEBENSUNTERHALT

Die Fahrenden handeln mit allem, was nicht niet- und nagelfest ist. Die Einkünfte gehen in das Eigentum der Sippe über, die ihre Mitglieder dafür auch versorgt, wenn die Geschäfte mal nicht so gut laufen.

VARIANTEN

An den wenigsten Akademien sind norbardische Eleven erwünscht, weshalb es ungewöhnlich viele *Magiedilettanten* unter den Norbarden gibt. Eine subtile Beeinflussung mittels **BANNBALADIN** oder **SEIDENZUNGE** ist bei Verkaufsverhandlungen mitunter hilfreich und beschert dem magiebegabten Händler die besten Abschlüsse.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Norbarden sind gesellig, humorvoll und hilfsbereit, lachen viel und laut, musizieren und singen gerne. Und gehen so Manchem damit gewaltig auf die Nerven. Trotz allem Charme sind sie durch die Bank Schlitzohren und lassen keine Gelegenheit aus, ein Geschäft zu ihren Gunsten einzufädeln.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

✎ *Istjan von Hinterwald-Sjepengurken* sind die Norbardensippen, die sich auf der Durchreise auf seinem Land breit machen und an seinem Wild bedienen, ein Dorn im Auge. Als die *Karijeffs* mit ihrem Wagenzug in seinem Wald rasten, schickt er zwei Gardisten, um sie des Landes zu verweisen. Die beiden lassen sich allerdings von der Meschpoche um den Finger wickeln und feiern abends kräftig mit, statt ihre Pflicht zu tun. Istjan ist außer sich, ergreift willkürlich *Slanka Karijeff* und beschuldigt sie der Wilderei, was mit dem Abhacken der rechten Hand bestraft wird. Er will ein Exempel statuieren und, um die größtmögliche Abschreckung zu erzielen, einen Schauprozess veranstalten. Die Helden, selbst nur auf der Durchreise, werden von ihm kurzerhand als Rechtsbeistand für die Händlerin benannt. *Olschek*, einer der beiden pflichtvergesenen Wachleute, soll behaupten, Slanka auf frischer Tat ertappt zu haben. Aus schlechtem Gewissen und weil ihm der Mut fehlt, sich gegen den Bronnjaren zu stellen, wendet er sich an die Gruppe und bittet sie, für einen Freispruch zu sorgen, sei es durch Vermittlung zwischen den Parteien, durch das Beschaffen anderer (falscher) Zeugen oder durch kundige Rechtsberatung.

✎ Der Bernsteinhändler *Ebrani Surjeloff* muss eine große Menge der kostbaren Steine von Glyndhaven nach Festum bringen und heuert die Helden als Geleitschutz an. Dabei verschweigt er, dass es sich um Hehlerware handelt. Rechtmäßiger Eigentümer ist das Kloster Auridalur des praiosgefälligen Hüterordens, welches das Monopol auf Bernsteinhandel beansprucht. Sobald der Raub bemerkt wird, schicken die Hüter zwei Bannstrahler aus, das Diebesgut zu suchen. Die eigentlichen Diebe, drei Glücksritter, die die Ware über Mittelsmänner verkauft haben, fassen den Plan, an ihrer Tat zweimal zu verdienen und heften sich, ebenfalls als Bannstrahler verkleidet, auf die Fersen des Norbarden, um ihm den Bernstein im Namen der Praioskirche wieder abzunehmen. Als sich die Wege aller Beteiligten kreuzen, mimt Ebrani den Helden gegenüber das unschuldige Opfer fanatischer Vorurteile seitens der Praioten. Diese haben alle Mühe, Opfer, Täter und echte von falschen Bannstrahlern zu unterscheiden.

FREMDSPRACHEN UND TAKELLES

Der Abschluss eines *binā maschores* – eines guten Geschäfts – setzt die Fähigkeit zur Verständigung mit den Handelspartnern voraus. Fahrende Norbarden beherrschen deshalb in der Regel mehrere Sprachen. Neben Garethi und Nujuka sind Thorwalsch und Ologhaijan verbreitet, Isdira sprechen zumindest die Händler, die im hohen Norden unterwegs sind. Andererseits hat sich insbesondere im Bornland ein mit Alaani-Begriffen durchsetzter Dialekt herausgebildet, der nicht nur von Norbarden gesprochen wird. Auch die Einheimischen verwenden *Takelles*-Wörter. Gebräuchlich sind beispielsweise *Almonesse* (Reichtum), *Rabbutnik* (Knecht), *Schlimasnik* (Pechvogel) oder *Schmecker* (Säufer). Letztere prostern sich mit *Shatesh soria na buru!* zu: trinkt, Schwestern und Brüder. Wenn der Händler auf dem Markt beim *mischkelen beschiskeln*, also beim Wiegen betrügen sollte, wird er dafür schnell einen Saukopf geheißen: *Kässirosch!*



ordpolwirtin

FALSCHER FARBE

Wibeke träumte von einem kleinen Krämerladen, vielleicht in Frisov oder Leskari. *Was darf ich Euch anbieten?*, würde sie ihre Kundschaft bedienen. *Etwas Hasenklein vielleicht, oder lieber Wildschweinbrust? Die Koschammerzungen habe ich bestellt. Sie kommen nächste Woche.* Abends würde sie ihren Laden zusperren und sich bei einer Tasse Tee auf ihrer Veranda den Sonnenuntergang ansehen. *Tut mir leid, wir haben geschlossen.*

Sie seufzte und wandte sich wieder der neuen Lieferung zu: Trockenfisch, Trockenfisch und Trockenfisch. Noch nicht einmal Trockenfleisch. Kein Getreide, kein Honig, kein Salz. Immerhin ein Fuder Holz, aber kein Werkzeug. Keine Nägel, keine Seile. Das Holz würde sich Wulfhelm, der Fallensteller, holen. Ihm hatte der Schnee die Woche zuvor die Hütte eingedrückt. Dabei musste sie selbst auch dringend das Dach flicken. Aber so war das hier nun mal: Die Kundschaft ging vor. Es nützte ja nichts, wenn sie wegstürbe. Wer sollte dann ihre Waren kaufen? Von den paar Abenteurern, die ab und an vorbeikamen, könnte sie nicht leben. Sie erinnerte sich schmunzelnd an die beiden jungen Gelehrten, die sie im Sommer zuvor beherbergt hatte. Mit Begeisterung hatten sie in der Schankstube vom Polardiamanten schwadroniert und dabei ihr ganzes Premier weggesoffen. Dass die Scherzbolde in Schönschrift *Letzte Kneipe vor dem Nordpol* in die Tür geritzt hatten, bemerkte sie erst, als die beiden schon weiter gezogen waren.

„Zum Nordpol geht es nach dem Abtritt links und dann immer gerade aus.“

Die Tür öffnete sich und Fiete, der alltägliche erste Gast, betrat den Schankraum. Er hob kurz die Hand, um zu grüßen und gleichzeitig zu bestellen. Wibeke zapfte einen halben Krug Bier vom Fass und füllte den Rest mit Wasser auf. „Ich habe kein Getreide bekommen, so schnell kann ich also kein Bier mehr brauen“, schnitt sie Fiete das Wort ab, der bereits zum Protest ansetzte. Missmutig nahm er das Getränk entgegen und fragte: „Essen?“ „Dauert noch“, antwortete die Wirtin und setzte sich zu Wehrhardt, dem Händler, der ihr das Holz gebracht hatte. Vor ihm auf dem Tisch lag ein in Wachstuch geschlagener Ballen. „Du hast Tuch?“, freute sich Wibeke und packte den Ballen aus. An ihrem Rock waren inzwischen schon die Flicker geflickt. Doch statt des erhofften Leinens fand sie eine feine rosa Spitze. „Beste Dröler Qualität“, pries Wehrhardt seine Ware an. Er sah ein wenig verlegen aus. „Ich würde dir einen Sonderpreis machen.“ Die Wirtin sah den Mann ungläubig an: „Was soll ich denn damit anfangen?“ Er rutschte ein Stück unter den Tisch und bekam rote Ohren.

Zu Fiete gewandt rief sie: „Brauchst du Dröler Spitze?“

„Hä?“, kam die Antwort.

„Siehst du, braucht kein Mensch.“

Sie schlug die Spitze wieder in das Wachstuch und schob den Ballen so energisch über den Tisch, dass er erst an der Brust des Händlers zum Halten kam. Dieser nahm das Bündel und zog sich zur Tür zurück. „Firun zum Gruße“, verabschiedete er sich leise. „War vielleicht nicht die richtige Farbe“, hörte Wibeke ihn noch murmeln.

Als sie Fiete den Eintopf servierte, sah er sie versonnen an.

„Du denkst doch nicht etwa?“, zog sie ihn auf.

„Ich glaube“, sagte er langsam „der ist in dich verliebt.“

Wibeke schlug ihm mit dem Löffel auf den Kopf. „Auf den Arm nehmen kann ich mich selbst, Holzkopf.“

Irgendwie aber ließ sie der Gedanke nicht los. *Was soll ich denn mit einem anfangen, der mir rosa Spitze bringt?*, überlegte sie. *Sind wir hier im Lieblichen Feld, oder was?* Und dass ausgerechnet Fiete bemerkt haben soll, was ihr entgangen war, konnte wohl so gar nicht sein. Sie schüttelte unwillig den Kopf. *Unfug!*, dachte sie entschieden. *Obwohl, vielleicht kann ich mir den noch zurecht ziehen.*

NAMENSLISTE

Die wenigen Einwohner kommen aus allen Ländern Nordaventuriens. Entsprechend finden sich auch Namen aus allen nördlichen Kulturen.

Weibliche Namen: Friedelinde Tannhaus, Haldana Hjalmarew, Swafgard Eilifdottir, Thesija Janig, Wibeke Stirrenmaat

Männliche Namen: Fenris Tjalfson, Firutin Norburger, Richbert Lowanger, Siegbald Föhringer, Zanisch Koranzig

EINE WIRTIN FÜR ALLE FÄLLE

Da mit Laufkundschaft kaum zu rechnen ist, muss ein Unternehmer im hohen Norden vielfältig aufgestellt sein: Handelsposten, Schänke, Herberge, meist im Schankraum, und sozialer Mittelpunkt der Umgebung, die in der Regel ein sehr großes Gebiet umfasst. Ebenso vielfältig müssen die Fertigkeiten der Person sein, die sich in jeder Situation zu helfen wissen muss. Weder Medicus noch Zimmermann oder Schneider sind verfügbar. Das Kontor muss betreut und der Gastbetrieb am Laufen gehalten werden. Im Notfall muss das Abendessen noch geschwind selbst gefangen oder erlegt und aus dem Schneelaurer unauffällig der Hasenpfeffer bereitet werden.



KONFLIKTVERHALTEN

Situationsbedingt kann die Wirtin Konflikten kaum aus dem Weg gehen und versucht, sie schnell zu lösen. Einschüchtern lässt sie sich nicht. Obwohl sie einen unblutigen Weg bevorzugt, hat sie wenig Skrupel, Gewalt anzuwenden, zumal sie das Gesetz kaum fürchten muss.

DIENTSTE

Das Angebot des Handelspostens beschränkt sich auf nützliche Dinge und auch die sind nicht immer verfügbar. Die meisten Waren müssen weit transportiert werden und kosten deswegen von vorne herein den dreifachen Listenpreis. Auswärtige Kunden zahlen oft noch mehr. Selbstverständlich nimmt sie auch Gegenstände in Zahlung, zumindest, wenn diese sich weiterverkaufen oder benutzen lassen. Im Angebot sind mitunter:

Nivesischer Aneurak, gebraucht	60 S
Schneeschuhe	40 S
Brennholz	120 S pro Raummeter
Reiseproviant, einfach	3 S pro Tagesration

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Die Wirtin hält in der letzten Kneipe vor dem Nordpol die Stellung. Es ist die letzte Station, bevor die eisige Wildnis anfängt. Durch Zufall verirrt sich niemand dorthin.

LEBENSUNTERHALT

Da sie sich nicht darauf verlassen kann, dass Handel oder Tauschhandel sie zuverlässig ernähren, versorgt sich die Wirtin zusätzlich durch Jagd oder Fischfang.

VARIANTEN

Die wenigsten menschlichen Bewohner des hohen Nordens sind dort auch aufgewachsen. Oft sind es Abenteurer, die ihr Glück als Bernsteinsammler oder Pelzjäger versuchten, und es nicht mehr zurück in die Zivilisation geschafft haben – sei es, weil ihnen das Geld fehlte oder weil sie wegen einer Verwundung zurückgelassen wurden. Auch Walfänger oder gar Piraten mag ein ähnliches Schicksal an die Eisküste gespült haben.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Die Wirtin ist pragmatisch und resolut, was schon ihre in die Hüfte gestemten Hände verdeutlichen. Zudem sagt sie ihre Meinung gerade heraus, ohne die Konsequenzen zu scheuen. Einem guten Geschäft ist sie nie abgeneigt, zu verschenken hat sie aber nichts.



„Nein, den Aneurak habe ich nicht in verschiedenen Größen vorrätig. Nur mit und ohne Löcher.“



ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der Abenteurer **Alrico Furlani** hat die Helden angeheuert, ihn und zwei Gefolgsleute in den Norden zu begleiten, um dort Bernsteine zu suchen. Sie übernachteten im Handelsposten von *Walgun-de Freyasdottir*, als ein verheerender Schneesturm aufzieht und die Gruppe im Haus festhält. Nach zwei Tagen beginnt sich Furlani zu sorgen, wie lange die Vorräte reichen werden. Zu allem Überfluss retten sich noch zwei finster aussehende Pelzjäger in den Handelsposten. Während draußen der Sturm tobt, wachsen im Inneren des Zufluchtsortes Angst und Misstrauen. Jeder Esser weniger mag den Übrigen einen weiteren Tag des Überlebens sichern und der Gedanke, die Zahl der Personen auf nachhaltige Weise zu verringern, liegt nahe.

Firunhold Winterheim ist in die Jahre gekommen und ihm fällt die Arbeit in seinem Handelsposten immer schwerer. Wenn besonders beschwerliche Maßnahmen anstehen, wie die Reparatur seines Hauses vor dem Einbruch des Winters, greift er gerne zu einer List: Nach Einnahme eines Hausmittels fesselt ihn hohes Fieber mehrere Wochen ans Bett. Er nimmt es natürlich nur, wenn eine wohlmeinende Reisegruppe zugegen ist, wie z.B. die Helden. Als zusätzliche Motivation verspricht er wertvolle firmelfische Artefakte. Er versichert, mit einer Sippe in Handelsbeziehungen zu stehen und den Unterhändler sozusagen stündlich zu erwarten. Stattdessen trifft eine Nordlandexpedition auf der Rückreise in die Zivilisation ein: Zehn Leute, ausgehungert und am Ende ihrer Kräfte. Nun ist das Organisationstalent der Helden gefragt.

*„Lass die Ratte nicht entwischen,
ich brauche noch etwas für die Suppe!“*



MU 13 KL 12 IN 12 CH 12 FF 12 GE 11 KO 13 KK 13 SO 5
LeP 31 AuP 31 MR 4 INI 10 WS 7
AT-Basis 7 PA-Basis 7 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 10+1W6 AT 10 PA 9 TP(A) 1W6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 10+1W6 AT 10 PA 9 TP(A) 1W6 DK H
Ringen: INI 10+1W6 AT 10 PA 9 TP speziell DK H
Beil: INI 9+1W6 AT 10 PA 8 TP 1W6+3 DK N
Dicke Kleidung: RS 1 BE 1

Seelentier: Boronkuttentaucher, Gans, Firnläufer

Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil (5), Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (9), Zäher Hund / Aberglaube (6), Geiz (6), Goldgier (5)

Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag, Finte, Kulturkunde (Nordlande), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Dorf), Talentspezialisierung Überreden (Feilschen)

Talente:

Kampf: Bogen +1, Dolche +3, Hieb Waffen +7, Raufen +5, Ringen +5, Säbel 0, Speere +1, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +2, Klettern +3, Körperbeherrschung +1, Reiten +4, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +3, Sich verstecken +1, Singen +1, Sinnenschärfe +3, Tanzen +1, Zehen +5

Gesellschaft: Betören +1, Etikette +2, Gassenwissen +5, Menschenkenntnis +7, Überreden +8 (Feilschen)

Natur: Fährtensuchen +1, Fallen stellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +2

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

Sprachen: Alaani +4, Garethi +10, Nujuka +2, Thorwalsch +4; Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +7

Handwerk: Brauer +5, Fahrzeug lenken +3, Handel +7, Hauswirtschaft +3, Heilkunde: Wunden +5, Holzbearbeitung +3, Kochen +3, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schnaps brennen +3, Schneidern +1, Viehzucht +1

Kampfwerte: Dolch 9/8, Hieb Waffen 11/10, Raufen 10/9, Ringen 10/9, Säbel 7/7, Speere 8/7

Ausrüstung: Beil

Erfahrene Wirtin: MU 13, KL 13, IN 14, CH 12, FF 12, GE 11, KO 14, KK 14, SO 5, LeP 32, AuP 32, MR 4, INI 10, WS 7; SF: Akklimatisierung (Kälte); Hieb Waffen +11, Zehen +10, Menschenkenntnis +7, Wettervorhersage +7, Brett-/Kartenspiel +7, Rechnen +9, Brauer +9, Handel +11, Holzbearbeitung +7, Kochen +7

Veteranen-Wirtin: MU 14, KL 13, IN 14, CH 13, FF 12, GE 11, KO 15, KK 15, SO 6, LeP 34, AuP 34, MR 4, INI 11, WS 8; Hieb Waffen +15, Zehen +14, Menschenkenntnis +14, Wettervorhersage +11, Brett-/Kartenspiel +14, Rechnen +13, Brauer +13, Handel +15, Holzbearbeitung +11, Kochen +14



Der Svellttaler Orkbesitzer

MIT GEZINKTEN KARTEN

Vorsichtig hob Gorge die beiden Karten an, die verdeckt vor ihm auf dem Tisch lagen, um sich ein weiteres Mal ihres Werts zu vergewissern: ein Pärchen Fünfer, Erz und Humus. Mit zitternder Hand zog er den faustgroßen Klumpen Cupritan aus seiner Westentasche, den er am Vortag auf dem Sternenfeld gefunden hatte. Unentschlossen wog er ihn in der Hand, doch schließlich gab er sich einen Ruck und legte ihn in die Tischmitte, wo sich bereits ein stattlicher Haufen Münzen angesammelt hatte.

„Massler!“, brummte Hammer-Hardo, der zwergische Schmied, abfällig und warf seine Karten resignierend auf den Tisch. Auch die dicke Hauka, die alle im Ort nur Huren-Hauka nannten, schob nun ihre Karten frustriert von sich, Gorge und Kittchen-Ratze, der Ork, blieben als einzige im Spiel.

„Du Ärmster. Du bist ja richtig verschitzt.“ Unbemerkt hatte sich Lena, die blasse Schankmagd mit den auffallend purpurroten Haaren, neben Gorge geschlichen. Sie machte ein sorgenvolles Gesicht, das Gorge aber etwas zu aufgesetzt erschien. „Trink mal einen Schluck“, riet sie ihm und stellte ihm einen Becher Bakkhraz auf den Tisch. Indes verschwand ihre andere Hand unter seiner Weste, um kurz darauf zwei Heller daraus hervorzuziehen. „Das stärkt die Nerven.“ Verschwörerisch zwinkerte sie ihm zu.

Kittchen-Ratze, der eigentlich Sharraz hieß, hatte unterdessen seine Kleidung nach weiteren Wertgegenständen abgeklopft und mit missmutigem Knurren festgestellt, dass er offenbar schon alles in den Pott geworfen hatte. „Ach, scheiß drauf!“ Kurzerhand riss er sich die kupferne Mondscheibe, die ihn als Büttel auswies, vom Mantel und warf sie in die Tischmitte. „Du verlierst sowieso.“ Sein Stuhl schrammte über den Boden, als er sich erhob. „Und jetzt will ich sehen.“ Mit dem Finger der rechten Hand drehte er seine Karten um.

Das Publikum raunte anerkennend.

„Bei Angroschl!“, staunte Hardo, „Feuer-Fünf und ein Magier der Feuers.“ Er deutete auf die zwei Fünfer und den Magier, die neben dem As und dem Ritter aufgedeckt in der Tischmitte lagen. „Macht zusammen eine Familie“, stellte er fest.

Gorge atmete erleichtert auf und ein Grinsen stahl sich auf sein Gesicht. Nun erhob auch er sich und deckte sein Blatt mit einer schwungvollen Handbewegung auf.

Erneut ging ein Raunen durchs Publikum.

„Ein Vierling!“, attestierte Hardo und deutete auf die vier Fünfer, die sich aus Gorges Blatt und den Karten in der Tischmitte ergaben. „Goldnasen-Gorge gewinnt!“

Erleichtert beugte sich Gorge über den Tisch, um seinen Gewinn einzusacken, während er aus dem Augenwinkel beobachtete, wie Sharraz vor Wut seinen Tonbecher zertrümmerte. Doch dann geschah etwas, das sich Gorge auch Tage nach dem Ereignis nicht zu erklären wusste: Während er die Arme nach dem Pott ausstreckte,



„Diese rechte Faust ist das Gesetz! Und das ist knallhart. Es sei denn meine Linke hat 'nen Golddukaten, um den sie sich ballen kann.“



spürte er, wie sich etwas aus der Innentasche seiner Weste löste, das dort nur lose gesteckt hatte. Die Zuschauer stöhnten ungläubig, als die drei versteckten Karten auf den Tisch fielen.

„Das war so nicht abgesprochen!“ Empört stemmte Lena die Hände in die Hüften und musterte Sharraz mit einer Mischung aus Wut und Hilflosigkeit. Der hatte sich lässig gegen die Theke gelehnt und betrachtete den Klumpen Cupritan in seiner Hand, den er nach Gorges Festnahme einbehalten hatte, während seine Linke einen Becher Bakkhraz umfasst hielt. Der letzte Gast hatte den Schankraum längst verlassen. Einzig das Stöhnen der Huren und Lustknaben, die im Obergeschoss ihre Freier um den der Wildnis abgerungenen Reichtum brachten, mischte sich in ihr Gespräch. „Ich habe dafür gesorgt, dass du gewinnst. Dafür will ich die Besitzurkunde für sein Sternfeld!“ fauchte die Rothaarige. „Die hab ich dir nie versprochen“, knurrte Sharraz, bevor er seinen Becher mit einem Schluck leerte. Mit dem Ärmel wischte er sich einen Speichelfaden vom hauerbewehrten Maul. „Goldnasen-Gorge wandert in den Bau, du gewinnst den Pott und ich bekomme die Rechte an seinem Feld. So war der Handel!“ „Scheiße, ich bin hier der Büttel!“ Sharraz knallte die Faust auf den Tresen. „Ohne mich ist der verdammte Wisch die Tinte wert, mit dem er geschrieben wurde!“

„Mein Pelz ist dicker als das Leder deiner Stiefel.“

MU 17 KL 12 IN 12 CH 11 FF 8 GE 12 KO 16 KK 14 SO 5
LeP 35 AuP 48 MR 4 INI 12 WS 8
AT-Basis 9 PA-Basis 8 FK-Basis 7 Ausweichen 8
Fausthieb: INI 11+W6 AT 13 PA 8 TP(A) IW6+1 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 11+W6 AT 13 PA 8 TP(A) IW6+1 DK H
Biss: INI 11+W6 AT 13 PA 8 TP IW6+2(+Ansage) DK H
Ringen: INI 11+W6 AT 12 PA 9 TP(A) speziell DK H
Arbach: INI 12+W6 AT 13 PA 11 TP IW6+4 DK N
Leichte Armbrust: INI 12+W6 AT 11 TP IW6+6
Natürliche Rüstung + Kleidung aus Fell und Leder: RS 2 BE 1

Seelentier: Zornbrechter Bluthund, Säbelzahniger, Stier

Vor- und Nachteile: Ausdauernd (6), Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz I, Natürliche Waffen Biss (IW6+1), Richtungssinn, Zäher Hund / Aberglaube 5, Goldgier 8, Hitzeempfindlichkeit, Jähzorn 8, Randgruppe, Raubtiergeruch, Schlechter Ruf (bestechlich) 4, Spielsucht 5
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Orks) / Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag

Talente:

Gaben: Gefahreninstinkt +5

Kampf: Armbrust +4, Bogen +1, Dolche +3, Hieb Waffen +2, Infanteriewaffen +5, Raufen +8, Ringen +5, Säbel +8, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +4, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +3, Schleichen +2, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +5, Sich verstecken 0, Singen -2, Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Zehen +4

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +6, Überreden +7

Natur: Fährtensuchen +2, Fesseln/Entfesseln +5, Orientierung +3, Wildnisleben +1

Wissen: Brett-/Kartenspiel +6, Götter/Kulte +3, Heraldik +1, Rechnen +3, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1

Sprachen: Muttersprache: Ologhaijan +10, Garethi +8

„Du meinst ...?“ Das Gesicht der Schankmagd klarte auf.

„Ja“, er machte eine fahrige Handbewegung, „verzieh dich. Schnapp dir ’nen Spaten und was du sonst noch brauchst und buddel nach so viel Sterneneisen wie du willst. Solange Gorge sitzt, werd ich dich nicht aufhalten. Und wenn der Preis stimmt“, er sah zu ihr herüber und verzog sein breites Maul zu einem Grinsen, „kann das noch ziemlich lange dauern.“

NAMENSLISTE

Bei den Sveltthalorks ist es üblich geworden, dem Vornamen einen typisch garethischen Familiennamen wie Eisenfaust oder Krieger tot anzufügen. Im täglichen Gebrauch findet dieser jedoch selten Verwendung. Vielmehr erhalten auch die orkischen Sveltthalbewohner einen ihre Eigenarten rühmenden Beinamen, der dem meist auf eine Silbe reduzierten Vornamen vorangestellt wird.

Männliche Namen: Bakkhraz* Brazzo (Brazoch), Halsabschneider Jo (Joruk), Goldzahn Mo (Mohork), Rotaugen Rocko (Morrok), Boltan Rick (Ogrik)



Handwerk: Bergbau +2, Fahrzeug lenken +2, Heilkunde: Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0

Kampfwerte: Armbrust 11, Bogen 8, Dolche 10/10, Hieb Waffen 11/8, Infanteriewaffen 13/9, Raufen 14/11, Ringen 12/10, Säbel 13/12, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Kleidung aus Pelz und Leder, Ledermantel, breiter Hut und Gamaschen aus Leder, Arbach, Dolch, Flachmann gefüllt mit Bakkhraz, Geldbeutel (12 S, 5 H, 3 K)

Erfahrener Sveltthaler Orksbesitzer: MU 17, KL 12, IN 13, CH 11, FF 8, GE 12, KO 17, KK 15, SO 6, LeP 41, AuP 48, MR 4, INI 12, WS 9; SF: Kulturkunde (Sveltthal) / Aufmerksamkeit, Beinarbeit, Doppelschlag, Eisenarm, Finte, Gerade; Armbrust +7, Raufen +13, Ringen +9, Säbel +13, Selbstbeherrschung +8, Menschenkenntnis +8, Überreden (Einschüchtern) +10, Fesseln/Entfesseln +10, Brett-/Kartenspiel +11, Fahrzeug lenken +6

Sveltthaler-Orksbesitzer-Veteran: MU 18, KL 12, IN 13, CH 11, FF 9, GE 13, KO 18, KK 16, SO 6, LeP 47, AuP 57, MR 6, INI 16, WS 9; SF: Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Schmetterschlag, Schnellladen, Schwinger; Armbrust +11, Raufen +17, Ringen +13, Säbel +16, Selbstbeherrschung +11, Menschenkenntnis +9, Überreden (Einschüchtern) +12, Fesseln/Entfesseln +12, Brett-/Kartenspiel +14, Fahrzeug lenken +7



Frauen haben bei den Orks den Stellenwert von Sklaven oder Vieh und erhalten dementsprechend keinen Namen.

* Bakkhraz: suchterzeugender orkischer Branntwein, der übersetzt *Fiebertraum* bedeutet.

KONFLIKTVERHALTEN

Solange alles nach seiner Pfeife tanzt, hat von dem knurrigen Dorfbüttel niemand etwas zu befürchten. Doch wehe, man lehnt sich gegen ihn auf: Die Kultur der Orks fußt auf dem Recht des Stärkeren und wer sich dem Svellttalbesitzer widersetzt, der fordert ihn heraus. Um seine Autorität zu bewahren, geht er brachial gegen jeden Widerständler vor. Dabei schreckt er auch vor keinem Duell zurück, das jedoch weder Waffengewalt noch Sekundanten kennt, sondern ein regelloses Raufen, Hauen und Stechen ist. Im Kampf agiert der Ork nicht ehrenvoll, sondern grausam und effektiv, schon allein um zu verhindern, dass noch jemand auf die Idee kommt, ihn infrage zu stellen.

„Bei mir bekommt jeder ein ordentliches Verfahren, gefolgt von einer ordentlichen Hinrichtung!“

DIENTE

Als Dorfbüttel obliegt es dem Svellttaler Orkbesitzer die Ordnung aufrecht zu halten. Recht und Gerechtigkeit spielen dabei jedoch weniger eine Rolle. Hauptsache, es herrscht Ruhe. Denn nicht den Dorfbewohnern ist er verpflichtet, sondern dem Orkhäuptling in Rorkvell. Der will Tributzahlungen sehen und damit die reichlich fließen, ist es unerlässlich, dass alles seinen gewohnten Gang geht. Auf welchem Weg er das erreicht, interessiert in Rorkvell niemanden. Schnell verdientem Geld gegenüber ist er jedoch nicht abgeneigt. Für einen Beutel Dukaten lässt er einen unliebsamen Konkurrenten schon mal in der Zelle schmoren oder ganz verschwinden. Auch als Beschützer kann man ihn zeitweise anheuern.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Dem Svellttaler Orkbesitzer begegnet man überall in den Städten und Siedlungen zwischen Rorwhed, Thasch und Blutzinnen, wo er als Angehöriger der herrschenden Schicht alle öffentlichen Ämter bekleidet. Obwohl sie den Orks als Sklaven gelten, genießen Menschen nahezu alle Freiheiten, solange sie regelmäßig ihren Tribut entrichten und sich nicht gegen die Herrschenden auflehnen. Dennoch lassen die Orks nur selten eine Gelegenheit verstreichen, sich als Besitzer aufzuspielen und ihre Dominanz zu demonstrieren.

LEBENSUNTERHALT

Während die Angehörigen der Drasdech-Kaste einem herkömmlichen Handwerk nachgehen, leben die Khurkach und Okwach, sofern sie eine öffentliche Position bekleiden, von den Tributzahlungen der Menschen. Viele Orks sind darüber hinaus der Meinung, dass es ihnen als Besitzer selbstverständlich zusteht, sich zu nehmen, wonach es sie verlangt.

VARIANTEN

Die Übergänge vom Dorfbüttel über den Stadtgardisten zum *Söldner* oder *Wegelagerer* sind fließend und unterscheiden sich oft nur dadurch, ob von dem als Tribut deklarierten Schmiergeld, Sold oder Wegzoll ein Teil an den Orkhäuptling in Rorkvell abgeführt wird oder nicht.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Mit rauer Stimme und meist wenigen geknurrten Worten verschafft sich der Svellttaler Orkbesitzer Gehör und Respekt. Dabei kann man mit ihm durchaus gut auskommen, solange man seine Autorität nicht untergräbt. Wer ihn jedoch herausfordert, wird schnell feststellen, dass hinter dem zivilisiert wirkenden Äußeren noch immer das Tier aus dem Orkland lauert, das jederzeit bereit ist, seinem Herrschaftsanspruch durch Brutalität und Stärke Nachdruck zu verleihen.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Norbardenfamilie *Mogoljeff* liegt unweit der Sternsuchersiedlung in ihrem Blut. Die zwei Planwagen wurden geplündert. Vor der Abreise hatte die Familie den Siedlern ihre Sterneisenfunde abgekauft. Um zu verhindern, dass die Siedlung künftig von Händlern gemieden wird, setzt der Dorfbüttel *Kitchen-Ratze* ein hohes Kopfgeld auf die Banditen aus. Er selbst muss sich im Dorf um die Aufrechterhaltung von Recht und Ordnung kümmern. Im vom Regen aufgeweichten Boden können die Helden Hufspuren erkennen, die sie schließlich zu einer verlassenen Siedlung führen, dem Versteck der *Verwegenen Fünf*. Liegt das Überraschungsmoment nicht auf ihrer Seite, droht ihnen dort der Häuserkampf.

Die Siedlung *Sternfeld* (RdrM 56 ff.) ist der Willkür des Büttels *Bolzen-Balrork* und seiner fünf Orkkrieger ausgesetzt. Die Bewohner sind für sie nur Sklaven und das lassen sie sie spüren. Der Orkhäuptling *Morak Mardugh* in Rorkvell reagiert nicht auf Beschwerden. Es braucht Helden, die sich dem Büttel und seinen Schergen entgegenstellen – in einem Duell auf Leben und Tod, auf der Straße zur Mittagsstunde. Doch mit ihrem Sieg sind die Probleme nicht gelöst. Fortan müssen die Helden im Dorf für Recht und Ordnung sorgen und wenn sie nicht wollen, dass der Ork-Häuptling ein Kopfgeld auf sie aussetzt, müssen sie ihm ein Angebot machen.

DAS KASTENSYSTEM DER ORKS

Männliche Orks gehören unterschiedlichen Kasten an, denen sie nach ihrer Mannbarkeitsprüfung zugeordnet werden. Diese Kasten sind: **Grishik** (Bauern), **Drasdech** (Handwerker), **Khurkach** (Jäger und Krieger), **Okwach** (Elitekämpfer) und **Harordak** (Häuptling und Schamane). In die Kaste der Okwach steigt man selten durch die Mannbarkeitsprüfung auf, sondern meist als Belohnung für herausragende Taten. Neben diesen Kasten existieren noch die Ausgestoßenen (**Yurach**) und die Sklaven (**Ergoch**), zu denen Frauen und Kriegsgefangene zählen. Auch die Menschen des Svellttandes werden formal als Ergoch betrachtet, genießen jedoch weitreichende Freiheiten. Im Stamm der Korogai, aus dem die Orks des Rorwhed hervorgegangen sind, gelten Drasdech und Khurkach als fast ebenbürtige Kasten.



rk-Stammeskrieger

ANDERS ALS GEDACHT

Die kleine Glatthaut schnaufte und legte das Gepäck ab. Der große Mensch blieb daneben stehen und behielt die Umgebung im Auge, jedes kleine Zucken des hohen Steppengrases und jeden Windhauch. Kashak rührte sich nicht. Wenn man Glatthäute etwas in Ruhe ließ, wurden sie nachlässig. Es würde nicht lange dauern. Der Große würde ein richtiger Gegner sein, aber danach wäre es ein leichtes, den Kleinen als Sklaven mitzunehmen. Vielleicht war es sogar ein Weibchen, das wäre eine besondere Beute. Und sicherlich fand sich in den Gepäckstücken auch noch das eine oder andere.

Als Kashak die beiden sprechen hörte, packte er seine Waffe und rannte auf die beiden zu.

Der kleinere Mensch schrie auf, der größere fuhr zu Kashak herum und griff eilig nach dem abgestellten Schild. Er war gut und schnell, ein Krieger, das musste Kashak ihm lassen. Sein Arbach krachte gegen den Schild, dass der narbige Arm des Orks bebte.

Der Stammeskrieger duckte sich weg, während der Mensch ebenfalls eine Waffe zog, ein langes Schwert, wie es noch in Kashaks Sammlung fehlte.

Die Klinge fuhr auf den Ork nieder, der seinen Arbach nutzte, um sie abzuwehren.

Dann ging er wieder zum Angriff über. Der kleinere Mensch sammelte im Hintergrund eilig das Gepäck zusammen, war aber keinerlei Bedrohung. Wahrscheinlich war er der Sklave des Menschenkriegers.

Wie Brazoraghs zornige Hufe traf Kashaks Waffe wieder und wieder den Schild. Wut staute sich in ihm auf, er wollte den Menschen erwischen! Diesen dreckigen Haufen Rinderkot, der ihn im Gegenzug mit immer neuen Schlägen zu treffen versuchte. Der Arbach, den Sharrai ihm geschmiedet hatte, bebte unter jedem Schlag der Glatthaut, aber er hielt. Offensichtlich hielt der Priester sein Wort.

„Ich werde dich töten!“, brüllte Kashak dem Menschen ins Gesicht. Der verzog das Gesicht, aber wenn er Angst bekommen hatte, zeigten seine Bewegungen nichts davon. Er zielte weiter jeden Schlag präzise auf Kashak.

Der orkische Krieger täuschte an, dann legte er all seine Kraft in den nächsten Schlag.

Die kommende Parade der Glatthaut hatte er erwartet, ja, er wollte sie. Das Holz des Schildes knirschte leiderfüllt.

Kashak grinste und entblößte seine Hauer. Noch ein oder zwei Hiebe von der Sorte und der jämmerliche Mensch hätte keinen Schild mehr, um sich dahinter zu verstecken.

Was machte es da, dass ihn das Schwert traf und durch den dichten Pelz drang? Es würde eine weitere Narbe auf den Armen geben, sonst nichts.

Unter dem zweiten Schlag brach der Schild, die Glatthaut taumelte nach hinten, stolperte über ein hervorstehendes Büschel Steppengras und fiel hin.

Jetzt würde er ihn töten, sein heißes Blut vergießen, so dass es im Steppensand versickerte und Brazoragh sich an dem Sieg erfreuen konnte. Er war stark, und der Mensch schwach!

Kashak hob den Arbach und sprang vor. In seinem Siegesrausch sah er den Schlag nicht kommen.

*„Du bist **SCHWACH!**“*

Kashak richtete sich auf, sein Schädel dröhnte und vor seinen Augen tanzte das Steppengras mit roten Punkten. Diese widerliche, schleimige, kleine Glatthaut! Wie konnte sie nur so viel Kraft aufbringen, eine Waffe zu heben, geschweige denn einen starken Khurkach wie ihn niederschlagen?

Kashak brüllte seine Wut hinaus, bevor er sich aufrappelte. Er würde den beiden folgen und sie töten, ja, das würde er!

Erst danach bemerkte er, dass er noch ein anderes Problem hatte: offensichtlich war er nicht der einzige, der die Waffen seiner Gegner sammelte.

Und wie sollte er Sharrai Gravesch-Schmied erklären, dass er schon wieder eine neue Waffe benötigte?

NAMENSLISTE

Männliche Namen: Gushraz, Kashak, Narrash, Oshrak, Sashoi
Weibliche Orks werden keine Stammeskrieger.

DIENTE

Gegenüber Menschen bieten Orks üblicherweise keinerlei Dienste an, außer schneller Hilfe beim Beenden des Lebens oder Verlust der Freiheit.

Dennoch sind einige von ihnen käuflich und gegen entsprechende Zuwendungen bereit, Wegführer zu sein oder Geleitschutz zu geben. Die Bezahlung richtet sich nach der Laune des jeweiligen Orks und muss nicht in Geld bestehen, die meisten Schwazrpelze haben dafür keinerlei Verwendung, sie nehmen lieber Gegenstände: Waffen, Rüstungen, Pferde, aber auch Rauschmittel und Alkohol, manche mögen auch Schmuck oder auffällige Kleidung. Selbstverständlich nehmen die meisten von ihnen auch Sklaven als Lohn.

Einem in ihren Augen sehr machtvollen Zauberwirker werden sie auch ohne Bezahlung helfen, solange er ihnen nichts antut.



KONFLIKTVERHALTEN

Orkische Krieger wollen gewinnen. Zuerst versuchen sie, ihre Gegner mit Posieren und Brüllen *einzuschüchtern*, um danach einen *Sturmangriff* zu probieren. Sie kämpfen mit *Wuchtschlägen* und *Fin-ten* mit oft hohen Ansagen ohne faire Regeln. Aufgeben oder gar um Gnade bitten betrachten sie als Zeichen von Schwäche. Und es gibt wenig, was Orks an sich selbst so sehr verachten wie Schwäche.

„Ai Kattach!“

ORKS UND FRAUEN

Für Orks ist es unvorstellbar, Weibchen, gleich welcher Spezies, als gleichberechtigte Lebewesen anzusehen, halten sie ihre eigenen Frauen doch für Tiere. Aus diesem Grund und weil es ihnen schwerfällt, bei anderen Spezies die Geschlechter auseinanderzuhalten, halten sie alle Glatthäute, denen sie begegnen, erstmal für männlich. Schließlich ist es für sie unvorstellbar, dass ein Weibchen bekleidet, eventuell gar gerüstet durch die Welt zieht. Dadurch haben sie keinerlei Probleme, eine menschliche oder elfische Kriegerin zu respektieren, zumindest, solange sie nicht wissen, dass es eine Frau ist.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Stammeskrieger der Orks kann man überall im Orkland und Svellttal antreffen, aber auch in anderen Regionen können sie den Helden über den Weg laufen. Meistens sind sie dann in kleineren Gruppen unterwegs, die passende Beute suchen.

LEBENSUNTERHALT

Die Krieger der Orks nehmen sich, was sie brauchen oder haben wollen. Vorwiegend leben sie von dem, was die Sklaven und Angehörigen der niedrigeren Kasten auf den kargen Böden des Orklandes anbauen oder auf der Jagd erbeuten. Aber auch eigene Jagdbeute oder Plündergut trägt zum Lebensunterhalt des Stammeskriegers bei.

VARIANTEN

Die besten Krieger der Orks heißen *Okwach*, sie stellen die Leibwache der Schamanen und des Häuptlings. Manch ein *Sippenhäuptling* war auch selbst ein Stammeskrieger, ist aber üblicherweise etwas gerissener und klüger, aber nicht zwangsläufig stärker als die meisten Krieger.

Mitunter gibt es auch orkische *Krieger-Söldner*, Stammeskrieger, die sich als Söldner anheuern lassen, besonders in der Region um die Stadt Uhdenberg.





DARSTELLUNGSHINWEISE

Orkkrieger wird und bleibt man nur, weil man stark genug ist, sich jeden Tag zu behaupten. Dadurch haben viele einen ungeheuren Drang danach, ihre Stärke und oft auch ihre Potenz zu zeigen und zu beweisen, wenn nötig, mit der Waffe in der Hand. Sie neigen zum Pöbeln und Prahlen, auch wenn sie die Sprache ihres Gegenübers oft nicht beherrschen, schubsen offensichtlich Schwächere herum und nehmen sich, was sie wollen. Nur vor Magie fürchten sie sich.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der Ork-Stammeskrieger *Rushai* und der menschliche Söldner *Dan* sind aus ihrer gemeinsamen Zeit in der Uhdenberger Legion gute Freunde und arbeiten mittlerweile freischaffend als Söldner. Sie stellen den Geleitschutz für einen Händler und treffen am Abend mit den Helden im selben Gasthaus in einem kleinen Nest im Svelltal zusammen. In der Nacht bricht im Stall des Gasthauses ein Feuer aus, die Tiere darin fliehen panisch oder verbrennen.

„Zwei Weibchen, dann Kashak euch gehen lassen.“

MU 14 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 8 **FF** 9 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 14 **SO** 3
LeP 34 **AuP** 43 **MR** 1 **INI** 15 **WS** 9
AT-Basis 8 **PA-Basis** 8 **Fernkampf-Basis** 7 **Ausweichen** 6
Fausthieb*: **INI** 11+1W6 **AT** 13 **PA** 8 **TP(A)** 1W6+1 **DK H**
Biss*: **INI** 11+W6 **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W6+2(+Ansage) **DK H**
Tritt/Kopfstoß*: **INI** 12+1W6 **AT** 13 **PA** 8 **TP(A)** 1W6+1 **DK H**
Ringen: **INI** 13+1W6 **AT** 8 **PA** 7 **TP** speziell **DK H**
Arbach: **INI** 13+1W6 **AT** 14 **PA** 9 **TP** 1W6+4 **DK N**
Kurzbogen: **INI** 13+1W6 **FK** 14 **TP** 1W6+4
Lederharnisch und Fell: **RS** 3 **BE** 2

* Die Kampfwerte sind durch den waffenlosen Kampfstil Hammerfaust verbessert.

Seelentier: Hai, Khoramsbestie, Stier

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern, Gefahreninstinkt, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz I, Natürliche Waffen Biss (1W6+1), Richtungssinn, Schnelle Heilung I, Zäher Hund / Aberglaube 7, Arroganz 7, Jähzorn 8, Rachsucht 7, Randgruppe, Raubtiergeruch, Schlechter Ruf 6 (zerstört immer seine Waffen)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Geländekunde (Steppe), Kampfreflexe, Kulturkunde (Orks), Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Bogen +7, Dolche +3, Hieb Waffen +5, Raufen +8, Ringen +4, Säbel +8, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +6, Klettern +4, Körperbeherrschung +6, Schleichen +4, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +5, Sich verstecken +2, Singen -2, Sinnenschärfe +7, Tanzen 0, Zechen 0

Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden +2

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

Wissen: Götter und Kulte +2, Kriegskunst +3, Pflanzenkunde +4, Rechnen -1, Sagen und Legenden +2, Tierkunde +5

Sprachen: Muttersprache: Ologhajjan +8, Sprachen Kennen: Gareth +6

Die Schuld wird sofort bei Rushai gesucht, der wütend wird und lieber mit der Waffe in der Hand sterben will als sich hängen zu lassen. Nur Dan hält zu seinem Kameraden und bittet die Helden als Ortsfremde um Hilfe in dieser Angelegenheit. Können sie vermitteln, einen Unschuldigen vor dem Galgen retten und den wahren Schuldigen überführen? Tatsächlich war es die Stallmagd *Zera*, der die Öllampe umgekippt war.

Auf der Reise am Rand des Orklandes werden die Helden vom orkischen Stammeskrieger *Ghushrak* beobachtet und belauert. Er hat Gefallen am Pferd eines der Helden gefunden (oder einem anderen Ausrüstungsgegenstand), aber anstatt sich den Helden direkt zu stellen um mit ihnen zu kämpfen, sucht er nach der passenden Gelegenheit, es zu nehmen.



Handwerk: Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde: Wunden +5, Holzbearbeitung 0, Kochen 0, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0, Viehzucht +2

Kampfwerte: Bogen 14, Dolche 10/9, Hieb Waffen 12/9, Raufen 14/10, Ringen 10/10, Säbel 14/10, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Lederharnisch, Lederkleidung, Fellumhang, Arbach (zweimal), Kurzbogen und Köcher mit 15 Pfeilen, Messer, Halskette mit Trophäen

Erfahrener Stammeskrieger: **MU** 15, **KL** 10, **IN** 13, **CH** 8, **FF** 10, **GE** 14, **KO** 15, **KK** 15, **SO** 4, **LeP** 36, **AuP** 45, **MR** 2, **INI** 16, **WS** 10; **SF**: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Geländekunde (Steppe), Gegenhalten, Kampfreflexe, Kulturkunde (Orks), Meisterparade, Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Wuchtschlag; Raufen +12, Säbel +12, Reiten +7, Selbstbeherrschung (Talentspezialisierung: Wunden ignorieren) +10 (+12), Kriegskunst +7

Veteranen-Stammeskrieger: **MU** 16, **KL** 10, **IN** 15, **CH** 8, **FF** 10, **GE** 15, **KO** 15, **KK** 15, **SO** 4, **LeP** 39, **AuP** 47, **MR** 3, **INI** 18, **WS** 10; **SF**: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Binden, Finte, Geländekunde (Steppe), Gegenhalten, Kampfgespür, Kampfreflexe, Kulturkunde (Orks), Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Wuchtschlag; Raufen +15, Säbel +15, Reiten +7, Selbstbeherrschung (Talentspezialisierung: Wunden ignorieren) +12 (+14), Kriegskunst +10



íratín

GUTE GESCHÄFTE

„Auf den Geschäftsabschluss!“ Der kleine Gelehrte hob den Becher.
„Das wohl“, schallte es aus mehreren Kehlen zurück.
Er stürzte das halbe Bier herunter und schüttelte sich wie ein nasser Hund.

„Seht euch den an, ob er auch von Wasser besoffen wird?“, fragte Hjaldis lachend. Als sie den Blick der Gefährtin des Gelehrten bemerkte, hätte sie die Bemerkung jedoch am liebsten wieder untergeschluckt. *Das war dumm, du hast ein gutes Geschäft mit den beiden gemacht und sie die nächsten Tage mit auf dem Schiff.* „War nicht böse gemeint.“

„Scheußliches Zeug“, sagte Salix, der kleine Gelehrte, ignorierte Hjaldis' Bemerkung und hielt den Becher seiner Freundin hin. „Was meinst du, Irinja, Waschwasser oder Schafsurin?“ Irinja trank einen Schluck ohne eine Miene zu verziehen. „Ich tippe auf Achselschweiß.“

„Ah, ihr wollt was Richtiges trinken.“ Eirik zog eine Schnapsflasche hervor.

*„Man ist nirgendwo freier
als auf See, mein Freund.“*

Irinja lachte. „Ich muss zugeben, im Vergleich zu dem, was ich vor einer Woche noch trinken musste, was da als Bier angeboten wurde ... ich habe etwas übertrieben mit dem Achselschweiß.“

„Sie will sagen, dass das Bier hier gut ist“, erklärte Salix. „Wie ist der Schnaps?“

„Immer wert, dass man ihn trinkt.“ Eirik goss ihm eine großzügige Portion ein. „Auch einen?“

Irinja schüttelte den Kopf. „Eins nach dem anderen, ich will lieber erst das Bier in Ruhe genießen.“

„Wer nicht will, der hat schon.“ Eirik stieß mit Salix an und trank gleich aus der Flasche.

„Ich würde auch nicht mit Eirik saufen.“ Hjaldis hatte großes Verständnis für Irinjas Zurückhaltung. „Der trinkt alle unter den Tisch und deinen Geliebten erst recht.“

„Meinen ... er ist nicht mein Geliebter.“

„Nicht?“ *Das liegt doch nicht nur am Bier, dass sie plötzlich so rot wird.*

„Nein.“ Irinja bemühte sich um die Würde, die einer bornischen Kriegerin anstand.

„Dann solltet ihr das mal ändern, so wie er dich ansieht. Und du ihn.“ *Das ist doch nicht zu übersehen, bei Swafnir.*

Irinja sah zu Salix, der bereits nach dem ersten Schluck so aussah, als würde er gleich ein Trinklied anstimmen. Natürlich hatte die blonde Thorwalerin, die ihnen die Passage nach Havena verkauft hatte, Recht. Nur, dass sie einen ungeliebten Verlobten zurückgelassen hatte und schüchtern wurde, wenn es um Gefühle ging.





„... dabei haben wir ganze Kisten voller Flaschen erbeutet, alle sehr schön, grün mit einem großen Bauch. Aber das Zeug dadrin konnte man kaum trinken, scheußliche, saure Seeschlangenis- se.“ Eirik machte eine Pause, um noch einen Schluck Schnaps zu trinken.

Irinja musste lachen. „Es war Wein, oder?“, wandte sie sich an Hjaldis.

Die ließ sich auf den Themenwechsel ein. „Ja. Die Geschichte erzählt er seit Jahren, ist eine seiner großen Enttäuschungen.“

„Wieso? Was hatte er denn erwartet?“

„Das hat er uns nie verraten.“ Hjaldis beugte sich etwas zu Irinja vor und wurde verschwörerisch leise. „Wahrscheinlich etwas Süßes, er ist nämlich ein Schleckermaul. Aber dafür muss er sich an die Händler mit den schwarzen Haaren und der blumigen Sprache halten. Die haben tolle Sachen, nicht nur Süßigkeiten.“ Sie wies auf das Tuch um ihre Hüften.

Das leichte Seidengewebe schimmerte warm im Feuerschein.

„Eirik sammelt Leute, die er unter den Tisch getrunken hat, und du Andenken, hm?“ Irinja wies auf Hjaldis' Münzenarmband.

„Wenn mir etwas von anderen gefällt, warum sollte ich es nicht tragen?“

„Warum hast du nichts gesagt? Ich habe in den Tiefen meines Rucksacks noch eine Beinschnitzerei aus dem Bornland. Aber jetzt haben wir das Geschäft schon mit Bier begossen, nochmal ändern geht nicht.“

Da hatte sie völlig recht, abgeschlossene und begossene Geschäfte aufzulösen, brachte Unglück.

„Wir könnten ein anderes Geschäft abschließen.“ Hjaldis grinste Irinja über ihr Trinkhorn hinweg an. „Ich könnte ihm sagen, was du für ihn fühlst.“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Asvida Thorheltsdottir, Hjaldis Askjasdottir, Lore Frenajasdottir, Sigrid Yngmarsdottir, Tura Tjalfsdottir

Männliche Namen: Fjonn Skedrisson, Isleif Eyvinson, Kjari Swafber- rason, Olvir Gerulfson, Tevil Hjalbjörgson



„Und entern! Schnappen wir uns diese Kochtopfsegler!“

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

LeP 31 AuP 31 MR 3 INI 10 WS 7

AT-Basis 8 PA-Basis 8 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 7

Fausthieb: INI 7+1W6 AT 12 PA 9 TP(A) 1W6+1 DK H

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

Ringen: INI 9+1W6 AT 7 PA 5 TP speziell DK H

Schneidzahn: INI 9+1W6 FK 13 TP 1W6+4

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

Krötenhaut: RS 2 BE I

Seelentier: Boronkuttentaucher, Säbelzahniger, Spatz

Vor- und Nachteile: Balance, Innerer Kompass, Zeitgefühl / Aber- glaupe 10, Goldgier 5, Jähzorn 6, Neugier 5, Raumangst 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Thorwal), Meereskundig, Stand- fest, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust

Talente:

Kampf: Dolche 2, Hieb Waffen +7, Raufen +7, Ringen 0, Säbel +2, Wurfbeile +7, Wurfmesser +2

Körper: Akrobatik +2, Athletik +5, Klettern +5, Körperbeherrschung +5, Schleichen 0, Schwimmen +6, Selbstbeherrschung +3, Sich ver- stecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +3, Tanzen 0, Zechen +7

Gesellschaft: Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +5, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +4, Fischen/Angeln +6, Orientierung +6, Wettervorhersage +5, Wildnisleben 0

Wissen: Geografie +4, Götter und Kulte +3, Kriegskunst +2, Rechnen +4, Sagen und Legenden +6, Schätzen +3, Sternkunde +5

Sprachen: Muttersprache: Thorwalsch +10, Sprachen Kennen: Gare- thi +9, Tulamidy +9, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Boote fahren +7, Heilkunde: Wunden +3, Holzbearbeitung +4, Kochen +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0, Seefahrt +7

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

Ausrüstung: Krötenhaut, Skraja, Dolch, Kleidung, zahlreiche Glücksbringer, Trinkhorn, Flasche mit Met, Reiseandenken, Schmuck im Wert von 10 Dukaten, 3 Silber

Erfahrene Piratin: MU 14, KL 12, IN 13, CH 11, FF 12, GE 13, KO 13, KK 13, SO 7, LeP 33, AuP 33, MR 3, INI 10, WS 7; SF: Aufmerk- samkeit, Finte, Kampf im Wasser, Kulturkunde (Thorwal), Meeres- kundig, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Schnellziehen, Standfest, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Wuchtschlag; Hieb Waffen +10, Körperbeherrschung +10, Selbstbeherrschung +7, Geografie +8, Sa- gen/Legenden +10, Schätzen +7, Seefahrt +10

Veteranen-Piratin: MU 15, KL 12, IN 14, CH 12, FF 13, GE 13, KO 14, KK 13, SO 8, LeP 35, AuP 35, MR 4, INI 15, WS 7; SF: Auf- merksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampfflexe, Kampf im Wasser, Kulturkunde (Thorwal), Meereskundig, Meisterparade, Niederwer- fen, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Schnellziehen, Standfest, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Wuchtschlag; Hieb Waffen +15, Körperbeherrschung +15, Selbstbe- herrschung +10, Geografie +12, Sagen/Legenden (Seemannsgarn) +10 (+12), Schätzen +10, Seefahrt +15



KONFLIKTVERHALTEN

Im Kampf greift die Piratin zuerst mit einem Schneidzahn an, bevor sie sich mit ihrer Skraja auf den Gegner stürzt. Einem Wortgefecht geht sie ebenfalls nicht aus dem Weg, im Gegenteil, sie provoziert ihren Kontrahenten auch gerne vor einem bewaffneten Kampf.

„Erinnert ihr euch noch an die Geschichte, als ...“

DIENTSTE

Die Piratin ist nicht nur Piratin, sondern auch Geschäftsfrau. Sie weiß, dass es schlecht ist, wenn man seine Beute immer versenkt, wenn man sie auch gegen einen Anteil wieder ziehen lassen kann.

Sie steht bei vielem zur Verfügung, das die Seefahrt betrifft, zumindest solange, wie sie ihr Gegenüber wenigstens einigermaßen sympathisch findet und die Gegenleistung stimmt. Freunden hilft sie gratis.

Dienst

Kontakte (Ottajasko)
Rettung bei Schiffbruch
Schiffspassage (ca. 100 Meilen)
Schluck Alkohol
Seemannsgarn
Unterricht
Informationen über Gewässer
Schiff nicht versenken

Preis

gratis
gratis
5 S – 1 D pro Person
eine gute Geschichte
Schluck Alkohol
AP x 14 H
mehr Alkohol
wertvollstes Stück Fracht

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Als Seefahrerin bereist die thorwalsche Piratin die Meere Aventuriens und kann auf allen von ihnen und in etlichen Hafenstädten angetroffen werden, je näher an Thorwal, desto häufiger.

LEBENSUNTERHALT

Die Piratin lebt natürlich von dem, was sie auf den Fahrten erbeutet, bekommt doch jeder seinen Anteil. Davon behält sie nicht alles, vieles wird verkauft oder vertauscht. Oft hat sie, oder die Schiffsgemeinschaft, auch einen Hof in Thorwal, der von daheimgebliebenen Verwandten bewirtschaftet wird.

VARIANTEN

Die hier vorgestellte Piratin lässt sich ohne große Änderungen als thorwalsche *Händlerin* oder *Entdeckerin* nutzen, ist sie doch ohnehin im Alltag alles zugleich. Eine erfahrene Piratin kann auch eine *Steuerfrau* eines Drachenschiffes sein oder sogar *Hetfrau*. Außerdem kann sie als *Haijägerin* auftreten, die Haie, Krakenmolche und andere Meeresungetüme jagt.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Die Piratin ist weit gereist, immer an einer guten Geschichte und einem schönen, exotischen, aber nicht zwangsläufig nützlichen Gegenstand interessiert. In weltanschaulichen Fragen ist sie zutiefst tolerant, nur Sklavenhalter und Seeschlangenanbieter sind ihr ein Gräuel. Sie erzählt so gerne von ihren Fahrten wie sie feiert und trinkt und steht zu ihrem Wort. Im Gespräch ist sie geradeheraus und ehrlich und neigt dazu, freundlich gemeinte Scherze auf Kosten anderer zu machen.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ In Grangor werden die Helden von der alternden Kauffahrerin *Horadette ter Broock* angeheuert, für sie ein Erinnerungsstück zu beschaffen, ein Medaillon, welches ihr ihr verstorbener Ehemann zur Verlobung schenkte. Es wurde ihr auf ihrer letzten Fahrt von Piraten aus Thorwal abgenommen, ein für einen Thorwaler ungewöhnlich kleiner Pirat hat es ihr vom Hals gerissen. Es hat keinen besonders hohen Marktwert, ist Horadette aber als Erinnerungsstück wichtig. Sie wäre auch bereit, für die Rückgabe zu bezahlen. Die Helden müssen nach Thorwal reisen und den Piraten *Ragni Akison* ausfindig machen. Dieser besitzt das Medaillon noch, hat es aber seiner Sammlung an Fahrtentrophäen hinzugefügt und will es nicht wieder hergeben.

☛ Die Helden lernen auf der Reise nach Prem die Lachmöwen-Ottajasko kennen, die dort lagert und sie gerne zu einem feuchtföhlichen Abend einlädt. Auffällig sind die Beschädigungen am Schiffsrumpf und die zahlreichen Verletzten unter den Thorwalern. Die Helden können erfahren, dass das Drachenschiff der vorwiegend Handel treibenden Gemeinschaft am Nachmittag von einem großen Krakenmolch angegriffen wurde. Sobald die Reparaturen abgeschlossen sind, wollen die Thorwaler ihn jagen. Die Seefahrerin *Elgrid Fridgersdottir* bittet die Helden, sie zu begleiten.

THORWALSCHES BELEIDIGUNGEN

Thorwaler Piraten haben große Freude daran, ihre Beute erst mit Spott und Hohn zu überschütten, bevor sie sie entern.

Segelpupser

Das ist kein Schiff, sondern ein Waschzuber

Bratspießkämpfer

Stricknadelfuchter (an Fechter)

Landratten

Kochtopfkapitän

Wächst der Mast noch oder soll der so kurz?

Wo habt ihr segeln gelernt, im Gebirge?

Vorsicht, spielende Kinder!

Benutzt ihr so viel Duftwasser, weil ihr stinkt oder stinkt ihr vom Duftwasser?

Gegen-den-Wind-Pinkler



Quacksalberin

STAMMKUNDEN

„Hast du auch ein Stärkungsmittel?“, fragte der schwächliche Kerl mit dem dünnen Ziegenbart.

„Selbstverständlich!“, antwortete Ischjanka. „Meine Spezialtinktur mit frischem Gulmondextrakt in der Vorteilsflasche für nur zwei Batzen.“

„Na ja, ich meine eigentlich, du weißt schon, etwas zur, äh...“, druckte der Kunde herum.

Daher wehte der Wind. Sie setzte ihre verständnisvollste Miene auf und senkte die Stimme: „Etwas zur Stärkung der Manneskraft, meinst du?“

Ihr Gegenüber nickte erleichtert.

Ischjanka holte eine kleine Phiole aus dem hinteren Teil ihres Wagens. „Du hast Glück, es ist die letzte Flasche: Doppelt destillierte Testikel des Gjalskerländer Steppenbullens, nur drei Tropfen und Levthan höchstselbst treibt es die Schamesröte ins Gesicht. Ist aber nicht ganz billig.“

Erfreut zückte der Ziegenbart seine Geldkatze.

„Zwölf Batzen.“

Das Lächeln auf seinem Gesicht schwand.

„Aber weil du es bist, zehn Batzen.“, beeilte sich Ischjanka zu sagen, bevor er es sich anders überlegte.

Der Kunde seufzte, zahlte aber anstandslos.

„Der Magensaft hilft auch gegen Mundgeruch und Haarausfall.“

Kaum war er weg, gesellte sich Thundjar zu ihr, ein norbardischer Händler. Sie waren gut befreundet und reisten zusammen, wenn die Geschäfte es zuließen. „Letzte Flasche Bullenklößen, so so“, meinte er grinsend.

Ischjanka zuckte mit den Schultern. „Im Glauben liegt die Kraft.“

Sie gönnte sich einen der Äpfel, die ihr am Morgen eine Bäuerin als Entgelt für die Behandlung ihres kleinen Sohnes gezahlt hatte. Das war nicht viel für das Richten eines gebrochenen Arms. Vor den Augen der Marktbesucher hätte sie die beiden aber schlecht wegschicken können, zumal der Junge wie am Spieß geschrien hat.

„Gib mir auch einen und ich verrate niemandem, dass der Bulle gestern noch gegrunt hat.“

Thundjar zwinkerte ihr zu und hielt die Hand auf.

Ischjanka sah ihren Freund böse an, gab ihm aber den geforderten Apfel. „Verswinde, du vertreibst mir die Kundschaft.“

Frisch gestärkt stieg sie auf die Plattform ihres Wagens und pries ihre Dienste an:

„Wenn dich arg die Knochen plagen, der Difar dich am Wickel hat, halte aus, musst nicht verzagen, die Linderung des Übels naht. Ischjanka hilft mit kund'ger Hand, du findest sie im ganzen Land.“

Tatsächlich zog sie die Aufmerksamkeit eines grobschlächtigen Mannes auf sich, der ihr unangenehm bekannt vorkam. Er starrte sie erbost an, drehte sich um und rannte ans andere Ende des Platzes, wo gerade der Viehmarkt stattfand.

„Olga, Olga, die Quacksalberin ist hier!“, hörte sie ihn rufen.

Ischjanka wusste, dass er alsbald mit seiner nicht weniger grobschlächtigen Frau und zwei großen Knüppeln wiederkommen würde. Verflucht noch eins, die waren aber auch nachtragend! Sie hatte dem Weib nur einen einzigen falschen Zahn gerissen, das kann doch mal passieren.

Plötzlich hatte sie es sehr eilig. Sie machte hastig ihren Wagen fertig und spannte den Gaul davor. Da würde einiges zu Bruch gehen, das sie nicht mehr sorgfältig hatte verstauen können. Der Schaden wäre aber sicherlich größer, wenn sie auf Olga und ihren Mann gewartet hätte.

Nur wenig später hatte sie das Dorf hinter sich gelassen.

Auf dem Wochenmarkt in Ouveumas traf sie Thundjar wieder.

„Alle Achtung!“, begrüßte er sie. „Das war deine neue Bestzeit im geordneten Rückzug.“

DIENTSTE

Neben obskuren Tränken sind meist auch Heilkräuter, Färbemittel und einheimische Gewürze zum gängigen Preis im Angebot.

Aus Ischjankas Sortiment:

Haarwuchsmittel (auch für Bärte)	2 D
Schönheitspaste	
(im samtigen Bronzeton, gegen tiefe Falten)	8 S
Frauenglück (für Männer)	12 D
Frauenglück (für Frauen, hochprozentig)	12 S
Knochenwohl	8 D

Weitere Dienste:

Erste Hilfe	2 bis 10 D
Alchimie	6 D zzgl. Material
Auskunft über Kunden	5 S bis 10 D, abhängig vom SO des Kunden



NAMENSLISTE

Hochtrabende Scheintitel, wie Medicinalconsulantin oder Apothecarialadjutant, werden gerne als Namensergänzung verwendet.

Weibliche Namen: Ischjanka Arauken, Turiken Firnske, Yassula Stipkow, Janne Walroder, Tanile Walsareff

Männliche Namen: Arlin Firunkis, Wolpje Turjeleff, Oswin Laikis, Joost Notjes, Pitjow Kunske

KONFLIKTVERHALTEN

Das Kapital der Quacksalberin ist ihre Ausrüstung, die sie im Notfall auch verteidigen wird. Zunächst aber wird sie sich immer um eine unblutige Lösung eines Konflikts bemühen und, wenn es angebracht scheint, Dienstleistungen, Waren oder Geld bieten, um ihren Gegner zu beschwichtigen.

BESSER ALS IHR RUF

Viele Quacksalber sind Kinder eines Apothecarius oder Medicus, die aus verschiedenen Gründen das Geschäft ihrer Eltern nicht übernehmen konnten. Oft hatte ein älteres Geschwisterkind den Vorrang in der Erbfolge oder das Geld für eine ordnungsgemäße Ausbildung war einfach nicht da. Trotzdem haben sie sich ein solides Grundwissen aneignen können, besonders in den praktischen Fertigkeiten, bei denen sie von Kindesbeinen an geholfen haben. Mit kleineren Wunden oder harmlosen Krankheiten haben sie also durchaus Erfahrung und der Patient befindet sich in guten Händen. Bei der Behandlung ungewöhnlicher Krankheiten zeigen sich jedoch schnell die Grenzen. Gefährlich wird es, wenn die Quacksalberin dies nicht zugeben will, was häufig der Fall ist. Letztendlich geht es ums Geld und in jedem Quacksalber steckt auch ein Händler. Bevor ihr die Einnahmen entgehen, behandelt sie lieber Schlachtfeldfieber hartnäckig, aber erfolglos, mit Wadenwickeln.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Die Quacksalberin ist auf Wochen- oder Jahrmärkten unterwegs und auch auf dem Weg von einem Markt zum anderen anzutreffen. Dabei schließt sie sich zum Schutz vor Wegelagerern gerne anderen Händlern, Reise- oder auch Heldengruppen an.

LEBENSUNTERHALT

Neben dem Verkauf von Haus- und Wundermitteln bietet die Quacksalberin medizinische Dienstleistungen, wie Zahnreißen, Warzen besprechen oder Wundversorgung an.

VARIANTEN

Ein klassischer Quacksalber verkauft allerlei mehr oder weniger wirksame Wundermittel, der sogenannte Zahnreißer verarztet jene, die sich keinen Medicus leisten können. Ein fahrender Quacksalber ist in den meisten Fällen eine Mischung beider Varianten.



„Zahnreißen heute nur 2 Taler, ein halbes Schank echtes Premier inbegriffen!“



DARSTELLUNGSHINWEISE

Das Anpreisen ihrer Tinkturen ist der Quacksalberin zur zweiten Natur geworden. Da sie dabei auf keinen Fall inkompetent wirken will, hat sie oft eine belehrende, um nicht zu sagen, besserwisserische Art.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Zwackels Allzwecktonikum hat fatale Nebenwirkungen: Nach zwei Tagen stellen sich schreckliche Krämpfe ein. Den greisen Bauern *Pjotr* hat es nach der Einnahme des sogenannten Stärkungsmittels sogar dahingerafft. Der Perainegeweihte Bruder *Perainfried* bittet die Helden, dem Quacksalber, der bereits weitergezogen ist, zu folgen und den Verkauf seines Höllnelixiers zu unterbinden. Aber auch *Pjotr*s Tochter *Najescha* macht sich auf den Weg, um den Mörder ihres Vaters zu stellen.

Jaspers Jungbrunnen ist tatsächlich ein Wundermittel. Eines der Ingredienzien ist Theriak, Sumus Blut, das nur durch dämonisches Wirken gewonnen werden kann. *Jasper* hatte das Rezept und einige Flaschen der Tinktur von einem zwielichtigen Händler erworben und letztere mit gutem Gewinn weiterverkauft. Inzwischen plagt ihn jedoch das Gewissen und er möchte dieses fragwürdige Gebräu nicht weiter vertreiben. Dummerweise wurde ihm das Rezept gestohlen. In Verdacht hat er den betagten Junker *Sieghardt von Kreiben-Gorschnitz*, dem er die letzten Proben verkauft hat. Der Alte war sehr erbost, dass er auf seine neu erworbene Jugend wieder verzichten soll. In seiner Not wendet Jasper sich an die Helden und hofft, dass diese dem einflussreichen Adligen das Rezept wieder abnehmen können.

Die Helden werden Zeuge, wie *Rowinja Misanzig* auf einem Jahrmarkt in einem Dorf am Rande des Bornwalds entführt wird. Sie nehmen – hoffentlich – die Verfolgung auf und finden das Lager der Entführer im Wald. Es handelt sich um eine Wildererbande, bei der sich auch Alte und Kinder befinden, die allesamt keinen allzu wohlgenährten Eindruck machen. Der Anführer *Istjav Bornbender* liegt mit schwerem Fieber und scheußlichen Pusteln am ganzen Körper danieder. *Rowinja* soll ihn behandeln. Die kann allerdings wenig tun, da sie keine Ahnung hat, an was *Istjav* erkrankt ist. Sie verabreicht Wadenwickel und Gulmondtee, was zumindest nicht schaden kann. Tatsächlich hat der Wilderer die Zorgen-Pocken, eine schwere, aber glücklicherweise seltene Krankheit, die als Fluch des Namenlosen gilt. In diesem Fall handelt es sich allerdings um den Fluch des Druiden *Eichwulf Buchsbart*, dem das Wildererlager ein Dorn im Auge ist. Mit einem FLUCH DER PESTILENZ will er *Istjav* ausschalten und hofft, dass sich die Bande daraufhin zerstreut. Die Helden, so sie sich berufen fühlen, auch Gesetzesbrechern in Not zu helfen, sollen herausfinden, wo die Krankheit ihren Ursprung hat und stoßen alsbald auf *Buchsbart*. Doch selbst, wenn sie den Druiden ausschalten können, ist *Rowinja* nicht außer Gefahr: stirbt der Anführer, machen seine Leute die Quacksalberin verantwortlich. Noch ist *Istjav* nicht über den Berg ...

„Kurpfuscherei? Ich muss doch sehr bitten!“



MU 11 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 11 **FF** 14 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 11 **SO** 5
LeP 28 **AuP** 29 **MR** 3 **INI** 9 **WS** 6
AT-Basis 7 **PA-Basis** 7 **Fernkampf-Basis** 8 **Ausweichen** 7
Fausthieb: **INI** 9 + **IW** 6 **AT** 10 **PA** 9 **TP(A)** **IW** 6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 9 + **IW** 6 **AT** 10 **PA** 9 **TP(A)** **IW** 6 **DK** H
Ringen: **INI** 9 + **IW** 6 **AT** 10 **PA** 7 **TP** speziell **DK** H
Knüppel: **INI** 9 + **IW** 6 **AT** 10 **PA** 10 **TP** **IW** 6 + 1 **DK** N
Kleidung: **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Dohle, Hahn, Pechnatter

Vor- und Nachteile: Ausdauernd (2), Gutes Gedächtnis, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Verbindungen (3) / Aberglaube (5), Goldgier (5), Schlechter Ruf (1)

Sonderfertigkeiten: Betäubungsschlag, Finte, Kulturkunde (Bornland, Norbarden)

Talente:

Kampf: Bogen +1, Dolche +5, Hieb Waffen +8, Infanteriewaffen +1, Raufen +5, Ringen +3, Säbel 0, Stäbe +2, Wurfmesser +1

Körper: Athletik 0, Gaukeleien +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +3, Singen 0, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zehen +4
Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +6, Überreden +7, Überzeugen +1

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +5, Wildnisleben +2

Wissen: Anatomie +5, Geographie +5, Götter und Kulte +3, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +7, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen und Legenden +5

Sprachen: Alaani +6, Garethi +10, Nujuka +6, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +5

Handwerk: Ackerbau +1, Alchimie +2, Fahrzeug lenken +5, Handel +5, Heilkunde: Gift +3, Heilkunde: Krankheiten +3, Heilkunde: Seele +1, Heilkunde: Wunden +8, Holzbearbeitung +2, Kochen +7, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +1

Kampfwerte: Dolch 10/9, Hieb Waffen 10/12, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 10/9, Ringen 10/7, Säbel 7/7, Stäbe 8/8

Ausrüstung: Lederschürze, einfaches ärztliches Besteck, einfache alchemistische Gerätschaften, Rezepturbuch, Kräuter, Tränke und Salben aus dem Sortiment, evtl. Verkaufswagen oder -karre

Erfahrene Quacksalberin: MU 12, KL 14, IN 13, CH 12, FF 15, GE 11, KO 12, KK 11, SO 5, LeP 30, AuP 32, MR 4, INI 10, WS 6; SF: Ausweichen 1; Hieb Waffen +12, Menschenkenntnis +12, Überreden +12, Anatomie +13, Geographie +13, Alchimie +6, Handel +9, Heilkunde: Gift +8, Heilkunde: Krankheiten +8, Heilkunde: Wunden +12

Veteranen-Quacksalberin: MU 13, KL 15, IN 15, CH 12, FF 16, GE 11, KO 12, KK 11, SO 5, LeP 32, AuP 34, MR 4, INI 10, WS 6; Menschenkenntnis +18, Überreden +18, Anatomie +17, Geographie +17, Alchimie +12, Handel +14, Heilkunde: Gift +14, Heilkunde: Krankheiten +14, Heilkunde: Wunden +16



abenhexe

ERKENNTNISREICHE KRÄUTER

Der Regenschauer hatte aufgehört und die schwülwarme Sommerluft etwas abgekühlt. Ein kräftig würziger Duft mischte sich zu den süßen Aromen verschiedenster Kräuter, die in Bündeln von der Decke der kleinen und abseits gelegenen Holzhütte herabhingen. Gaspara nahm noch ein paar Blätter von einem frischen Zweig und gab sie zum Abschluss in den dampfenden Suppenkessel am Kamin.

Ein außergewöhnlich schöner und groß gewachsener Rabe landete geschickt auf dem leicht geöffneten Fenstersims und legte würdevoll den Kopf etwas schräg.

„Pradaxas, wir können gleich essen“, sprach Gaspara in Richtung des Vogels und stellte ihm einen Teller mit groß gewachsenen Pilzen am Fenster bereit.

Mit dem Raben waren auch wenige kleine Blätter in die Hütte geweht worden, die sie nun bemerkte und auf die Bank legte. Aus einem kleinen Beutel an ihrem Gürtel holte sie seltsam geformte und bezeichnete Knöchelchen hervor. Nach einer kurzen Zeit des Nachdenkens ließ sie sie aus ihrer Hand über die Blätter gleiten.

„Heute werden wir noch Besuch bekommen.“

Völlig selbstverständlich holte sie von einem Regal eine weitere Holzschale und stellte diese mit einem Löffel auf den kleinen runden Tisch. Anschließend nahm sie die Knöchelchen wieder auf und legte sie zurück in den Beutel.

Inzwischen hatte Pradaxas auf der Fensterbank seine großen Pilze bereits halb verspeist und behielt die Umgebung im Auge.

Gaspara nahm am Tisch Platz, als sie vom Fenster ein Flattern von Flügeln sowie ein gekrächztes „kommt 'was, kommt 'was“ hörte.

Unbeeindruckt genoss die Frau weiter den vollmundigen Geschmack der Suppe und atmete dabei tief durch.

Schritte waren nur mit Mühe zu vernehmen. Deutlicher war ein folgendes aber zögerliches Klopfen.

„Der Riegel ist geöffnet. Tritt ein“, sprach sie mit ihrer klangvollen Stimme.

Die Tür öffnete sich langsam knarzend und ein blonder Junge lugte vorsichtig an der Seite hervor.

Gaspara grinste. „Du musst keine Angst haben. Hier wohnen nur Pradaxas und ich.“

Als der Rabe seinen Namen hörte, flatterte er zu Gaspara auf den Tisch, um den Neuankommeling ebenfalls besser in Augenschein zu nehmen.

Der schlanke Junge von etwa zehn Lenzen trat barfuß ein und schaute sich um. „Ich bin Fringlas und möchte die Kräuter für meine Großmutter Ulse abholen“, sagt er nach einem leichten Räuspern.

„Nimm Dir etwas Suppe und setz dich. Ich werde soweit alles vorbereiten.“

Der Junge ging zum Tisch und setzte sich auf die Bank. Fasziniert betrachtete er den stolzen Vogel, der nun auf einen Schemel hüpfte und ihn ebenfalls interessiert musterte.

Gaspara ging zum hinteren Teil der Hütte und nahm einige getrocknete Blätter, frische Blüten und auch Wurzeln, die sie anschließend zusammen in einem Mörser aus Holz zerkleinerte.

Unter der Obhut von Pradaxas aß Fringlas die warme Suppe.

„Hat dir Ulse noch etwas aufgetragen?“

„Ich soll bald in die Bäckerlehre gehen. Großmutter meint, dass du vielleicht nach meinen Kopfschmerzen schauen kannst, damit ich dann wieder ganz gesund bin.“

„Wie lang hast du schon diese Kopfschmerzen?“, fragte Gaspara und fühlte die Stirn des Jungen.



*„Die Knochen sprechen zu uns.
Wir müssen sie nur verstehen lernen.“*



„Seit drei Monden. Manchmal sind sie schlimmer und dann ganz weg.“

„Fieber hast du zumindest nicht.“ Allerdings spürte Gaspara in der Hand ein leichtes Kribbeln.

„Möchtest du vielleicht Pradaxas streicheln?“, fragte sie den Jungen und deutete auf den Raben, um etwas Ablenkung zu schaffen.

Der Blondschoopf nickte fröhlich.

Dabei stand Gaspara auf und ging ein paar Schritte beiseite. Der Rabe hüpfte derweil flink auf den Schoss des Jungen.

Gaspara fokussierte ihre Emotionen auf den Kleinen und bezog auch das soeben verspürte Kribbeln ein. Außerdem war sie neugierig, ob ihr Verdacht gerechtfertigt war.

Interessant. Daher stammen also deine Kopfschmerzen, dachte sie, nachdem der Zauber beendet war.

„Deine Bäckerlehre muss leider warten, fürchte ich“, sprach sie und grinste dabei leicht.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Gaspara Liekensteg, Jelspeth Dagotin, Loriane Parling, Rinabla Bethling, Triamfina Godevard

Männliche Namen: Bralfion Styper, Gavodilas Hugendam, Linnerian Streyenbrik, Tandin Gepelrad, Walmirdin Bordevol



MU 13 KL 14 IN 14 CH 14 FF 13 GE 11 KO 11 KK 10 SO 6
LeP 27 AuP 30 AsP 34 MR 6 INI 10 WS 6
AT-Basis 7 PA-Basis 7 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 8+1W6 AT 6 PA 6 TP(A) 1W6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 9+1W6 AT 6 PA 6 TP(A) 1W6 DK H
Ringen: INI 10+1W6 AT 7 PA 8 TP speziell DK H
Stab: INI 11+1W6 AT 9 PA 9 TP 1W6+1 DK NS
Dolch: INI 10+1W6 AT 8 PA 8 TP 1W6+1 DK H
Einfache Kleidung: RS 0 BE 0

Seelentier: Dohle, Nebelkrähe, Rabe

Vor- und Nachteile: Machtvoller Vertrauter, Magiegespür, Prophezeien, Vollzauberer, Zeitgefühl / Arroganz 6, Eitelkeit 6, Feste Gewohnheit, Körpergebundene Kraft, Neugier 6, Rachsucht 9, Verpflichtungen (Hexenzirkel)

Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Kulturkunde (Andergast/Nostris), Meister der Improvisation, Talentspezialisierung Kochen (Tränke), Ritualkenntnis Hexe +4, Traumgänger, Zauberkontrolle

Talente:

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Säbel 0, Speere +1, Stäbe +4, Wurfmesser 0, Wurfspere +1

Körper: Athletik +1, Fliegen +5, Klettern 0, Körperbeherrschung +1, Schleichen +3, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sich verstecken +4, Singen 0, Sinnenstärke +4, Tanzen +3, Zeichnen +1, **Gesellschaft:** Betören +2, Etikette +2, Menschenkenntnis +6, Sich Verkleiden +2, Überreden +5, Überzeugen +4

Natur: Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Orientierung +4, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +2

Wissen: Geografie +1, Geschichtswissen +2, Götter und Kulte +4, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +5, Rechnen +4, Sagen und Legenden +6, Sternkunde +5, Tierkunde +3,

Sprachen: Muttersprache: Garethi +12, Sprachen Kennen: Bosparano +5, Thorwalsch +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4

Handwerk: Abrichten +3, Ackerbau +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde: Krankheiten +5, Heilkunde: Wunden +4, Holzbearbeitung +2, Kochen (Tränke) +7 (+9), Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +3, Schneider +3 **Gaben:** Magiegespür +4, Prophezeien +4

Rituale: Hexensalbe, Vertrautenbindung

Zauber: ADLERAUGE +4, ÄNGSTE LINDERN +4, BLICK AUFS WESEN +7, BLICK IN DIE GEDANKEN +8, EXPOSAMI +3, GEFUNDEN +3, HARMLOSE GESTALT +4, HELLSICHT TRÜBEN +3, HEXENBLICK +4, HEXENSPEICHEL +5, KATZENAUGEN +3, KLARUM PURUM +5, KRÄHENRUF +8, MADAS SPIEGEL +6, MOTORI-

CUS +3, ODEM +6, PESTILENZ ERSPÜREN +4, PLUMBUMBARUM +5, RADAU +3, RUHE KÖRPER +3, SCHLEIER +5, SEELENTIER ERKENNEN +4, SENSIBAR +5, TIERE BESPRECHEN +3, TRAUMGESTALT +8, UNITATIO +3, VERSTÄNDIGUNG STÖREN +3

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

Ausrüstung: einfache Kleidung, Dolch, Flugbesen, Kerzen, kleiner Kupferkessel, Nähzeug, Orakelknochen, Umhängetasche, Schminkzeug, Kräuter im Wert von 36 Silber

Erfahrene Rabenhexe: MU 14, KL 14, IN 15, CH 15, FF 13, GE 11, KO 11, KK 10, SO 7, LeP 30, AuP 32, AsP 37, MR 8, INI 11, WS 6, SF: Astrale Meditation, Regeneration I, Ritualkenntnis (Hexe) +10, verschiedene Hexenflüche (z. B. Hexenschuss, Pech an den Hals), Zauberroutine; Fliegen +8, Selbstbeherrschung +7, Sinnenstärke +8, Menschenkenntnis +11, Überreden +9, Magiekunde +10, Pflanzenkunde +10, Heilkunde: Krankheiten +9, Kochen (Tränke) +11 (+13), Magiegespür +8, Prophezeien +8; ANALYS +5, ÄNGSTE LINDERN +7, BLICK AUFS WESEN +10, BLICK IN DIE GEDANKEN +12, HEXENSPEICHEL +8, HEXENKRALLEN +4, KLARUM PURUM +8, KRÄHENRUF +12, MADAS SPIEGEL +10, ODEM +10, PESTILENZ ERSPÜREN +8, PLUMBUMBARUM +8, RADAU +6, SCHLEIER +8, SEELENTIER ERKENNEN +8, SENSIBAR +10, TRAUMGESTALT +12

Veteranen-Rabenhexe: MU 15, KL 15, IN 15, CH 16, FF 13, GE 11, KO 11, KK 10, SO 8, LeP 31, AuP 32, AsP 44, MR 8, INI 11, WS 6; SF: Astrale Meditation, Aura verhüllen, Gefäß der Sterne, Matrixverständnis, Regeneration I&II, Ritualkenntnis (Hexe) +14, verschiedene Hexenflüche (z. B. Mit Blindheit schlagen, Zunge lähmen), Zauberroutine, Zaubersprüche: Schutzkreis gegen Traumgänger; Fliegen +11, Selbstbeherrschung +9, Sinnenstärke +10, Menschenkenntnis +15, Überreden +15, Magiekunde +14, Pflanzenkunde +14, Heilkunde: Krankheiten +13, Kochen (Tränke) +15 (+17), Magiegespür +13, Prophezeien +14; ANALYS +10, BLICK AUFS WESEN +14, BLICK IN DIE GEDANKEN +16, HEXENSPEICHEL +12, HEXENKRALLEN +8, KLARUM PURUM +11, KRÄHENRUF +16, MADAS SPIEGEL +14, ODEM +16, PESTILENZ ERSPÜREN +12, PLUMBUMBARUM +12 RADAU +9, SCHLEIER +11, SEELENTIER ERKENNEN +12, SENSIBAR +15, TRAUMGESTALT +16



KONFLIKTVERHALTEN

Die Hexe bevorzugt es, Kämpfe zu vermeiden und Worte zu verwenden. Doch eine aufgebrachte Rabenhexe wird einen KRÄHENRUF oder RADAU als Zauber wählen, um ihren Gegner mit Abstand zu bekämpfen. Nähere Kontrahenten müssen mit einem PLUMBUMBARUM zurechtkommen. Bei starker emotionaler Stimmung kann sie Angreifer auch einen HEXENSCHUSS oder PECH AN DEN HALS entgegenschleudern, um diese zu schwächen oder Zeit zu gewinnen. Als Waffe nutzt die Hexe einen Stab, um sich Gegner vom Leib zu halten.

„Pradaxas, mein Guter, wir beide wissen, was dieses Zeichen bedeutet.“

DIENTSE

Die Seherinnen von Heute und Morgen haben ein Gespür für die Schwingungen des Schicksals. Daher können sie auch plötzlich auf Fremde zugehen, wenn es die Vorsehung eingibt.

Dienst	Preis
Heilkräuter	1 S – 20 S
Helfender Zauber	gratis oder gar nicht
Magische Heilung	gratis – 1 D
Informationen	gratis – 5 D
Prophezeiung	gratis – 2 D
Rauschmittel	5 S – 50 S

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Wie die Rabenvögel sind auch die Seherinnen von Heute und Morgen grundsätzlich in ganz Aventurien verbreitet. Nördlich des Yaquir, aber auch dort, wo Rabenvögel Nahrung finden, sollen sie vermehrt anzutreffen sein. Die mit der Vorsehung begabten Hexen leben entweder am Puls der Neuigkeiten oder ein wenig zurückgezogen. Von Fragenden werden sie als weise und wissende Ratgeberinnen geschätzt und aufgesucht.

LEBENSUNTERHALT

Abhängig von der Gemütslage und Region wenden sich Rabenhexen verschiedenen Beschäftigungen zu. So kann sie beispielsweise als Stern- oder Traumdeuterin, in Städten als Schriftstellerin von Neuigkeiten und als Beraterin tätig sein. Ihr Sinn für die Zukunftsfragen hat bei der Auswahl der Profession in der Regel einen großen Anteil.

VARIANTEN

Die Hellsicht bildet einen großen Schwerpunkt der Seherin. Diesbezüglich kann sie eine prophezeiende *Fahrende*, neugierige *Spitzelin*, heilkräftige *Weise*, prophetische *Einsiedlerin* oder kluge *Beraterin* sein. Daher lassen sich die dargestellten Werte mit wenig Anpassung auf vielfältige Charaktere übertragen.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Die Tochter Satuaris dieser Schwesternschaft ist prophetisch begabt und für Außenstehende sehr oft mit einem Schleier aus Geheimnissen umgeben. Introvertiert und mystisch überbringt sie die Deutungen des Schicksals. Teilweise verstärkt sie ihre Wahrnehmung auch durch berauschende Alchemika. Aufgrund ihrer neugierigen und freundlichen Wesenszüge suchen die Menschen wiederholt ihren Rat.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Ein großer Rabe scheint die Helden zu beobachten. Seltsam wird es, als der Vogel kleine Habseligkeiten der Helden auffällig von einem Ort zum nächsten transportiert und laut auf sich aufmerksam macht. Folgt die Gruppe dem schwarzen Vogel, wird sie feststellen, dass es kein normaler Rabe ist. *Apixox* ist der Vertraute der alten Hexe *Yelidai*. Diese liegt in einem dauerhaften Schlaf und kann nicht geweckt werden. Hintergrund ist eine Pilzsuppe. Der böse Kobold *Larinix* hat seine Albraumpilze extra gezüchtet und in die Hexenhütte geschafft, um seine alte Gegnerin auszuschalten. Zum Glück hat Yelidai einen gut sortierten Vorrat an Tränken und zugehörige Aufzeichnungen. Mit Hilfe ihrer Traumwind-Elixiere können die Helden in Yelidais Träume reisen und sie aus dem magischen Schlaf befreien.

Auf einem Dorfmarkt an der nostrischen Grenze werden die Helden Zeuge einer öffentlichen Anklage gegen die freundlichen Hexe *Gaspara*. Sie wird vom Dorfschulzen *Ettel* beschuldigt, seinen Sohn *Relyrion* mit einem Liebeszauber oder -trank belegt zu haben. In Wahrheit möchte der Dorfschulze Ettel allerdings von seinen Schmutzgeleien ablenken und Gaspara, die ahnt, was vor sich geht, als mögliche Gefahr ausschalten. Unerwartete Hilfe können die Helden von Ettels Dienstmagd *Travieke* erhalten, der die Hexe Gaspara in der Vergangenheit bereits mehrfach geholfen hat. Mit den Beobachtungen des Raben Pradaxas und Traviekes Zugang zum Haus des Dorfschulzen lassen sich die einzelnen Mosaiksteine zusammensetzen. Eine geschickte Verfolgung ermöglicht es, Ettel und Relyrion bei der nächsten Schmugglerübergabe auf frischer Tat zu ertappen und Gasparas Unschuld zu beweisen.

FORMEN DES PROPHEZEIENS

- Aeromantie – Hellsehen durch Wind, Wetter, Wolken und Vogelflug
- Arithmantik – Deutung von Zahlen
- Biblomantie – Wahrsagung durch Texte
- Handlesen – Rückschlüsse aus Form und Linien der Hand
- Horoskop – sternkundliche Weissagungen
- Hydromantie – Beobachtung von Wasserbewegungen
- Inrahkarten – Legen der Inrahkarten
- Orakelknochen/-runen – Wahrsagen mittels geworfener Knochen/Runen
- Pyromantie – Lesen von Feuererscheinungen
- Teesatzlesen – Ableitungen aus dem umgerührten Teesatz
- Traumdeutung – Offenbarungen durch Träume



Rattenfänger

SOLCHE UND ANDERE RATTEN

Ein Schlag, ein Quieken und dann Stille. „Siehst du, war nicht schlimm, Schatzi.“

Sviini trennte den Schwanz der toten Ratte ab und band ihn an seinen Gürtel. Den Kadaver stopfte er in seinen Sack, in dem schon ein gutes Dutzend weiterer Leiber verstaubt waren. Später würde er ihn an der Hafenmole ins Meer leeren.

Der Hafen war ein gutes Jagdgebiet. Überall liefen die Ratten herum und ließen sich mit dem Knüppel oder der Schlinge fangen. In anderen Vierteln musste er Fallen aufstellen, die oft schon geplündert waren, wenn er sie leeren wollte. Meistens lag die tote Ratte noch da, aber der Schwanz war weg. Pech gehabt: Kein Schwanz, keine Fangprämie.

Leider war die Gegend nicht ungefährlich. Mancher Seemann, der seine Heuer versoffen hatte, hielt sich an einem armen Goblin schadlos, nahm ihm sein Geld ab und verprügelte ihn obendrein. Wenn er kein Geld fand, verprügelte er ihn erst recht. Oder er nahm ihm die Rattenschwänze ab, aus reiner Bosheit.

Sviini konnte Seeleute nicht leiden. Den dicken Goblin, der gerade am Ende der Gasse auftauchte, konnte er auch nicht leiden: Gullinburst, der meinte, der Hafen sei nur sein Revier.

Im letzten Mond hatte ihn der Grobian mit einem Tritt ins Wasser befördert. Der gute Knaster, den er sich kurz vorher gekauft hatte, war nass und verdorben. Eigentlich, überlegte Sviini, konnte er Gullinburst am allerwenigsten leiden. Er wartete, bis die Luft rein war. „Ogerarsch!“, rief er dem Goblin hinterher, sobald dieser außer Hörweite war.

*„Ihr nennt mich ein Schwein?
Ihr seid sehr freundlich.“*

Drei Ratten später beschloss er, dass er für heute genug gearbeitet hatte. Jetzt musste er nur noch die Schwänze beim dicken Pietjof abliefern und sich die Prämie auszahlen lassen.

Pietjof wurde vom Rat der Stadt bezahlt. Viel zu gut, wie Sviini fand, wenn er an den fetten Wanst dachte. Er musste nur die Rattenschwänze einsammeln, für die die Rattenfänger schwer geschuftet hatten, und konnte sich dafür vollfressen.

Sviini fand das ungerecht.

Die Tür zu Pietjofs Schuppen war geschlossen, aus dem Inneren drangen Stimmen. Aus alter Gewohnheit spähte Sviini zunächst durch eine Spalte zwischen den Latten. Da stand doch tatsächlich der Ogerarsch Gullinburst! Und was da den Besitzer wechselte, sah nicht nach Rattenschwänzen aus.

Sviini beobachtete, wie Pietjof eine Schatulle aus einer Wachstuchhülle wickelte, wie sie für Schiffsfrachten verwendet wird. Sieh mal einer an, deswegen wollte Gullinburst den Hafen für sich alleine haben! Schmuggeln statt arbeiten, darum gab es dort auch so viele Ratten! Sviini fand das sehr pflichtvergessen. Das sollte bestraft werden. Außerdem war da noch die Sache mit dem Knaster.

„Gullinburst kommt nicht mehr“, erklärte er der Schauerfrau, als er das Wachstuchbündel in Empfang nahm und ihr dafür fünf Goldmünzen in die Hand zählte.

Die zuckte nur mit den Schultern.

Sviini wollte die Ware nicht neben die Rattenschwänze an seinen Gürtel binden, wo ein jeder sie sehen konnte. Da er ohnehin schon an der Hafenmole war, konnte er genauso gut den Kadaversack gleich hier ausleeren. In dem leeren Sack verstaute er das Bündel und beobachtete unterdessen, wie eine Ratte nach der anderen in den Fluten verschwand. Zuletzt schaukelte noch ein Goblinkopf auf den Wellen. „Hohlkopf schwimmt oben“, kicherte Sviini und machte sich auf den Weg zu Pietjof.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Elkwiene Fleckenpelz, Griibna Braunrot, Mor-kajescha Festumske, Tschiiiba Groobski, Viivelas Wutzki

Männliche Namen: Aargal Lederer, Borstjew Rödestrupp, Ertzel Smuddelvlies, Gurlkij Swinskij, Paabertz Borstensen

FESTUMER BESONDERHEITEN

In Festum genießen die Goblins – oder *Suulak*, wie sie sich selbst nennen – Bürgerstatus und haben das Monopol auf Straßenreinigung und Rattenjagd. Andere arbeiten als Gerber, Färber, Abdecker oder Tagelöhner im Hafen und führen damit Arbeiten aus, die sonst keiner machen möchte. Vom gleichberechtigten Bürger kann also keine Rede sein, auch wenn sie, rein theoretisch, in den Rat gewählt werden können. Immerhin haben sie trotzdem einen rechtlichen Stand und sind aus dem Stadtbild nicht mehr wegzudenken.

Der Sippenverband der Stammesgoblins ist in Festum der Familie gewichen und Schamanismus wird eher im Verborgenen ausgeübt. Peraine und Firun verschmelzen zunehmend mit den goblinischen Gottheiten Mailam Rekdaï, der großen Muttersau, und Orvai Kurim, dem Gott der Jäger. Die matriarchalische Struktur hat sich dagegen im Großen und Ganzen erhalten und wird nur vereinzelt in Frage gestellt.



KONFLIKTVERHALTEN

Ein Goblin geht Konflikten aus dem Weg, wenn er sich nicht sicher ist, die Auseinandersetzung für sich zu entscheiden. Kann er sich nicht aus dem Staub machen, bemüht er sich, sein Gegenüber zu beschwichtigen. Sieht er Aussicht auf Erfolg, versucht er, seinen Gegner einzuschüchtern. Gewalt wendet er nur an, wenn er nicht anders kann oder glaubt, nicht verlieren zu können.

DIENTSTE

Rattenfänger sind bescheiden und nehmen in der Regel, was ihnen geboten wird. Das Versprechen, **keine** Prügel zu beziehen, ist oft Entlohnung genug. Allerdings muss sich keiner wundern, wenn der Rotpelz dann plötzlich wie vom Erdboden verschluckt ist.

Dienste:	Preis:
Stadtführer	2 – 3 S pro Tag
Botendienste	1 – 5 H
Spitzel	1 S – 1 D nach Aufwand und Risiko
Lehren (Fallen stellen)	1 S

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ *Urmeg* wird von einer Bande Straßenkinder erpresst. Er muss nicht nur seine Fangprämien an sie auszahlen, sondern auch noch für sie stehlen. Die kleinen Banditen haben ihn bislang jedes Mal erwischt, wenn er sich vor ihnen verstecken wollte und bestraft. Eines Tages wird ihm vom Anführer Wanko, genannt *Der Bluthund*, befohlen, das Gepäck einer lohnend erscheinenden Reisegruppe nach Wertsachen zu durchsuchen, die soeben ein Schiff im Hafen verlässt: den Helden. Er sieht seine Chance gekommen, seine Peiniger loszuwerden, indem er den Diebstahl tatsächlich ausführt, aber Wanko bei den Helden anschwärzt, ihn begangen zu haben. Andererseits fürchtet er die Sanktionen der Bande und warnt sie. Um jeden Verdacht von sich abzulenken, stiftet er weitere Verwirrung: den Straßenkindern erzählt er, die Gruppe hätte ein Kopfgeld auf sie ausgesetzt, dafür legt er in der Heldenunterkunft Feuer. Während die Gruppe gegen die diebischen Kinder vorgeht, versuchen diese ernsthaft, ihre Verfolger umzubringen. Dazwischen steht Urmeg, der die Situation aufklären könnte, inzwischen aber in seinem Lügengeflecht gefangen ist.

☛ *Dietbald Laurenski*, ein findiger Alchemist und Mitglied des Festumer *Weiten Rates*, hat nach einer Rattenplage durchgesetzt, von ihm hergestellte, und teuer verkaufte, Rattenköder auszulegen. Der Erfolg war enorm und die Ratten nahezu ausgerottet. Für die goblinischen Rattenfänger bedeutet das allerdings die Arbeitslosigkeit. Währenddessen werden in der ganzen Stadt übel zugerichtete Hunde- und Katzenkadaver gefunden. *Traag*, den die Not zum

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Tagsüber sind die Rotpelze in ganz Festum anzutreffen, sie arbeiten in der ganzen Stadt. Ihr Wohngebiet ist das Gerberviertel, wo sie mit den Ärmsten der Armen und allerlei Gelichter leben.

LEBENSUNTERHALT

Rattenfänger erhalten für ihre Beute eine Fangprämie von der Stadt. Die Haushaltskasse bessern viele mit Schmutzgelei auf.

VARIANTEN

Neben den gemeinen Rattenfängern gibt es die *Bluu-ga-Paala*, die Vorarbeiterinnen. Sie koordinieren die Arbeit ihrer meist männlichen Kollegen. Die Goblins, die in Tempeln und anderen öffentlichen Gebäuden arbeiten, sind im Umgang mit höhergestellten Personen erfahrener (Etikette +2).

DARSTELLUNGSHINWEISE

In der Regel sehen Goblins Vertreter anderer Rassen als höhergestellt und versuchen, sich anzubiedern. Zusammen mit der ihnen eigenen, oft berechtigten, Vorsicht gegenüber gesellschaftlich oder physisch Stärkeren ergibt sich oft ein etwas verschlagener erster Eindruck, der noch dadurch verstärkt wird, dass sie meist kleiner sind und zu ihrem Gesprächspartner aufblicken müssen (gilt nicht für Zwerge).



„Schöne Ratte,
hat zwei Schwänze.“



Diebstahl getrieben und so, mit den Fingern in deren Taschen, die Helden kennengelernt hat, meldet der Stadt, dass in der Kanalisation Säbelzahnratte gesichtet worden seien. Natürlich schenkt ihm keiner Glauben. Er wird hochkant hinaus geworfen. Es gelingt ihm jedoch, ein Exemplar dieser Ungeheuer als Beweis zu fangen. Da er bei der Stadt nicht mehr gut gelitten ist, bittet er die Helden, die Angelegenheit beim Rat vorzutragen. Beim Anblick des schweinsgroßen Nagers mit Raubtiergebiss bekommen sie sofort

den offiziellen Auftrag, Festum von den Biestern zu säubern. Lauranski indes, dessen Köder tatsächlich für die Mutationen der wenigen überlebenden Ratten verantwortlich sind, sieht seine Pläne gefährdet. Auch gegen die Säbelzahnratte hat er ein Mittel, dass er für gutes Gold der Stadt anzubieten gedenkt, wenn die Verzweiflung den Preis hoch genug getrieben hat. Während die Helden mit Traak in der Kanalisation auf Rattenjagd sind, schickt er ihnen Auftragsmörder hinterher.

*„Sulrik ist bester Führer in Festum, hoher Herr.
Sulrik kennt jedes Rattenloch.“*



MU 11 KL 11 IN 13 CH 10 FF 13 GE 15 KO 12 KK 11 SO 2
LeP 22 AuP 29 MR 3 INI 12 WS 6
AT-Basis 7 PA-Basis 8 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 12
Fausthieb: INI 10+IW6 AT 11 PA 9 TP(A) IW6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 11+IW6 AT 11 PA 9 TP(A) IW6 DK H
Ringen: INI 12+IW6 AT 9 PA 9 TP speziell DK H
Knüppel: INI 12+IW6 AT 11 PA 8 TP IW6+1 DK N
Schleuder: INI 12+IW6 FK 13 TP IW6+2
Kleidung: RS 1 BE 0

Seelentier: Wiesel, Frettchen, Maus

Vor- und Nachteile: Balance, Dämmerungssicht, Flink (1), Gefahreninstinkt (3), Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (1), Natürliche Waffen Biss (IW6), Zäher Hund / Aberglaube (5), Goldgier (5), Kleinwüchsig, Neid (6), Neugier (5), Randgruppe, Übler Geruch, Unstet

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Biss, Kulturkunde (Goblins), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Gerberviertel/Kanalisation), Standfest

Talente:

Kampf: Dolche +5, Hieb Waffen +6, Infanteriewaffen +2, Raufen +5, Ringen +3, Säbel 0, Schleuder +6, Wurfmesser 0

Körper: Athletik 0, Klettern +6, Körperbeherrschung +4, Schleichen +7, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +6, Singen -1, Sinnenschärfe +8, Tanzen +0, Taschendiebstahl +2, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +8, Menschenkenntnis +5, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen +5, Fallen stellen +7, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +4, Wildnisleben 0

Wissen: Götter und Kulte +1, Rechnen +2,

Sagen und Legenden +2, Schätzen +3, Tierkunde +5

Sprachen: Füchsisch +4, Garethi +7, Goblinisch +9

Handwerk: Abrichten +4, Boote fahren +1, Gerber/Kürschner +3,

Heilkunde: Krankheiten +1, Heilkunde: Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +1, Stoffe färben +2

Kampfwerte: Dolch 9/11, Hieb Waffen 11/10, Infanteriewaffen 9/8, Raufen 11/9, Ringen 9/9, Säbel 7/8

Ausrüstung: Billige Kleidung, evtl. solides Schuhwerk, nagelgespickter Knüppel, kleines Netz oder Schleuder, Seil, 2 Rattenfallen, Kadaversack

Erfahrener Rattenfänger: MU 12, KL 11, IN 14, CH 10, FF 14, GE 17, KO 12, KK 11, SO 2, LeP 24, AuP 31, MR 3, INI 13, WS 6; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen II; Dolche +9, Körperbeherrschung +8, Schleichen +11, Sinnenschärfe +12, Sich verstecken +10, Gassenwissen +12, Fallen stellen +11

Veteranen-Rattenfänger: MU 12, KL 12, IN 15, CH 10, FF 15, GE 18, KO 12, KK 11, SO 3, LeP 26, AuP 33, MR 3, INI 13, WS 6; SF: Ausweichen III, Kampfreife; Dolche +13, Schleuder +10, Körperbeherrschung +12, Schleichen +15, Sich verstecken +14, Gassenwissen +16, Fallen stellen +15



Ritter

LEHRGELD

„Und Ihr?“, Die Räuberbraut stemmte die Arme in die Hüften und suchte mit ihren Blicken den Rand der Lichtung ab. „Wo ist Eure Bedeckung, junger Ritter?“

„Bedeckung?“ Erlmann schnaubte amüsiert und sah vom Sattel auf die Frau und ihre fünf männlichen Begleiter herab, die sein Pferd eingekreist hatten. Allesamt ausgemergelte Bauern und Tagelöhner. „Sehe ich etwa aus wie ein Händler, dass ich so etwas nötig hätte?“

Die Räuberbraut hob überrascht die Augenbrauen. „Dann seid Ihr tatsächlich dümmer als Ihr aussieht“, spottete sie und Erlmann spürte, wie der Zorn in ihm aufwallte. „Was glaubt Ihr, werden wir jetzt mit Euch machen? Unverrichteter Dinge werdet Ihr ja wohl kaum umkehren?“

„Bei meiner Ehre, worauf Sie sich verlassen kann! Mein Vater, der Ritter von Andraquell, gab mir den Auftrag, mich der Räuber im Blutbuchenforst anzunehmen. Und das gedenke ich zu tun.“ Er beugte sich über den Sattel und versuchte seiner Stimme etwas Bedrohliches zu verleihen. „Also entweder ihr ergebt euch oder ich werde euch alle noch an Ort und Stelle erschlagen.“

„Seht Ihr, Ritter“, erwiderte das vorlaute Weib, scheinbar unbeeindruckt, „das stellt uns vor ein Problem. Erschlagen wollen wir Euch nicht, aber ergeben werden wir uns keines falls.“

Erlmann schluckte. Vielleicht war es doch töricht gewesen, es mit der ganzen Bande allein aufnehmen zu wollen.

„Lasst mich Euch ein Angebot machen, auf dass wir die Situation zu unser beiderseitiger Zufriedenheit lösen können“, schlug sie schließlich vor. Fragend hob Erlmann die Augenbrauen. „Ein Duell“, fuhr die Frau fort. „Ihr gegen mich.“

Der Ritter musste lachen. „Einen Kochlöffel vermag Sie vielleicht zu schwingen, aber glaube Sie mir, das da“, er deutete auf die Waffe an ihrer Seite, immerhin ein prächtiges Rapier, „verhält sich völlig anders, wenn man es denn einmal in die Hand nehmen muss. Überlasst das Kämpfen lieber einem, der auch etwas davon versteht.“

„Wenn Ihr Euch Eures Sieges so sicher seid, Ritter“, entschlossen stemmte sie die Hände in die Hüften, „solltet Ihr doch keine Hemmungen haben, auf mein Angebot einzugehen. Siegt Ihr, bin ich Eure Gefangene und begleite Euch wohin immer Ihr es verlangt. Siege jedoch ich“, etwas Bedrohliches schlich sich in ihre Stimme, während sie sich bis an die Nüstern seines Pferdes heranwagte, „gehört Ihr mir.“

Schneller als ein Pfeil schoss ihre Klinge nach vorn, danach trachtend, einen schnellen Stich zu landen. Doch Erlmann reagierte. Metall knirschte auf Metall, als sich ihre Klingen trafen. Der Ritter stemmte sich gegen die Wucht ihres Vorstoßes und lenkte ihre Waffe mit einer Halbkreisbewegung von sich ab. Gleichzeitig hob er den Ellenbogen und rammte ihn der Räuberbraut ins Gesicht, die durch die Wucht des ins Leere geleiteten Stiches auf ihn zu gestol-

pert kam. Mit einem Stöhnen ging sie zu Boden. Schwer atmend senkte Erlmann seine Waffe, während er die am Boden Liegende langsamen Schrittes umkreiste.

Diese hatte sich schnell von ihrem Sturz erholt und mühte sich bereits wieder auf die Beine. Blut troff aus ihrer Nase. „Gib lieber auf, Weib, bevor noch mehr Blut fließt.“

*„Ich bin Ritter.
Das schaffe ich
auch allein!“*





Die Angesprochene fuhr sich mit der linken Hand über die Nase, was jedoch nur dazu führte, dass sie es im Gesicht verschmierte. Sie grinste. „Du fürchtest wohl, dass es dein eigenes sein könnte?“ Wieder griff sie an, doch gelang es Erlmann diesmal nicht, sie erneut ins Leere laufen zu lassen. Er parierte und holte zu einem wuchtigen Gegenschlag aus. Der Gedanke, dass er sich nach seinem Sieg vielleicht doch noch mit ihren Gefährten würde auseinandersetzen müssen, trieb ihn dazu an, den Kampf nicht unnötig in die Länge zu ziehen. Erlmann warf sich nach vorne, zwang sie zu einem Rückwärtsschritt und täuschte einen Schlag gegen ihr linkes Bein an, um die Klinge im letzten Moment nach oben zu reißen. Dabei zwang er sich, ihr ins Gesicht zu blicken. Keinesfalls wollte er seinen Plan verraten, indem er wie ein Knappe seinem Schwertarm nachsah. Doch als sich ihre Blicke trafen, erkannte er, dass sie längst wusste, was er vorhatte. Der Schreck durchfuhr ihn wie ein Blitz. Mit seinem Vorstoß hatte er sich eine Blöße gegeben und darauf vertraut, dass sie auf seine Finte hereinfallen würde. Aber er hatte sie unterschätzt, hatte ihr nichts zugetraut, bloß weil sie eine Frau war. Das war sein Fehler gewesen – von Anfang an. Die Räuberbraut machte einen Schritt zur Seite, ließ seine Klinge ins Leere laufen und hatte nun seine unge-

schützte Flanke vor sich. Aus dem Augenwinkel erkannte Erlmann, wie sie seinen Körper anvisierte. Er wollte sich noch zu ihr herumdrehen, hob das Schwert bereits zur Parade, doch wusste er zugleich, dass es längst zu spät war. Sie stieß nach vorne und brachte ihre Klinge gezielt zwischen die Segmente seiner Plattenrüstung. Erlmann ging zu Boden, noch ehe er den Schmerz zu fühlen begann. Er stöhnte auf, presste sich die linke Hand auf die blutende Wunde und vergrub seinen Kopf im feuchten Waldboden. Das gefallene Laub raschelte unter ihren Füßen, als die Räuberbraut näherkam. Dann spürte Erlmann die kalte Klinge ihres Rapiers an seinem Hals.

„Ich habe gewonnen, junger Ritter“, stellte sie mit kühler Stimme fest. „Und nun bin ich gespannt, welches Lösegeld Euer Vater für Euch zu zahlen bereit ist.“



„Habe ich Ihn nach seiner Meinung gefragt?“

MU 14 KL 11 IN 12 CH 10 FF 12 GE 13 KO 12 KK 13 SO 8
LeP 32 AuP 35 MR 3 INI 11 WS 8

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

Fausthieb: INI 6+W6 AT 8 PA 4 TP(A) IW6+1 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 6+W6 AT 8 PA 4 TP(A) IW6+1 DK H

Ringen: INI 6+W6 AT 6 PA 4 TP(A) speziell DK H

Schwert+Holzschild: INI 10+W6 AT 12 PA 14 TP IW6+4 DK N

Streitkolben+Holzschild: INI 10+W6 AT 13 PA 14 TP IW6+4 DK N

Schwert: INI 11+W6 AT 13 PA 8 TP IW6+4 DK N

Lanzenreiten: INI 11+W6 AT 16 TP speziell

Garethter Platte+Visierhelm: RS 7 BE 5

Seelentier: Bornländer, Zornbrechter Bluthund, Habicht

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Besonderer Besitz (erfahrenes Pferd, Lanze), Eisern / Aberglaube 6, Arroganz 10, Prinzipientreue 10 (Ritterkodex: Loyalität, Schutz der Schwachen und des Glaubens, Ehrenhaftigkeit), Schlechter Ruf 8*, Verpflichtungen (gegenüber Lehnsherrn), Vorurteile gegen Nostrianer 6, Vorurteile gegen Frauen 5

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Andergast/Nostria), Meister der Improvisation, Waldkundig / Linkhand, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Platte), Schildkampf I, Turnierreiterei, Wuchtschlag

*Wird belächelt. Seine Selbstüberschätzung hat sich im Andergaster Adel herumgesprochen, seit ihn eine Räuberbande gefangen nahm und seinen Vater um Lösegeld erpresste.

Talente:

Kampf: Bogen +3, Dolche +4, Hieb Waffen +7, Lanzenreiten +8, Raufen +4, Ringen +2, Säbel 0, Schwerter +8, Speere +1, Wurfmesser 0, Wurfspeere +1

Körper: Athletik +4, Klettern 0, Körperbeherrschung +3, Reiten +10, Schleichen +1, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +5, Sich verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +2, Tanzen 0, Zechen +3

Gesellschaft: Etikette +4, Lehren +1, Menschenkenntnis +2, Überreden 0

Natur: Fährtensuchen +2, Fallen stellen +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +3

Wissen: Brett-/Kartenspiel +1, Götter/Kulte +3, Heraldik +5, Kriegskunst +5, Rechnen +2, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Tierkunde +3

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Oloarkh +4, Thorwalsch +3
Handwerk: Abrichten +3, Ackerbau +1, Heilkunde: Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Musizieren +2, Schneidern +1

Kampfwerte: Bogen 10, Dolche 11/9, Hieb Waffen 14/9, Lanzenreiten 16, Raufen 11/9, Ringen 9/9, Säbel 8/8, Schwerter 14/10, Speere 9/8, Wurfmesser 7, Wurfspeere 8

Ausrüstung: Garethter Platte, Visierhelm, Schwert, Dolch, Holzschild, Wappenrock, Warunker mit Wappenrock und Lanze, hochwertige Kleidung, Stiefel, Handschuhe und Umhang, lederne Umhängetasche, Waffenpflegeset, Geldbeutel mit 52 Silbertalern

Erfahrener Andergaster Ritter: MU 15, KL 11, IN 12, CH 10, FF 12, GE 14, KO 12, KK 14, SO 9, LeP 35, AuP 39, MR 4, INI 11, WS 8; SF: Aufmerksamkeit, Finte, Kriegsreiterei, Linkhand, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I, Turnierreiterei, Wuchtschlag; Bogen +6, Hieb Waffen +10, Lanzenreiten +12, Schwerter +13, Athletik +7, Reiten +13, Selbstbeherrschung +8, Etikette +7, Heraldik +8, Kriegskunst +9

Veteranen-Andergaster-Ritter: MU 16, KL 11, IN 13, CH 10, FF 12, GE 15, KO 13, KK 15, SO 9, LeP 40, AuP 44, MR 5, INI 12, WS 9; SF: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Kriegsreiterei, Linkhand, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Turnierreiterei, Waffenspezialisierung Schwerter (AT/PA +1/+1), Wuchtschlag; Bogen +9, Hieb Waffen +13, Lanzenreiten +17, Schwerter +18, Athletik +9, Reiten +17, Selbstbeherrschung +11, Etikette +7, Heraldik +11, Kriegskunst +13



NAMENSLISTE

Männliche Namen: Bärfried von Andrafall, Borkfried vom Steineichenhain, Eichhard von Ingvalsfurt, Ladislaus von Hohenwacht, Wenzel vom Orkenforst

Weibliche Namen: Amseltraud von Tommelbruch, Erdgard von Egelingsfenn, Herdwig von Albumin, Renzi vom Thurensee, Travegunde vom Anderstein

KONFLIKTVERHALTEN

Getrieben von Arroganz und Vorurteilen neigt der Andergaster Ritter dazu, sich zu über- und andere zu unterschätzen. Er begegnet Frauen, Nostriern und Nichtadligen mit Überheblichkeit. Das kann auf weniger selbstbewusste Helden einschüchternd wirken, andere könnten sich provoziert fühlen.

DIENTSTE

Der Andergaster Ritter ist kein Dienstleister, stattdessen steht er selbst in den Diensten eines anderen. Als Lehensmann ist er seinem Lehnsherrn zur Treue und Heerfolge verpflichtet. Dafür hat er von diesem ein Stück Land erhalten, meist mit einem Gutshof darauf, seltener mit einer kleinen Burg. Im Krieg ist er Truppführer, in Friedenszeiten hat er sich dem Schutz der Schwachen und der Verteidigung des Glaubens verschrieben. Als erfahrener Kämpfer kann er kriegerisch veranlagten Helden als Lehrmeister dienen, vorausgesetzt sie machen einen ehrenhaften Eindruck auf ihn. Dafür muss er nicht einmal eine Gegenleistung verlangen, genauso gut könnte er aber auch einen Gefallen erbitten oder auf Bezahlung in barer Münze bestehen.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

In Kriegszeiten begegnet man dem Andergaster Ritter vornehmlich auf dem Feld, in Friedenszeiten ist er hingegen in ganz Andergast anzutreffen. Um sein Können zu demonstrieren und sich im Waffenhandwerk zu üben, bereist er regelmäßig Ritterturniere, die ihn auch einmal an einen Ort fernab der Heimat führen können.

LEBENSUNTERHALT

Der Andergaster Ritter lebt im Idealfall von dem, was sein Lehen abwirft. Die Bauern seines Fleckchen Lands müssen einen Teil ihrer Ernteerträge an ihn abführen, wovon er sich und seine Familie ernährt. Doch sein Dasein als Ritter verpflichtet ihn auch zum Besitz von Pferd, Waffen und Rüstungen, welche gepflegt werden wollen und teuer in der Anschaffung sind. Nicht allen reicht da der Ertrag ihres Lehens für ein standesgemäßes Leben. So ist es nicht verwunderlich, dass manch magerer Ritter eifersüchtig auf den wohlgenährten Städter blickt, obwohl dieser doch eigentlich unter ihm stehen sollte. Solch ein Ritter wird zum Raubritter, der reisende Händler überfällt, ihre Waren einbehält und für ihre Freilassung Lösegeld erpresst. Unrecht empfindet er dabei nicht, denn er nimmt sich nur, was Prais ihm qua Geburt zugesprochen hat.

VARIANTEN

Der Andergaster Ritter ist ein *Ritter alten Schlages*, den man meist bunt gewappnet und hoch zu Ross erlebt, wo er mit Lanze und Schwert ficht. Auch Hieb Waffen, Speere, Bögen und der Schildkampf sind weit verbreitet. Im zentralen und südlichen Mittelreich dominiert hingegen der höfische Ritter, der die leichte Platte, Fechtwaffen und Armbrüste bevorzugt. Im ärmlichen und von Kriegen gezeichneten Andergast sind Raubritter keine Seltenheit. Außerhalb des Königreichs sind auch Ritterinnen ein gewohnter Anblick.

DARSTELLUNG

Als Mann von Stand wurde der Andergaster Ritter von klein auf dazu erzogen, Befehle zu geben. Entsprechend selbstbewusst ist sein Auftreten. Anderen begegnet er aufrecht, mit breiter Brust und fester Stimme, Vertretern niederen Standes gegenüber ist er bestimmt, aber höflich. Gegen Frauen in männlichen Berufen hegt er Vorurteile und begegnet ihnen je nach Situation mit Herablassung oder aus Überforderung resultierender Unbeholfenheit. Frauen in traditionellen Rollen umwirbt er hingegen nach allen Regeln der Minnekunst.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der Graf der nostrischen Stadt Salza sucht Recken für ein wagemutiges Unterfangen: Der Andergaster Ritter *Firunislaus von Buchenbrück* hat die Salzhändlerin *Caristhea Salzerin* samt zweier Gehilfen auf dem Weg von Salza nach Andergast überfallen und auf seine Burg im Steineichenwald verbracht. Nun fordert er ein saftiges Lösegeld. Der Graf sieht sich in der Pflicht für seine Untertanen, will die geforderte Summe jedoch nicht bezahlen. Da er unmöglich nostrische Soldaten nach Andergast schicken kann, sucht er Helden, die *Caristhea* und ihre Gehilfen (und vielleicht auch das teure Salz, von dem sich die Händlerin nicht trennen will) befreien. Als Belohnung verspricht er jenes Geld, das Ritter *Firunislaus* gefordert hat.

Die Helden werden Zeugen eines Überfalls auf einen Andergaster Ritter, der sich einer Übermacht gut gerüsteter Kämpfer erwehren muss. Schreiten die Helden ein, wird sich ihnen der Gerettete als Ritter *Erlmann von Andraquell* vorstellen, der den Überfall der nostrischen Ritterin *Jolantha von Tommelfurt* zuschreibt. Seit sein Vater ihn gegen viel Geld bei einer Räuberbande auslöste, wird er vom Adel der Region verspottet. Auf einem Turnier erklärte er besagter Ritterin wegen einer Schmähung die Fehde und kann sich nun auf keiner Straße mehr sicher fühlen. Er will seinen Ruf wieder herstellen, entweder indem er *Jolantha* zur Aufgabe zwingt, oder indem er eine echte Heldentat vollbringt. Ein nahegelegenes Dorf wurde erst kürzlich von einer Gruppe Orks überfallen, die alle Rinder des Ortes davongetrieben haben. *Erlmann* ist zunächst zu stolz, um Hilfe anzunehmen, denn er neigt zu Selbstüberschätzung, aber bei allem, was er vorhat, kann er Hilfe gut gebrauchen.

GESCHLECHTERROLLEN

Im Gegensatz zu anderen Regionen ist die Gesellschaft Andergasts patriarchalisch organisiert. Besitz und Herrschaft werden in der Regel im Mannesstamm vererbt, während sich die Frauen, von der Bäuerin bis zur Hofdame, auf die Hauswirtschaft und Kindererziehung beschränken. Weibliche Ritter sind daher äußerst selten und sehen sich im traditionsbewussten Königreich ständigen Anfeindungen ausgesetzt.



itterin

RITTERSPIELE

Der Turnierplatz war von bunten Zelten anlässlich der Tsatag-Feierlichkeiten umgeben. Bunte Fahnen und Wimpel schmückten den Weg und tauchten die eigens erbaute Holztribüne in ein freudiges Farbenspiel. Inmitten der Zelte trugen Knechte Kisten für ihre Herren, während Mägde eilig Besorgungen verrichteten. Es duftete nach frischem Flammkuchen und gebackenem Fisch. Auch Rösser, Lanzen und allerlei Rüstungen blitzten immer wieder in der Sonne auf.

Marlinke hatte nach der längeren Anreise einige Bekannte begrüßt und ritt mit ihrem Knappen Rigbald zu dem für sie zugewiesenen Platz weiter.

Ein älterer Turnierdiener im Wappenrock erwartete sie neben einem eckigen Zelt in blau-weiß bei der Ankunft.

„Ritterin Marlinke von Althagen, Herrin von Gut Ingvalfurten in Begleitung von Knappe Rigbald von Lyckmoor“, stellte Rigbald seine Herrin und sich selbst entsprechend der Etikette vor.

„Hohe Dame, seid mit Eurem Knappen willkommen. Ich hoffe, es ist alles zu Eurer Zufriedenheit.“ Dabei deutete er auf das Zelt.

Marlinke stieg von ihrem kräftigen und erfahrenen Ross ab und schaute sich im Zelt um.

„Ich danke für die traviagefällige Gastfreundschaft und das Herrichten“, sagte sie freundlich nickend.

„Das Turnier umfasst die Tjoste, den Kampf mit dem zweihändigen Schwert sowie den Schildkampf und das Bogenschießen. Wir freuen uns auf Eure Anmeldungen.“ Anschließend verbeugte sich der Diener und verließ das Zelt.

„Rigbald, schau bitte nach, ob alles gut verstaut ist.“

„Sehr wohl, hohe Dame. Habt Ihr schon gewählt, an welchen Gattungen Ihr teilnehmen möchtet?“ fragte er neugierig.

Marlinke überlegte. Seit einiger Zeit nahmen die Rückenbeschwerden stetig zu und sie war auch längst nicht mehr die Jüngste. Trotzdem trug sie wie immer das Kettenhemd. Darüber würde sie auch nie ein Wort verlieren, denn sie war eine Ritterin von Althagen und hatte als Veteranin in vielen Schlachten gekämpft und an noch mehr Turnieren erfolgreich teilgenommen.

„Eine wahre Ritterin zeigt weder Zaudern noch Schwäche.“

Mit den jungen Heißspornen konnte sie es immer noch aufnehmen. Rigbald ist achtzehn und inzwischen gut ausgebildet. Er ist kein Junge mehr. Die adligen Damen schauen ihm schon jetzt bewundernd nach. Nur bemerkt er es noch nicht, dachte sie. Dabei betrachtete sie den athletischen jungen Mann mit Stolz, während dieser die Waffen polierte.

„Was würdest du mir empfehlen?“, fragte sie ihn.

„Nun, hohe Dame, im Kampf mit dem zweihändigen Schwert gehört Ihr gewiss zu den Favoriten. Die Teilnahme an allen Disziplinen wird allein zeitlich schwieriger zu bewerkstelligen sein“, antwortete er aufrichtig.

Zufrieden atmete Marlinke durch. *Er ist soweit.*

„Wie viele Turniere hast du mit mir besucht?“

„Mit diesem sind es fünfzehn, Ritterin.“

„Bereite bitte Lanze, Pferde und Rüstung für die Tjoste, Andert-halbhänder, Schwert und Schild für den Zweikampf sowie Pfeil und Bogen vor. Wir werden alles benötigen.“

Ein Lächeln umspielte Marlinkes Lippen, da Rigbald ihr immer noch den Rücken zuwendete.

„Natürlich, hohe Dame“, antwortete der Knappe.

Marlinke stand auf und nahm zwei Zinnbecher aus der Truhe, entkorkte einen guten Ingvaler Weißwein und schenkte diesen langsam ein.

Mit dem Weißwein schritt sie auf Rigbald zu und drückte ihm einen der Becher in die Hand.

„Lass uns auf das fünfzehnte Turnier trinken.“

„Auf ritterliche Ehre und Tapferkeit.“

Er prostete zustimmend zurück und beide nahmen einen ordentlichen Schluck.

„Ich habe mich entschieden. Die Tjoste und der Zweihandkampf werden meine Aufgabe sein. Beim Schildkampf und Bogen wirst du in meinem Namen antreten. Du bist mutig und aufrichtig. Mein Vertrauen möge dir Kraft und Zuversicht spenden.“

Rigbald schaute sehr überrascht und sank vor ihr demütig auf die Knie.

„Es ist mir eine unermessliche Ehre und Freude, hohe Dame.“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Marlinke von Althagen, Elysmine von Vardall, Linai zu Trontsand, Asmodette von Fiolbar, Ornibiane von Elger

Männliche Namen: Rigbald von Lyckmoor, Sapertyn zu Mirdin, Orasilas von Ingfallspeugen, Esindio von Folkertshaven, Corderon von Harmlyn

KONFLIKTVERHALTEN

Die rondragefällige Reckin weicht einem Konflikt nicht aus. Allerdings geht sie nach dem Prinzip der Verhältnismäßigkeit vor. Je nach Situation wird sie offene Worte, eine sportliche oder auch waffenlose Lösung anstreben.

Unlautere Mittel wie Bestechung oder Intrigen sind unehrenhaft und kommen nicht in Frage. Im bewaffneten Kampf wählt die Ritterin abhängig vom Gegner entweder einen offensiven Stil mit dem Andert-halbhänder, um die Vorteile der Reichweite zu nutzen. Alternativ ist auch ein Kampfstil mit Schwert und Schild möglich.



„Gewagte Worte.
Ich hoffe ihr seid
mit dem Schwert
ebenso entschlossen.“



DIENTE

Häufig steht die Ritterin nicht nur in den Diensten eines Lehnsherrn, sondern diesem auch im Kampf zur Seite. Daneben bildet sie Knappen aus, übernimmt diplomatische Aufträge oder dient als Leibgarde.

Dienst	Preis
Leibgarde	1 D – 4 D pro Tag
Diplomatische Aufträge	5 S – 2 D pro Tag
Unterricht Waffenhandwerk	3 D – 15 D pro Stunde
Minnegedicht	1 D – 3 D

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Der Stand der edlen Kämpferin ist häufig und weit verbreitet. Daher kann man der Reckin in Nostria, Weiden und im Bornland sowie im Mittelreich begegnen. Bei Hofe, Feierlichkeiten oder Turnieren ergeben sich meist Gelegenheiten, um die Herrschaften von Stand kennenzulernen. Teilweise sind Ritter auch auf Pilgerreisen unterwegs, um der Herrin Rondra besondere Ehren zu erweisen.

LEBENSUNTERHALT

Einige Ritter besitzen ein eigenes Lehen, das ihnen Einnahmen sichert. Ein großer Anteil des Standes stellt einem Herrn seine Waffenfähigkeit gegen Bezahlung beispielsweise als Schutz gegen Räuber oder Eindringlinge zur Verfügung. Andere sind wiederum auf Reisen, um bei Turnieren oder auf besonderen Missionen ihr Glück und klingende Münze zu finden.

VARIANTEN

Das Rittertum alten Schlages ist eher nördlich zu finden, während im zentralen Mittelreich meist der höfische Ritter lebt. Neben diesen regionalen Besonderheiten führt die regierende Ritterin ein eigenes Lehen. Als Schutz bietet die dienende Reckin ihren Schwertarm einem Herrn an, während die fahrende Ritterin Ruhm und Ehre in den Liedern der Barden zu erringen sucht.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Höchstes Ideal einer Ritterin ist die Ehre. Dazu gehört ein vorbildhaftes und aufrichtiges Verhalten, die die adlige Kämpferin ausmachen. Respekt erweist sie denjenigen, die sich an Prinzipien halten. Mutig stellt sie sich neuen und schwierigen Herausforderungen. Menschen in Not steht sie hilfsbereit zur Seite. Das Herz ihres Liebsten versucht sie mit galanten und berührenden Versen zu erobern.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Yennalia von Argaquell ist von Rahja und Rondra gesegnet. Kurz vor ihrem Ritterschlag verstarb ihr Vater und Schwertausbilder Lucadion. Seitdem steht die bildschöne Yennalia unter Obhut ihrer eifersüchtigen älteren Schwester Wesarine, die ihr Auftritte in der Öffentlichkeit verbietet. Als ein Turnier um ein vakantes kleines Lehen ausgerufen wird, beschließt Yennalia, unerkannt als schwarzer Ritter teilzunehmen. Inkognito warnt sie sowohl den jungen Krieger Tegadir als auch die anwesenden Helden vor den Auswirkungen eines ausgreifenden Zeltbrands und entschwindet. Erst bei den Disziplinen begegnen die Helden dem geheimnisvollen Ritter erneut und erhalten durch Zufall Kenntnis davon, dass jemand unfaire Mittel gegen den Unbekannten einsetzen möchte. Drahtzieherin ist Wesarine. Sie hat inzwischen Yennalias Geheimnis gelüftet und setzt im Geheimen alles daran, einen öffentlichen Erfolg ihrer jüngeren Schwester zu verhindern.

Rigbald von Lyckmoor findet bei der Vorbereitung eines Festes unbeabsichtigt mehr als dreißig Jahre alte Liebesgeständnisse eines Ritters Toramar an seine Schwertmutter Marlinke. Ihre beiliegende Antwort wurde aber nie übermittelt. Rigbald bittet die Helden, den unbekannten Ritter zu finden und ihm nach all den Jahren Marlinkes Antwort zu überbringen. Über den erwähnten Turnierverlauf lässt sich der Personenkreis nach und nach eingrenzen. Der



Gesuchte stellt sich als *Toramar von Yaquirblick-Cipolya* heraus. Der immer noch athletische Ritter aus Andergast stammt aus der Grenzregion Dreiseen und ist inzwischen verwitwet. Die dauerhaften Kriege verhinderten einen intensiveren Kontakt zwischen ihm und der nostrischen Ritterin. Da der Andergaster immer noch Gefühle für seine alte Liebe hegt, kann mit etwas Überzeugungsarbeit ein ganz besonderer Überraschungsgast auf Gut Althagen erscheinen.

*„Mut, Weisheit und Treue.
Eigenschaften, die eines Ritters würdig sind.“*



MU 14 KL 11 IN 13 CH 12 FF 10 GE 13 KO 13 KK 14 SO 9
LeP 33 AuP 35 MR 3 INI 11 WS 9
AT-Basis 8 PA-Basis 8 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 8
Fausthieb: INI 7+1W6 AT 8 PA 7 TP(A) 1W6+1 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 8+1W6 AT 8 PA 7 TP(A) 1W6+1 DK H
Ringen: INI 9+1W6 AT 9 PA 9 TP speziell DK H
Anderthalbhänder: INI 12+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+5
DK NS
Schwert: INI 11+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+4 DK N
Schwert und Holzschild: INI 10+1W6 AT 12 PA 14 TP 1W6+4
DK N
Langbogen: INI 11+1W6 FK 11
Kettenhemd (lang) und Beinlinge: RS 4 BE 2

Seelentier: Falke, Hirsch, Löwe

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Eisern / Aberglaube 5, Arroganz 5, Eitelkeit 6, Feind 10 (Ritter aus Andergast), Neugier 6, Niedrige Magieresistenz 1, Prinzipientreue 10 (Loyalität, Schutz der Schwachen und des Glaubens, Ehrenhaftigkeit), Verpflichtungen (Lehnsherr oder Schutzbefohlener), Vorurteile gegen Nichtmenschen 8,
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Nostris), Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, (Kettenhemd, Lang), Schildkampf I, Turnierreiterei, Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Anderthalbhänder +10, Bogen +4, Dolche +4, Hieb Waffen +1, Lanzenreiten +9, Raufen +5, Ringen +4, Säbel 0, Schwerter +7, Speere +1, Wurfmesser 0, Wurf speere +1
Körper: Athletik +5, Klettern +2, Körperbeherrschung +5, Reiten +10, Schleichen +1, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +7, Sich verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +4, Tanzen +4, Zehen +4

RITTERLICHE TUGENDEN

Die aventurischen Ritter kennen zwölf Tugenden, die je einem der Zwölfgötter zugeordnet werden und sich in dazugehörigen Handlungsweisen ausdrücken:

Gerechtigkeit (Praios) – Rechtsverpflichtung, Vermeiden von Betrug
 Mut (Rondra) – Waffenübung, Kampfbereitschaft
 Geduld (Elferd) – Zuverlässigkeit, Besonnenheit
 Barmherzigkeit (Travia) – Hilfsbereitschaft, Gnade
 Frömmigkeit (Boron) – Vertrauen in die Zwölfe, Glaube
 Weisheit (Hesinde) – Wissen, Vernunft
 Demut (Firun) – Gehorsam, Bescheidenheit
 Hoffnung (Tsa) – Schutz des Lebens, Friedfertigkeit
 Selbstbeherrschung (Phex) – Gefasstheit, Diskretion
 Mäßigkeit (Peraïne) – Güte, Mäßigung
 Beständigkeit (Ingerimm) – Standhaftigkeit, Entschlossenheit
 Minniglichkeit (Rahja) – Schönheitssinn, Sensibilität

Gesellschaft: Betören +2, Etikette +4, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +1, Überreden +2

Natur: Fährtensuchen +2, Fallenstellen +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +3

Wissen: Brett-/Kartenspiel +3, Geschichtswissen +1, Götter und Kulte +3, Heraldik +6, Kriegskunst +6, Rechnen +3, Rechtskunde +4, Sagen und Legenden +4, Staatskunst +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen kennen: Thorwalsch +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6

Handwerk: Abrichten +2, Ackerbau +1, Grobschmied +2, Heilkunde: Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Musizieren +2, Schneider +1

Kampfwerte: Anderthalbhänder 14/12, Bogen 11, Dolche 10/10, Hieb Waffen 9/8, Lanzenreiten 17, Raufen 11/10, Ringen 10/10, Säbel 8/8, Schwerter 13/10, Speere 9/8, Wurfmesser 7, Wurf speere 8

Ausrüstung: hochwertige, edle Kleidung, Wappenrock, Anderthalbhänder, Kettenhemd, Schild, Schwert, lederne Umhängetasche, Waffenflegeset

Erfahrene Ritterin:

MU 15, KL 12, IN 13, CH 12, FF 10, GE 14, KO 13, KK 15, SO 10, LeP 35, AuP 38, MR 5, INI 15, WS 9; SF: Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Talentspezialisierung Anderthalbhänder; Anderthalbhänder +14 (+16), Bogen +9, Lanzenreiten +13, Schwerter +11, Körperbeherrschung +10, Reiten +14, Selbstbeherrschung +12, Betören +8, Etikette +9, Schriftlicher Ausdruck +8, Kriegskunst +10

Veteranen-Ritterin:

MU 15, KL 12, IN 14, CH 12, FF 10, GE 15, KO 15, KK 15, SO 11, LeP 39, AuP 41, MR 7, INI 16, WS 10; SF: Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Kriegsreiterei, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Sturmangriff, Talentspezialisierung (Lang-)Schwert, Talentspezialisierung Anderthalbhänder; Anderthalbhänder +17 (+19), Bogen +12, Lanzenreiten +15, Schwerter +14, Körperbeherrschung +12, Reiten +16, Etikette +14, Schriftlicher Ausdruck +12, Kriegskunst +14



chankmagd

... GLÜCK ALLEIN

Sie atmete die von Fettgeruch, Bier und Ausdünstungen schwere Luft der Taverne in einem tiefen Luftzug ein.

Seit einem Götterlauf war Petta nicht hier gewesen. Hatte keinen Tisch gewischt, kein Tablett getragen und keine pöbelnden Rüpel oder anzügliche Schwarzpelze ertragen. Erst vor zwei Stunden war sie heimgekehrt von einer Reise, die sie seit frühester Jugend hatte machen wollen. Allein schon wegen der stinkenden Orks, die ein- und ausgingen und sich wie die Herren der Welt benahmen. Sie hatte von ihren kargen Ersparnissen und zusätzlicher Arbeit, immer dort wo welche angefallen war, genug zurückgelegt, um ihre Träumereien in die Tat umzusetzen. Und nun war sie zurück. Sie blies die Luft in einem Stoß aus ihrer Lunge und ging festen Schrittes um die Theke herum, während sie in jeder Hand zwei Krüge Ferdoker Bier hielt, die an dem Katzentisch bestellt worden waren. Sie musste ehrlich lächeln, die Gestalten an dem unliebsamen Platz sahen alles andere als passend für den Tisch aus. Wenn sie sich nicht vollständig irrte, war der junge Mann, der mit dem Rücken zu ihr saß sogar ein Magier.

Mit einer schwungvollen Bewegung kam sie an den Tisch.

*„Heh! Auch beim Bestellen gilt:
Meine Augen sind hier oben.“*

„Guten Abend – Ferdoker!“ Mit ihrem bezauberndsten Lachen verteilte sie die Krüge an die Männer. Sogar einen Zwerg hatten sie dabei, wie possierlich. Diese kleinen Kerle regten sich immer furchtbar schnell auf, waren aber herzensgut – sie konnte dieses Völkchen leiden. Rasch nahm sie die Speisewünsche auf. Sie hatte keine Probleme damit, sich Bestellungen zu merken, selbst an einem lebhaften Abend, wie dieser allerdings keiner war.

Mit einem Zwinkern für den Mann neben dem Magier, einem ansehnlichen Schwertkämpfer mit Dreitagebart, ging sie, leichtfüßig wie die Gäste es mochten, zurück zur Küche, um die Bestellungen aufzugeben und lehnte sich dann auf die Theke, um die Gäste zu beobachten.

Es war schön zurück zu sein. Natürlich war die Reise ein Erlebnis gewesen, aber die Heimat war eben die Heimat, nichts konnte dieses Gefühl ersetzen. Nicht umsonst hieß es *Mach dir die Fremde zur Heimat, aber niemals die Heimat zur Fremde*.

Der Schwertkämpfer sah zu ihr hinüber. Just in diesem Moment hatten sich ihre Blicke getroffen. Innerlich seufzte sie, zwang sich aber zu einem Lächeln. Sie war gerade erst zurückgekehrt und noch nicht offen für eine Liebelei, zu sehr steckte ihr noch die Anstrengung der letzten Reisetage in den Knochen.

Keine zwei Stunden später hatten die vier hinten bei der Tür zum Abort aufgegessen und gezahlt. Sie hatten sogar bereits den Schankraum verlassen, als der junge Schwertkämpfer noch einmal zurückkehrte.





„Entschuldigt, schöne Frau, aber ich wollte nicht gehen, ohne Euch zu versichern, dass Ihr das schönste Geschöpf seid, dass meine Augen jemals schauen durften!“, ließ er sich hinreißen und schien den Atem anzuhalten, während er auf ihre Antwort wartete. Petta richtet sich hinter der Theke auf und nickte mit neutraler Miene. „Danke, das ist freundlich von Euch. Ich wünsche Euch und Euren Freunden einen guten Abend!“ Beinahe hatte sie Mitleid, als er mit gesenkter Miene wieder hinaus zu seinen Freunden ging. Aber heute war nicht der richtige Tag. Für heute galt *Trautes Heim*...

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Dare, Iane, Petta, Susa, Viri

Männliche Namen: Gil, Inor, Pert, Ron, Vidan

KONFLIKTVERHALTEN

Üblicherweise ist der schlimmste Konflikt, in den eine Schankmaid gerät, der zweier betrunkenen Gäste. Solange dabei nur die Fäuste fliegen, versuchen rustikaler veranlagte Schankhilfen die Streithähne voneinander zu trennen. Sobald aber Waffen sprechen, zieht sich die Schankmaid zurück und überlässt den Wachen oder anderen Gästen das Feld. Selbst macht sie nur dann von ihrem Messer Gebrauch, wenn sie angegriffen wird und keinen anderen Ausweg mehr sieht. Bei jeder günstigen Gelegenheit wird sie versuchen, aus einem Scharmützel zu fliehen.

„Setzt Euch nur – wir haben genug Platz und heute Abend spielt ein Barde!“

MU 11 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 13 **FF** 14 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 10 **SO** 5
LeP 27 **AuP** 30 **MR** 2 **INI** 10 **WS** 6
AT-Basis 7 **PA-Basis** 7 **Fernkampf-Basis** 7 **Ausweichen** 7
Fausthieb: **INI** 8+1W6 **AT** 9 **PA** 8 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 9+1W6 **AT** 9 **PA** 8 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringen: **INI** 10+1W6 **AT** 9 **PA** 9 **TP** speziell **DK** H
Messer: **INI** 8+1W6 **AT** 7 **PA** 5 **TP** 1W6 **DK** H
Kleidung: **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Biber, Fischotter, Oblomonschatten

Vor- und Nachteile: Gutaussehend, Gutes Gedächtnis, Verbindungen (25), Zeitgefühl / Goldgier 6, Neugier 6, Vorurteile (Orks) 6
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Svellttal), Ortskenntnis (Umgebung der Schänke)

Talente:

Kampf: Bogen +1, Dolche +4, Hieb Waffen +3, Infanteriewaffen +1, Raufen +3, Ringen +3, Säbel 0, Wurfmesser 0
Körper: Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +5, Schleichen +2, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich verstecken +3, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen +4, Taschendiebstahl +3, Zechen +5
Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +7, Überreden +7, Überzeugen +2
Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +2, Wildnisleben +2
Wissen: Brett-/Kartenspiel +3, Geographie +1, Götter und Kulte +1, Pflanzenkunde +2, Philosophie +1, Rechnen +5, Rechtskunde +1, Sagen und Legenden +5, Schätzen +2, Tierkunde +2

DIENTE

Im Svellttal sind gemütliche und vor allem sichere Gasthäuser außerhalb einer Stadt wie Lowangen rar gesät. Sollten die Helden eines dieser Häuser betreten, wird man froh sein, menschliche Gäste und nicht orkische Besatzer bedienen zu dürfen und sie außerdem als willkommene Verstärkung der Hauswache behandeln, sodass auch einfache Tavernen beinahe immer einen Schlafplatz anzubieten haben. Gerade als Informantin bezüglich hiesiger Gerüchte oder als angesetzte Spitzelin der Helden, um von bestimmten Gästen spezielle Informationen zu erhalten, bietet sich die Schankmagd an. Ebenso ist sie gegen Bezahlung bereit, jemanden für die Helden abzulenken.

Dienst

Ablenkungsmanöver
 Informationen/Gerüchte
 Kulinarisches
 Schlafplatz

Preis

1 H – 3 S
 gratis – 5 H
 siehe Speisekarte
 5 K – 8 H



Sprachen: Muttersprache: Garethi +8, Sprachen kennen: Nujuka +4, Oloarkh +4, Ologhaijan +3, Thorwalsch +3; Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +3

Handwerk: Ackerbau +3, Boote fahren +4, Brauer +3, Falschspiel +4, Handel +2, Hauswirtschaft +6, Heilkunde: Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +5, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen 0, Schnaps brennen +3, Schneider +2, Viehzucht +1

Kampfwerte: Bogen 8, Dolche 10/8, Hieb Waffen 9/8, Infanteriewaffen +1, Raufen 9/8, Ringen 9/8, Säbel 7/7, Wurfmesser 7

Ausrüstung: verbreitete Kleidung, Festtagskleidung, Schürze, Arbeitsmesser, Wischlappen, Essbesteck und Geschirr für 6 Personen, Bierhumpen, Trinkflasche, Brotbeutel, Geldkatze (5 S, 9 H, 7 K)

Erfahrene Schankmagd: MU 13, KL 10, IN 14, CH 14, FF 14, GE 13, KO 11, KK 10, SO 5, LeP 27, AuP 31, MR 3, INI 11, WS 6; Körperbeherrschung +7, Sinnenschärfe +7, Menschenkenntnis +9, Überreden +8, Sagen/Legenden +7, Garethi +8, Hauswirtschaft +8

Veteranen-Schankmagd: MU 13, KL 11, IN 14, CH 15, FF 14, GE 14, KO 12, KK 11, SO 4, LeP 29, AuP 32, MR 3, INI 11, WS 6; Körperbeherrschung +7, Sinnenschärfe +7, Zechen +7, Gassenwissen +7, Menschenkenntnis +11, Überreden +9, Sagen/Legenden +10, Garethi +9, Hauswirtschaft +10



SPEISEKARTE

Gerichte und Getränke, die in einer svelltschen Taverne bestellt werden können:

Bestellung	Preis
Becher Saft	3 H
Becher Fruchtwein	3 K – 5 H
Bohnenpfanne mit Speck	4 H
Brot mit Ei	2 H
Brot und Käse	2 H
Brot und Wurst	3 H
Eintopf	1 H – 5 H
Fleischgericht	4 – 10 H
Getreidemus	5 K – 1 H
Kohluppe	1 H
Krug Bier (1 Maß)	6 K – 2 H
Krug Branntwein (1 Schank)	2 S – 4 S
Krug Schnaps (1 Schank)	4 H – 9 H
Rübenbrei mit Gemüse	2 H
Stilzwurst	3 H
Wacholderschinken	1 S – 2 S

*„Ein Premier Feuer, einen Braten
und ein Brot mit Honig, bitte sehr!“*

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Die Schankmaid hat nur wenig Zeit, sich außerhalb der Taverne aufzuhalten, in der sie lebt. Sie arbeitet in Schichten und verbringt ihre karge Freizeit oft trotzdem an ihrem Arbeitsplatz, da sich dort ihr Lebensmittelpunkt und nicht selten auch ihr Zimmer befindet. Gerade außerhalb der Städte des Svellttals gibt es ohnehin wenig Orte, die sicher und für sie von Interesse sind. In Lowangen könnte man sie auch mit ihren Freundinnen auf der Straße, auf dem Markt oder auf einem Spaziergang am Hafen antreffen. Vielleicht trifft sie sich auch im Schatten der Stadtmauer mit einem liebgewonnenen Gast. Schankmägde gibt es in ganz Aventurien.

LEBENSUNTERHALT

Die gut laufenden Tavernen und Herbergen innerhalb befestigter Städte zahlen ihren Angestellten einen Lohn in blanker Münze, sodass diese selbst entscheiden können, wo sie unterkommen und

sich verköstigen wollen. Auf dem Lande dagegen wird oft kein Lohn gezahlt, sondern der Schankmaid stattdessen Kost und Logis im Haus selbst geboten. Es kommt vor, dass die Schankmagd auch einfach die Tochter des Tavernenbesitzers ist. Je nach Charisma und Aussehen der jungen Frau, erhält sie ein mehr oder minder stattliches Trinkgeld von den Gästen, wodurch es ihr möglich ist, ein wenig zu sparen.

VARIANTEN

Die vorliegende Schankmagd lässt sich leicht als *Wirtin* nutzen. Wenn man dagegen die *Gesellschaftstalente* anhebt, kann die dargestellte Meisterperson als *Kellnerin* eines gehobeneren Etablissements genutzt werden.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Die meisten (jungen) Frauen, die in einer Taverne beim Servieren helfen, sind extrovertiert. Sie scherzen mit den Gästen und setzen sich neben ihrer Arbeit für ein Spiel oder eine Unterhaltung mit an den Tisch. Viele von ihnen schenken den Gästen außerdem ein unmissverständliches Lächeln oder Zwinkern, um mehr Trinkgelder zu erhalten, wehren aber jedes Grabschen oder sonstige Ungehörigkeiten ab. In selteneren Fällen kann das Zwinkern aber auch das sein, wonach es aussieht: ein eindeutiges Signal.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die schöne Schankmagd *Susa* will ihren aufbrausenden, wegenen Liebsten, den ihr Vater, der Wirt, gar nicht gut heißt, in seinem Zimmer der Herberge besuchen, hat sich dann aber in der Tür geirrt und versehentlich die Unterkunft eines männlichen Helden betreten. Zwar wird die Angelegenheit vermutlich schnell geklärt, aber der vermeintlich versetzte, schwer verliebte Mann sah sie, als sie das Zimmer des Helden betrat und reagiert überaus eifersüchtig. Er lauert Susa auf und entführt sie. Die Helden hören nur noch ihren Hilferuf und Hufschlag, dann ist es still. Die entführte junge Frau wiederzufinden kann nur gelingen, wenn man in der stürmischen Nacht nach Spuren sucht (die sich bald verlieren) oder wenn man im Gespräch mit anderen Gästen, dem Wirt oder Bewohnern der Umgebung herausfindet, wer der Entführer ist und wo er lebt.

Als die Helden in die Klausen der Region einkehren wollen, müssen sie feststellen, dass dort nur noch rauchende Trümmer liegen. Weder ist eine Spur des Wirtes, noch der beliebten *Viri*, der Schankmagd, zu finden. Ob sie den Brand überlebt haben, wissen auch die ansässigen Dörfler nicht, verschwunden sind die Leute der Taverne allemal. Außerdem wird erzählt, dass unzufriedene Orksbesitzer durch das Dorf geritten seien und inoffizielle Tribute gefordert haben. Gehen die Helden dieser Spur nach, finden sie *Viri* noch lebend als Gefangene der Orks vor.



chattenlandebürger

VERHANDLUNGSSACHE

Ein warmes Leuchten blendete Dämoniks blasses Gesicht, als dieser den Deckel der kleinen Truhe anhob. „Wunderbar!“, rief er entzückt und knetete geschäftstüchtig die Hände. Mishkarilena glaubte zu erkennen, wie der Inhalt der Truhe die Augen des Händlers regelrecht in seinen Bann schlug.

„Es ... es hat mich einiges gekostet, Euch das Sterneneisen zu besorgen“, versuchte sie sich vorsichtig in Erinnerung zu rufen. „Die Steine liegen auch dort nicht einfach auf der Straße, wisst Ihr.“ Unsicher kämmte sie sich eine Locke ihres purpurroten Haars hinter das Ohr. „Die ergiebigsten Sternfelder waren längst vergeben. Um den Vorbesitzer verschwinden zu lassen, musste ich mich extra mit dem orkischen Büttel einlassen. Von der Grabung habe ich noch Blasen an den Händen und vom Rückweg will ich gar nicht erst reden. Immer ... hört Ihr mir überhaupt zu?“ Verärgert beobachtete sie, wie Dämonik der Truhe einen faustgroßen Brocken Erz entnahm, von dem das warme Leuchten ausging.

*„Das war der vereinbarte Preis!
Abgemacht ist abgemacht!“*

„Das also ist Illuminium.“ Seine Stimme klang geradezu andächtig. „Sorp Sanderwik wird gewiss ein kleines Vermögen dafür zahlen.“ „Gut, dass Ihr auf das Thema Bezahlung zu sprechen kommt.“ Mishkarilena straffte sich. „Wie ich schon sagte ...“, setzte sie an, doch vermochte auch ihr zweiter Versuch den Händler nicht aus seiner Faszination zu reißen. Mühsam bezwang sie den auffallenden Zorn und rang sich dazu durch, ihm noch einen Augenblick Zeit zu geben. Neugierig wanderte sie durch die düstere Halle, die Dämonik als Verkaufsraum diente. Was immer man auch benötigte, in Yol-Ghurmak war man gut beraten, zunächst einmal in Dämoniks Kontor danach zu suchen. Mishkarilena strich liebevoll einer Puppe aus Porzellan durchs weiche Haar und betrachtete abschätzig eine hölzerne Fleischzange, die in Form einer Dämonenfratze gestaltet war. Schließlich bemerkte sie einen silbernen Zylinder, kaum länger als ihr Mittelfinger. Seine Seiten trugen das Relief eines Drachenkörpers und an seinem oberen Ende saß der passende Kopf dazu. Neugierig besah sie das Objekt, drehte und schüttelte es. Darin schwappte eine Flüssigkeit. Schließlich fand sie einen Knopf auf der Rückseite des Drachenschädels und drückte ihn. Mit einem Mal schoss eine kleine Flamme aus seinem Maul. Sofort ließ sie ihn wieder los. Das Feuer erlosch. Aber Mishkarilena erhielt keine Gelegenheit, über das nachzudenken, was sie gesehen hatte. Denn im selben Moment wurde dem Kaufmann ihre Anwesenheit wieder bewusst. „Ist noch irgendetwas?“, hallte seine Stimme durch das Kontor und Mishkarilena konnte sich des Eindrucks nicht erwehren, dass etwas Bedrohliches darin lag. Hastig verbarg sie den Drachen hinter ihrem Rücken. „Die Be... Be... Bezahlung“, stotterte sie erapt und schallt sich für ihr dilettantisches Auftreten.

Dämonik zog die Brauen hoch. „Ja. Richtig.“ Er erschien ihr seltsam emotionslos. Nahm er an, sie wolle ihn bestehen? Wollte er sich mit einem miesen Trick um die Bezahlung drücken? Ihre Hand schloss sich fester um den kleinen Drachen in ihrem Rücken. Doch Dämonik holte tatsächlich nur zwei prall gefüllte Säcke hervor. „Die eine Hälfte in Gold, die andere in Garethischem Getreide, wie besprochen.“

Mishkarilena atmete erleichtert auf und spürte, wie das Selbstbewusstsein zu ihr zurückkehrte. „Ich ... ich hatte eigentlich gedacht, wir könnten noch einmal über den Preis sprechen.“ Entschlossen machte sie einige Schritte auf ihn zu. „Die ganzen Schwierigkeiten, die ich bei der Beschaffung hatte, Ihr wisst schon.“

Die Münzen im Geldbeutel kreischten, als Dämoniks Faust wie ein Hammer darauf niederfuhr. Auf seiner Stirn zeichnete sich eine steile Zornesfalte ab. „Das war der vereinbarte Preis!“, keifte er. „Abgemacht ist abgemacht! Und keinen Kreuzer mehr!“

Es war, als hätte der Schlag seiner Faust Mishkarilenas Selbstbewusstsein zertrümmert. Angespannt stand sie da, schluckte und nickte hastig wie ein getadeltes Kind. Unsicher ging sie auf den Mann zu, dessen Blicke sie verfolgten wie die eines Raubtiers, das fürchtete, man könnte ihm die soeben erlegte Beute streitig machen. Wortlos griff sie nach den zwei Beuteln, machte auf dem Ab-

DIENTE

Über die Jahre hat Dämonik in unmittelbarer Umgebung von Magie und Dämonen ein feines Gespür dafür entwickelt. Intuitiv erkennt er Artefakte, magische Metalle und andere Quellen arkaner Kraft, was ihn in scheinbar nutzlosem Tand oftmals einen großen Wert erkennen lässt. Damit beliefert er die Magierakademie und die arkanomechanischen Schmieden Yol-Ghurmaks, deren Erzeugnisse wiederum in den Regalen seines Kontors landen, gleich neben den profanen Gegenständen, die sich bei näherer Untersuchung als nicht magisch herausgestellt haben.

Dienste

Verkauf von (arkanomechanischen) Gegenständen und Artefakten

Ankauf von Obskuritäten aller Art*

Schätzen von Gegenständen gegen Gebühr (5 – 10 Silbertaler, je nach Aufwand)*

*Beim Ankauf schlägt er Preise vor, die etwa fünfzig bis siebzig Prozent unter dem Listenpreis liegen. Fällt ihm ein Gegenstand als magisch auf, verheimlicht er diese Entdeckung, um den Kaufpreis zu drücken.



satz kehrt und marschierte geradewegs in Richtung Ausgang. Ein trotziges Grinsen stahl sich auf ihre Lippen, als sie an den kleinen silbernen Drachen in ihrer Hosentasche dachte. Sie würde ihre Prämie bekommen, so oder so.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Belshira Aldromidsen, Difaris Wollweber, Dracula Oberhofer, Mactalene Scherer, Tyakramunde Feratu

Männliche Namen: Belhalmar Filisen, Charyptoran Goraning, Dragodan Radromiser, Nekromold Liliacu, Thargunigor Steinbrech

KONFLIKTVERHALTEN

In einer Stadt, in der ständige Nahrungsmittelknappheit herrscht, sind Reichtum und Verbindungen das Wichtigste. Und jeder, der eine dieser beiden Existenzgrundlagen bedroht, wird von einem Bewohner der Schattenlande unerbittlich bekämpft. Dabei würde er jedoch nie den Fehler machen, offen gegen Konkurrenten vorzugehen. Verschlagenheit und Heimlichkeit sind die Waffen seiner Wahl. Und wo Intrigen und Denunziantentum nicht weiterhelfen, ist der Schritt zu Mietschwertern, Paktierern oder Dämonen oft nicht weit.

VERSTECKTE SCHÄTZE

Der Warenbestand des Händlers in Yol-Ghurmak besteht vorwiegend aus Tand. Den Rest bilden Artefakte und arkane-mechanische Konstruktionen, von denen im Folgenden eine kleine Auswahl gegeben wird:

👁 Der Spielautomat – Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel, das man allein spielen kann. Passt sich dem Talent des Spielers an und ist dazu geeignet, sich im Spiel zu schulen (SE *Brett-/Kartenspiel*). Allerdings steigt auf Dauer auch der Wissensdurst (Neugier), was längerfristig für Einflüsterungen Amazeroths empfänglich macht. Merkmale: Bewegung, Hellsicht, Dämonisch (Amazeroth); Preis: 80 Dukaten.

👁 Das „Schwarze Auge“ – Schwarze Metallkugel mit eingelassenem Fenster aus Kristall. Schüttelt man die Kugel und stellt ihr dabei eine Frage, wird kurz darauf ein Plättchen mit einer (sehr vagen) Antwort an die Oberfläche der im Inneren schwappenden schwarzen Flüssigkeit gespült. Da fast alle Vorhersagen einzutreffen scheinen, besteht Suchtgefahr. Merkmale: Hellsicht, Dämonisch (Tasfarelel, Amazeroth); Preis: 30 Dukaten.

👁 Sonstiges: Metallmieder, das jeden Tag enger wird; formbare Metallkugel mit appliziertem HARTES SCHMELZE; Hörrohr, das ab und an Falsches mitteilt (Stille-Post-Prinzip); Zierbrunnen mit Wasserkreislauf, bei dem das Wasser, obwohl es nach unten fließt, stets am Ausgangspunkt wieder ankommt.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Dem Schattenlandebürger begegnet man vor allem in den Städten der Schattenlande, aber auch auf Handelsmessen in ganz Aventurien oder zu Besuch bei Potentaten und Geschäftspartnern, wo er exklusive Waren anbietet oder seltene Materialien zu erwerben trachtet.

LEBENSUNTERHALT

Der Schattenlandebürger lebt vom Ertrag seiner Arbeit. Er stellt eine Dienstleistung bereit, ist entweder Händler, Handwerker oder Wirt und wird für diese Arbeit bezahlt. Von den Bewohnern anderer Regionen unterscheidet ihn höchstens das alltägliche Bangen, satt zu werden. Die dämonisch verseuchten Böden der Schattenlande werfen kaum etwas ab und der Verzehr der Erträge macht auf Dauer krank.



„Verflucht? So nennen es nur die spießigen Vertreter der Alten Götter! Ich bezeichne es eher als ‚vom Feurigen Vater gesegnet‘.“



VARIANTEN

Der Schattenlandebürger ist so variantenreich wie das Stadtleben vielseitig. Dabei unterscheidet er sich je nach Profession vor allem durch die Ausgestaltung seiner *Gesellschafts-, Wissens- und Handwerkstalente*.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Der Schattenlandebürger tritt mit der Überzeugung auf, aus einem wahrhaft freien Land zu stammen, frei von herrschsüchtigen Kaisern, nutzlosen Göttern und moralischen Beschränkungen – auch wenn er das außerhalb der Schattenlande nie äußern würde. Bisweilen kaschiert dies auch nur die Zweifel am eigenen moralisch fragwürdigen Handeln. Beharrlich versucht er alles zu verdrängen, was den Anschein gelebter Normalität zerstören könnte. Geister und Dämonen schrecken ihn nicht, solange er sich durch Talismane und schützende Gesten vor ihnen sicher glaubt.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

In den verlassen Häusern Yol-Ghurmaks mag mancher Bau interessante Hinterlassenschaften seiner vormaligen Bewohner bereithalten. Der Artefakthändler *Dämonik Tobritschen* bietet den Helden eine hohe Belohnung, wenn sie für ihn einen verlassenen Häuserblock nach seltenen Materialien und Artefakten durchsuchen. Ungefährlich ist das nicht. Die verwinkelten Gassen und die einer aberwitzigen Architektur folgenden Häuser sind die Heimstätten von Dämonen, Golemiden und Gargylen, die kein Beschwörer je herbeigerufen hat.

In der Magierakademie zu Rommilys wurde des Nachts ein ganzer Raum leergeäumt, in dem zur Untersuchung bestimmte Objekte gelagert wurden. Eine Akademiewache, die den Raub nur Dank magischer Heilung überlebte, kann berichten, dass der seitdem verschwundene Adept *Gansbert Treuenbuch* die Diebe eingelassen hat. Statt eines echten linken Arms soll einer von ihnen eine mechanische Prothese besessen haben, mit der ein Loch in die metallverstärkte Tür des Raumes geschlagen und sich so Zugang verschafft wurde. Die Magier vermuten daher Schergen aus Yol-Ghurmak hinter dem Raub. Die Helden können herausfinden, dass die dortige Kauffrau *Agrima Bachensen* die Diebe beauftragt hat. Diese will das Raubgut gerade vor Ort weiterverkaufen und denkt nicht an Rückgabe. Ihre Schergen und der übergelaufene Adept Gansbert sollen die Helden aufhalten.

„Gefährlich? Unsinn! Selbst die Niederhöhlen sind völlig harmlos, solange man nur den richtigen Talisman besitzt. Zufällig führe ich immer eine Auswahl mit mir herum. Wenn Ihr einmal schauen wollt ...“



MU 13 **KL** 14 **IN** 14 **CH** 14 **FF** 12 **GE** 11 **KO** 10 **KK** 11 **SO** 10
LeP 26 **AuP** 27 **MR** 6 **INI** 10 **WS** 5
AT-Basis 7 **PA-Basis** 7 **FK-Basis** 7 **Ausweichen** 7
Fausthieb: **INI** 10+W6 **AT** 10 **PA** 9 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 10+W6 **AT** 10 **PA** 9 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringen: **INI** 10+W6 **AT** 10 **PA** 9 **TP(A)** speziell **DK** H
Brabakbengel: **INI** 10+W6 **AT** 10 **PA** 6 **TP** 1W6+5 **DK** N
Leichte Armbrust: **INI** 10+W6 **AT** 8 **TP** 1W6+6
Kleidung: **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Egel, Muräne, Spatz

Vor- und Nachteile: Affinität zu Dämonen, Hohe MR III, Magiege-spür; Verbindungen zu den Mächtigen (8 GP) / Aberglaube 10, Geiz 6, Goldgier 8

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Schattenlande), Ortskenntnis (Yol-Ghurmak, Grafschaft Sildromtal), Talentspezialisierung *Schätzen* (Handwerksgüter)

Talente:

Gaben: Magiege-spür 3

Kampf: Armbrust +1, Dolche +3, Hiebaffen +3, Infanteriewaffen +1, Raufen +5, Ringen +5, Säbel +2, Wurfmesser +1

Körper: Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Reiten +3, Schleichen 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +3, Sich verstecken +1, Singen 0, Sinnen-schärfe +2, Tanzen 0, Zehen +2

Gesellschaft: Betören +1, Etikette +5, Gassenwissen +6, Menschenkenntnis +6, Überreden (Feilschen) +9

Natur: Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0

Wissen: Geographie +5, Götter/Kulte +2, Heraldik +1, Hüttenkunde +4, Magiekunde +5, Mechanik +4, Rechnen +7, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Schätzen (Handwerksgüter) +10

Sprachen: Muttersprache: Garethi +12, Tulamidya +6, Zhayad +5

Schriften: Kusliker Zeichen +7, Tulamidya +4

Handwerk: Alchimie +3, Fahrzeug lenken +1, Feinmechanik +5, Grob-schmied +3, Handel +9, Hauswirtschaft +3, Heilkunde: Wunden 0, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0, Steinschneider/Juwelier +3

Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 8/9, Hiebaffen 10/7, Infanterie-waffen 8/7, Raufen 10/9, Ringen 10/9, Säbel 7/9, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Kleidung aus hochwertigen Stoffen (Schaube mit wei-ten Ärmeln, darüber knielange ärmellose Weste, darunter Wams und Überrock, Schnabelschuhe), Dolch, Geldbeutel (10 D, 4 S)

Erfahrener Schattenlandebürger: MU 14, KL 14, IN 15, CH 15, FF 12, GE 11, KO 10, KK 11, SO 10, LeP 28, AuP 30, MR 8, INI 10, WS 5; SF: Talentspezialisierungen *Handel* (Schattenlande); Magiege-spür +8, Gassenwissen +8, Menschenkenntnis +10, Überreden (Feilschen) +13, Magiekunde +7, Mechanik +7, Rechnen +9, Schätzen +14, Fein-mechanik +8, Handel +13

Schattenlandebürger-Veteran: MU 14, KL 15, IN 16, CH 17, FF 12, GE 11, KO 11, KK 11, SO 10, LeP 30, AuP 34, MR 11, INI 10, WS 6; SF: Talentspezialisierungen *Schätzen* (Materialwert); Magiege-spür +12, Gassenwissen +11, Menschenkenntnis +13, Überreden (Feil-schen) +17, Magiekunde +8, Mechanik +7, Rechnen +11, Schätzen +17, Feinmechanik +8, Handel +18



chattenlande- Söldnerin

EIN MIESER TAG

Das Kind heulte.

Halt die Klappe, wollte Dica sagen, verkniff es sich aber. Es hatte Vorteile, wenn das Kind weinte. Aber musste es das wirklich so laut machen?

Es gab so Tage, die fingen schon nicht gut an und dann wurden sie richtig beschissen. Begonnen hatte es damit, dass sie heute Morgen vor Sonnenaufgang aufgebrochen waren, sich jetzt mit einem Haufen stinkender Bauern herumschlagen mussten und sie ein Kleinkind auf dem Arm hielt, das ihr die Ohren volljaulte.

Nein, eigentlich hatte heute schon vor zwei Tagen angefangen, beschissen zu werden, als nämlich der Nachschub nur teilweise ankam. Zwar war die Ladung vollständig, aber drei ihrer Kameraden lagen tot auf dem Wagen. Verfluchte Aufständische! Sie waren geflohen, als sie sahen, dass sie keine Chance hatten, aber davor hatten sie blutige Ernte gehalten.

Es war sonnenklar, dass es nach Rache und einer langwierigen Suche nach den Rebellen schrie. Es wurde Zeit, dass man ihren Schlupfwinkel im Wald endgültig austräucherte und sie alle an den Galgen brachte. Dann wäre hier endlich Ruhe. Dann würden die Tage aus entspannten Patrouillen bestehen, aus Wache schieben und abends einen heben gehen. Das aufregendste wäre es, einmal im Jahr den Steuertransport zu bewachen oder betrunkene Rüpel zu verprügeln. Das wären gute Tage.

Wären, denn noch hatte sie ein heulendes Kind auf dem Arm. Warum hatte Arnhelm das ausgerechnet ihr befohlen! Aber da musste sie jetzt wohl durch. Irgendeiner dieser verfluchten Bauern würde schon wissen, wo das Versteck war oder zumindest wie man die Aufständischen kontaktierte. Irgendwer musste ihnen ja verraten haben, dass der Nachschub diese Straße nehmen wollte.

Aber jetzt war damit ein für alle Mal Schluss!

„Bitte, Herr! Wir wissen doch nichts, wir sind doch nur Bauern!“ Der Sprecher, ein alternder Mann mit gebeugtem Rücken, hatte sich vor Arnhelm auf die Knie geworfen.

„Nur Bauern, hm?“ Arnhelm sah sich auf dem Platz um, wo sie die Bewohner zusammengetrieben hatten. Die nach Schwein stinkende Ansammlung zweier Häuser nannte sich hochtrabend ein Dorf, hatte aber kaum zwei Dutzend Einwohner. „Nur Bauern?“

„Ja, Herr. Wir haben unsere Abgaben gezahlt, aber wenn Ihr etwas wollt ...“

Arnhelm schlug den Alten ins Gesicht, der seitlich in den Dreck stürzte. „Glaubst du, wir wollen eure Schweine? Drei unserer Kameraden sind tot und irgendjemand hier ist schuld daran! Einer von euch hat dem Widerstand verraten, wann und wo wir vorbeikommen würden. Ich gebe euch eine letzte Gelegenheit, uns zu sagen, wer das war. Eine allerletzte! Und das auch nur, weil ich einen guten Tag habe.“



„Also, nochmal von vorne, wo habt ihr die Rebellen versteckt? Redet, und zwar SOFORT!“



Arnhelm hatte überhaupt keinen guten Tag, aber das wussten die Bauern ja nicht.

„Niemand?“ Arnhelm blickte in die Runde wie ein Raubtier. „Nein? Na dann!“ Er nickte Dica zu.

Scheiße, konnten die dummen Bauern nicht einfach mal den Mund aufmachen? Immerhin würde das Kind dann aufhören zu heulen.

Dica zog den Dolch.

Das Kind auf ihrem Arm verstummte, als spürte es die Gefahr.

„Nein!“

Arnhelm hob die Hand, und Dica hielt in der Bewegung inne.

„Sie war’s!“ Die zitternde Hand des Kindsvaters wies auf eine junge Frau, augenscheinlich seine Schwester.

„Wie konntest du nur?!“ Der Alte rappelte sich auf und schlug hilflos auf die Beschuldigte ein. „Du hast uns alle in Gefahr gebracht!“

Arnhelm genoss die Szene einen Augenblick lang, dann gab er ein Zeichen.

Erleichtert, das heulende Balg endlich loszuwerden, drückte Dica das Kind dem Alten in den Arm und griff sich mit Irion die Aufständische.

„Ob ich käuflich bin? Du weißt schon, was Söldner sind, oder?“

„Dafür werdet ihr bezahlen!“, schrie sie verzweifelt auf. „Tobrien wird frei sein!“

„Halt die Fresse“, knurrte Dica nur.

Plötzlich fand sie den Tag nicht mehr so schlecht.

Irion würde das Miststück zum Reden bringen, und dann würden sie das Rebellenest ausräuchern. Dann wäre hier endlich Ruhe.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Aline Schwertfeger, Dica Warenzen, Korja Rotenwald, Sacheza Varriaga, Xerana Eisenfaust

Männliche Namen: Berwyn Ralghaen, Gaius Schwarzbauer, Hal Knochenbrecher, Kordan Manzaro, Wulfert Länger



MU 12 KL 11 IN 13 CH 10 FF 10 GE 12 KO 13 KK 13 SO 4
LeP 30 AuP 31 MR 3 INI 10 WS 9
AT-Basis 8 PA-Basis 8 Fernkampf-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 8 TP speziell DK H
Streitkolben: INI 9+1W6 AT 14 PA 9 TP 1W6+4 DK N
Streitkolben und Schild: INI 8+1W6 AT 12 PA 14 TP 1W6+4 DK N
Dolch: INI 9+1W6 AT 11 PA 8 TP 1W6+1 DK H
Leichte Plattenrüstung: RS 3 BE 1

Seelentier: Hund, Schlinger, Steppentiger

Vor- und Nachteile: Eisern, Glück / Spielsucht 6, Unansehnlich, Verschwendungssucht 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Schattenlande), Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Leichte Platte), Schildkampf I, Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Dolche +4, Hieb Waffen +8, Raufen +4, Ringen +4, Säbel+3, Wurfbeile +2, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +6

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

Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +5, Überreden +5

Natur: Fährtensuchen +4, Fallen stellen +3, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +3, Wildnis leben +3

Wissen: Brett/Kartenspiel +3, Götter und Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +4, Magiekunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen und Legenden +4, Schätzen +3, Tierkunde +1

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Atak +5, Zhayad +3; Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +2

Handwerk: Ackerbau +1, Heilkunde: Wunden +5, Holzbearbeitung +4, Kochen +2, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneider +3, Webkunst +2

Kampfwerte: Dolche 11/9, Hieb Waffen 14/10, Raufen 10/10, Ringen 10/10, Säbel 10/9, Wurfbeile 9, Wurfmesser 7, Zweihandhieb Waffen 12/10

Ausrüstung: Plattenrüstung, Streitkolben, Dolch, verstärkter Holzschild, einfache Kleidung, Umhang, Waffenpflegeset, Abzeichen des aktuellen Soldgebers, Trinkschlauch, Geldbeutel mit 45 Silbertalern und Würfeln

Erfahrene Söldnerin: MU 14, KL 11, IN 13, CH 10, FF 10, GE 13, KO 14, KK 13, SO 5, LeP 32, AuP 33, MR 4, INI 15, WS 9; SF: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Kampfrelexe, Kulturkunde (Schattenlande), Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Leichte Platte), Schildkampf I, Schnellziehen, Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil Bornländisch, Wuchtschlag; Hieb Waffen +12, Raufen +8, Zweihandhieb Waffen +10, Selbstbeherrschung +10, Überreden (Talentspezialisierung Einschüchtern) +10 (+12), Brett/Kartenspiel +8, Kriegskunst +9

Veteranen-Söldnerin: MU 15, KL 11, IN 14, CH 10, FF 10, GE 13, KO 15, KK 13, SO 7, LeP 35, AuP 36, MR 5, INI 15, WS 9; SF: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Finte, Formation, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfrelexe, Kulturkunde (Schattenlande), Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Leichte Platte), Schildkampf I+II, Schildspalter, Schnellziehen, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil Bornländisch, Wuchtschlag; Hieb Waffen (Streitkolben)+15 (+17), Raufen +12, Zweihandhieb Waffen +13, Selbstbeherrschung (Wunden ignorieren)+12 (+14), Überreden (Talentspezialisierung Einschüchtern) +11 (+13), Brett/Kartenspiel +10, Kriegskunst +11



KONFLIKTVERHALTEN

Im Umgang mit der Waffe ist die Söldnerin schon ihr ganzes Leben geübt und hat auch keine Hemmungen, sie einzusetzen. Unter Umständen wird sie ihren Gegner zuerst *einschüchtern*. Dennoch ist sie nicht lebensmüde, wenn es für sie nicht wirklich wichtig ist oder sie sehr gut bezahlt wird, stellt sie sich keiner Übermacht und denkt unter Umständen auch darüber nach, sich zu ergeben oder wenigstens das Weite zu suchen, um sich selbst zu retten.

„Wir vertreten hier das Gesetz, wir dürfen das.“

DIENTSTE

Die Dienste der schwarztobrischen Schergin sind käuflich, sie ist Söldnerin, die ihre Waffe gegen Geld zur Verfügung stellt. Dennoch hat alles einen Preis, nicht jede Bezahlung ist angemessen.

Dienste	Preis
Personenschutz	5 S (pro Tag)
Personenschutz bei akuter Bedrohung	1 D (pro Tag)
Informationen	gratis – 5 Silber
Jemanden bedrohen	3 – 15 S
Wegsehen	1 – 15 D
Gefangenen übergeben	30 D
Unterricht (Sonderfertigkeit)	30 – 50 D
Unterricht	AP x 14 H
Wachdienst	3 – 10 S

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Söldner und Schergen gibt es überall, wo jemand benötigt wird, der gegen Gold kämpft oder Drecksarbeit erledigt. In den Schattenlanden gehören sie zum Alltagsbild, ebenso in Grenzregionen der großen Reiche und in den Diensten finsterner Schurken.

LEBENSUNTERHALT

Krieg ist das Handwerk der Söldner, womit sie ihren Lebensunterhalt verdienen. Tatsächlich sind jedoch viele Schergen in den Schattenlanden eher Wachen oder bekämpfen gelegentliche Aufstände statt wirkliche Kriege zu führen.

VARIANTEN

Die hier vorgestellte Söldnerin gehört zum leichten Fußvolk, aber auch andere Waffengattungen sind verbreitet. *Schweres Fußvolk* führt zweihändige Waffen wie z.B. Speere oder Hellebarden und ist schwerer gerüstet. Leichter gerüstet hingegen sind die seltenen, da teuren, *Bogenschilder* und die *Reiterei*.

Nicht jeder Scherge in den Schattenlanden ist Söldner, etliche von ihnen sind *Soldaten*, *Gardisten* oder *Krieger*, oder sehen sich zumindest als solche.

Wenn der Sold ausbleibt oder die allgemeine Lage schlecht ist, werden einige Söldner zu *Räubern* oder schwingen sich sogar zu lokalen Herrschern und *Kriegsfürsten* auf.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Die Schattenlande sind ein hartes Pflaster, wer hier überleben will, darf nicht zimperlich sein. Auf feine, gepflegte Sprache wird hier nicht geachtet, klare Aussagen und auch oft Drohungen bestimmen den Ton. Dafür herrscht eine große Toleranz gegenüber anderen Spezies, an der Piratenküste und in der Fürstkomturei auch gegenüber Religionen und Weltanschauungen aller Art.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Wulfert Koringen stand als Söldner und Vollstrecker viele Jahre in den Diensten verschiedener Schattenlandesherrscher und tat dabei auch zahlreiche unerfreuliche Dinge. Als er und seine Kameraden einen Bauernhof plünderten, bemerkte er in der Scheune die elfjährige *Dorle* hinter dem Heu. Doch anders als sonst brachte er es nicht übers Herz, das Kind zu töten, sondern versteckte es. In der Nacht kam er zurück und holte sie, weiß aber, dass er sie nicht lange vor seinen Kameraden beschützen kann. Deshalb ist er auf der Suche nach vertrauenswürdigen Helden, die *Dorle* zu seinem Bruder *Travian* in Angbar bringen, bei dem er sich seit 20 Jahren nicht gemeldet hat.

Helden geraten immer wieder mit den Schergen verschiedener Schurken aneinander, aber *Morcania* ist eine Gegnerin der besonderen Art. Gemeinsam mit ihrem Geliebten, dem reichlich unfähigen und ebenso glücklosen wie unglücklichen Nekromanten *Thargunisios* lebt sie im Warunker Umland und träumt von einer eigenen Skelettarmee. Immer wieder bringt sie *Thargunisios* alles, was dieser benötigt, um Untote zu erheben, aber es reicht selten für mehr als eine Handvoll ‚Kalter Alriks‘. Tatsächlich wäre *Thargunisios* am liebsten gar kein Nekromant, es würde ihm völlig ausreichen, sich mit Zauberei das Leben etwas bequemer zu gestalten. Aber der besitzergreifenden, fordernden Liebe *Morcanias* kann er nicht entfliehen, außer, die Helden helfen ihm. Viel wahrscheinlicher aber werden sie ihn für den Urheber des Übels halten.

AUFGABENBEREICHE

Söldner und Schergen können einer Abenteurergruppe in unterschiedlichsten Rollen begegnen:

- Palastwachen eines Herrschers
- Patrouille auf einer Straße
- Werber für ihren Söldnerhaufen/die Armee des Fürstkomturs/den lokalen Herrscher
- Folterschergen
- Turmwachen eines Schwarzmagiers
- Materialbeschaffer eines Alchimisten
- Häuscher auf der Jagd nach Gesuchten/Predigern/Anhängern des Nachbarherrschers
- Pöbelnde Unruhestifter (bezahlt oder unbezahlt)
- Bewachung eines Abgabentransports
- Bewacher eines Dorfs gegen gefährliche Wesenheiten der Region
- Bewacher eines Dorfs, damit niemand von dort flieht
- Dorf- oder Kleinstadt wachen, die gegen Kriminelle vorgehen
- Schläger, die jeden verhaften, der dem lokalen Herrscher nicht passt



chaukämpferin

EIN LÄCHERLICHES ANGEBOT

Ebbe in der Kasse, Triumphina war pleite.

Am Ende des Winters war das kein ungewöhnlicher Zustand. Aber am Nachmittag würde der erste Jahrmarkt des Frühlings beginnen und Wulfbert, der Besitzer der Wohlfeilen Wanderbühne, hatte ihr schon den ersten Gegner vermittelt. Der Schauspieler überließ ihr sein Theaterzelt vor den Aufführungen, dafür bekam er einen Teil des Eintritts und kassierte mit Wetten auf den Ausgang des Kampfes noch einmal ordentlich ab. Wobei sie die heutige Veranstaltung kaum als Kampf bezeichnen würde: das Kerlchen, das Wulfbert angeschleppt hatte, ging ihr eben mal bis zum Kinn. Sie würde sich Mühe geben müssen, das Ende des Spektakels lange genug hinauszuzögern, um das Publikum nicht zu verärgern. Wenn sie nicht so abgebrannt gewesen wäre, hätte sie den Kleinen sofort nach Hause geschickt. Wer möchte schon zusehen, wie sie ein halbes Hemd verprügelte? Eigentlich war dieser Kampf unter ihrer Würde. Sie fragte sich, ob ihrem Opfer überhaupt klar war, auf was er sich eingelassen hatte. Er hatte mit einem etwas dümmlichen Lächeln im Gesicht neben Wulfbert gestanden, ohne ein Wort zu sagen. Das Lächeln würde ihm schon vergehen, wenn er erst den ersten Klaps eingesteckt hatte.

*„Ich kann beides:
Hammerfaust und Gladiatorenstil.“*

Eine Stunde vor Beginn des Kampfes stärkte sich Triumphina im Umkleidezelt der Wanderbühne an einer Graupensuppe, als sie hinter sich ein Räuspern vernahm.

„Preise die Schönheit, Bruderschwester. Erlaubst du, dass ich mich zu dir setze?“ Ihr Kampfgegner, immer noch lächelnd, deutete eine Verbeugung an.

„Nur zu.“ Sie wies mit einem Brotkanten in der Hand auf einen freien Klappstuhl. Beim Anblick des schwächlichen Männleins kamen ihr Zweifel, ob es eine kluge Entscheidung war, die Herausforderung anzunehmen.

„Mein Ehrgefühl gebietet es mir, dir ein Angebot zu machen“, fuhr ihr Gegenüber fort.

„Du willst kneifen, habe ich recht?“, folgerte die Schaukämpferin.

„Kann ich dir nicht verdenken, aber die ersten Zuschauer warten bereits. Tut mir leid, aber da musst du jetzt durch.“

„Du missverstehst mich. Ich möchte dir anbieten, dich gewinnen zu lassen. Gegen eine kleine Aufmerksamkeit von, sagen wir, geheiligten zwei mal zwei Dukaten.“

Triumphina fiel der Brotkanten in die Suppe. „Willst du mich verarschen? Du hast vielleicht Nerven!“

„Ich möchte dir sehr ans Herz legen, über mein Angebot nachzudenken, Bruderschwester.“

„Verschwinde, wir sehen uns im Ring!“, knurrte die Schaukämpferin zornig.

„Wie du wünschst“, seufzte ihr Gegner und verließ das Zelt.

Triumphina schüttelte den Kopf. Dem seltsamen Geschwafel nach zu urteilen, kam der Kerl aus Maraskan. Von dort kam nichts Gutes, nur giftiges Getier und Verrückte.

„Hochverehrtes Publikum“, schallte Wulfberts Stimme durch das rappelvolle Theaterzelt. Nach den Wintermonaten waren die Leute begierig nach Abwechslung und schon am frühen Abend zahlreich erschienen.

„Ich freue mich, den ersten Kampf nach der Winterpause ankündigen zu dürfen: Begrüßt die stärkste Frau der Welt, Triumphina Schlachtrössler!“

Applaus schlug ihr entgegen, als Triumphina in die abgesteckte Kampffläche trat. Zur Belohnung stieß sie einen Kampfschrei aus und ließ die beachtlichen Armmuskeln spielen.

„Begrüßt auch ihren Herausforderer!“, fuhr der Schauspieler fort.

„Marajian aus Maraskan, der Meister des Russuratz!“

„Rur'Uzat“, verbesserte Marajian, der ebenfalls den Platz betreten hatte.

Die ersten Zuschauer begannen zu lachen, als sie den schwächlichen Maraskaner neben Triumphina stehen sahen. Wäre der Kerl nicht so dreist gewesen, hätte sie sich fast geschämt. Die Kontrahenten grüßten einander, wie es die guten Sitten geboten, und Triumphina machte sofort einen Ausfall. Sie wollte dem Kerl gleich richtig einheizen. Schon der erste Schwinger ging ins Leere. Damit hatte sie gerechnet und wirbelte herum, darauf gefasst, sogleich einen Gegenschlag abwehren zu müssen. Stattdessen stand der Kleine gute drei Schritte von ihr entfernt. Schnell war er ja, das musste sie ihm lassen. Da er keine Anstalten machte, anzugreifen, drang sie erneut auf ihn ein. Sie täuschte eine Gerade an, um ihn dann mit einem Fußfeger zu Boden zu schicken. Aber er duckte sich nicht wie erwartet, sondern sprang aus dem Stand in die Luft und über sie hinweg. Ein Tritt in den Nacken schleuderte sie zu Boden. Sie sah die Linie vor sich, die den Rand des Kampfrings markierte. Ihre ausgestreckten Hände befanden sich jenseits davon. Diesen Kampf hatte sie verloren.

Später am Abend, sobald ihr verletzter Stolz es zuließ, suchte sie Marajian auf. Ihr war da eine Geschäftsidee gekommen. Wenn der Ausgang des Kampfes ohnehin schon feststand, ließe sich doch die ein oder andere gewinnbringende Wette platzieren.

„He, du Lump“, begrüßte sie ihn. „Wie sehen denn deine Reisepläne in diesem Sommer aus?“



NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Holdtraude „Schädelspalter“ Schulte, Jolantha „die Axt“ Brockenhauer, Towanda „Donnerschlag“ Ochsenbrecht, Triumphina Schlachtrössler – die stärkste Frau der Welt, Waldegunde „Eisenfaust“ Garstinger

Männliche Namen: Bogumil „Bummbumm“ Brackentaler, Eichbald „Riesenklatscher“ Wehrwein, Franio „Knochenbrecher“ Knöbel, Kasimir „Trollhammer“ Schlaghauser, Marbert „der Fels“ Muskler



*„Willst du mal
fühlen, Kleiner?
Die Muskeln
meine ich.“*

DIENTE

Mitunter kann die Inszenierung eines Kampfes nützlich sein, um z.B. jemanden zu beeindrucken oder sich sein Mitgefühl zu erschleichen. Schaukämpfer sind als Gegner dazu bestens geeignet und lassen sich für 1-2 D anheuern. Für 5 D bringen sie ihrem Kunden ein Kampfmanöver bei.

KONFLIKTVERHALTEN

Die Schaukämpferin scheut keinen Kampf, schon gar keinen unbewaffneten. Allerdings kann sie ihre Erfolgschancen sehr gut einschätzen. Bevor es zum Äußersten kommt, ist Aufgeben durchaus eine Option.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Schaukämpfe sind eine beliebte Jahrmarktsattraktion, die Kämpfer schließen sich deshalb gerne Wandertheater- oder Gauklertruppen an. Wenn sie sich einen Namen gemacht haben, werden sie auch für private Vorführungen bei Adligen oder betuchten Kaufleuten angeheuert.

LEBENSUNTERHALT

Die Schaukämpferin verdient an Eintritts- und Kampfgeldern, sowie an den Wetten, die auf den Ausgang des Kampfes abgeschlossen werden. In der kalten Jahreszeit muss sie sich allerdings mit Gelegenheitsarbeiten über Wasser halten, falls die Einnahmen der Sommermonate nicht ausreichen.

UNBEWAFFNET UND GEFÄHRLICH

Die Kampftechniken Hruruzat, oder maraskanisch Rur'Uzat, Mercenario und Unauer Schule sind eher im Süden Aventuriens verbreitet. Schaukämpfer der nördlichen Länder beherrschen neben dem Freistil, auch bornländisch genannt, den Gladiatorenstil oder die thorwalsche Hammerfaust.

Wie der Name schon vermuten lässt, zielt der Gladiatorenstil darauf ab, den Zuschauern ein unterhaltsames Spektakel zu bieten. Eingespielte Kampfpartner verlassen den Platz meist ohne einen blauen Flecken und mitunter steht der Sieger schon vorher fest. Die Effizienz der Manöver in einem echten Kampf sollte allerdings nicht unterschätzt werden.

Die ebenfalls publikumswirksame Hammerfaust beeindruckt mehr durch ertümliche Kraft. Der Kämpfer kann unbeschadet mit bloßer Faust einen massiven Holzbalken zertrümmern. Wie der Schädel des Gegners aussehen könnte, bleibt bei einem Schaukampf natürlich der Fantasie der Zuschauer überlassen. Große Wirkung zeigt auch ein Ausfall, bei dem der Gegner sich allenfalls des Fausthagels erwehren kann, selbst aber nicht zum Angriff kommt.



VARIANTEN

Abhängig von ihrem Talent und auch der Kampftechnik treten Schaukämpfer gegen einen festen Partner an – und führen somit eher eine Artistiknummer auf, als einen echten Kampf – oder aber gegen wechselnde andere Schaukämpfer oder Freiwillige aus dem Publikum. Im schlechtesten Fall müssen sie sich vom Dorfrüpel herausfordern lassen.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Laut und angeberisch zu sein gehört zum Berufsbild einer Schaukämpferin, schließlich muss sie Werbung für sich machen. Dabei lässt sie wenig Gelegenheiten aus, auf ihren beeindruckenden Bizeps hinzuweisen.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Kasparbald, die „Pranke“, hat seinen ersten Kampf seit Jahren verloren. Nach der Niederlage kam es zum Streit, da Kasparbald seinen Gegner **Eberhelm** „Steinspalter“ beschuldigte, Magie angewendet zu haben. Am nächsten Tag wird dieser ermordet aufgefunden, und Kasparbald gerät unter Verdacht. Bevor er von den Bütteln festgesetzt werden kann, gelingt es ihm, zu fliehen. Die Helden, die sich das auf ihn ausgesetzte Kopfgeld verdienen wollen, werden bei ihren Ermittlungen von dem Scharlatan **Siegmann Steinbeiß** be-

schattet, der tatsächlich mit dem „Steinspalter“ unter einer Decke steckte und diesen im Kampf magisch unterstützt hat. Er hat mit Kasparbald eine alte Rechnung offen, da er ihn für den Unfalltod seiner Geliebten verantwortlich macht. Ohne die kluge Kombinationsgabe der Helden geht sein Plan, der „Pranke“ den Mord in die Schuhe zu schieben, den er selbst begangen hat, auf.

Auch im befreiten Tobrien treiben Menschenjäger ihr Unwesen. Mitunter nehmen sie Kämpfer gefangen, die sich als Gladiatoren zur Belustigung zahlungskräftiger Kunden eignen. Dieses Schicksal hat auch die Schaukämpferin **Dietlind Linneweber** ereilt. Ihre Gefährtin **Ondwina Aarwald**, mit der sie auf Jahrmärkten auftritt, bittet die Helden, mit ihr zusammen die Verfolgung aufzunehmen. Sie gerät dabei allerdings ebenfalls in die Fänge der Häscher. Um ihre Verfolger loszuwerden, setzen diese Dietlind unter Druck: die Köpfe der Helden gegen das Leben ihrer Freundin. Ein Katz-und-Maus Spiel an der Grenze zu den Schattenlanden beginnt.

„Ich brauche Gegner, keine Opfer.“



MU 13 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 11 **FF** 10 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 14 **SO** 3
LeP 33 **AuP** 40 **MR** 3 **INI** 10 **WS** 7
AT-Basis 8 **PA-Basis** 8 **Fernkampf-Basis** 7 **Ausweichen** 11
Fausthieb*: **INI** 10+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK H**
Tritt/Kopfstoß*: **INI** 10+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK H**
Ringen**: **INI** 10+1W6 **AT** 13 **PA** 15 **TP** speziell **DK H**
Vorschlaghammer: **INI** 7+1W6 **AT** 8 **PA** 5 **TP** 1W6+6 **DK N**
Kleidung: **RS** 0 **BE** 0

*Raufen-AT und Raufen-PA durch Hammerfaust verbessert
 **Ringen-AT und Ringen-PA durch Gladiatorenstil verbessert

Seelentier: Hahn, Paavian, Paradiesvogel

Vor- und Nachteile: Ausdauernd (6), Begabung für Raufen, Eisern, Zäher Hund / Goldgier (5), Jähzorn (6), Streitsucht (6), Vorurteile gegen Adelssprösslinge (6)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Auspendeln, Ausweichen I, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, Griff, Halten, Handkante, Hoher Tritt, Klammer, Knaufschlag, Kopfstoß, Kreuzblock, Kulturkunde (Nordlande), Niederringen, Schmetter-schlag, Schwinger, Schwitzkasten, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Kampfstil Gladiatorenstil, Kampfstil Hammerfaust, Wuchtschlag, Wurf

Talente:

Kampf: Bogen +1, Dolche +4, Hieb Waffen +1, Raufen +10, Ringen +10, Säbel +3, Speere +1, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +3
Körper: Akrobatik +5, Athletik +5, Gaukeleien +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +5, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sich verstecken +1, Singen 0, Sinnesschärfe +3, Tanzen +2, Zechen +3

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +3, Schauspielerei +4, Sich verkleiden +2, Überreden +2

Natur: Fährtensuchen +1, Fallen stellen +1, Orientierung +1, Wild-nisleben +2

Wissen: Götter und Kulte 0, Pflanzenkunde +1, Rechnen +2, Sagen und Legenden +4, Tierkunde +1

Sprachen: Garethi +8, Thorwalsch +4; Lesen/Schreiben: Kusliker Zei-chen +2

Handwerk: Abrichten +1, Fahrzeug lenken +2, Heilkunde: Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeich-nen 0, Schneidern +1, Viehzucht +1

Kampfwerte: Bogen 8, Dolche 10/10, Hieb Waffen 9/8, Raufen 14/12, Ringen 12/14, Säbel 10/9, Speere 9/8, Zweihandhieb Waffen 10/9

Ausrüstung: einfache Kleidung, Geldbeutel mit 9 S, Kochgeschirr, Schlafsack, Seil (zum Abstecken des Kampfrings), Vorschlaghammer, Wasserschlauch

Erfahrene Schaukämpferin: **MU** 14, **KL** 10, **IN** 14, **CH** 11, **FF** 10, **GE** 14, **KO** 14, **KK** 16, **SO** 3, **LeP** 35, **AuP** 42, **MR** 4, **INI** 11, **WS** 7; **SF**: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Kampfflexe; Raufen +14, Ringen +14, Athletik +9, Menschenkenntnis +7, Fahrzeug lenken +6

Veteranen-Schaukämpferin: **MU** 15, **KL** 11, **IN** 15, **CH** 12, **FF** 10, **GE** 14, **KO** 15, **KK** 16, **SO** 4, **LeP** 37, **AuP** 44, **MR** 4, **INI** 12, **WS** 8; Raufen +18, Ringen +18, Zweihandhieb Waffen +7, Athletik +13, Körperbeherrschung +12, Gassenwissen +7, Menschenkenntnis +11, Schauspielerei +8, Fahrzeug lenken +10



Schiffsbauer

BÖSE OMEN, GUTE SCHIFFE

Früher, in seinen jüngeren Jahren, war Fjólnir Schiffszimmermann gewesen, so ganz ohne Zwang, wild und frei mit einer selbst konstruierten Knorre und einem Haufen Gleichgesinnter.

Dann hatte er bei Arne Ansirssons Werft eine feste Anstellung als einer der sieben Leiter beim Schiffsbau bekommen. Er hatte die theoretischen Planungen übernommen, Wünsche von Kunden auf Papier umgesetzt und anschließend alle Arten von Handwerkern in der Werft angewiesen und ihnen auf die Finger geguckt. Schließlich konnte ein einziger Fehler im Schiffsbau gravierende Folgen haben. Es hätte ganz ordentlich an seinem Stolz genagt, wenn eines seiner Konstrukte nicht seetauglich gewesen wäre.

Fjólnir war nicht oft aufbrausend, aber wenn er gereizt wurde oder über Monate mit ansehen musste, wie Eichenholz, jenseits aller Tradition und Verständnis für die Wichtigkeit der Vorarbeit der Natur, in störrische Scheiben zersägt wurde, dann tat ihm das in der Seele weh. So hatte er sich trotz allerhand Ansehen – immerhin war er in gewisser Weise ein Gelehrter – mehr schlecht als recht in die statischen Abläufe des großorganisierten Werftalltags eingelebt.

„Arbeite immer mit dem Holz, nicht dagegen!“

Aber jetzt war das sowieso alles vorbei: Er war entlassen worden. Seiner Ansicht nach hatte er damit Glück gehabt. In Zukunft würde er wieder der Tradition nachgehen können, da ein Schiff zu bauen, wo es Holz gab. Wer brauchte schon Werften!

Und trotz dem er keinerlei Groll hegte, dass er seiner Arbeitsstelle enthoben worden war, fragte er sich nach dem Grund. Der letzte Winddrachen, den er vom Stapel hatte lassen können, war tüchtig, prächtig bunt verziert und ordentlich verarbeitet gewesen.

Zugegeben ... Vier Tage später als geplant, hatte der betuchte Käufer sein Traumschiff erhalten.

Aber Fjólnir stand noch immer hinter seiner Entscheidung des Aufschubs: Nie hätte er zugelassen, dass die Arbeiten an dem einen unheilvollen Tag vorangingen, an dem seine liebste Immanmannschaft ein Spiel verloren hatte. Immerhin war es derselbe Tag gewesen, an dem er in einer Holzmaserung die deutlichen Konturen von Esche und Kork hatte entdecken können. Ein schlechtes Omen bei dem verlorenen Spiel! Außerdem war da dieser Krähenschwarm am Himmel gewesen, der sich bedrohlich dem unfertigen Schiff genähert hatte. Nicht auszudenken, was hätte passieren können, wären die Zeichen missachtet worden! An einem anderen Tag war zwischen Fischgeruch und Seewind tatsächlich ein Spitzohr herumgetapert und hatte die, vermutlich in einer Taverne aufgeschnappte, melancholische Melodie des Liedes über Hetmann Faenwulf gesummt, von dem ein jeder wusste, dass der bei einem Schiffsunglück ums Leben gekommen war. Am dritten Tag vor





dem tatsächlichen Stapellauf hatte er die Arbeit stillliegen lassen, weil ein Unwetter aufgezogen war, dunkle Wolken waren in auffälliger Formation über den Himmel gekrochen und hatten von der Nähe des unheilvollen Hranngargezüchts gekündet. Nur das schlechte Wetter war seinem Vorgesetzten ein plausibler Grund des Aufschubs gewesen. Wenn sich diese Unvorsichtigkeit nicht mal irgendwann rächte!

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Arnhild Livkasdottir, Elif Bjarnisdottir, Jadra Gundasdottir, Stiana Ingasdottir, Taja Brunjasdottir
Männliche Namen: Askir Torkilsson, Fjolnir Olafson, Lars Ragnarson, Sigmar Claasson, Thorstor Wulfson

KONFLIKTVERHALTEN

Zwar ist der Schiffbauer kein ausgebildeter Kämpfer, doch wird er mit Werkzeugen oder Fäusten vor keinem Geplänkel zurückschrecken. Er selbst geht jähzornig und lauthals in die Offensive, wenn er sich oder seine handwerkliche Ehre angegriffen sieht. Ist es ein Kampf bis zum Tod, wird er eine Flucht erst nach zwei regeltechnischen Wunden in Erwägung ziehen. Seine Feinde haben im Ernstfall keine Gnade zu erwarten. Wenn andere Streiltlustige kurz vor einem handgreiflichen Disput stehen, schreitet er jedoch vornehmlich als Schlichter ein, besonders bei einem Schiffsbau.

MU 13 KL 13 IN 13 CH 12 FF 14 GE 13 KO 12 KK 13 SO 8
LeP 30 AuP 31 MR 3 INI 10 WS 6
AT-Basis 8 PA-Basis 8 Fernkampf-Basis 8 Ausweichen 8
Fausthieb: INI 8+1W6 AT 11 PA 8 TP(A) 1W6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 9+1W6 AT 11 PA 8 TP(A) 1W6 DK H
Ringen: INI 10+1W6 AT 9 PA 8 TP(A) 1W6 DK H
Handbeil: INI 9+1W6 AT 11 PA 8 TP 1W6+3 DK N
Messer: INI 8+1W6 AT 7 PA 5 TP 1W6 DK H
Einfache Kleidung: RS 0 BE 0

Seelentier: Boronkuttentaucher, Schröter, Schwarzbär

Vor- und Nachteile: Besonderer Besitz Werkzeugkoffer mit Werkzeug, Glück, Verbindungen (9) / Aberglaube 7, Angst vor Feuer 6, Jähzorn 6, Neugier 5, Verpflichtungen (Kundschaft)
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Thorwal), Meereskundig, Meister der Improvisation

Talente:

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen +6, Infanteriewaffen +1, Raufen +3, Ringen +1, Säbel 0, Wurfmesser 0
Körper: Athletik +3, Klettern +4, Körperbeherrschung +5, Schleichen 0, Schwimmen +6, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Zehen +4
Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +1, Lehren +7, Menschenkenntnis +4, Überreden +3, Überzeugen +3
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +3, Orientierung +3, Wettervorhersage +1, Wildnisleben 0
Wissen: Geografie +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Mechanik +5, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Schätzen +1, Sternkunde +2

DIENTE

Der Thorwaler Schiffsbauer hat eine regulierte Arbeit und lässt sich dafür nur mit Münzen oder Hacksilber bezahlen. Je nach Dauer des Schiffbaus variiert der Preis – je weniger Wartezeit der Auftraggeber investieren möchte, desto teurer wird das Schiff.

Dienst	Preis
Ausbildungsstunde	AP-Kosten x Lehren-Wert in Heller
Perja	400 – 600 S
Floti	300 – 400 S
Informationen über Schiffe	gratis – 5 S
Otta	2000 – 5000 D
Vermitteln von Kontakten	gratis – 1 S



Sprachen: Muttersprache: Thorwalsch +12, Sprachen kennen: Alaani +6, Garethi +10, Isdira +1, Nujuka +1, Tulamida +1

Schrift: Hjaldingsche Runen +4, Kusliker Zeichen +6

Handwerk: Boote Fahren +6, Grobschmied +3, Handel +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +7, Kochen 0, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +4, Schneidern 0, Seefahrt +4, Seiler +2, Zimmermann (Schiffbau) +9

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

Ausrüstung: Einfache Arbeitskleidung, lederne Umhängetasche mit Werkzeugen, Schreib- und Zeichenutensilien, Mappe mit Konstruktionszeichnungen, Werkzeugkoffer, Handbeil, Messer, Ledergeldbeutel (8 D)

Erfahrener Schiffsbauer: MU 13, KL 14, IN 14, CH 12, FF 15, GE 13, KO 13, KK 14, SO 8, LeP 31, AuP 32, MR 3, INI 11, WS 7; Lehren +7, Mechanik +7, Rechnen +7, Garethi +10, Thorwalsch +12, Boote fahren +7, Holzbearbeitung +7, Zimmermann (Schiffbau) 9 (11)

Veteranen-Schiffsbauer: MU 14, KL 15, IN 15, CH 13, FF 15, GE 14, KO 15, KK 14, SO 9, LeP 32, AuP 33, MR 4, INI 11, WS 8; Hieb Waffen +7, Selbstbeherrschung +7, Lehren +10, Menschenkenntnis +7, Mechanik +8, Rechnen +10, Garethi +11, Thorwalsch +12, Kusliker Zeichen +7, Boote fahren +8, Holzbearbeitung +9, Seefahrt +7, Zimmermann (Schiffbau) +12 (14)



DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Dem allseits geachteten Schiffsbauer kann man in jeder größeren Hafenstadt Thorwals und in anderen Häfen Nordaventuriens begegnen. Er ist entweder bei einer Werft angestellt oder reist mit seinen Schülern durchs Land. Speziell im Hafenbereich oder der hiesigen Taverne ist er anzutreffen. Möglich ist ein Treffen im Wald, wenn der Baumeister das geeignete Holz für den nächsten Schiffsbau auswählt. Es kommt auch vor, dass er als Schiffszimmermann Teil einer Ottajasko ist.

„Ich werde den Kopf am Vordersteven abnehmbar machen. Vielleicht kommt ihr ja doch mal dazu, friedlich anzulegen.“

LEBENSUNTERHALT

Beim Schiffsbau kann gutes Geld verdient werden, besonders wenn man die Verantwortung und damit auch das Ansehen innehat. Anderes Einkommen hat der gelehrte Schiffsbauer möglicherweise in einem Nebenverdienst als Beinschnitzer. Bei seinem Einkommen hat er keine Schwierigkeit, eine Familie zu versorgen und sie in einem guten städtischen Langhaus unterzubringen, selbst wenn er umher reist.

VARIANTEN

Eine Variante des Schiffsbauers ist der praktischer orientierte *Schiffszimmermann*. Ebenso kann der Baumeister auf das Errichten von Häusern spezialisiert sein und einen *Architekten* repräsentieren. Der Wert des Schiffbauens muss lediglich mit dem Wissenstalent *Baukunst* getauscht werden.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Der Schiffsbaumeister ist für einen Thorwaler besonnen und schlichtend. Umgänglich und mit stetem Augenkontakt erzählt er wortgewandt von seiner Arbeit. Dennoch sollte man sein jähzorniges Blut nicht reizen, dann hebt er drohend das Werkzeug. Während er spricht, befühlt er gerne hölzerne Oberflächen oder spielt mit seinem Handbeil.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Askir Torkilsson kommt in die Jahre und will mit dem Bau von etwas ganz Besonderem beginnen: Ein Schiff von beachtlicher Schönheit und Größe. Achtzehn Lärchen aus den Tiefen der Wälder werden benötigt und die Helden angeworben, dem Baumeister bei der Auswahl der Hölzer, dem Fällen und Transportieren und ebenso dem gesamten Bau zu helfen. Der Alte kann keine finanzielle Belohnung anbieten, aber ein älteres, von ihm gebautes Schiff, eine Snekkar, will er hergeben.

Immer wieder passieren Unglücke auf der Werft. Holzlieferungen kommen nicht an, Arbeiter verunglücken und zuletzt ist eines der Schiffe bei seinem Stapellauf mit Wasser vollgelaufen und vor den Augen der Auftraggeber gesunken. Im Gegensatz zu vielen Arbeitern ist der Werftbesitzer nicht der Abergläubischste und sieht in den Vorfällen Sabotage und keine bösen Omen. Da er hinter den Anschlägen jemanden vermutet, der aus der Stadt kommt, wirbt er jemanden von außerhalb an: die Helden.

Die Spur führt bis nach Olport, wo die traditionelle Schiffsbauweise hochgehalten wird. Nachdem sie dort unfreundlich empfangen werden und sich schließlich auch hier Unfälle ereignen, die die Gruppe betreffen, führt die Spur zu einem Magier der Olporter Akademie – und von dort zu *Lars Ragnarson*, einem Schiffsbaumeister, der die schnelle und lieblose Art auf die die Werft in Thorwal ihre Schiffe baut, für einen frevlerischen Verstoß gegen die alten Sitten hält.

„Die Spanten sind die Rippen, die Ruder die Beine, der Bauch liegt im Wasser und der Kopf blickt nach vorn!“

THORWALSCHES SCHIFFE

Name	Funktion	Besatzung	Bauzeit
Ferja (w)	Fähre	1	weniger als 1 Monat
Knorr/Knorre (m/w)	Lastschiff, wird gesegelt und gerudert	min. 7-15	2-3 Monate
Otta (w)	Oberbegriff Lang- oder auch Drachenschiff/Drakkar; größere Langschiffe für Raubzüge und Handelsfahrten mit Drachenkopf am Bug	min. 30-40, oft bis zu 70	3-5 Monate
Skeidh (w)	kleines Langschiff; Schlangenmaul statt Drachenkopf; max. 20	2-4 Monate	
Skúta (w)	kleines Schiff zum Transport von Personen	20	2-3 Monate
Snekkar (m)	schnelles, kleines Handelsschiff, das auch gerudert werden kann	min. 18	2-3 Monate
Vidsandr (w)	hochseefähiges Lastschiff, als Kriegsschiff nutzbar, auch Byrdinger genannt; Weiterentwicklung der Knorre; Kann im Notfall gerudert werden	etwa 24	4-5 Monate mit Werft
Winddrache (m)	modernstes Modell der Thorwaler Schiffbaukunst, es können bis zu 120 Leute an Bord genommen werden	min. 40	7-8 Monate in einer spezialisierten Werft



chweinehirtin

SCHWEIN GEHABT

Maline lag unter einer stämmigen alten Eiche und kaute auf einem Halm, während sie zwecks Zeitvertreibs halbherzig mit einem Ast Kreise in den von Gräsern durchsetzten Erdboden zeichnete. Einer der Kreise war nicht ganz rund, so zeichnete sie einen Ringelschwanz an das eine Ende, vier kurze Beine und eine Schweinschnauze. Ein verschmitztes Lächeln auf dem kindlichen Gesicht zeigte, dass sie mit ihrer Kritzelei zufrieden war. Immerhin konnte man erkennen, was es sein sollte! Ein Schwein.

Schweine prägten seit sie denken konnte ihr Leben. Eigentlich hatte jeder in Andergast ein paar Schweine. Zumindest jeder in ihrem Dorf. Ihr Vater hatte aber mehr als alle zusammen. Er züchtete die Tiere und schlachtete sie auch, wenn sie mit Eicheln und Abfällen fett genug gemästet waren.

„Hier, Schwein-Alrik! Ich hab eine ganze Hand voll Eicheln für dich!“

Und das Beste war, einmal im Jahr ging es mit den Schweinen zum großen Viehmarkt in der Hauptstadt! Maline hatte bereits einmal mitgedurft, zusammen mit ihren Brüdern. Sie trieben die Schweine und passten anschließend auf, dass sie nicht ausbüxten aus ihren Verschlagen und dann zwischen all den Leuten herumrannten. Die Stadt Andergast hatte sie schon beim letzten Mal überwältigt. Sie war sich sicher, dass es kaum eine größere Stadt mit schöneren Giebeln und dickeren Mauern geben konnte. Und all die Menschenmassen und Gaukler, die mit Bällen warfen, und Sänger und Barden!

Gerade wollte sie ein Liedchen anstimmen, das sie da gehört hatte, als ein aufgeregtes Quieken es ihr im Halse stecken ließ. Sofort saß sie aufrecht, verengte die Augen und suchte akribisch die Schweine ab, die mit ihren dreckigen Schnauzen wühlend und grunzend den Waldboden umpflügten. Alle da? Sie zählte sie vorsichtshalber drei Mal nach. Tatsächlich ... Eines fehlte.

Sie sprang auf, griff ihren Knüppel, mit dem sie schon einmal einen streunenden Jungen vertrieben hatte, der ein Schwein hatte klauen wollen und folgte flink dem Geräusch durch die dicht beieinander stehenden Bäume des Eichenwaldes, bis hin zu einem Geflecht aus Wurzeln.

Beinahe wäre sie in eine Grube gefallen, die der letzte Regen unter dem Baum ausgehöhlt hatte!

Weniger Glück als sie hatte ein halbjähriges Ferkel gehabt, das im matschigen Schlamm des Bodengrundes kläglich quiekend nach oben schaute. Einen Augenblick stand Maline hilflos da, grub ihre

Zehen in den dunklen Boden und starrte zurück. Das war Schwein-Alrik, so hatte sie ihn genannt. Die Grube war beinahe so tief wie sie hoch war und besaß rutschige Wände. Nachdenklich fingerte sie an dem kräftigen Stecken herum, den sie bei sich trug, sah zu ihm hinab und hob ihre Mundwinkel. Eilig legte sie den Knüppel quer über die Grube und hielt sich daran fest, bis ihre Füße nur noch wenige Finger vom Boden der Grube trennten, dann ließ sie los.

Schwein-Alrik über den Rand der Grube zu werfen, erwies sich als schwieriger als sie gedacht hatte, denn er hatte ganz gewaltig zugelegt in den letzten Wochen. Zum Glück war es aber keine Unmöglichkeit.

Stolz sah sie zu ihrem langen, nützlichen Stecken hinauf, an dem sie sich leicht wieder aus der Grube würde ziehen können. Mit einem Satz war sie an dem Holz und hatte sich bereits ein gutes Stück daran empor gezogen, als der Rand der Grube nachgab. Nur mit einem beherzten Satz schaffte sie es, ihren Oberkörper aus der Grube zu bringen.

Schwer schnaufend lag sie auf den Tannennadeln, als Schwein-Alriks Schnauze sie zu beschnüffeln begann. *Schwein gehabt*, ging es ihr durch den Kopf.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Alena, Berna, Dilga, Heiltrud, Maline

Männliche Namen: Bernhelm, Hagen, Jast, Ungolf, Zolthan

SCHWEINEREIEN

Für die Andergaster sind Schweine von besonderer Bedeutung. Bis auf die Ärmsten hält sich nahezu jeder Bewohner des Landes einige der Borstenviecher. Die Eicheln, mit denen die Wühlschweine gemästet werden, werden gleichermaßen vielseitig zur Erweiterung des Speiseplanes genutzt, indem sie beispielsweise zu Eichelmehl verarbeitet oder als Tee genossen werden.

Kurz vor dem Wintereinbruch wird eine Großzahl der ausgewachsenen Schweine geschlachtet und zubereitet (gebraten, gekocht, gepökelt, getrocknet). Das Angebot reicht von teurem Eichelmastschinken über Schmalz, Schweinefilet mit Pilzsauce, Spanferkel, gebratene Blutwurst und Blutkuchen bis hin zu fettem Speck, Schweinefleischbrühe und Mettwürsten. All diese Spezialitäten werden nicht nur selbst verbraucht, sondern bei Bedarf auch verkauft.



KONFLIKTVERHALTEN

Ein Mädchen, das in Andergast die Schweine hütet, ist keine Kriegerin. Menschlichen Gegnern – und sei es nur ein Bauer mit einer Mistforke – stellt sie sich nicht ernsthaft entgegen. Trotzdem sind Schweine wertvoll, aus ihrem Fleisch lassen sich Delikatessen zubereiten, die für gutes Geld sorgen. Außerdem hat ein Schweineschinken schon so manchen Bauern über den Winter gebracht. Daher wird sie auch einem überlegenen Gegner erst einmal drohen, um ihn zu verjagen. Sobald Mensch oder Wildtier tatsächlich zum Kampf übergehen, wird sie fortlaufen.

DIENTE

In Andergast sind Dörfer, und daher auch ihre Bewohner, oft isoliert und daher auf sich allein gestellt. Ein guter Handel wird daher nicht immer gegen Geld getätigt. Tauschhandel steht, nach Überwindung der Vorbehalte gegen Fremde, hoch im Kurs. Die Hirtin ist noch zu jung, um ohne Erlaubnis ihrer Eltern zu handeln.

Dienst

Eicheln (je Sack)

Lokale Gerüchte/Legenden

Ratschläge zur Schweinezucht

Schweinebraten (nach Größe)

Verkauf eines Schweins

Preis

2 H – 5 H

gratis – 5H

gratis – 5 H

4 H – 2 S

6 D

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Der Schweinehirtin begegnet man meistens direkt am Waldrand oder seltener auch in den tieferen, aber lichter Waldgebieten, wo ihre Tiere die Eicheln fressen. Gerade gegen Abend werden sie aus der Dunkelheit der Bäume heraus auf das flache Land und in den Stall oder das Gehege getrieben. Wenn die Hirtin gerade nicht auf die Schweine aufpasst, ist sie in ihrem Dorf und spielt mit Altersgenossen oder macht sich auf dem Hof oder in der Küche der Eltern nützlich. In der Stadt Andergast trifft man hin und wieder Hirtinnen aus der direkten Umgebung an, da die Schweinezucht auch hier verbreitet ist.

LEBENSUNTERHALT

Die junge Hirtin lebt auf dem Hof ihrer Eltern oder des Bauern, dessen Schweine sie hütet. Dort erhält sie Obdach und Nahrung, wenn das auch bedeutet, vor dem Kamin zu schlafen und dünne Eichelsuppen zu essen. Im Gegenzug bringt sie ihre Arbeitskraft auf dem Hof mit ein und erfüllt ihre Pflichten. Außer für die Allerjüngsten gilt in den Andergaster Dorfregionen großräumig das Sprichwort *Wer nicht arbeitet, der braucht auch nicht essen.*

„Du bist eigentlich viel zu niedlich, um geschlachtet zu werden. Aber auch zu lecker, um am Leben zu bleiben!“

VARIANTEN

Neben der Schweinehirtin kann natürlich auch eine *Schäferin* dargestellt werden, dafür müsste lediglich die Spezialisierung geändert werden. In eine gänzlich andere Richtung geht die *Viehdiebin*. Fügen Sie dazu Werte wie *Reiten* oder *Schleichen* hinzu und senken Sie die *Viehzucht*.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Die Schweinehirtin ist das harte Leben auf dem Hof gewohnt, hat bereits Verwandte an Krieg oder Krankheit verloren und gehungert. Obwohl sie dem Kindesalter nicht entwachsen ist, zeigt sie Misstrauen. Ist das Eis aber gebrochen, wird sie kindliche Lebensfreude an den Tag legen und die Gelegenheit nutzen mit Fremden zu sprechen – wenn sie auch die Antworten auf ihre Fragen nicht immer versteht.





ABENTEUERVORSCHLÄGE

Um die Zuverlässigkeit der kleinen *Heiltrud* zu erproben, haben ihre Eltern ihr ein eigenes Ferkel überantwortet. Trotz der Bemühtheit des Mädchens ist das Schwein eines Nachts verschwunden. Zu ihren Eltern zu gehen, ist für das Mädchen ausgeschlossen, dann müsste sie ihr Versagen eingestehen. Weinend wendet sie sich an die Helden. Tatsächlich ist die Fährte des Schweins nach kurzer Zeit gefunden und führt in den Wald in Richtung Nostria, im Grenzgebiet hat ein Außenposten das Tier gefangen und auf seinen Speiseplan gesetzt. Es ist an den Helden, zu vermitteln und das Tier unbeschadet zu retten.

*„Und der Eber da drüben
sieht aus wie Vetter Gilbart!“*

Als *Berna* den elterlichen Hof erreicht, ist sie voller Blut und völlig verstört. Da sie nicht in der Lage ist, zu sprechen, sieht ihr Vater nach den Schweinen. Der Anblick ist ungewöhnlich, denn anscheinend hat einer der Eber seine Artgenossen verletzt und sogar getötet. Er ist immer noch äußerst aggressiv. Als die Helden den Ort des Geschehens erreichen, werden sie von dem wütigen Tier attackiert, während sich die Bauernfamilie in ihrem Haus verschanzt hat. Das Tier hat sich im Wald verletzt und leidet an der Tollwut.



MU 12 KL 8 IN 12 CH 10 FF 12 GE 14 KO 11 KK 11 SO 4
LeP 28 AuP 31 MR 2 INI 10 WS 6
AT-Basis 7 PA-Basis 7 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 8
Fausthieb: INI 8+1W6 AT 9 PA 9 TP(A) 1W6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 9 +1W6 AT 9 PA 9 TP(A) 1W6 DK H
Ringen: INI 10+1W6 AT 9 PA 9 TP 1W6 DK H
Stecken (Knüppel): INI 10+1W6 AT 8 PA 7 TP 1W6+1
DK N
Kleidung: RS 0 BE 0

Seelentier: Assel, Bornländer (Hund), Kamel

Vor- und Nachteile: Entfernungssinn, Flink (1), Gefahreninstinkt, Richtungssinn, Tierfreund / Aberglaube 5, Autoritätsgläubig 6, Tollpatsch, Ungebildet (3), Verpflichtungen

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Andergast/Nostria); Meister der Improvisation; Ortskenntnis (Ackerland/Dorf); Waldkundig

Gaben: Gefahreninstinkt +3

Talente: *Kampf:* Dolche +2, Hieb Waffen +3, Raufen +4, Ringen +4, Säbel 0, Speere +3, Wurfmesser 0, Wurf speere +1, Zweihandflegel +2
Körper: Athletik +3, Klettern +3, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +1, Singen +1, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zehen +3

Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +2

Natur: Fähr tensuchen +5, Fallen stellen +3, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +4, Wettervorhersage +5, Wildnis leben +5

Wissen: Götter/Kulte +3, Pflanzenkunde +4, Rechnen +2, Sagen/Le genden +4, Tierkunde +5

Sprachen: Muttersprache: Garethi +6, Sprachen kennen: Oloarkh +1, Ologhaijan +1, Thorwalsch +2, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0
Handwerk: Abrichten +3, Ackerbau +4, Fahrzeug lenken +2, Fleischer +5, Hauswirtschaft +3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +5, Kochen +4, Lederarbeiten +5, Malen/Zeichnen +2, Schneidern +3, Töpfern +4, Viehzucht (Schweine) +7, Webkunst +1

Kampfwerte: Dolche 7/9, Hieb Waffen 8/9, Raufen 9/9, Ringen 9/9, Säbel 7/7, Speere 8/9, Wurfmesser 7, Wurf speere 8, Zweihandflegel 7/9

Ausrüstung: Bäuerliche Kleidung, Kopfbedeckung, Stecken, Messer, Brotbeutel, Decke, Wasserschlauch, Eicheln

Erfahrene Schweinehirtin: MU 13, KL 8, IN 13, CH 10, FF 12, GE 14, KO 12, KK 11, SO 4, LeP 29, AuP 32, MR 3, INI 11, WS 6; Fähr tensuchen +7, Wettervorhersage +6, Wildnis leben +6, Tierkunde +5, Garethi +6, Fleischer +5, Viehzucht (Schweine) +9

Veteranen-Schweinehirtin: MU 13, KL 9, IN 13, CH 11, FF 13, GE 15, KO 12, KK 11, SO 4, LeP 29, AuP 32, MR 3, INI 11, WS 6; Fähr tensuchen +9, Orientierung +6, Wettervorhersage +8, Wildnis leben +8, Tierkunde +7, Garethi +7, Abrichten +5, Fleischer +6, Viehzucht (Schweine) +11



kaldín

SCHICKSALSFÄDEN

Die Halle des Hetmanns Fjólnir war durch sanftes Kerzenlicht erhellt und gut gefüllt. An den Balken waren die Ornamente und Schutzrunen gegen Unbill trotzdem deutlich zu sehen. Heute war Sumarblot, eines der wichtigsten Feste in ganz Thorwal. Stimmengewirr, Poltern von Besteck und lautes Gelächter ließen schnell die gute Stimmung erkennen. Zwischen all den Geräuschen konnte man nur mit starker Konzentration das Zupfen der Leier erahnen. Sylgard stimmte noch einmal ihre Leier am Ende des Raumes nach. Gleich würde ihr Beitrag beginnen. Am Sumarblot war jeder besonders den Schicksalsmächten verbunden. Trotz ihrer Erfahrung war für Sylgard dieser Feiertag immer etwas ganz Besonderes.

Ich bin bereit, dachte sie und wartete auf eine passende Gelegenheit.

Als sie von ihrem Platz aufstand, um in die Mitte der Halle zu treten, wurde es erwartungsvoll ruhig.

Auch wenn sie von den hinteren Reihen schwieriger zu sehen war, konnten alle die warme und volle Stimme hören:

„Erzählen möchte ich von dem Stein des Schicksals. Es heißt, dass er eine Rune innehatte, die heute längst vergessen ist. Sie offenbarte dem Träger seine Zukunft. Viele Männer und Frauen zogen aus, um den wertvollen Stein zu finden und ihr Eigen nennen zu können. Aber nur wenigen von ihnen war es vergönnt, die karge und versteckte Insel hoch im Norden nach vielen Gefahren anzulaufen. Dazu gehörten auch der mutige Hetmann Arngrimm und sein kluger Sohn Thinmar.“

Die angerissenen Saiten der Leier waren wie der Nachklang ihrer Worte, die schwingend durch die ganze Halle getragen wurden.

„Eine riesige Seeschlange beschützte den Schicksalsstein. Mit vereinten Kräften seiner Otta sowie dem klugen Plan seines Sohnes besiegte Arngrimm das Gezücht Hrrangars im Kampfe.

Sie erbeuteten Gold, Pokale und viele wertvolle Dinge von der Seeschlange. Der wertvollste Schatz war aber der sagenumwobene Runenstein.

Hetmann Arngrimm nahm ihn an sich, aber Thinmar konnte seinen Vater mit Mühe davon abhalten, den Runenstein als Zeichen des Sieges und des Ruhmes anzulegen.“

Zu Beginn hatte der Zuhörer den Eindruck, dass Sylgards Worte schön, aber eher schlicht waren. Die Tiefe der Wörter wurde erst nach und nach deutlich.

Der kristallklare Klang der Silben entfachte wahrlich die Herzen der abenteuerlustigen Thorwaler und begleitete alle auf die heldenhafte Reise des Hetmanns.

„So ward so viel Beute wie möglich auf das Schiff gebracht worden. In der Nacht konnte der Hetmann der Versuchung des Schicksals und des Ruhms nicht länger widerstehen. Im Geheimen legte er den Runenstein an und erschrak über sein eigenes Schicksal. Er sah feindliche Gedanken seiner Gefolgsleute. Er sah



*„Meine Sage wird vom Schicksal
und von den Ahnen erzählen.“*



zukünftige Gefahren, Schicksalsschläge und zuletzt sah er seinen eigenen Tod. Arngrimm verbarg den Stein wieder, doch er wurde jähzornig, unzufrieden und grausam. Sein Sohn Thinmar suchte daraufhin Rat bei einer weisen Seidkone, einer Hexe, die ihm einen Schlaftrunk für den Vater gab. So geschah es. Thinmar konnte mit dieser List den Runenstein seinem Vater abnehmen und an sich bringen. Aber was sollte er nun tun?“

Eine Pause unterstrich die Ratlosigkeit des klugen Sohnes. Die Spannung war trotz der Stille für alle wahrnehmbar.

„Daher brach er mit seinen Getreuen auf, um den Stein an den ursprünglichen Ort zurück zu bringen. Erneut überstand er die wilden Gefahren der Reise und versteckte den Stein erneut im Hort der getöteten Seeschlange. Mit der Zeit heilten auch die Gedanken des Vaters, aber er starb, bevor sein Sohn ihn wieder in die Arme schließen konnte. Niemals mehr haben seitdem Suchende den Stein des Schicksals gefunden.“

Mit einem langsamen und leisen Zupfen der Leier ließ Sylgard ihren Beitrag enden. Große Augen und ergriffene Mienen der thorswalschen Gäste waren ihr Lohn, als sie an den langgezogenen Tischen vorbei ging.

Am letzten Tisch verharnte sie und drehte sich noch einmal den Zuhörern zu.

„Jetzt lasst uns Sumarblot feiern, bei Swafnir“, rief sie freudig und schlug mit der Faust auf den Tisch.

Die Gäste stimmten mehr als bereitwillig und ebenfalls lautstark ein.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Bjardhild Eilifsdottir, Garhelt Röngrvaldsdottir, Hjora Thordisdottir, Irkgrid Atlisdottir, Sylgard Harvildsdottir

Männliche Namen: Angdred Thinmarsson, Hardir Katlasson, Kjanskir Thorwulfsson, Rodmar Skorvensson, Svarald Hinnarsson

KONFLIKTVERHALTEN

Auch wenn die Skaldin keine längere Kampfausbildung genossen hat, ist sie immer noch eine Thorwalerin und verhält sich auch so. Streitigkeiten wird sie gemäß ihrer Profession zu schlichten versuchen. Bei unvermeidlichem Kampf kann sie sich aber mit einem Schwert oder mit der Skraja zur Wehr setzen.



„Denkt an meine Worte, wenn die Versuchung nach Euch greift.“

MU 13 KL 13 IN 14 CH 14 FF 12 GE 11 KO 13 KK 13 SO 8
LeP 31 AuP 31 MR 3 INI 10 WS 7

AT-Basis 7 PA-Basis 7 Fernkampf-Basis 8 Ausweichen 7

Fausthieb: INI 7+IW6 AT 9 PA 7 TP(A) IW6 DK H

Tritt/Kopfstoß: INI 8 +IW6 AT 9 PA 7 TP(A) IW6 DK H

Ringen: INI 9+IW6 AT 9 PA 8 TP speziell DK H

Kurzschwert: INI 10+IW6 AT 9 PA 11 TP IW6+2 DK HN

Kleidung: RS 1 BE 1

Seelentier: Delphin, Möwe, Schädeleule

Vor- und Nachteile: Gutes Aussehen, Gutes Gedächtnis, Wohlklang / Aberglaube 5, Eitelkeit 7, Jähzorn 6, Neugier 7, Schlechte Regeneration, Verpflichtungen (Halla)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Thorwal), Nandusgefälliges Wissen

Talente:

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +1, Raufen +5, Ringen +3, Säbel 0, Schwerter +5, Wurfbeile +2, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +1
Körper: Athletik +3, Gaukeleien +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich verstecken +1, Singen +10, Sinnenschärfe +5, Tanzen +4, Zehen +5
Gesellschaft: Betören +3, Etikette +3, Gassenwissen +3, Lehren +5, Menschenkenntnis +7, Sich verkleiden +2, Überreden +8, Überzeugen +3

Natur: Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +1, Wildnis leben +4

Wissen: Geografie +4, Geschichtswissen +9, Götter und Kulte +5, Heraldik +1, Magiekunde +2, Rechnen +4, Rechtskunde +7, Sagen und Legenden +12, Schätzen +4, Sprachenkunde +2, Staatskunst +1, Sternkunde +3, Tierkunde +3,

Sprachen: Muttersprache: Thorswalsch; Sprachen Kennen: Garethi +14, Hjaldingsch +9, Isdira +6, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +8, Hjaldingsche Runen +8

Handwerk: Ackerbau +1, Boote fahren +1, Brauer +1, Heilkunde Seele +5, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung +3, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Musizieren +9, Schneidern +1

Kampfwerte: Dolche 8/9, Hieb Waffen 8/8, Raufen 10/10, Ringen 9/9 Säbel 0, Schwerter 9/11, Wurfbeile 10, Wurfmesser 8, Zweihandhieb Waffen 8/8

Ausrüstung: gute Kleidung, Leier, Schreibzeug, Skraja, Rucksack, Geldbeutel mit 64 Silbertalern

Erfahrene Skaldin: MU 13, KL 14, IN 15, CH 14, FF 12, GE 12, KO 13, KK 14, SO 9, LeP 34, AuP 34, MR 5, INI 11, WS 7; SF: Ausweichen I, Kulturkunde (Svelltal), Talentspezialisierung Singen (Balladenvortrag), Talentspezialisierung Musizieren (Leier); Singen (Balladenvortrag) +14 (+16), Lehren +9, Menschenkenntnis +10, Überreden +11, Überzeugen +8, Geschichtswissen +13, Rechtskunde +10, Sagen und Legenden +15, Heilkunde Seele +8, Musizieren (Leier) +12 (+14)

Veteranen-Skaldin: MU 13, KL 15, IN 16, CH 15, FF 13, GE 12, KO 13, KK 14, SO 10, LeP 36, AuP 37, MR 7, INI 11, WS 7; SF: Ausweichen I, Kulturkunde (Andergast/Nostris, Svelltal), Meereskundig, Talentspezialisierung Singen (Balladenvortrag), Talentspezialisierung Musizieren (Leier), Singen (Balladenvortrag) +17 (+19), Lehren +13, Menschenkenntnis +14, Überreden +15, Überzeugen +12, Geschichtswissen +16, Rechtskunde +14, Sagen und Legenden +18, Heilkunde Seele +12, Musizieren (Leier) +15 (+17)



DIENTE

Suchen die Helden Geschichten und Informationen, sind sie bei der Skaldin genau richtig. Diese ist eine sprudelnde Quelle, wenn es um alten Sagen, Geschichten des Landes oder aktuelle Geschehnisse geht. Eine feste Bezahlung verlangt die Skaldin meist nicht, erhält aber üblicherweise angemessene Spenden.

Dienst	Preis
Vortrag einer Saga	gratis – Spende
Informationen über die Geschichte Thorwals	gratis – Spende
Informationen über spezielle Sagen	gratis – Spende
Ratschläge	gratis
Rechtsberatung	gratis – Spende
Verfassen eines skaldischen Werks	gratis – 100 S

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Skalden kann man an den unterschiedlichsten Orten in Nordaventurien antreffen. Einige ziehen in die Welt hinaus, um neues Wissen und neue Sagen kennenzulernen. Andere helfen vor Ort bei Rechtsstreitigkeiten oder unterrichten das Lesen und Schreiben. An Bord übernimmt der Skalde zum Teil auch die Aufgabe eines Beraters, während er manchmal auch für einen Hetmann fest im Dienst steht. In der Nähe der Skaldenhalla oder –schulen ist die Anwesenheit eines Skalden gewiss.

LEBENSUNTERHALT

Wandernde Skalden verdienen sich ihr Zubrot durch Erzählungen und Sagen. Daher sind sie gern gesehene Gäste in thorswalschen Städten und Dörfern. Für seinen Unterricht oder den Dienst als Berater wird mancher Skalde gut und fest entlohnt. Teilweise erhält die Skaldin auch den lukrativen Auftrag, eine Saga über bestimmte Erlebnisse zu schaffen oder jemanden auf einer gefährlichen Reise zu begleiten, um die Heldentaten zu berichten.

VARIANTEN

Das Tätigkeitsfeld einer Skaldin ist vielfältig und abwechslungsreich. Sie kann sich auf das Vortragen bekannter skaldischer Epen und Werke spezialisieren oder das Skaldenwissen nutzen, um Streitigkeiten zu schlichten oder dieses als Lehrmeisterin zu unterrichten. In einigen Fällen ist die Skaldin auch für entsprechende Rechtsprechungen und –lösungen verantwortlich, die allen gerecht werden müssen. Die mündliche oder schriftliche Ausarbeitung einer unsterblichen Saga kann auch das große Ziel einer Skaldin sein. Weiterhin gibt es auch Skalden, die sich politischen Dingen zuwenden, da sie Menschen in ihrer Umgebung zu begeistern vermögen.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Bei den Nordleuten ist die thorswalsche Skaldin Hüterin der Sagen und Geschichten.

Mit ihren Stimmen stellen sie das Flüstern des Windes sowie Grollen des Donners dar. Allein durch die Kraft der Stimme zieht sie das Publikum in ihren Bann und entzündet das Sehnsuchtsfeuer nach Heldentaten und Abenteuern. Dabei singt sie teilweise weniger, sondern trägt mehr wie ein Darsteller vor, der seine Inhalte mit Akkorden eines Saiteninstrumentes untermalt.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Am Morgen nach dem Sumarblot wird der reisende Skalde *Rerwulf* nahe der Halle Fjornirs erstochen aufgefunden. Die einheimische Skaldin *Sylgard* soll das Verbrechen aufklären und bezieht die Helden in die Aufklärung ein. Dabei ist bei genauer Betrachtung auffällig, dass nicht nur das mündliche Wissen Rerwulfs durch seinen Tod, sondern auch seine letzte Saga verschwunden sind. Die Ursache liegt tatsächlich im Inhalt der epischen Saga. *Gadnar Hjalldridson* war über seine finstere Rolle in Rerwulfs Saga so erzürnt, dass er sich unerkannt unter die Gäste gemischt und den Skalden aus Zorn umgebracht hat. So müssen die Helden bei den vielen Gästen die einzelnen Bausteine der Saga zusammentragen und gleichzeitig nach dem besungenen Thorwaler mit den dunklen Hintergründen Ausschau halten.

Die wertvolle Harfe des Skalden *Thrindar Yrningsson* wurde gestohlen. Allerdings möchte der Skalde kein öffentliches Aufheben um den Diebstahl machen. Er spricht die Helden an, ihn bei der Suche zu unterstützen. Dies ist äußerst wichtig und dringend, denn die magische Harfe trägt den Namen *Ilfgonia* und besitzt ein eigenes Wesen. Zudem kann sie Menschen mit ihrer magischen Musik in ihren Bann ziehen, wenn sie nicht regelmäßig mit bestimmten Akkorden und Liedern gespielt wird. Als kurze Zeit später weitere Personen mittels magischer Ablenkung beraubt werden, wird deutlich, dass die Diebe musikalisch nicht unbedarft sind und *Ilfgonia* für ihre Zwecke benutzen.

„Unsere Lieder sind Erinnerung,
Ruhm und Geschichte zugleich.“

SKALDISCHE WERKE UND DICHTUNGEN

- Ahnenlieder – Strophen über die Abstammung der Thorwaler
- Drápa – Preislied über Heldentaten einer Person
- Nachrichtenschrift – sachlicher Bericht über Ereignisse auf Thorwal oder Aventurien
- Rimur – längere Versvorträge
- Saga – häufig epische Prosa, gegebenenfalls mit eingearbeiteten Gedichten
- Skalden-Gedichte – heldenhafte, politische Themen
- Tháttir – kürzere und in sich abgeschlossene Erzählungen
- Thorswalsche Lieder – schöne und einfache Lieder zur Freude



teppenelfe

WILDE REITER

Ein scharfer Wind fuhr ihr durch die blonden langen Haare und lies einige Strähnen wild umherwirbeln. Sanaha spürte die starken Muskeln ihres tierischen Begleiters Liroel unter sich, mit dem sie im Galopp über die kaum bewachsene Steppe preschte und Staubwolken hinterließ.

Navarion hätte schon längst zurück sein müssen. Irgendetwas musste geschehen sein.

Das Elfenpony spürte Sanahas Gedanken und beschleunigte. Die nachfolgenden vier Steppenelfen taten es ihr gleich. Von der grünen Ebene näherte sich die Gruppe immer mehr der Roten Sichel. Sanaha hob die Hand und verringerte das Tempo.

„Bha'iya, gebt Acht“, warnte sie die anderen bestimmt. „Die Feinde können bereits hier lauern. Macht euch bereit.“

Wie bei den vindha'a, den Kinder des Windes üblich, ritten sie die Rösser ungesattelt und lediglich mit einem Lederriemen. Trotzdem waren Reiter und Pferd eine eindrucksvolle Einheit.

Als sie den dritten Felsen passiert hatten, fanden sie erste Spuren.

„Gobianra'e morka tao'dha“, hörte sie von hinten.

Dann sah sie auch schon die bewaffneten Goblins auf ihren Wildschweinen schnell auf sich zureiten.

„Haya'kai, Angriff“, befahl sie.

Instinktiv fasste sie ihren Bogen, strich mit der Hand über ihre Augen und sprach: „Iama yara sala'dha.“

*„Die Kinder des Windes möchte
niemand zum Feind haben.“*

Sie legte den Pfeil auf die Sehne, dabei fixierte sie den zweiten Goblin, der inzwischen den ersten überholt hatte. Der rechte Arm zog den Pfeil zurück, während Sanahas Augen ohne Angst auf den anstürmenden Rotpelz gerichtet waren. Blitzschnell schoss sie den Pfeil ab, der sich durch das Leder in die Brust des Goblins bohrte und ihn damit zu Fall brachte.

Zwei weitere Goblins wurden ebenfalls von Elfenpfeilen getroffen und gingen zu Boden. Dennoch kamen die restlichen Wildschweinreiter näher. Die erste Salve an Wurfspießen der Goblins folgte kurz darauf.

Ein heißer Kampf entbrannte. Speere wurden von Goblins und Elfen geworfen. Einige Rotpelze setzten auch übelriechende Substanzen ein, um die Elfen abzulenken und einzuschränken. Diese antworteten mit Pfeilen und Magie, um die Gegner ihrerseits von ihren Wildschweinen zu holen. Trotz zahlenmäßiger Überlegenheit mussten sich schließlich die Goblins den in Reichweite und Magie überlegenen Steppenelfen geschlagen geben und flohen.

„Gobiagra, Feige Rotpelze“, schrie Sanaha ihnen hinterher.

Nach dem Kampf verschaffte sie sich einen Überblick. Zwei der fünf Reiter und ein Pony hatten Verletzungen erlitten und wurden versorgt.

Glücklicherweise konnten aber alle anschließend weiterreiten.

Hoffentlich ist Navarion ihnen nicht in die Hände gefallen, dachte Sanaha.

„Haltet nach Pferdespuren Ausschau“, forderte sie die anderen auf. Lange konnten sie nicht mehr suchen, da der Sonnenuntergang drängte.

„Dort sind Spuren und Blut“, rief Kiovar.

Sanaha war innerlich angespannt, ließ sich aber äußerlich nichts anmerken. Schnell folgten die Reiter der Spur, die hinter eine der weiter entlegenen Felskuppen führte.

Versteckt hinter mehreren großen Steinen entdeckte sie Navarion. Er bewegte sich nicht und war von Blut bedeckt. Neben ihm lag sein Ross Alenor, das ebenfalls stark verwundet war. Erschrocken rief Sanaha die anderen und lief zu Navarion. Die Umgebung hielt sie dabei im Auge.

Als sie ihn so vor sich sah, fühlte sie sich, als hätte man ihr die Verletzungen zugefügt.

„Navarion, wie geht es dir?“

„Sanaha“, stöhnte Navarion schmerzvoll auf. „Bist du es wirklich?“

Sie streichelte ihm sanft über das Gesicht. „Ich bin es, iama.“

„Rettet Alenor, ihm geht es schlechter als mir.“ Ein Speer hatte Alenor tief in die Flanke getroffen. Glücklicherweise hatten Navarion und Alenor trotzdem noch fliehen können.

„Aimsir und Olanië werden sich nun um ihn kümmern.“ Sanaha öffnete Navarions Lederrüstung, legte ihm ihre Hand auf seine Wunde und begann zu singen.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Dialya Falkenkind, Melanoë die-mit-dem-Regen-wandelt, Teleriel Gipfelstürmer, Hylarione Krallenzorn, Sanaha Klingenhertz

Männliche Namen: Bavindhor Steppenläufer, Cavariel Windhalm-sucher, Imalayan der-mit-dem-Nebel-reitet, Navarion Sternenhüter, Valandariel Mähnenweber

KONFLIKTVERHALTEN

Als kriegerisches und stolzes Volk ist den Steppenelfen der Kampf nicht fremd. Sie dulden äußerst selten das grundlose Eindringen in ihr Jagd- und Weiderevier. Als berittene Schützen nutzen sie neben der Magie *yara* (Elfenbogen) und *akaïya* (Wurfspeer) für den Fernkampf. Im Reiter- und Nahkampf setzen sie hingegen *Speer* oder *larza* (Wolfsmesser) ein. Gegenüber Feinden, wie beispielsweise Goblins, verhält sich die Kämpferin meist unerbittlich und gnadenlos.



DIENTSTE

Käufliche Dienstleistungen bieten die Steppenelfen weniger an. Sie tauschen in einzelnen Fällen benötigte Waren oder Informationen. Zeigen die Helden tapferes und aufrichtiges Verhalten, indem sie beispielsweise der Sippe oder einzelnen Mitgliedern helfen, werden sie freundlich und als willkommene Gäste behandelt. Dazu kann eine schnellere Reise durch die Steppen auf einem Firnpony, Führen durch die Wildnis, Heilung oder auch die Unterstützung im Kampf gegen Widersacher gehören.



„Goblins, macht Speer und Pfeile bereit.“

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Die weiten Ebenen Nordaventuriens sind die Heimat des nomadischen Reitervolks der Steppenelfen. Sie folgen dem jagdbaren Wild und den Jahreszeiten beispielsweise durch die Grüne oder Frisund-Ebene. Wenige Sippen von Steppenelfen befinden sich auch zwischen Kvill und Rorwhed. Einzeln wird man sie vielleicht als Späher oder auf der Jagd antreffen. Ihre Zelte verbergen sie gut unter Gras und Sträuchern der Ebene, so dass lediglich die Firnponys in der Nähe ein Anhaltspunkt für Kenner der Region sein können.

LEBENSUNTERHALT

Die Kinder des Windes legen keinen großen Wert auf Besitz. Da sie durch die Ebenen ziehen, muss alles praktisch und transportabel sein. Die Gemeinschaft teilt alles miteinander, auch wenn einige Elfen unterschiedliche Aufgaben übernehmen. Hauptsächlich leben Steppenelfen von der Jagd und den wenigen Pflanzen, die die Steppe für sie bereithält.

VARIANTEN

Die steppenelfische *Thara* (Kämpferin) hat die Auswahl an unterschiedlichen Kampfkarten. Fern-, Reiter- und Nahkampf stehen ihr als Spezialisierung zur Verfügung. Kämpfer anderer Elfenvölker besitzen im Vergleich zu den Steppenelfen weniger Bezug zu Wurfspeeren oder einem Reittier. Ansonsten sind die Zauberkünste für die Magie im Kampf oder die Kampfkünste bei anderen Elfenkulturen ähnlich vorhanden.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Stolz und arrogant wird eine steppenelfische Kämpferin auf Menschen reagieren. Die Aufforderung, ein bestimmtes Gebiet zu verlassen, nimmt sie eher gleichgültig und gelassen entgegen. Ihre Meinung und Sippe verteidigt sie entschlossen und tapfer. Befindet sie sich allein und außerhalb der Sippe, wird ihr ihr tierischer Begleiter Kraft und Zuversicht geben. Gleichzeitig vermeidet die Steppenelfe menschliche Siedlungen, da diese für sie ein Gefängnis darstellen und ihre Freiheit einengen. Menschen müssen sich erst durch tapferere und zuverlässige Taten Respekt und Achtung erweisen.

ELFENZAUBER FÜR DEN KAMPF

Adlerauge – a'dao biunda visya'eor
 Armatrutz – ama tharza
 Axxeleratus – a'sela dao biundawin
 Balsam – bha sama sala bian da'o
 Blick in die Gedanken (Kampfsinn) – i'bhandha dhara feya dendra
 Blitz – bha'iza dha feyra
 Eiskälte – firya ten dha'fey a'thar
 Falkenauge – iama yara sala'dha
 Fulminatus – fial miniza dao'ka
 Plumbumbarum – bahl'sila'ra
 Pfeil der Luft – yara iama la'vindha
 Standfest – thara iama sala biunda



ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Nach einem Erdbeben am Rand der gelben Sichel finden die Helden einen alten Speer der Elfen, der bisher im Fels verborgen war. Noch in den Ausläufern der Berge werden sie von Goblins angegriffen. Dabei kommen ihnen die Steppenelfen der Mähnenhüter-Sippe zur Hilfe und werden auf den mysteriösen Speer aufmerksam. Auch der Legenden-sänger *Mandavar Himmelsregen* kann die Wirkung der Waffe nicht genau einschätzen, da der Speer vor magischer Betrachtung geschützt ist. Daher sollen die Helden zur weisen Elfe *Niamh Goldhaar* in den bornischen Zauberwald aufbrechen und sie um Rat fragen. Gelangen die Helden in den Zauberwald, können sie von der Lichtelfe erfahren, dass der Speer aus den Zeiten des Sternenträgers *Lariel Sturm-in-den-Zeiten* stammt. Der Anwender soll ein wahrliches KÄMPFERHERZ erhalten, muss aber dafür eine immer stärker werdende und permanente EISESKÄLTE des Wesens in Kauf nehmen.

„Rhiana windh'ya, wir reiten wie der Wind.“

☛ Die Handelszüge durch die grüne Ebene werden mehr und mehr durch die Steppenelfen attackiert. Die Traviageweihete *Herdgard* aus Travingen bittet die Helden, der Sache nachzugehen. Die Opfer der Überfälle wissen zu berichten, dass die Überfälle bereits längere Zeit stattfinden, aber erst seit kurzer Zeit von Elfen erfolgen. Gehen die Helden den Spuren nach, kann die Steppenelfe *Sanaha Klingenhertz* weiteres Licht ins Dunkel bringen. Eine große Räuberbande um den Banditen *Deran Einauge* treibt ihr Unwesen in der Ebene und hat vor kurzem einige Reittiere der Steppenelfen entführt. Die Bande erpresst die Elfensippe und lässt sie für sich die Räuberarbeit erledigen. Im Gegenzug erhalten die Elfen nach und nach ihre Reittiere zurück.



MU 13 KL 11 IN 15 CH 11 FF 10 GE 15 KO 13 KK 13 SO 4
LeP 26 AuP 33 AsP 32 MR 4 INI 11 WS 9
AT-Basis 8 PA-Basis 9 Fernkampf-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 9 PA 8 TP speziell DK H
Wolfsmesser: INI 11+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+3 DK N
Elfenbogen: INI 11+1W6 AT 19 TP 1W6+5
Lederweste: RS | BE I

Seelentier: Firnpony, Silberwolf, Steppentiger

Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Dämmerungssicht, Eisern, Gutaussehend, Herausragender Sinn Sicht, Meisterhandwerk Reiten, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Vollzauberer, Wohlklang, Zweistimmiger Gesang / Arroganz 7, Elfische Weltsicht, Neugier 6, Niedrige Magieresistenz 1, Prinzipientreue 3 (Kampf gegen Eindringlinge), Raumangst 10, Sensibler Geruchssinn 6, Unfähigkeit Zehen, Verpflichtungen (Elfensippe), Vorurteile gegen Goblins 8, Wahrer Name, Weltfremd (Adel/Hierarchien 8, Geld/Besitz 7, Götter/Religion 7)
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Freundschaftslied, Große Meditation, Kulturkunde (Steppenelfen), Reiterkampf, Salasandra, Scharfschütze (Bogen), Steppenkundig, Talentspezialisierung Bogen (Elfenbogen), Tierischer Begleiter

Talente:

Kampf: Bogen (Elfenbogen) +9 (+11), Dolche +5, Hieb Waffen 0, Raufen +2, Ringen +1, Säbel 0, Schwerter +8, Speere +5, Wurfmesser 0
Körper: Akrobatik +2, Athletik +5, Klettern +3, Körperbeherrschung +7, Reiten +7, Schleichen +6, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +8, Sich verstecken +5, Singen +5, Sinnschärfe +8, Tanzen +3, Zehen -2
Gesellschaft: Gassenwissen -2, Menschenkenntnis 0, Überreden 0,
Natur: Fährtensuchen +5, Fischen/Angeln +2, Orientierung +6, Witterungsvorhersage +2, Wildnisleben +7
Wissen: Geografie +2, Geschichtswissen +1, Götter und Kulte 0, Kriegskunst +4, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +4, Rechnen +3, Rechtskunde -2, Sagen und Legenden +2, Tierkunde +5
Sprachen: Muttersprache: Isdira +10, Sprachen Kennen: Alaani +4, Garethi +4, Lesen/Schreiben: Isdira/Asdharia +4
Handwerk: Abrichten +5, Bogenbau +2, Heilkunde: Gift +2, Heilkunde: Wunden +6, Holzbearbeitung +2, Kochen 0, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +1, Musizieren +4, Schneidern +2

Zauber: ADLERAUGE +4, AEOLITUS +4, ARMATRUTZ +7, ATTRIBUTO +4, AXCELERATUS +8, BALSAM +4, BLICK AUF WESSEN +5, BLICK IN DIE GEDANKEN +11, BLITZ +7, CHAMAELIONI +3, EXPOSAMI +5, FALKENAUGE +8, FLIM FLAM FUNKEL +4, FULMINICTUS +9, KATZENAUEN +3, MOVIMENTO +4, PFEIL DER LUFT +8, PLUMBUMBARUM +5, SILENTIUM +4, SPURLOS TRITTLÖS +3, TIERGEDANKEN +3, UNITATIO +4, WEISSE MÄHN +8
Kampfwerte: Bogen (Elfenbogen) 17 (19), Dolche 11/11, Hieb Waffen 8/9, Raufen 9/10, Ringen 8/9, Säbel 8/9, Schwerter 13/12, Speere 10/12, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Elfenpony, yara (Elfenbogen), Köcher mit 12 Pfeilen, larza (Wolfsmesser), leichte Lederrüstung, iama (in Form einer Holzflöte), Umhängetasche mit Nahrung und Fellen

Erfahrene steppenelfische Kämpferin: MU 14, KL 11, IN 16, CH 11, FF 11, GE 16, KO 13, KK 13, SO 5, LeP 28, AuP 33, AsP 35, MR 6, INI 16, WS 9; Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Berittener Schütze, Finte, Kampfreflexe, Regeneration I, Wuchtschlag: Bogen (Elfenbogen) +13 (+15), Schwerter +11, Akrobatik +9, Körperbeherrschung +10, Reiten +12, Schleichen +9, Selbstbeherrschung +11, Sinnschärfe +12, Orientierung +9, Wildnisleben +11, Abrichten +8, Heilkunde: Wunden +9; ARMATRUTZ +10, ATTRIBUTO +8, AXCELERATUS +11, BALSAM +8, BLICK IN DIE GEDANKEN +13, BLITZ +12, FALKENAUGE +12, FULMINICTUS +12, PFEIL DER LUFT +11, PLUMBUMBARUM +9

Veteranen-Steppenelfe: MU 15, KL 11, IN 16, CH 11, FF 12, GE 17, KO 13, KK 14, SO 6, LeP 31, AuP 36, AsP 37, MR 8, INI 16, WS 9; Aufmerksamkeit, Ausweichen II & III, Berittener Schütze, Finte, Kampfreflexe, Meisterschütze (Bogen), Regeneration I, Rüstungsgewöhnung I, Schnellladen, Standfest, Talentspezialisierung (Wolfsmesser), Wuchtschlag: Bogen (Elfenbogen) +16 (+18), Schwerter (Wolfsmesser) +14 (+16), Akrobatik +13, Körperbeherrschung +15, Reiten +17, Schleichen +13, Selbstbeherrschung +14, Sinnschärfe +14, Orientierung +12, Wildnisleben +14, Abrichten +11, Heilkunde: Wunden +13; ATTRIBUTO +12, AXCELERATUS +14, BALSAM +12, BLICK IN DIE GEDANKEN +13, BLITZ +15, EISESKÄLTE +7, FALKENAUGE +15, FULMINICTUS +15, NEBELWAND +8, PFEIL DER LUFT +14, PLUMBUMBARUM +12, STANDFEST +6



umupriester

SUMUS WEGE

In Andergast galt jeder Mensch, der eine Dorfgemeinschaft mied und lieber allein im Dickicht vor sich hinbrütete als der Inbegriff des Eigenbrötlers, der nicht ganz richtig im Kopf war. Auf Waldrador traf dieser Umstand immerhin nur zur Hälfte zu. Der Sumupriester lebte als angesehener Heiler und Seher neben einem Dorf nahe des Steineichenwaldes, aber eben doch nicht mitten drin. Er verbrachte die meiste Zeit in Flora und Fauna, vermittelte zwischen Mensch und Wildgeschöpfen, verstand sich aber gleichermaßen als weiser Mann der Gemeinschaft, der mit Geistern sprach und sich in allerlei Dingen auskannte. Selbstverständlich hielt man ihn schon wegen seines kühlen, ablehnenden Auftretens, seines schweigsamen Gemüts und seiner wirren, verwahrlosten Optik wegen für einen Sonderling, aber man begegnete ihm mit hingebungsvollem Respekt, unter den sich eine Spur argwöhnische Furcht mischte.

Aber solange er den Bauern wohlgesonnen war, brauchte man sich nicht zu ängstigen, im Gegenteil. War ein Bein gebrochen, ein Kind erkrankt oder das Vieh verängstigt, er half – auch wenn er zum Teil seltsame Gegenleistungen forderte, wie Blut.

*„Zu viele Menschenfüße verwunden
den noch lebenden Leib Sumus.“*

Er war ein unberechenbares Geschöpf des Waldes, ein Geschöpf Sumus, trug er doch nicht einmal Schuhe, um den Waldboden unter seinen Sohlen zu fühlen, und die Tiere des Waldes hatten keine Scheu vor ihm. Aber trotz dieser Naturverbundenheit war er weder einfältig, noch weltfremd. Sogar Städte hatte er in seinem Leben schon besucht. Gefallen hatten sie und ihre schnelllebigen, selbstsüchtigen Bewohner mit ihrer Sucht nach unnatürlichem Metall ihm aber weniger. Schlimmer als die Städter waren für ihn immer nur die Andergaster Holzfäller, die nicht soviel Holz aus dem Wald nahmen, wie sie zum Leben brauchten, sondern maßlos die Eichen fällten, um daraus Profit zu schlagen. Umso verwirrter war Waldrador, als es ausgerechnet eine Flößerfamilie war, Menschen, die mit dem Raubbau an Bäumen ihr Auskommen verdienten, die ihn mit verstauchtem Knöchel im Flussschlamm fanden und ihm ihre Hilfe anboten. Obwohl er vertraut mit dem Wald war, spielte sein Körper nicht immer mit, und selbst er fiel mit den Jahren über Wurzeln oder blieb im Morast stecken. Argwöhnisch hatte er versucht die Zweibeiner fortzujagen, aber sein wortkarges Gebrumme schien diesem Menschenschlag nur ein nachsichtiges Lächeln abzurufen. Trotz all seiner Lebenserfahrung, Weisheit und prophetischen Gaben fühlte sich Waldrador mit einem Mal närrisch. Nach wie vor weigerte er sich auf einem Fluss, von totem Holz getragen, heimzukehren. Aber die Hilfe dreier Männer, die anboten ihn zu stützen, nahm er an. Neues zu lernen, dachte er bei sich, ist eben auch ein Teil der Natur.





NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Berra, Farnwen, Sarina, Varena, Zanderia

Männliche Namen: Aargold, Firunz, Josold, Uhlfig, Waldrador

KONFLIKTVERHALTEN

Der Druiden provoziert einen Konflikt nicht absichtlich, ist jedoch halsstarrig, wenn es darum geht zu weichen. Er folgt seinen Prinzipien und eckt damit besonders bei Holzfällern an. Er ist keineswegs zu ängstlich für das einzustehen, woran er glaubt, seine Fähigkeiten, einen offenen Kampf zu bestreiten sind aber trotz seiner astralen Kräfte begrenzt. Der einzige Zauber, der einen Angreifer aufhalten kann ist die ATEMNOT. Nur im Notfall würde er sich von den Tieren des Waldes helfen lassen, deren Leben er nicht unnötig riskieren will. Mit seinem Stab setzt er sich leidlich zur Wehr, wenn er tödlich angegriffen wird.

„Ich lausche den Geistern.“

MU 13 **KL** 14 **IN** 12 **CH** 11 **FF** 11 **GE** 12 **KO** 11 **KK** 12 **SO** 6
LeP 28 **AuP** 30 **AsP** 34 **MR** 6 **INI** 10 **WS** 6
AT-Basis 7 **PA-Basis** 7 **Fernkampf-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** 8 **PA** 7 **TP** speziell **DK** H
Stab: **INI** 10+1W6 **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W6 **DK** NS
Vulkanglasdolch: **INI** 8+1W6 **AT** 8 **PA** 3 **TP** 1W6-I **DK** H
Kleidung: **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Gruftassel, Kröte, Luchs

Vor- und Nachteile: Affinität zu Geistern, Gutes Gedächtnis, Prophezeien, Tierfreund, Vollzauberer / Aberglaube 6, Angst vor Menschenmassen 5, Medium, Mondsüchtig, Prinzipientreue 3 (Vermitteln, Bekämpfen von allem Dämonischen, Schützen der Natur), Speisegebote (Sammler), Unverträglichkeit (Metall), Vorurteile (Städter) 6

Sonderfertigkeiten: Dolch: Weihe, Druidenrache, Große Meditation, Kulturkunde (Andergast/Nostria), Meister der Improvisation, Verbotene Pforten, Waldkundig

Gaben: Prophezeien 3, Ritualkenntnis (Druide) +3

Talente:

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen +3, Raufen +1, Ringen +1, Säbel 0, Speere +1, Stäbe +4, Wurfmesser 0, Wurf speere +1

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

Gesellschaft: Menschenkenntnis +5, Überreden +4, Überzeugen +4

Natur: Fährtensuchen +3, Fallen stellen +1, Orientierung +5, Wildnisleben +4

Wissen: Gesteinskunde +4, Götter und Kulte +4, Heraldik +2, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +6, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen und Legenden +6, Tierkunde +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +12, Sprachen kennen: Oloarkh +2, Ologhaijan +1, Thorwalsch +2; Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4

Handwerk: Ackerbau +2, Alchimie +2, Feuersteinbearbeitung +5, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +4, Heilkunde Seele +4, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +5, Kochen +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +1, Schneidern +2, Stoffe färben +2, Viehzucht +1

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Der Sumupriester verbringt viel Zeit in den dichten Wäldern Andergasts, lebt dort aber nicht so abgeschieden wie Haindruiden. Er zieht die Nähe zu einem Dorf und seinen Menschen vor, gehört – wenn auch als eigenartiger Sonderling – zur Gemeinschaft und ist auch nicht selten zu Gast in den Häusern der Bewohner. Seine Hütte steht nicht weit vom Dorf entfernt. Selbst eine Stadt meidet er nicht gänzlich, auch wenn er Vorbehalte gegen Städter hat.



Zauber: ÄNGSTE LINDERN +1, ATEMNOT +2, BALSAM +5, BEHERRSCHUNG BRECHEN +5, BLICK AUF S WESEN +2, EINFLUSS BANNEN +5, GEISTERBANN +4, GEISTERRUF +7, HERR ÜBER DAS TIERREICH +2, KLARUM +2, MEISTER DER ELEMENTE +2, MEMORANS +3, ODEM +3, PESTILENZ ERSPÜREN +4, SUMUS ELIXIERE +6, TIERGEDANKEN +7, ZAUBERWESEN DER NATUR +2, ZUNGE LÄHMEN +2

Kampfwerte: Dolche 10/7, Hieb Waffen 10/7, Raufen 8/7, Ringen 8/7, Speere 8/7, Stäbe 11/7, Wurfmesser 0, Wurf speere 8

Ausrüstung: einfache Kleidung, wetterfester Umhang, Vulkanglasdolch, Tuchbeutel, Holzstab, Vogelhäuschen, Feldflasche, Knochennadeln, Holzlöffel

Erfahrener Sumupriester: MU 14, KL 16, IN 14, CH 12, FF 12, GE 13, KO 12, KK 12, SO 6, LeP 29, AuP 32, AsP 37, MR 7, INI 11, WS 6; SF: Dolch: Gespür des Dolches, Lebenskraft des Dolches, Ritualkenntnis +7; Selbstbeherrschung +9, Orientierung +7, Wildnisleben +7, Pflanzenkunde +8, Heilkunde Krankheiten +7, Heilkunde Seele +8, Heilkunde Wunden +8, ÄNGSTE LINDERN +7, BALSAM +8, BEHERRSCHUNG BRECHEN +7, EINFLUSS BANNEN +7, GEISTERBANN +8, GEISTERRUF +9, PESTILENZ ERSPÜREN +7, SUMUS ELIXIERE +9, TIERGEDANKEN +7

Veteranen-Sumupriester: MU 15, KL 17, IN 15, CH 13, FF 12, GE 13, KO 13, KK 13, SO 7, LeP 31, AuP 33, AsP 44, MR 7, INI 12, WS 7; SF: Dolch: Gespür des Dolches, Lebenskraft des Dolches, Schutz des Dolches, Weg des Dolches, Ritualkenntnis +10; Selbstbeherrschung +10, Sinnenschärfe +7, Menschenkenntnis +7, Orientierung +9, Wildnisleben +9, Pflanzenkunde +9, Sagen und Legenden +8, Tierkunde +7, Heilkunde Krankheiten +8, Heilkunde Seele +9, Heilkunde Wunden +9, ÄNGSTE LINDERN +9, BALSAM +11, BEHERRSCHUNG BRECHEN +8, EINFLUSS BANNEN +8, GEISTERBANN +9, GEISTERRUF +10, KLARUM +7, MEMORANS +7, PESTILENZ ERSPÜREN +10, SUMUS ELIXIERE +12, TIERGEDANKEN +11



LEBENSUNTERHALT

Der Sumupriester ist ein Sammler, er ernährt sich von dem, was der Wald ihm schenkt: Pilze, Beeren, Wurzeln. Im Winter tauscht er bei Nahrungsknappheit mit den Dörflern, die sich ihm respektvoll zu Dank verpflichtet fühlen, da er als weiser Seher und Heiler seine Unterstützung gewährt. Er ist äußerst genügsam, nahezu asketisch und lebt in einer kleinen, selbst errichteten Holzhütte.

VARIANTEN

Der Sumupriester kann auch als einfacher *Heiler* oder *Seher* auftreten.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Trotzdem er ein Mann karger Worte ist und sich ablehnend bis feindselig gibt, ist er hilfsbereit. Als Mittler zwischen Wald und Mensch hat er gelernt, hartnäckig zu sein und diplomatisch zu formulieren, weswegen er sich Zeit beim Sprechen lässt. Seine Miene wirkt immer stoisch, ein Lächeln zeigt sich selten auf seinem Gesicht und auch dem Humor scheint er abgeneigt. Tiere nimmt er als Persönlichkeiten ernst.

*„Hüte deine Zunge.
Oder sie wird dich taub machen.“*

ABENTEUERVORSCHLÄGE

In einem größeren Dorf spielt sich eine Familientragödie ab. Eine Frau hat ihre zwei kleinen Kinder vor ihrem gewalttätigen Ehemann versteckt. Als er mit ihr über diesen Umstand streitet, erschlägt er sein Weib in einem Ausbruch von Jähzorn. Nur wo sind die Kinder? Die Schwester der Ermordeten bittet die Helden, den verschrobenen Druiden *Uhlfin* zu suchen, um den Geist der Toten zu befragen, wo ihr Neffe und ihre Nichte sind. Neben der Überwältigung des tobenden Ehemanns, sind für die Helden das Finden des Sumen und das Helfen beim Ritual primäre Aufgaben.

Der Fluss nahe eines Dorfes tritt über die Ufer und droht das Vieh zu ertränken und die Siedlung unbewohnbar zu machen. Die Regenfälle waren zwar stark, dennoch macht es den Eindruck, als wäre dieses Phänomen überderischer Natur, denn auch wenn es aufgehört hat zu regnen, schwillt der Fluss nicht ab. Zudem ist der Sume, der nahe des Dorfes lebte, verschwunden. Gehen die Helden der Sache auf den Grund, sehen sie sich mit dem Problem

DIENTSE

Ist es in seinen Augen wichtig und rechtens, steht der Sume den Helden mit allem bei, was er zu bieten hat. Handelt die Gruppe seinem Empfinden nach allerdings entgegen dessen, was als richtig zu gelten hat, unterlässt er Hilfestellungen oder handelt sogar dagegen.

Dienst

Geisterbeschwörung (nur mit gutem Grund)
Heilkunde
Informationen/Gerüchte
Ratschläge und Lebensweisheiten
Vermitteln (Waldgeschöpfe)
Waldführer

Preis

gratis – Sachleistung oder Gefallen
gratis – Sachleistung oder Gefallen
gratis
gratis
gratis – Sachleistung oder Gefallen

BEDEUTUNG DER SUMEN

In Andergast sind die Sumupriester genannten Druiden angesehen und erhalten größtmöglichen Respekt. Sie sind sogar gesellschaftlich gleichgestellt mit den Geweihten der zwölfgöttlichen Kirchen und werden in keinsten Weise in ihrem Wirken eingeschränkt. Sumupriester sind den Zwölfen gegenüber auch nicht zwangsläufig negativ eingestellt, sondern behandeln sie als überderisches Wirken, ebenso wie Wald- und Flussgeister. Hat das einfache Volk ein Problem, sucht es Rat bei einem Sumen. Diese kennen sich nicht nur in der Heilkunst aus, sondern stehen im Ruf, auch Blicke in die Zukunft zu erhalten oder mit den Ahnen zu sprechen. Außerdem vermitteln sie zwischen den Dörflern und Waldbewohnern wie Dryaden, Nymphen und Waldschraten, wenn es um Rodung, Flussnutzung oder das schlichte Ansiedeln geht. Im Steineichenwald soll es sogar geheimnisvolle Druidentreffen geben.

konfrontiert, dass die überaus präsenten Flussgeister und die zum Fluss gehörige Quellnymphe mit der Ansiedlung der Menschen alles andere als einverstanden sind. Sie kippen ihren Unrat in den Fluss und verscheuchen die trinkenden Wildtiere. Der Druiden *Josold* hat sich auf die Seite der Nichtmenschen geschlagen, denn seine vorherigen Versuche, den Menschen Einhalt zu gebieten, trugen keine Früchte.



Swafnirgeweihte

JÄGER UND GEJAGTE

Gischt sprühte über die Bordwand und schmeckte nach Tränen.

„Sie ankern im Schutz der Bucht“, hörte Eilif Arnes Stimme von weit weg. Vor ihrem inneren Auge sah sie noch immer die toten Leiber auf den blutigen Wellen schaukeln, die Haut bleich im Tod. Sie waren alle tot, sogar das Jungtier, das sich gerne bis in das flache Wasser vorgewagt hatte. Die Nähe der Menschen hatte für sie nie Gefahr bedeutet, Thorwaler vergriffen sich nicht an Walen. Wer hätte damit gerechnet, dass sich Waljäger bis zu ihnen vorwagen würden? Meistens blieben sie diesen Gewässern fern, sie wussten, was sie dort erwartete: thorwalsche Äxte.

Die würden sie jetzt bekommen, niemand erhob ungestraft die Hand gegen Swafnirs Kinder. Eilifs Hand schloss sich von selbst um den Griff ihrer Skraja.

„Diese Walschlächter wissen nicht, dass wir kommen. Sie haben uns nicht bemerkt, sondern schlafen“, führte Arne weiter aus.

Immerhin etwas. Ein grimmiges Lächeln glitt über Eilifs Züge.

„Sie werden uns nicht kommen sehen“, ergänzte Eirik und wies zum Bug. „Mein Brüderchen bereitet da was vor.“

Eilifs Blick folgte Eiriks Geste. Im Zwielflicht der Morgendämmerung konnte sie Torfinn erkennen, der junge Zauberer aus Olport webte aus der ohnehin dunstigen Luft über dem Wasser einen dichten Nebel. Ein weiterer Schutz gegen verfrühte Entdeckung. Sie würden wie Swafnirs Zorn über die Walmörder hereinbrechen.

„Wer Swafnir ist, Fremder?“

Der Gottwal ist unser Beschützer.“

Peradan starrte missmutig in das funzelige Treibholzfeuer. Es war nicht die Nachtwache, die ihn störte, oder der aufziehende Morgennebel, mehr die gestrige Jagd. Und die ganze Fahrt. Es mochte hier zwar die größten Wale geben, aber es gab hier auch Thorwaler. Er hatte Geschichten gehört, was sie mit Walfängern machten ... Aber niemand an Bord hörte auf ihn, sie hatten ihn ausgelacht und gesagt, er solle sich erstmal einen richtigen Bart zulegen. Was konnte er denn dafür, dass es an seinem Kinn nicht richtig wachsen wollte trotz seiner siebzehn Jahre?

Er sah das Drachenschiff erst, als es auf den Strand aufsetzte. Eine große Frau mit einem Wal auf dem Rundschild sprang als erste über die Bordwand, er hatte recht gehabt, sie hatten die Thorwaler wütend gemacht. Sein Alarmschrei blieb ihm im Hals stecken, als die Axt der Frau Alriks Schädel traf. Zitternd versteckte sich Peradan unter dem Ruderboot und begann zu beten.

„Was haben wir denn da?“ Eirik zerzte den letzten Überlebenden der Walfänger unter dem Ruderboot hervor, ein schwächliches Bürschchen mit vereinzelt Bartstoppeln im Gesicht. Er weinte und schien sich in die Hose gemacht zu haben.

Eirik warf den Gefangenen in die Mitte der Thorwaler, die darauf blickten wie Gelehrte auf ein seltenes Insekt.

„Warum haben die denn Kinder dabei?“

„Meint ihr, der Bart wächst noch?“

Arne hob die Axt. „Erschlagen wir ihn wie die anderen.“

Der Junge sah die Geste und vergrub schluchzend in den Kopf in den Armen. „Bitte nicht! Ich weiß, dass es ein Fehler war! Ich tu auch alles, was ihr wollt!“

Die Wogen von Eilifs Zorn glätteten sich bereits, seit sie den ersten Walfänger erschlagen hatte. „Was war ein Fehler?“

„Eure Wale jagen. Aber niemand hat mir zugehört und ...“ Der Rest verschwand in unverständlichem Geheule.

„Schluss mit dem Gejammer!“ Arne holte aus.

Eilif hob die Hand. „Nein.“

„Was?“ Arne sah die Geweihte überrascht an.

Der Junge kroch schutzsuchend über den blutigen Sand auf sie zu.

„Auch für einen Mord kann man ein Thurgold zahlen“, erinnerte Eilif die anderen. „Besonders, wenn der Mörder ein Kind ist.“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Eilif Tjoresdottir, Freja Solvasdottir, Hjaldis Norrisdottir, Olgrid Angrimasdottir, Swafnir Wulfjasdottir

Männliche Namen: Bjarni Firunjarson, Liskwulf Eldgrimson, Raskar Karvenson, Sigridur Hjalmason, Yngleif Garheltson

DIE GLAUBENSWELT DER THORWALER

Die Thorwaler kennen die Zwölfgötter und wissen, dass diese Götter sind, betrachten sie aber als für sie nicht zuständig. Einzig *Travia*, die mütterliche Göttin von Heim und Herd, genießt unter den Seefahrern des Nordens große Verehrung. Auch Firuns Tochter *Ifim* samt ihren Schwanentöchtern ist als gütige Lebensschöpferin Teil der thorwalschen Götterwelt. Hauptgott der Thorwaler ist *Swafnir*, der in Gestalt eines großen Pottwals durch die Meere zieht und gegen Hranngar kämpft, die Seeschlange, die alles Böse symbolisiert. Nach ihrem Tod, so glauben die Thorwaler, werden sie an Swafnirs Seite gegen Hranngar kämpfen.

Außerdem kennen und verehren die Thorwaler zahlreiche weitere Wesenheiten, die andernorts teilweise völlig unbekannt sind, die wichtigsten sind die schicksalslenkenden *Runjas*. Das Verhältnis der Thorwaler zu ihren Göttern ist stets kumpelhaft, wie der Umgang mit wohlmeinenden älteren Geschwistern.



KONFLIKTVERHALTEN

Swafnirgewiseite sind Wahrer der thorwalschen Traditionen, die auch Gastfreundschaft und Zusammenhalt, besonders auf See, beinhalten. Dadurch neigen sie dazu, viele Streitigkeiten in ihrem Umfeld mit Worten lösen zu wollen oder treten selbst als Schiedsrichter für Prügeleien oder Duelle auf. Unbelehrbare bekommen auch mal die Faust zu spüren, aber zu ihrer Axt greift die Swafnirgewiseite nur, wenn sie bereit ist, ihr Gegenüber zu töten, vor allem, wenn es gegen Hranngarsgezücht oder um den Schutz der Gemeinschaft geht. Dann ist sie bemüht, sich den Gegner mit ihrem *Schild* vom Hals zu halten, während sie mit *wuchtigen*, aber nicht übertriebenen *Schlägen* angreift (Ansage bis +4). Aufgeben wird sie selten, allerdings kennt sie durchaus die Vorteile des taktischen Rückzugs.

„Das Beispiel Thoralfs lehrt uns, unsere Freunde niemals aufzugeben, solange wir nicht sicher wissen, dass sie in Swafnirs Halle eingegangen sind.“

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Swafnir ist ein Gott der Thorwaler, dadurch gibt es seine Geweihten auch nur unter ihnen. Die meisten von ihnen leben in größeren Ansiedlungen oder gehen mit einer Ottajasko auf Reisen, allein in der Wildnis sind sie selten anzutreffen. Dafür bleiben sie selten in ihren Tempeln sitzen, sondern nehmen an allen Aspekten des Lebens ihrer Gemeinschaft teil.

DIENTE

Der Dienst der Swafnirgewiseiten gilt der Gemeinschaft der Thorwaler im allgemeinen und der ihres Heimatortes im besonderen. Sie werden zu Streitigkeiten ebenso hinzugezogen wie zu Feiern, Geburten, Ausfahrten oder dem seltsamen Verhalten des Nachbarkindes. Außerdem sprechen sie Recht, wenn niemand anderes da ist, oder helfen Streitparteien dabei, ein angemessenes *Thurgold*, eine Entschädigung, auszuhandeln. Dabei verlangen sie nie etwas, aber alle Seiten sehen es als selbstverständlich an, dass die Geweihte ein Geschenk dafür bekommt, was durchaus auch in Geldform sein kann.

Dienstag	Preis
Beratung	gratis – 10 S
Streit schlichten	gratis – Anteil am Streitwert
Hilfe in der Not	gratis
Information über die örtlichen Gewässer	1 – 10 S
Segen für eine Ausfahrt	1 – 20 S
Bootssegel	5 – 20 S
Unterricht	AP X 14 in Hellen
Unterstützung gegen Hranngarsgezücht	gratis

LEBENSUNTERHALT

Swafnirgewiseite stärken die Gemeinschaft der Thorwaler untereinander und mit Swafnir, dazu stellen sie ihr Können und Wissen allen zur Verfügung und werden dafür miternährt, könnten aber meistens für sich selbst sorgen. Viele sind gute Seefahrer, Fischfänger oder Robbenjäger und beteiligen sich völlig selbstverständlich an alltäglicher Arbeit wie zum Beispiel der Ernte.

VARIANTEN

Es gibt immer wieder einzelne Geweihte, die sich voll und ganz einer Schiffsgemeinschaft widmen und mit dieser auch auf Fahrt gehen, besonders gerne auf Entdeckungsreisen. Andere Geweihte widmen sich den Swafnirskindern, bemühen sich ihnen zu helfen, ihre Wut zu kontrollieren und ihren Weg zu finden. Sie werden *Hirten der Walwütigen* genannt.





DARSTELLUNGSHINWEISE

Die Swafnirgeweihte ist eine eher ruhige Persönlichkeit, die sich bemüht, immer ein gutes Beispiel an Ehrlichkeit, Tapferkeit und Zuversicht zu sein. Sie steht zu ihrem Wort, ist gastfreundlich und traditionsbewusst. Einem neugierigen Fremden erklären sie gern, wer Swafnir ist, aber sie bekehren nicht aktiv, zu sehr ist es ihnen zuwider, jemandem einen Gott aufzudrängen. Angesichts bössartiger Umtriebe oder der Jagd auf Swafnirs Geschwister, die Wale, gerät sie in kalten Zorn, der nur mit Blut wieder gestillt werden kann.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Swafnirgeweihte *Swafnildis* segelt seit mehreren Jahren mit derselben Schiffsgemeinschaft. Auf einer Handelsreise macht das Schiff in Riva fest, und Swafnildis geht mit einigen anderen den lokalen Schnaps verkosten. Die Helden können die Geweihte und einige Besatzungsmitglieder in der Taverne kennenlernen, wo in fröhlicher Runde getrunken und gefeiert wird, bis die Thorwaler in die nächste Schänke weiterziehen. Dort bricht eine wüste Prügelei aus, die mit hohen Sachschäden und zahlreichen Verletzten endet. Da die Ge-

weihte von allen Thorwalern die auffälligste war, erinnern sich die Zeugen vorwiegend an sie, so dass die Stadtwache Swafnildis am Hafen verhaftet. Während die Geweihte recht ruhig mit allem umgeht, drohen die Mitglieder ihrer Ottajasko, die Stadt zu verwüsten, wenn sie nicht sofort freigelassen wird. Die Helden müssen vermitteln.

Auf der Reise lernen die Helden den jungen, sehr traditionsbewussten Swafnirgeweihten *Ture* kennen, der ein Stück mit ihnen in dieselbe Richtung will. Unterwegs kommen sie durch ein Dorf, in dem der Swafnirgeweihte *Eyvindur* lebt, der sie gastfreundlich aufnimmt. Doch noch am selben Abend bricht ein Streit zwischen den beiden Geweihten über die Auslegung der Traditionen aus: Ture ist Eyvindurs Art zu lasch, während Eyvindur Ture für zu streng und realitätsfern hält. Am nächsten Morgen setzt sich der Konflikt fort. Ture beschließt, eine Weile im Dorf zu bleiben und allen die wahre Bedeutung der Traditionen zu zeigen. Eyvindur dagegen hatte beunruhigende Träume in der Nacht und bittet die Helden, Ture im Auge zu behalten, ob dieser nur ein übereifriger Jungspund oder gar ein Hranngarsdiener ist.



*„Wenn ihr euch benehmen wollt wie junge Hunde, tut das draußen.
Hier herrscht Gastfreundschaft!“*

MU 13 KL 12 IN 13 CH 12 FF 10 GE 12 KO 13 KK 13 SO 7
LeP 31 AuP 31 KaP 12 MR 4 INI 10 WS 7
AT-Basis 7 PA-Basis 7 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 8+IW6 AT 10 PA 8 TP(A) IW6+1 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 9+IW6 AT 10 PA 8 TP(A) IW6+1 DK H
Ringen: INI 10+IW6 AT 9 PA 7 TP speziell DK H
Skraja + Schild: INI 9+IW6 AT 10 PA 12 TP IW6+3 DK N
Schneidezahn: INI 10+IW6 FK 11 TP IW6+4
Krötenhaut und Swafnirhelm: RS 2 BE 0

Seelentier: Delphin, Olportwal, Seetiger

Vor- und Nachteile: Geweiht (nicht-alveranische Gottheit), Richtungssinn, Schnelle Heilung I, Schwer zu verzaubern / Aberglaube 6, Gesucht I (außerhalb Thorwals als Piratenfreundin), Goldgier 7, Jähzorn 6, Moralkodex Swafnir, Neugier 7, Schlafstörungen I, Verpflichtungen, Vorurteile gegen Echsenwesen 8

Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Karmalqueste, Kulturkunde (Thorwal), Linkhand, Liturgiekenntnis (Swafnir) +7, Meereskundig, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Schildkampf I

Talente:

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen +7, Raufen +5, Ringen +3, Säbel 0, Wurfbeile +5, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +2

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

Gesellschaft: Lehren +4, Menschenkenntnis +5, Überreden +5, Überzeugen +5

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +5, Orientierung +7, Wettervorhersage +6, Wildnisleben +4

Wissen: Geografie +4, Geschichtswissen +5, Götter und Kulte +7, Kriegskunst +4, Magiekunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen und Legenden +8, Sternkunde +4

Sprachen: Muttersprache: Thorwalsch +11, Sprachen Kennen: Garethi +9, Hjaldingsch +8, Lesen/Schreiben: Hjaldingsche Runen +6, Kusliker Zeichen +6

Handwerk: Boote fahren +6, Heilkunde: Wunden +3, Holzbearbeitung +3, Kochen 0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +3, Schneidern 0, Seefahrt +6, Tätowieren +3

Liturgien: ANRUFUNG DER WINDE, EIDSEGEN, GESANG DER DELPHINE, GRABSEGEN, HEILUNGSSEGEN, INITIATION, MÄRTYRERSEGEN, SEGEN DES PLÄTTLINGS, SPEISSESEGEN, STERNE FUNKELN IMMERFORT, TRANKSEGEN

Kampfwerte: Dolche 9/8, Hieb Waffen 12/11, Raufen 11/10, Ringen 10/9, Säbel 8/8, Wurfbeile 12, Wurfmesser 7, Zweihandhieb Waffen 9/9

Ausrüstung: stabile Kleidung, Krötenhaut, Seetigermantel, Skraja, Messer, Schneidezahn, Rundschild mit Pottwalbemalung, Swafnirhelm, Amulette, Flasche mit Schnaps, Trinkhorn, Handvoll Muscheln

Erfahrene Swafnirgeweihte: MU 14, KL 12, IN 13, CH 13, FF 11, GE 13, KO 14, KK 13, SO 7, LeP 33, AuP 34, KaP 15, MR 4, INI 15, WS 7; SF: Kampfrelexe, Liturgiekenntnis (Swafnir) +9, Wuchtschlag; Hieb Waffen +10, Selbstbeherrschung +7, Lehren +8, Menschenkenntnis +10, Überreden +9, Überzeugen +9, Götter/Kulte +10, Geschichtswissen +9, Rechtskunde +9, Sagen/Legenden +9, Boote fahren +9, Heilkunde: Wunden +7, Seefahrt +9; BOOTSSEGEN, GEBURTSEGEN, GLÜCKSSEGEN, MANNSCHAFTSSEGEN, OBJEKTSEGEN (I), OBJEKTWEIHE (II), SCHUTZSEGEN, WEISUNG DES HIMMELS

Veteranen-Swafnirgeweihte: MU 14, KL 13, IN 14, CH 14, FF 12, GE 13, KO 14, KK 14, SO 9, LeP 35, AuP 37, KaP 20, MR 6, INI 15, WS 7; SF: Kampfrelexe, Liturgiekenntnis (Swafnir) +15, Schildkampf II, Wuchtschlag; Hieb Waffen +12, Schwimmen +12, Selbstbeherrschung +12, Lehren +12, Menschenkenntnis +12, Überreden +12, Überzeugen +12, Götter/Kulte +15, Geschichtswissen +9, Rechtskunde +15, Sagen/Legenden +15, Boote fahren +12, Heilkunde: Wunden +12, Seefahrt +12; ANRUFUNG DER WINDE (III), ANRUFUNG NUIANNAS, BOOTSSEGEN, EXORZISMUS (III), GEBURTSEGEN, GESANG DER WALE, GLÜCKSSEGEN, GÖTTLICHES ZEICHEN, INDOKRINATION, MANNSCHAFTSSEGEN, OBJEKTSEGEN (II), OBJEKTWEIHE (III), ORDINATION, PROPHEZIEUNG, SCHIFFSSEGEN, SCHUTZSEGEN, SWAFNIRS FLUKE, WEISUNG DES HIMMELS



wafnirkind

NUR EIN SCHLUCK

Thurid warf sich zurück. Wo eben noch ihr Arm geruht hatte, steckte das Blatt der Doppelaxt in der massiven Eichenplatte. Ein Riss breitete sich aus, und das Holz zerbarst mit lautem Knacken. *Der Tisch ist hinüber*, dachte sie. Immerhin versah das Möbelstück noch einen letzten Dienst und stand dem Axtschwinger im Weg. Das verschaffte Thurid die Zeit, ins Haus zu flüchten. Mit dem Verriegeln der Tür hielt sie sich nicht auf, sondern eilte sogleich die Treppe hoch ins obere Stockwerk, wo sie durch ein Fenster stieg und so auf das Dach gelangte. Sie war noch nicht angekommen, da vernahm sie das wütende Gekläffe Rastars.

„Oh nein, nicht der Hund“, seufzte sie.

Sie nahm sich die Zeit, einen Blick nach unten zu werfen. Just in diesem Augenblick suchte Rastar jaulend das Weite. Direkt unter ihr und zu Füßen Hjores lag ein fingerlanges Stück des buschigen Hundeschweifs.

„Und der feige Köter schimpft sich Wachhund“, murrte sie, eigentlich erleichtert, entfernte eilig die Abdeckung des Schornsteins und zwängte sich in den Kamin. In den Sommermonaten war das eine gute Möglichkeit, sich vor Hjore in Sicherheit zu bringen. Er passte einfach nicht in den Schacht. Wenn im Winter die Feuerstelle benutzt wurde, stand dieser Weg natürlich nicht offen.

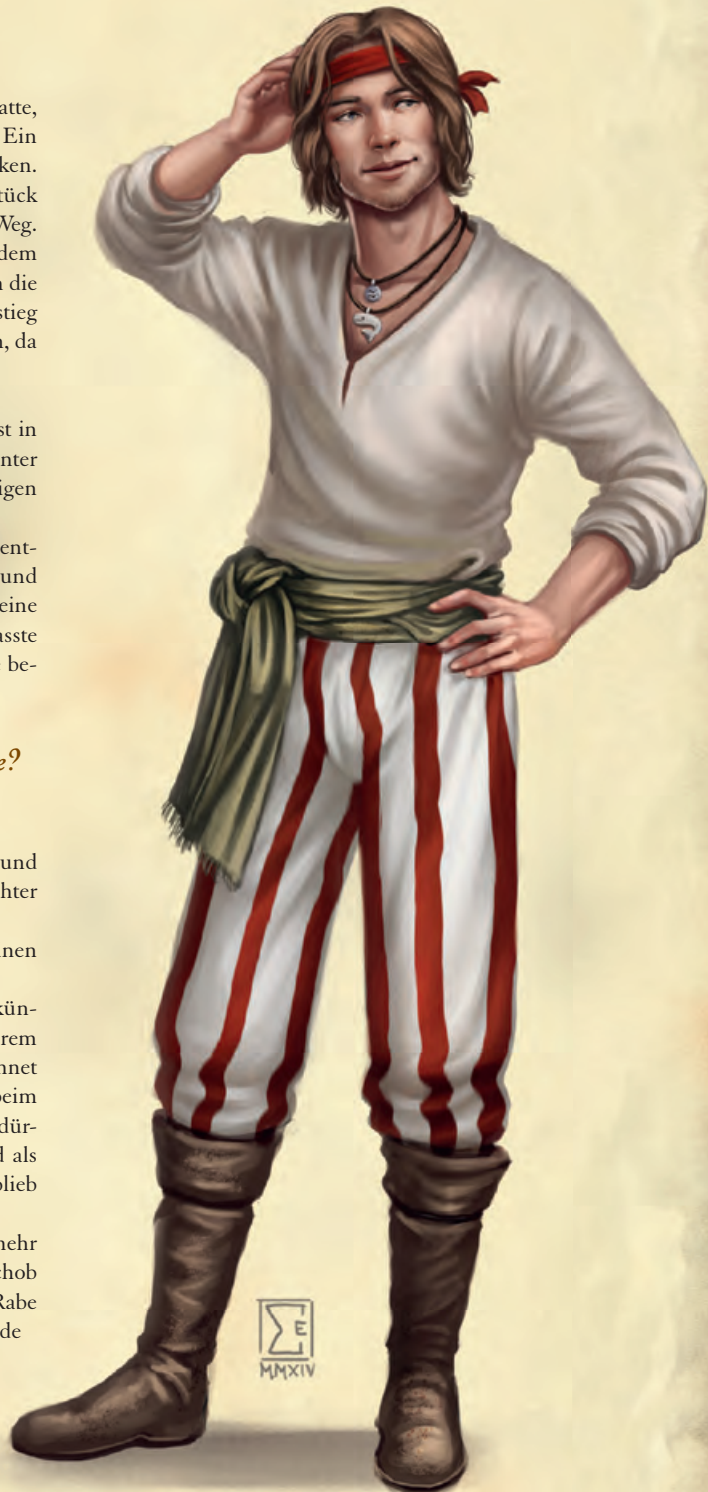
*„Du fragst, warum ich das rote Stirnband trage?
Du bist wohl nicht von hier?“*

Sie überlegte, wo Swafleif abgeblieben sein konnte. Der Freund war zu Besuch gekommen, um ihnen die Geburt seiner Tochter mitzuteilen.

„Swafnir!“, flehte sie den Gottwal an. „Lass das Kind noch einen Vater haben!“

In der Küche hörte sie Hjore wüten, ein lautes Scheppern verkündete das Ende der letzten Teller. Normalerweise hing an ihrem Gürtel immer ein Fläschchen mit geweihtem Wasser. Ausgerechnet jetzt hatte sie es nicht bei sich, da sie durch Swafleifs Ankunft beim Abfüllen unterbrochen worden war. Das hätte nicht passieren dürfen. Als Hüterin des Swafnir stand Hjore in ihrer Obhut und als seine Gefährtin musste sie erst recht auf ihn achten. Nun blieb ihr nur übrig, abzuwarten, bis die Sache ausgestanden war.

Hjore hatte in der Küche offenbar keinen würdigen Gegner mehr gefunden und sich wieder nach draußen begeben. Thurid schob sich vorsichtig den Kamin hinab und kroch schwarz wie ein Rabe aus der Feuerstelle. Dem Eichentisch vor der Tür wurde gerade endgültig der Garaus gemacht. Sie konnte an den größer werdenden Abständen der Axthiebe erkennen, dass ihr Gefährte bald zusammenbrechen würde. Endlich verstummte das Geräusch.





Beim Anblick der verwüsteten Küche kamen ihr die Tränen, aber wichtiger war jetzt, nach Swafleif zu sehen. Bange trat sie vor die Tür. Hjore lag inmitten des zertrümmerten Tisches, augenscheinlich unverletzt. Rastar kam mit eingezogenem Schwanz angeschlichen und dahinter – Swafnir sei gepriesen – auch der Freund. Alldings sah auch er aus wie ein geprügelter Hund.

Als Thurid ihn erleichtert in die Arme nehmen wollte und den Schnaps in seinem Atem roch, ahnte sie auch, weshalb.

„Es war nur ein kleiner Schluck Premier zur Feier des Tages“, räumte Swafleif zerknirscht ein.

Die beiden hatten zusammen gebechert, wohl wissend, dass der Alkohol die Swafskari hervorbrechen lassen konnte. Thurid spürte in sich heiße Wut aufsteigen, gleichzeitig verengte sich ihr Gesichtsfeld auf die schuldbewusste Miene ihres Freundes.

Hjore erwachte aus seiner Bewusstlosigkeit, als Swafleif, niedergestreckt durch Thurids kräftige Gerade, auf ihm zu liegen kam.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Beornhild Rorlifdottir, Bryda Hjalmadottir, Eyvin Olavsdottir, Grima Isleifdottir, Lialin Askirdottir

Männliche Namen: Olav Atlison, Starkad Hjalmarson, Thure Rekison, Trollwulf Hallberason, Wulfgrimm Thordisson

DIENTSTE

Die Dienste und Waren der Swafnirkinder richten sich nach dem Beruf, den sie ausüben. Dafür verlangen sie den üblichen Listenpreis. Hjore ist Robbenfänger und bietet Folgendes an:

Robbenfleisch	5 H pro Stein
Robbenfell	1 – 3 S pro Rechtschritt
Tran	1 – 2 S pro Maß
Ambra vom Seetiger	20 D pro Stein
Bootsfahrt	ab 2 S, je nach Entfernung

KONFLIKTVERHALTEN

Ein echter Thorwaler scheut zwar weder Streit noch Kampf, aber ein Swafnirkind wird, solange es ihm noch möglich ist, jeder Auseinandersetzung aus dem Weg gehen. Er weiß, dass die Folgen, wenn er erst in Walwut geraten ist, unvorhersehbar sind. Wenn das der Fall sein sollte, kämpft er gegen Freund und Feind bis zur völligen Erschöpfung oder bis zum Tod.

„UAAHHRANGAATÖÖTÄTÖÖTÄHHRR..“

MU 14 KL 11 IN 13 CH 11 FF 11 GE 13 KO 15 KK 15 SO 3
LeP 35 AuP 33 MR 3 INI 11 WS 8
AT-Basis 8 PA-Basis 8 Fernkampf-Basis 8 Ausweichen 8
Fausthieb*: INI 11+IW6 AT 13 PA 11 TP(A) IW6+1 DK H
Tritt/Kopfstoß*: INI 11+IW6 AT 13 PA 11 TP(A) IW6+1 DK H
Ringen: INI 11+IW6 AT 9 PA 10 TP speziell DK H
Skraja: INI 11+IW6 AT 13 PA 11 TP IW6+4 DK N
Skraja und Rundschild: INI 10+IW6 AT 11 PA 15 TP IW6+4 DK N
Kleidung: RS 0 BE 0

*Raufen-AT und Raufen-PA durch Hammerfaust verbessert

Seelentier: Pottwal

Vor- und Nachteile: Hohe Lebenskraft (1), Zäher Hund / Aberglawe (10), Bluttausch, Jähzorn (6), Neugier (6)

Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung: Kälte, Auspendeln, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Gerade, Handkante, Kreuzblock, Kulturkunde (Thorwal), Linkhand, Meereskundig, Schildkampf I, Schmetterschlag, Schwinger, Standfest, Kampfstil: Hammerfaust

Talente:

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +8, Raufen +7, Ringen +3, Säbel 0, Wurfbeile +4, Wurfmesser 0, Wurfspere +3

Körper: Athletik +5, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Schleichen +1, Schwimmen +5, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +2, Tanzen 0, Zehen +6

Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden 0

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +4, Fischen/Angeln +5, Orientierung +6, Wettervorhersage +4, Wildnisleben 0

Wissen: Geographie +1, Götter und Kulte +3, Rechnen 0, Sagen und Legenden +5, Schätzen +1, Sternkunde +3, Tierkunde +2



Sprachen: Garethi +7, Thorwalsch +13; Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Boote fahren +7, Fleischer +2, Gerber/Kürschner +4, Heilkunde: Wunden +2, Holzbearbeitung +3, Kochen 0, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0, Seefahrt +6

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

Ausrüstung: einfache Kleidung, mehrere Amulette, rotes Stirnband

Erfahrenes Swafnirkind: MU 15, KL 11, IN 13, CH 11, FF 12 GE 14, KO 16, KK 16, SO 3, LeP 37, AuP 35, MR 3, INI 11, WS 8; SF: Finte, Wuchtschlag: Hieb Waffen +12, Raufen +11, Ringen +7, Wurfbeile +8, Selbstbeherrschung +6, Wettervorhersage +8, Götter und Kulte +7, Boote fahren +11, Seefahrt +10

Veteranen-Swafnirkind: MU 16, KL 12, IN 14, CH 12, FF 12 GE 14, KO 17, KK 16, SO 3, LeP 39, AuP 37, MR 4, INI 12, WS 9; SF: Schildkampf II; Hieb Waffen +16, Raufen +15, Ringen +11, Wurfbeile +14, Selbstbeherrschung +10, Wettervorhersage +12, Götter und Kulte +12, Boote fahren +16, Seefahrt +16



DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Viele Walwütige treibt es, von einer inneren Unruhe erfüllt, in die Welt. Sie sind deshalb überall zu finden. Allerdings meiden sie größere Orte und auch viel bereiste Straßen. Sesshafte Swafnirkinder leben in einsamen Katen abseits der Dörfer in ganz Thorwal. Auf Gevri, einer Insel der südlichen Olportsteine, gibt es ein Dorf, das nur von Walwütigen und Swafnirgeweihten bewohnt wird.

LEBENSUNTERHALT

Swafnirkinder gehen verschiedenen Berufen nach, die sie fernab menschlicher Siedlungen ausüben können. Sie finden beispielsweise an der Küste als Fischer, im Landesinneren als Holzfäller oder Fallensteller ihr Auskommen.

VARIANTEN

So unterschiedlich die Swafnirkinder sein mögen, in ihrer Raserei sind sie alle gleich.

*Wenn ich diesen Blick kriege,
siehst du besser zu, dass du Land gewinnst.“*

VEREHRT UND GEFÜRCHTET

Walwütige gelten als *von Swafnir berührt* und sollen dem Walgott der Thorwaler besonders nahe stehen. Ein Swafnirkind zu töten, sofern keine Notwehr vorliegt, kommt dem Mord an einem Geweihten gleich. Wenn dereinst die letzte Schlacht gegen die verfluchte Seeschlange Hranngar bevorsteht, werden die Swafnirkinder die Heerführer des Weißen Pottwals sein. So berichten zumindest die Legenden.

Trotz des hohen Ansehens, das ein Walwütiger genießt, ist es unmöglich, eine derart unberechenbare Mordmaschine im eigenen Haus zu haben. Denn wenn sie die Kontrolle über sich verlieren, die Walwut oder Swafskari über sie hereinbricht, sind sie nicht mehr in der Lage, zwischen Freund und Feind zu unterscheiden. Sie leben deshalb zumeist außerhalb der Siedlung, werden aber von den Dorfbewohnern versorgt. Ihr Haus muss mit einem roten Tuch am Dachfirst gekennzeichnet sein, um Fremde vor der Gefahr, die von ihnen ausgeht, zu warnen. Ebenso trägt jeder Walwütige eine rote Tätowierung auf dem Handrücken und ein rotes Stirnband.

Unter den Swafnirgeweihten haben die Hüter des Swafnir die besondere Aufgabe, den Swafnirkindern den Umgang mit ihrer Gabe beizubringen. Auch durch die Liturgie SWAFNIRS RUHELIED kann der Priester beruhigend auf den Rasenden einwirken.

DARSTELLUNGSHINWEISE

In vernunftbegabtem Zustand sind Swafnirkinder, wie die meisten Thorwaler, geradeheraus und unkompliziert. Bei aufkommender Walwut werden sie zunächst schweigsam, wenn sie sich um Beherrschung bemühen, dann fangen sie an, mit den Augen zu rollen oder unruhig um sich zu blicken, bis sie schließlich mit Schaum vor dem Mund und brüllend anfangen zu toben. Ist der Anfall vorbei, ist der Walwütige völlig erschöpft und benommen.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Der Swafnirgeweihte *Egil Holgardson* hat sich von seinem Gott abgewandt und ist Anhänger eines Kultes geworden, der eine bössartige Seeschlange namens Kaldronning aus dem Gefolge Charpytoroths verehrt. Er plant, den Walwütigen *Harulf Harulfson*, als Kind Swafnirs ein besonderer Leckerbissen, der Kaldronning – der kalten Königin – zu opfern. Als dieser die ungeheuerliche Wahrheit herausfindet, verfällt er in Raserei und erschlägt den Geweihten. Wie gewöhnlich fehlt ihm danach die Erinnerung an den Vorfall und leider auch an den Grund für seinen Ausbruch. Die arglosen Bewohner des Dorfes wissen nicht, was sie mit dem vermeintlichen Mörder tun sollen, und beauftragen die Helden, Harulf zum nächsten, drei Tagesreisen entfernt liegenden, Swafnirtempel zu bringen, um ihn der Rechtsprechung der Kirche zu überantworten. Dieser folgt ihnen reumütig, entpuppt sich während der Reise aber als äußerst abergläubischer Geselle. Eine tote Lachmöwe nimmt er als böses Omen und beharrt darauf, umzukehren. Zurück im Dorf muss die Gruppe feststellen, dass tatsächlich ein Unglück geschehen ist: Wrackteile von dem Boot, mit dem die Fischer des Orts zwei Tage zuvor losgesegelt waren, wurden an die Küste angespült, von der Besatzung fehlt jede Spur. Die Dorfgemeinschaft gibt Harulf die Schuld. Schließlich hat er einen Geweihten getötet und damit Swafnirs Zorn auf den Ort beschworen. Dieser beschließt, sich auf hoher See dem Urteil des Gottwals zu stellen – nichtsahnend, dass er sich damit der Kaldronning auf einem silbernen Tablett serviert und so den Plan des falschen Geweihten vollendet. Er wird den Beistand schlagkräftiger Helden brauchen, wenn er die unvermeidliche Begegnung mit dem Ungetüm überleben soll.

Nachdem seine Eltern durch einen Unfall ums Leben gekommen sind, soll der achtjährige *Aki Grimason* in die Obhut seines ungeliebten Großonkels *Gerlif* kommen. Der Kleine reißt stattdessen aus, um seine Schwester *Gunbritt* zu suchen, die eine Tagesreise entfernt in der Wildnis wohnt, wo keiner zu Schaden kommt, wenn die Walwut sie packt. Der gebrechliche Gerlif beauftragt die Helden, Aki zurückzubringen. Sie holen den Jungen erst ein, als er Gunbritt schon erreicht hat. Allerdings hat er seiner Schwester noch nicht vom Tod ihrer Eltern berichtet. Den Helden fällt die Aufgabe zu, ihr das Unglück so schonend beizubringen, dass sie sich nicht zu sehr aufregt und der Swafskari verfällt. Immerhin sollen sie Aki unbeschadet zurückbringen. Da dieser damit überhaupt nicht einverstanden ist, zeichnet sich schon der nächste Konflikt ab, denn Gewalt gegenüber ihrem kleinen Bruder regt Gunbritt erst recht auf. Hier ist Fingerspitzengefühl gefragt.



Tätowiererín

LINKSHÄNDIGE BILDER

Nicht mit dem Talent der Beidhändigkeit auf die Welt gekommen zu sein, ließ Asja die Haare raufen. Sie hatte sich überall selbst verschönert, eine abschreckende Seeschlange schlängelte sich ihr Knie hinab und endete an ihrem Knöchel, ein schützender Schild prangte auf ihrer Brust, umrankt von fantasievollen Tiergestalten und hjaldingschen Runen, die sie schmückten und vor Unheil bewahrten.

Sie hätte Björgi längst gefragt, ob er ihr die Rechte verzierte, aber dazu war sie zu stolz. Denn Björgi war mit beiden Händen gleich begabt, gutausschend und ein mindestens so guter Bilderstecher wie sie selbst. Er musste es ihr schon anbieten. Selbst fragen würde sie ihn sicher nicht! Immerhin hatte sie auf dem letzten Sumarblot mehrfach darauf angespielt, wie gerne sie drei spielende Delphine auf ihrem rechten Handrücken beim Arbeiten würde ansehen wollen. Er hatte nur trunken gelacht und nicht wirklich zugehört. Diese dreimal gedünstete Weichbirne ...

Sie brauchte ein Fläschchen Schwarzblau aus Färberwaid für die nächste Stechmalerei eines Pottwals. Mit sicherer Hand brach sie ihren Reif und wollte mit dem Materialwert des Hacksilbers ihre Farbbestellung bezahlen. Das war ihr vertrauter als der aus dem Mittelreich eingedrungene Münzverkehr. Sie selbst stammte aus einer fast hundertköpfigen Sippe aus dem nördlichen Hinterland. Sie waren zu viele geworden, und Asja hatte sich mit ihrer Zeichenkunst selten in Haus und Hof einbringen können, wo überlebenswichtiges Können wichtiger war als die Kunst. Nicht, dass man ihre Fähigkeit missachtet hatte, aber zum Essen oder Wärmen waren die Gaben der restlichen Großfamilie weitaus geeigneter als ihre eigenen. Hier in der Stadt unter kreischenden Möwen und dem salzigen Seewind, unter Seefahrern und Händlern konnte sie wesentlich besser leben.

„Dein Blau wurde schon abgeholt, Asja.“ Verdutzt sah sie auf, als Halbs Stimme in ihr gedankenverlorenes Bewusstsein drang.

„Abgeholt?“, wiederholte sie wie ein Kind, das schwer von Begriff war.

„Sicher! Björgi kam dir zuvor!“

Die heitere Antwort ließ Asjas Miene verdunkeln und ihren Groll aufblitzen. Björgi ... Sie würde ihm mit dem Tätowierkamm schöne Linien in sein hübsches Gesicht graben oder besser, ein Punzelmuster in seine Hinterbacken stanzen, denn offenbar hatte er ihr ihre Farbe vor der Nase weggeschnappt, um deutlich zu machen, dass sie *nicht* miteinander arbeiteten, sondern dass er es vorzog, ihr das Geschäft und damit das Leben schwer zu machen, denn wenn sie die blaue Farbe nicht bis morgen früh in ihrer Sammlung hatte, dann – Sie holte auch gedanklich Luft, als in einer großen Hand zwei Tiegel blaue Farbe vor ihrem Gesicht schwebten. Björgi.

„Deine Farbe, Asja. Und noch eine weitere Portion für deine springenden Delphine. Auch wenn du auch sonst alles mit Links schaffst, Mädchen – bei dieser Angelegenheit lass mich dir besser zur Hand gehen. Sonst werden aus den Delphinen auf deiner Hand noch gebogene Würste.“ Er grinste sie breit an.

Asja war sich unschlüssig, ob er einen kräftigen Hieb in seine weißen Zähne gebrauchen konnte, aber dann lachte sie.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Asja Firinsdottir, Garhild Thordisdottir, Islaug Thulasdottir, Runa Signesdottir, Walladrun Folkmarsdottir

Männliche Namen: Björgi Cernsson, Gydrin Rorikson, Hjarald Thorsson, Phileas Njördsson, Wulfrik Akisson

KONFLIKTVERHALTEN

Jähzornig lässt die Tätowiererín die Fäuste sprechen, wenn sie sich beleidigt fühlt. Mutig wird sie sich bei einem Angriff mit ihrem Wurfbeil oder improvisierend mit einem Werkzeug verteidigen, auch wenn sie keine geübte Kämpferin ist. Eine Flucht kommt für sie erst in Frage, wenn sie schwer verletzt ist (2 Wunden).

*„Hör auf zu Schreien wie ein Ferkel,
Schmerz ist vergänglich!“*

DIENTSTE

Die Tätowiererín nutzt ihre Fähigkeiten, um den Lebensunterhalt zu bestreiten, berät die Helden bei der Wahl eines Hautbildes und erzählt ihnen von den tieferen Bedeutungen der Symbolik. Notfalls hilft sie auch mit ihrer Farbe oder einer Ersatznadel aus.

Dienst	Preis
Informationen	gratis – 1 S
Tätowiernadel	10 S
Tätowierung	5 S – 5 D (je nach Motiv)
Tusche	5 S
Tusche (farbig)	10 S



DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Die Hautbildstecherin ist in ganz Thorwal anzutreffen, speziell in größeren Hafenstädten. Auch im restlichen Nordaventurien kann sie vereinzelt sein, wenn sie ihre Künste reisend anbietet oder zu einer Ottajasko gehört. Entweder sie preist ihr Können bei einem Stand am Hafen oder Markt an oder besitzt ihren eigenen Laden, in dem sie auch wohnt.

LEBENSUNTERHALT

Die Hamsbitari, wie die Tätowiererin auf Thorwalsch heißt, stammt aus einer Sippe oder ist eine Städterin und auch wenn sie ihren eigenen Unterhalt mit ihrer Kunst selbst finanziert, so hat sie doch immer den Rückhalt der Familie, zu der sie zurückkehren kann. Die Einnahmen des Geschäfts bringen ihr einen täglich gefüllten Bauch und die Miete eines Zimmers ein. Je klarer ihre Linien und je leuchtender die Farben sind, desto wahrscheinlicher ist es, dass sie es schafft, mit der Bezahlung ihrer Kunst ein eigenes Haus zu erwerben und weit gerühmt zu werden.

*„Die Hautbilder sind nicht aufgemalt,
du Nachttopfkapitän!“*

VARIANTEN

Mit dem Vorteil Viertelzauberer und erweiterten Kenntnissen über Runenmagie kann mit den Werten eine *Runentätowiererin aus Olport* abgebildet werden, die tatsächlich magische Hautbilder anfertigen kann. Ebenso ist es denkbar, dass die Künstlerin ihr Talent einem Handwerker als *Zeichnerin* und Muse für neu kreierte Gegenstände zur Verfügung stellt.

F: Darstellungshinweise

Rau, direkt und wenig zimperlich kommt die Stechmalerin daher. Sie schimpft verächtlich über wehleidige Kunden und rümpft die Nase über Schmerzensschreie. Während sie sich konzentriert ihrer Arbeit widmet, legt sie eine für Thorwaler ungewöhnliche Ruhe und Geduld an den Tag.

MOTIVE

Vielfach gilt im thorwalschen Aberglauben, dass Hautbilder nicht nur der Zier, Initiation oder Abschreckung dienen, sondern auch eine tiefergehende Bedeutung haben. Dazu muss der Bilderstecher kein Runenmagier sein. Ob die einfachen Bilder tatsächlich mehr sind als nur Kunst, liegt mit Sicherheit im Glauben des Trägers. Die Farbe Rot soll vor Unheil schützen, die Farbe Blau vor natürlichen Gewalten, Grün steht für Lebenskraft, Orange für Unbeherrschbarkeit und die Ewigkeit, sowie Weiß für Weisheit, Geheimnis und Tod. Beliebte Motive sind: Die Björgruna, Blut, die Boltruna, Daphine, Drachen, der Mond, Pottwale, Schiffe, Schilde, die (geflügelte) Seeschlange, die Sonne, diverse Tiere, das Triskal, Waffen, der Walknoten und weitere schmückende Muster wie Kreise, Spiralen, Flechtbänder, Ranken und Wellenbänder.

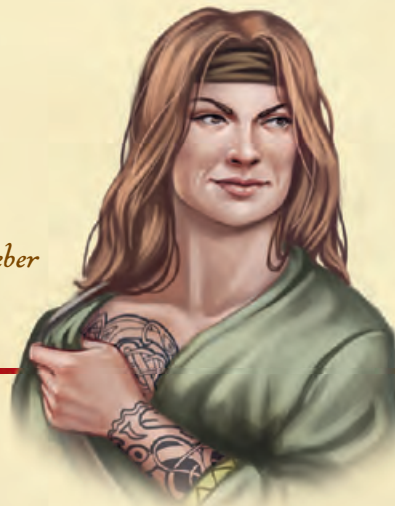




ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ In der Sturmwinger-Ottajasko ist es alte Tradition, den Hetmann mit einem komplizierten Hautbild offiziell zu erheben. Als sich *Hjarald Thorson* nach langen Streitigkeiten und Handgreiflichkeiten innerhalb der Ottajasko gegen seinen Konkurrenten *Gydrin Rorikson* durchgesetzt hat, vergehen zwei Tage der Feierlichkeiten, ehe die Tätowiererin *Islaug Thulasdottir* die Truhe öffnet, in der eine Zeichnung des Hautbildes und das Pulver zum Anmischen der benötigten Farben seit jeher hinterlegt werden. Zum Erschrecken der Anwesenden ist allerdings beides verschwunden – ebenso wie Gydrin. Um die Einigkeit der Ottajasko nach außen nicht brüchig erscheinen zu lassen, werden die Helden unauffällig als Helfer angeworben. Denn wo die Farbe relativ leicht zu ersetzen ist, muss dringend jemand die Zeichnung zurückbringen.

„Wer auf seine Arme und Beine nicht aufpassen kann, der kann es auch nicht auf seine Familie. Also lass dir lieber ein paar Zeichen gegen Übles von mir stechen.“



MU 14 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 11 **FF** 14 **GE** 13 **KO** 10 **KK** 10 **SO** 7
LeP 26 **AuP** 31 **MR** 2 **INI** 11 **WS** 5
AT-Basis 7 **PA-Basis** 7 **FK-Basis** 8 **Ausweichen** 7
Fausthieb: **INI** 9+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 10+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringen: **INI** 11+1W6 **AT** 9 **PA** 8 **TP** speziell **DK** H
Wurfbeil: **INI** 11+1W6 **FK** 12 **TP** 1W6+3
Kleidung: **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Gepard, Spatz, Wolf

Vor- und Nachteile: Begabung für [Talent] Malen/Zeichnen (Tätowieren), Kälteresistenz, Verbindungen (3) / Aberglaube 7, Hitzeempfindlichkeit, Jähzorn 6, Verpflichtungen (Kundschaft, Familie)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Thorwal), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Stadtviertel)

Talente:

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

Körper: Athletik +2, Klettern 0, Körperbeherrschung +5, Schleichen 0, Schwimmen +5, Selbstbeherrschung +5, Sich verstecken 0, Singen +2, Sinnenschärfe +5, Tanzen +1, Zehen +5

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

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

Wissen: Anatomie +2, Geografie +2, Götter/Kulte +4, Pflanzenkunde +2, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +6, Schätzen +3, Tierkunde +2

☛ In den Gassen Thorwals wird eine Leiche gefunden, an deren rechter Schulter sich ein noch frisches Hautbild befindet, um das herum die Haut dunkel verfärbt ist. Bald ist klar, dass die Tinte mit Gift versetzt war – aber Hautbildstecher gibt es in Thorwal viele. Zwar ist herauszufinden, dass der Tote bei *Walladrun Folkmarsdottir* war, aber Gift ist bei ihr nicht zu finden. Sollten die Helden sie trotzdem verantwortlich machen, begehen sie einen Fehler. Das Gift wurde ihr tatsächlich von einem alten Nebenbuhler des Toten, dem Farbhändler untergejubelt.

Sprachen: Muttersprache Thorwalsch +9, Sprachen Kennen: Garethi +7, Lesen/Schreiben: Hjaldingsche Runen +4, Kusliker Zeichen +6

Handwerk: Boote fahren +4, Fahrzeug lenken +2, Handel +6, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +3, Kartographie +3, Kochen +4, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +8, Schneidern +1, Seefahrt +4, Seiler +3, Tätowieren (Ornamente) +12, Zimmermann +2

Kampfwerte: Dolche 8/7, Hieb Waffen 9/9, Raufen 11/9, Ringen 9/8, Säbel 7/7, Wurfbeile 12, Wurfmesser 8, Zweihandhieb Waffen 8/8

Ausrüstung: Reisekleidung, Dolch, Brotbeutel, Ledertasche, Wasserschlauch, Wurfbeil, Tätowierkämme, Tätowiernadeln, Farben, eine Mappe mit Vorlagen, Lederbeutel (5 S)

Erfahrene Tätowiererin: MU 15, KL 11, IN 15, CH 12, FF 16, GE 13, KO 11, KK 10, SO 7, LeP 27, AuP 32, MR 2, INI 12, WS 6; Körperbeherrschung +7, Überreden +8, Hjaldingsche Runen +7, Kusliker Zeichen +7, Handel +8, Malen/Zeichnen +10, Tätowieren (Ornamente) +13

Veteranen-Tätowiererin: MU 16, KL 12, IN 15, CH 13, FF 17, GE 13, KO 12, KK 10, SO 8, LeP 28, AuP 33, MR 3, INI 12, WS 6; Raufen +7, Körperbeherrschung +9, Selbstbeherrschung +8, Sinnenschärfe +7, Zehen +7, Lehren +7, Überreden +10, Überzeugen +7, Sagen/Legenden +7, Hjaldingsche Runen +8, Kusliker Zeichen +8, Handel +9, Malen/Zeichnen +11, Tätowieren (Ornamente) +14



Tierkriegerin

BÄRENJAGD

Scharfer Brandgeruch segelte auf dem Wind den vier Gjalskern entgegen, die sich mit schnellen Schritten dem näherten, was einst ein Hof gewesen war.

Durbaya spürte kalte Sorge im Herzen angesichts der rauchenden Trümmer, die zur Gewissheit wurde, als er den leblosen Körper daneben erblickte. Schon seit einem halben Mond streunten immer wieder einzelne Orks durch die Gegend, aber niemand hatte damit gerechnet, dass sie die Höfe rund um das Dorf überfallen würden. Einzelne Orks waren nicht so dumm. Aber sie hätte sich darum kümmern müssen, bevor etwas passierte.

Hätte, grollte Arradh, die Bärin in ihr. *Du hast doch getan, was du tun konntest. Als du den Rauch gesehen hast, bist du gleich zum Haerad gelaufen.* Sie mochte es nicht, wenn sie sich Vorwürfe machte. Die Vergangenheit ließ sich nicht ändern.

Durbaya überließ es den anderen, sich direkt am Hof umzusehen und begann, nach den Spuren der Orks zu suchen. *Irgendwohin müssen sie abgehauen sein.* Sie überließ der Bärin die Führung bei der Suche, sie war besser darin.

Hohe Gräser, Erde, Gestrüppblätter, nur der Brandgeruch störte. Er biss in die Nase und ließ die Augen tränen. Durbaya rieb sich die Nase, die Bärin schnaubte.

„Ich verstehe nicht, was du meinst. Natürlich kann ich Mensch und Bär zugleich sein.“

Da! Die Orks waren auf dem Weg gegangen, auf dem sie gekommen waren, Richtung Süden. Das machte es noch einfacher, sie zu finden. Und sie würde sie finden, bevor sie noch weitere Mitglieder ihrer Sippe verletzen.

Die Bärin grollte zustimmend.

Die meiste Zeit verbrachten sie gemeinsam, abseits der Menschen, wenn die Lachse stiegen bei den anderen Bären. Aber die Menschen gehörten zu ihr, Durbaya war von ihrem Blut. In einer Sippe stand man füreinander ein, und Bären beschützten ihre Familien.

Sie richtete sich von allen Vieren auf und winkte.

Rachdan, der Schamane, sah es und eilte zu ihr. Als er die Spuren sah, nickte er. „Sie sind nach Süden geflohen.“

Die Kriegerin und die Bärin nickten und sahen den Mann fragend an. Er starrte besorgt auf die Fährte.

Durbaya bat die Bärin, zu warten, bevor sie sprechen konnte.

„Sind alle ...?“

Rachdan schüttelte schwer den Kopf, bevor sie ihre Frage fertig ausgesprochen hatte. Er kannte sie seit dem ersten Kontakt mit der Bärin und wusste, wie schwer es ihr fiel, zu sprechen, wenn der Tiergeist sehr nah war. „Sie haben die beiden Kleinen mitgenommen.“





Die Bärin brüllte auf, und Durbaya krampfte sich zusammen. Rachdan hatte selbst Kinder, die Vorstellung musste für ihn unerträglich sein. Deshalb sah er so besorgt aus.

Sie würde sie finden, bevor sie die Reise in Zwanfirs dunkles Reich antraten! Entschlossen legte Durbaya ihm die Hand auf die Schulter, auch die Tatze der Bärin gesellte sich dazu. „Ich hol’ sie.“

Dann überließ sich Durbaya ganz der Bärin, sie würde ihre Kraft brauchen gegen die Orks. Die Bärenkriegerin wandte sich um und lief los.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Durbaya brai Aslogh, Hjaldraga brai Dunbann, Isdraga brai Skreana, Morgatt brai Hagshinnath, Yurbeth brai Achdan
Männliche Namen: Bradach bren Hjurrdoch, Druchas bren Struayana, Ifrunnach bren Murragrim, Shindan bren Durgold, Yuchan bren Hjallath

Bei der Vorstellung benennen Tierkrieger auch, was sie sind und welchem Tiergeist sie folgen, im Fall von Durbaya wäre das Durro-Arradh-Dûn.

MU 13 KL 11 IN 14 CH 11 FF 11 GE 13 KO 13 KK 14 SO 5
LeP 31 AuP 38 AsP 13 MR 2 INI 11 WS 7
AT-Basis 8 PA-Basis 8 Fernkampf-Basis 8 Ausweichen 7
Fausthieb:* INI 9+1W6 AT 11 PA 8 TP(A) 1W6+1 DK H
Tritt/Kopfstoß:* INI 10 +1W6 AT 11 PA 8 TP(A) 1W6 DK H
Ringen: INI +1W6 AT 11 PA 9 TP speziell DK H
Streitaxt: INI 10+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+4 DK N
Dolch: INI 10+1W6 AT 10 PA 8 TP 1W6+1 DK H
Schneidzahn: INI 10+1W6 AT 10 TP 1W6+4
Bärenfellumhang: RS 1 BE 1

*Raufen-AT und Raufen-PA durch Bornländisch verbessert

Seelentier: entsprechend dem jeweiligen Tiergeist

Vor- und Nachteile: Beidhändig, Kälteresistenz, Meisterhandwerk (Körperkraft, Raufen, Ringen, Zehen), Schnelle Heilung 11, Schutzgeist, Übernatürliche Begabung (Armaturtz, Bärenruhe, Karnifilio, Lunge des Leviatan, Movimento), Viertelzauberer / Aberglaube 6, Jähzorn 6, Meeresangst 5, Neugier 7, Prinzipientreue 5, Randgruppe, Speisegebote, Tollpatsch, Totenangst 6,

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Gebirge), Hauch des Odûn, Kulturkunde (Gjalskerländer), Ritualkenntnis: Durro-Dûn +5, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag

Talente:

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

Körper: Athletik +6, Klettern +4, Körperbeherrschung +5, Schleichen +5, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +5, Sich verstecken +3, Singen 0, Sinnenschärfe +6, Tanzen 0, Zehen +2

Gesellschaft: Menschenkenntnis 0, Überreden 0

Natur: Fährtensuchen +6, Fallen stellen +3, Fischen/Angeln +5, Orientierung +6, Wittervorhersage +5, Wildnisleben +8

Wissen: Götter und Kulte +3, Pflanzenkunde +5, Rechnen 0, Sagen und Legenden +3, Tierkunde +4

Sprachen: Muttersprache: Thorwalsch +9, Sprachen Kennen: Alaani +4, Ologhaijan +6, Lesen/Schreiben: Gjalskisch +2

Handwerk: Ablichten +2, Feuersteinbearbeitung +4, Gerber/Kürschner +4, Heilkunde: Wunden +5, Holzbearbeitung +2, Kochen 0, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0

KONFLIKTVERHALTEN

In einem verbalen Konflikt wird die Tierkriegerin ihre Meinung äußern, sich aber ansonsten zurückhalten. Sie weiß, dass Worte nicht zu ihren größten Stärken gehören, auch spielerischen Streit löst sie lieber mit einer kleinen Rauferei. Zur Axt greift sie nur, wenn sie selbst oder ihr wichtige Menschen oder Bären angegriffen werden oder wurden. Aber dann kämpft sie in kaltem Zorn mit *wuchtigen Schlägen* (bis +6) und wird auch die Hilfe ihres Tiergeistes nutzen mittels ARMATRUTZ oder KARNIFILIO.



Zauber: ARMATRUTZ +4, BÄRNRUHE +3, KARNIFILIO +4, LUNGE DES LEVIATAN +3, MOVIMENTO +4

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

Ausrüstung: einfache Kleidung, Streitaxt, Messer, zum Tiergeist passendes Fell, Schneidzahn, Umhängebeutel, Flasche mit Meerwasser, ein getrockneter Fisch

Erfahrene Tierkriegerin: MU 14, KL 11, IN 15, CH 11, FF 11, GE 13, KO 14, KK 15, SO 5, LeP 33, AuP 39, AsP 15, MR 3, INI 11, WS 7; SF: Aufmerksamkeit, Blut des Odûn, Geländekunde (Gebirge), Haut des Odûn, Niederwerfen, Ritualkenntnis (Durro-Dûn) +10, Sturmangriff; Hieb Waffen +12, Raufen +10, Wurfbeile +7, Zweihandhieb Waffen +6, Körperbeherrschung +8, Schwimmen +7, Selbstbeherrschung +7, Fischen/Angeln +7, Wildnisleben +10, Tierkunde (Talentspezialisierung: Tiere des Gjalskerlandes) +8 (+10); ARMATRUTZ +6, BÄRNRUHE +4, KARNIFILIO +6, LUNGE DES LEVIATAN +4, MOVIMENTO +5

Veteranen-Tierkriegerin: MU 15, KL 11, IN 15, CH 11, FF 12, GE 15, KO 15, KK 16, SO 5, LeP 35, AuP 41, AsP 16, MR 4, INI 18, WS 8; SF: Aufmerksamkeit, Blut des Odûn, Gegenhalten, Geländekunde (Gebirge, Sumpf), Hammerschlag, Haut des Odûn, Kampfflexe, Kampfesgefühl, Kampf im Wasser, Meisterparade, Niederwerfen, Ritualkenntnis (Durro-Dûn) +15, Ruf des Odûn, Schnellziehen, Sturmangriff; Hieb Waffen +15, Raufen +12, Ringen +9, Wurfbeile +7, Zweihandhieb Waffen +15, Athletik +10, Klettern +8, Körperbeherrschung +12, Schleichen +8, Schwimmen +7, Selbstbeherrschung +12, Sinnenschärfe +10, Fischen/Angeln +7, Wildnisleben +10, Tierkunde (Talentspezialisierung: Tiere des Gjalskerlandes) +10 (+12); ARMATRUTZ +7, BÄRNRUHE +6, KARNIFILIO +8, LUNGE DES LEVIATAN +6, MOVIMENTO +7



DIENTSTE

Die Tierkriegerin fühlt sich ihrem *Haerad*, ihrer Sippe, ebenso verpflichtet wie den Tieren ihres *Odûns*. Sollte es mit diesen zu einem Konflikt kommen, wird sie sich bemühen, ihn zu lösen, sie weist gerne freundlichen Reisenden den Weg zum Dorf oder erklärt ihnen, wie sie es vermeiden können, sich mit der Bärenmutter im nahen Wald anzulegen. Sie wird in der Not helfen, ist eine exzellente Kennerin der Wildnis und kann durch diese führen, verlangt aber für ihre Dienste üblicherweise nichts oder lebensnotwendige, nützliche Dinge. Mit Geld kann sie nichts anfangen.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Tierkrieger der Gjalsker neigen dazu, Einzelgänger zu werden und dem Wesen ihres Tiers in der Natur zu folgen. Sie halten sich am liebsten dort auf, wo sich ihr jeweiliger Tiergeist wohlfühlt, viele von ihnen bleiben aber in der Nähe ihres heimatlichen *Haerads*, falls sie gebraucht werden. Sie sind üblicherweise eine Begegnung in der Wildnis, manchmal auch mitten im scheinbaren Nirgendwo, wenn dort Tiere ihres *Odûns* leben.

VARIANTEN

Die hier vorgestellte Kriegerin folgt dem *Odûn* des Bären. Es gibt zahlreiche verschiedene *Durro-Dûn*, die häufigsten neben Bären sind: *Feuermolch-Tierkrieger*, die Meister im Klettern und Verstecken sind, *Gebirgsbock-Tierkrieger*, die in den Bergen zuhause sind, sinnenscharfe *Raben-Tierkrieger*, die sich so gut wie nie verlaufen, zähe, anpassungsfähige *Wildschwein-Durro-Dûn*, die im Zorn gewaltige Gegner werden und gewandte *Wolf-Tierkrieger*, die bevorzugt in der Dämmerung durch die Wälder schleichen.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Bären sind ausgesprochen verspielte Tiere mit einem ruhigen Gemüt. So ist auch die Tierkriegerin einem spielerischen Wettstreit oder einer freundschaftlichen Rangelei selten abgeneigt und legt in vielen Situationen Gemütsruhe an den Tag. Sie wirkt oft tapsig und ungeschickt, besonders mit den Fingern, und nimmt tierische Verhaltensweisen für völlig normal, was sich auch in ihrer Sprache niederschlägt. Sie nutzt Beispiele aus der Natur im Gespräch und kann einige menschliche Dinge nicht nachvollziehen. Sollte ihr Zorn geweckt werden, gleicht sie einer brüllenden Urgewalt, die sich mit Waffen und Klauen auf den Gegner wirft.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ Eine Gruppe Entdecker ist bei der Erforschung des Nordens in das Gebiet der Gjalsker vorgedrungen. Eine ganze Weile lebten sie dort, kartografierten die Umgebung und zeichneten die Pflanzen, aber seit einer Weile werden sie immer wieder von wütenden Bären angegriffen. Die Helden erreichen das Lager als Teil einer Versorgungskarawane und sehen sich unvermittelt einer Gruppe verschreckter Gelehrter gegenüber, die von den Bärenangriffen berichten. Hinter den Attacken steckt die Tierkriegerin *Yurrbeth*, die die eigentlich harmlosen Forscher aus der Gegend wissen will, seit diese eine Höhle betraten und dabei die dort lebende Bärin samt ihrer beiden Jungen vertrieben hatten.

☛ Auf einer Reise durch die Wildnis stolpert den Helden unvermittelt der Wildschwein-Tierkrieger *Anchas bren Durgrim* vor die Füße und bittet sie um Hilfe. Mit begrenzten Garethi-Kenntnissen erklärt er ihnen, dass er in die Stadt Riva muss, auch wenn er weder den Weg kennt, noch sich dort zurechtfinden würde. Dabei betont er immer wieder, dass sein *Odûn* es ihm gesagt habe und es um Leben und Tod ginge. Sein kleiner Bruder *Machan bren Skrayabra* sei in Gefahr. Wenn die Helden ihm helfen, können sie herausfinden, dass Machan ebenfalls ein Wildschwein-Durro-Dûn und dadurch im übertragenen Sinne Anchass' Bruder ist, der von skrupellosen Geschäftemachern gefangen wurde. Er soll in Riva für sie in illegalen Kämpfen gegen Hunde, Orks und Schläger antreten und ihnen in Wetten viel Geld einbringen.

„Arradh und ich mögen dich nicht.“

DIE TIERKRIEGER DER GJALSKER

Mitunter kommt es vor, dass sich einem Gjalskerkind der Geist eines Tieres offenbart. Unter Anleitung des Schamanen wird die Bindung intensiviert und das Kind zu einem *Durro-Dûn*, einem Tierkrieger, ausgebildet. Sie vermitteln zwischen ihrem eigenen *Odûn* (Tiergeist), den Tieren der entsprechenden Art und den Menschen und schützen menschliche wie tierische Sippe und Freunde mit ihren besonderen Kräften. Tatsächlich sind diese Kräfte magischer Natur, passen aber alle zum entsprechenden Tiergeist. *Durro-Dûn* legen oft ein tierhaftes Verhalten an den Tag und sehen sich selbst auch als Tier und Mensch zugleich. Die Gjalsker begegnen ihnen mit großem Respekt, auch wenn sie sie nicht völlig verstehen können.



otengräber

KALTE MORGENLUFT

Früh hatte man ihn aus dem Bett geklopft. Die Kälte war in den Morgenstunden unerträglich. Es hieß, wenn man älter würde, ließe das Schlafbedürfnis nach, bei Hal war Gegenteiliges der Fall. Inzwischen zog er es vor, früh zu Bett zu gehen und erst am späten Vormittag wieder heraus zu kriechen, um sich seiner schweisgsamen Kundschaft anzunehmen. Er selbst war über die Jahre der orkischen Besatzungszeit abgehärtet, doch seinem jungen Gehilfen Pipp war an manchen Tagen noch das Grauen ins Gesicht geschrieben. Eine Bande Orks war auf ihren stämmigen kleinen Pferden noch vor Sonnenaufgang in die Siedlung geritten und hatte zwei verstümmelte Leichen abgeworfen. Eine Warnung. Die Unglücklichen, der Sohn von Bauer Alrik und sein bester Kumpan, hatten sich in orkisches Siedlungsgebiet vorgewagt. Alle Fensterläden waren geschlossen gewesen, als die dunkelbepelzten Gäste sich innerhalb der Palisade aufgehalten hatten. Erst als sie der Ansiedlung den Rücken kehrten, waren die Angehörigen schreiend aus der Kate gestürzt.

*„Anfangs war es schwer, all die bekannten
Gesichter der Erde und Boron zu überlassen.
Heute ist es nur noch eine Arbeit wie jede andere.“*

Nicht ohne geplagtes Ächzen begab sich Hal vor die Tür, wo ihm augenblicklich die eisige Kälte des Winters entgegenschlug. Der Weg von seiner kleinen Hütte zum Totenacker war nicht weit. Vor ein paar Jahren war er es noch gewesen, und Hal hatte öfter den Wagen benötigt. Aber wenn es etwas gab, das in diesem Landstrich an Größe stetig zunahm, so waren es die Boronsanger. Seine Gedanken waren so trist und grau wie der Morgen. Er fragte sich, ob er noch viele von diesen Wintern miterleben musste oder ob er schon bald seinem Weib in Borons Hallen Gesellschaft leisten durfte. Ob Pipp ohne ihn mit der Arbeit zurecht kommen oder unter der Last zusammenbrechen würde?

Während der Totengräber müde und steifbeinig über den Anger trottete, hob der Jüngling bereits die frischen Gräber aus. In Wahrheit wusste Hal nicht einmal, wieso er aus den Federn geholt worden war: Die meiste Arbeit vollbrachte Pipp inzwischen alleine. Es war wohl der Glaube, es würde Hal gut tun, das Gefühl zu haben noch gebraucht zu werden, und damit hatte der Junge nicht einmal Unrecht.

Die leblosen Körper lagen mit Leinen bedeckt auf dem noch frostigen Boden, den der Jüngere mit Schaufel und Hacke bearbeitete. Der Totengräber beugte sich hinab, nicht ohne ein leises gemurmeltes Wehklagen ob des schmerzenden Rückens. Nie wurde er krank. Niemals. Aber sein Rücken brachte ihn um den Verstand. Mit knotigen Fingern schlug er den hellen Stoff beiseite. Er sparte

es sich, den Atem zu prüfen: Der eingeschlagene, fast abgerissene Schädel des Einen, und der abgebrochene Pfeil im Auge des Anderen gaben ihm die Gewissheit, dass diese beiden Herren nicht wieder aufstehen würden.

„Das Erste ist nun tief genug.“ Pipp war mit der Energie der Jungend aus der ersten Grube geklettert und machte sich daran, das zweite Grab zu schaufeln. Behäbig ließ sich der Ältere zu Boden nieder, und betrachtete den Jungen schweigend bei seiner Arbeit. Er fragte sich wieder, wieso er ihn hier herausgeholt hatte. Vielleicht auch nur, um ihm zu zeigen wie gut er inzwischen alleine zurecht kam. Hals Gedanken schweiften zurück zu wärmeren Sommertagen, als er selbst noch so voll Kraft und Tatendrang war. Vor vielen, vielen Götterläufen.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Benja Tannhaus, Janne Jetsam, Kora Weidener, Rika Zeel, Yppolita Inke

Männliche Namen: Eboreus Keres, Hal Reisige, Leuendan Gerber, Odilbert Fuxfell, Pipp Peckmann

KONFLIKTVERHALTEN

Wie fast alle im Svelttland ist auch der Totengräber ein rauer Geselle. Natürlich fehlt es ihm an der Ausbildung eines Kriegers, aber dass ihn der Anblick einer Leiche nicht ängstigt, macht ihn gefährlich. Zwar geht er Kämpfen am liebsten aus dem Weg, aber seine Hemmschwelle für einen tödlichen Hieb ist doch gering und Einschüchterungen gegenüber ist er unempfindlich, hat ihn seine Arbeit doch abstumpfen lassen. Trotzdem wird er bei einem Überfall lieber seine Taschen leeren, als etwas zu riskieren, nicht aber ohne zuvor den Versuch zu unternehmen, auf die Räuber einzureden – immerhin hat er bei den Toten einige Gefallen gut.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Den Totengräber findet man eher abseits der Städte und der Geweihtenschaft des Boron. Er ist meist als verschrobener Teil der Gemeinde akzeptiert und daher auf Dorffesten und bei einem abendlichen Bier in der lokalen Taverne ebenso anzutreffen, wie bei der Arbeit auf dem Totenfeld. Seltener begegnet man ihm dagegen außerhalb der Ansiedlungen, wo das Land wild und unübersichtlich ist. Dorthin verschlägt es ihn nur, wenn eine Leiche gefunden wird, die er abholen muss. Seltener gibt es Totengräber innerstädtisch, dann oft als Gehilfen der Boronis.



LEBENSUNTERHALT

Die Berufung eines Totengräbers macht ihn nicht reich. Dafür aber kann er sich sicher sein, dass er Zeit seines Lebens gebraucht werden wird. In den meisten Fällen werden ihm eine Hütte und seine Nahrung gestellt. Dafür allerdings verzichtet er auf eine anständige Bezahlung. Nur in größeren Ansiedlungen kann er auf eine zusätzliche Vergütung hoffen und so einen sehr bescheidenen Wohlstand erreichen. Ein Nebenverdienst als Fuhrmann ist nicht undenkbar.

VARIANTEN

Mit den vorliegenden Werten lässt sich auch ein *Fuhrmann*, der die oft schlechten Straßen des Svellttals befährt, abbilden. Wenn der hier vorgestellten Profession außerdem eine Weihe angerechnet wird, dann erhält man einen provinziellen *Borongeweihten*.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Totengräber sind in vielen Fällen introvertiert und beinahe scheu oder aber im Gegenteil von der Arbeit mit den Toten derart gezeichnet, dass sie sich über jede Stimme freuen. Oft sind sie teilnahmslos, wenn es um Verstorbene geht. Im Umgang mit Älteren, Kranken oder zum Tod Verurteilten kann es geschehen, dass ein weniger sozial veranlagter Vertreter dieser Profession bereits hörbar die Maße für das Grab abschätzt.



DIENTE

Der Totengräber ist Teil der Dorfgemeinschaft und übernimmt die Beerdigung der Toten, wo kein Geweihter zugegen ist. In kleineren Siedlungen, wie sie im Svellttal vorherrschen, ist sein Lohn dafür Kost und Unterkunft, in Städten aber hat er oft ein eigenes Einkommen.

Dienst	Preis
Begräbnisrede	1 H
Den Anger unbewacht lassen	2 S pro Stunde – gar nicht
Gerüchte	1K – 1 S
Grabpflege	Gefälligkeiten
Informationen (Aufgabengebiet)	gratis
Informationen (Allgemein)	1 K – 1 S
Tote begraben	Gefälligkeiten

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Im Svellttland gibt es Gerüchte über seltsame Vorkommnisse in einer nahen Siedlung. In den letzten Monden sind immer wieder offene und leere Gräber entdeckt worden. Man geht davon aus, dass die Täter Orks oder wilde Tiere sind. Die Nachforschungen führen die Gruppe zum Friedhof des kleinen Dörfchens und zu dessen Totengräber *Hal*, von dem sie erfahren, dass die Gräber heimlich und gekannt ihres Inhalts beraubt wurden. Tatsächlich nutzt ein junger und unvorsichtiger Nekromant eine nahegelegene alte Mühle für seine ersten Schritte zur Macht über den Tod.

„Durch die verfluchten Schwarzpelze hab ich in meinem Leben mehr Grausamkeit gesehen, als es eine zwölfgöttertreue Seele ertragen kann!“



☛ In Hilvalla sind in den letzten Wochen immer wieder Fremde verschwunden. Zwar sollte die Bewohner das eigentlich nicht kümmern, aber in Sorge spricht einer von ihnen doch die Helden an. Er bittet die Gruppe darum, nach den Verschwundenen zu suchen. Als sie sich unter den Kindern umhören, erfahren sie, dass auf dem Hügel nahe des Örtchens schaurige Schreie zu hören waren. Sehen die Helden dort nach, finden sie – lebendig begraben – das letzte Opfer des Totengräbers *Eboreus*. Er schlägt arglose Fremde nieder, beraubt sie und begräbt seine Opfer dann lebendig.



TOTENGRÄBER IM SVELLTTAL

Im Svellttal wird viel gestorben, die Winter sind hart, Heiler und Ärzte rar und auch die orkische Besatzung fordert dann und wann ihren Blutzoll. Totengräber sind daher eine Notwendigkeit auch für kleinere Gemeinden. Gerade hier, wo es für Geweihte der Zwölfe bisweilen gefährlich sein kann, offen aufzutreten, übernimmt er oft auch die Wache über den Boronsanger, die Gespräche mit den Hinterbliebenen und die Grabpflege. Die Verwaltung des Totenfeldes – soweit es groß genug ist – unterliegt ebenfalls ihm. Und da er oft aus der Siedlung stammt, in der er seinen Dienst versieht, wird er ebenfalls für Begräbnisreden heran gezogen, um einige persönliche Worte zu verlieren.

„Versprechen von Gold und Abenteuern führen Menschen in dieses Land. Doch ich weiß, hier gibt es nichts für sie – nur den Tod.“

MU 12 **KL** 11 **IN** 10 **CH** 10 **FF** 12 **GE** 11 **KO** 13 **KK** 13 **SO** 3
LeP 31 **AuP** 30 **MR** 3 **INI** 9 **WS** 7
AT-Basis 7 **PA-Basis** 7 **FK-Basis** 7 **Ausweichen** 7
Fausthieb: **INI** 7+1W6 **AT** 9 **PA** 9 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 8+1W6 **AT** 9 **PA** 9 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringens: **INI** 9+1W6 **AT** 9 **PA** 9 **TP** speziell **DK** H
Peitsche: **INI** 9+1W6 **AT** 11 **TP** 1W6 **DK** S
Spaten: **INI** 9+1W6 **AT** 7 **PA** 8 **TP** 1W6+2 **DK** N
Kleidung: **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Basilisk, Butt, Fliege

Vor- und Nachteile: Besonderer Besitz: Kleiner Wagen, Resistenz gegen Krankheiten / Aberglaube 5, Einbildungen, Randgruppe, Selbstgespräche, Übler Geruch

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Svellttal), Ortskenntnis (Ort, Strecke), Sumpfkundig, Waldkundig, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Talente:

Kampf: Armbrust +2, Bogen +1, Dolche +1, Hieb Waffen +3, Infanteriewaffe +3, Peitsche +4, Raufen +4, Ringen +4, Säbel 0, Wurfmesser 0
Körper: Athletik +1, Klettern 0, Körperbeherrschung +2, Reiten +3, Schleichen +1, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +8, Sich verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen 0, Zeichnen +3

Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +3
Natur: Fährtensuchen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +4, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +3

Wissen: Anatomie +3, Geografie +2, Gesteinskunde +4, Götter/Kulte +4, Mechanik +3, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4, Sagen/Legenden +4, Schätzen +1, Tierkunde +3

Sprachen: Muttersprache Garethi +9, Sprachen Kennen: Alaani +2, Oloarkh +7, Ologhaijan +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +3

Handwerk: Abrichten +2, Bergbau +3, Boote fahren +3, Fahrzeug lenken +6, Handel +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +5, Kochen +2, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +1, Steinmetz +4, Töpfern +3, Viehzucht +1, Zimmermann +3

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

Ausrüstung: Zweckmäßige Kleidung, Gewachster Fuhrmannsmantel, Kapuze, Peitsche, Spaten, Spitzhacke, Sturmlaterne, Schaufel, Trinkflasche, Brotbeutel, Lederbeutel (2 K)

Erfahrener Totengräber: **MU** 15, **KL** 11, **IN** 10, **CH** 10, **FF** 12, **GE** 11, **KO** 14, **KK** 13, **SO** 3, **LeP** 32, **AuP** 32, **MR** 4, **INI** 10, **WS** 7; Selbstbeherrschung +12, Oloarkh +8

Veteranen-Totengräber: **MU** 18, **KL** 12, **IN** 10, **CH** 10, **FF** 12, **GE** 11, **KO** 14, **KK** 14, **SO** 3, **LeP** 32, **AuP** 34, **MR** 5, **INI** 11, **WS** 7; Selbstbeherrschung +15, Orientierung +7, Oloarkh +8, Ologhaijan +7, Fahrzeug lenken +7



rollzacker- Stammeskriegerin

MUTPROBE

Mit Schweiß auf der Stirn bäumte sich der Bergbarbar auf und entließ seinen ganzen Schmerz mit einem einzigen Schrei in die zerklüftete Felslandschaft. Es bedurfte vier seiner Kameraden, um ihn wieder zu Boden zu drücken, während ihm ein fünfter mit einem archaischen Dolch in quälender Langsamkeit die Bauchdecke aufschlitzte.



Entsetzt sah Boronislav mit an, wie sich die Gedärme des Gemarterten einen Weg in die Freiheit bahnten, bevor er von den zwei Armpaaren, welche ihn hierher geschleift hatten, zum Weitergehen gezwungen wurde. Die Schreie des Sterbenden – denn sterben würde er, das stand bereits fest, seitdem die Blätter ihrer Rabenschnäbel seinen Körper durchbohrt hatten – drangen nur noch entfernt an seine Ohren und wurden überdeckt vom Gejohle der ganzen Sippe, die sich entlang lederner Zelte zum Spalier aufgestellt hatte, um ihn, den Gefangenen, zu begutachten.

Die Meute gruppierte sich im Kreis um eine hünenhafte Frau, die sich mit grimmigem Blick vor ihm aufgebaut hatte. Boronislav fiel auf die Knie, als die beiden hünenhaften Krieger von ihm ließen. Für einen schwachen Moment überkamen ihn Zweifel: Wenn die Trollzacker schon Ihresgleichen so etwas antaten, was würden sie dann erst mit ihm anstellen? Doch ebenso schnell, wie sich der Gedanke in seinen Kopf geschlichen hatte, verjagte er ihn auch wieder. Er legte den Kopf in den Nacken und versuchte, dem Blick der Frau mit dem Stolz eines Ritters zu begegnen. Er hätte nicht extra vor ihr auf die Knie fallen müssen, um zu ihr aufblicken zu müssen, die narbenbedeckte Trollzackerin hätte ihn selbst stehend um mehr als zwei Köpfe überragt.

„Worte sind wertlos, solange kein Blut für sie vergossen wurde.“

„Khornan sagt, Rabenmann kommen, um zu handeln.“ Ihre Stimme war vom unangenehmen Klang einer abgehenden Gerölllawine und mindestens ebenso furchteinflößend. „Viel Blut du hast vergossen. Es dir wichtig muss sein.“

„Das ist es.“ Boronislav bemühte sich um Festigkeit in seiner Stimme und kam langsam wieder auf die Beine. Aus den Augenwinkeln erspähte er den Rest seiner Schwinge, gut bewacht im Rund der Zuschauer. Viele hatten etwas abbekommen. Doch das meiste Blut, das ihre weißen Wappenröcke tränkte, schien nicht von ihnen zu stammen. Allerdings sah er nur acht. Sie mussten Verluste erlitten haben. „Mein Name ist Boronislav von Trollstätt“, stellte er sich vor, „Ritter und Schwingenführer vom Heiligen Orden Golgaris. Wir sind auf der Jagd nach dem Totenbeschwörer Tijakond von Rabenfeld, der sich in die Berge geflüchtet hat. Wir wollen ihn stellen, doch wir sind wenige und kennen das Gebirge nicht.“ Sein Blick schweifte über die Umstehenden, ehe er fortfuhr: „Wir brauchen eure Hilfe.“

Boronislav glaubte, Verachtung in ihrem Blick zu erkennen, während die Trollzackerin in der kehligen Sprache ihres Volkes sein Anliegen übersetzte. Das schien mit jedem Wort unruhiger und aggressiver zu werden.

„Die Röhaschkhori hassen die Blutleeren wie der Schnee auf den Gipfeln die Strahlen der Sonnenscheibe!“ Schnell verebbte die Aufregung unter dem Donnern ihrer Stimme. „Doch Röhaschkho-



ri sind stark. Warum wir sollten folgen dem Rabenmann mit der Eisenhaut?“ Verächtlich schlug sie gegen die Schulterplatte seiner Rüstung. „Wir fürchten den Schmerz nicht.“

„Ihr mögt vielleicht keine Angst vor dem Schmerz haben“, wiederholte Boronislav die Worte der Hünin, „aber wir“, entschlossen schlug er die geballte Faust vor die Brust, wo das geflügelte Rad auf seinem Wappenrock prangte, „wir haben keine Angst vor dem Tod!“ Die Umstehenden stöhnten auf, als hätten sie das letzte Wort verstanden. Grimmig musterte ihn die Trollzackerin und knirschte nachdenklich mit den Zähnen.

„Rabenmann sprechen mutig“, erkannte sie schließlich an. „Doch wer sagen, dass kein Furcht vor Tod, der auch haben kein Angst vor Schmerz. Denn Tod ist Schmerz.“ Ruckartig zog sie einen langen Dolch aus dunklem Gestein hervor und für einen Moment glaubte Boronislav, sie wolle ihn damit erstechen. Doch dann richtete sie die Spitze der Klinge auf die Fläche ihrer linken Hand. „Beweise es!“ Mit vor Entsetzen geweiteten Augen wurde er Zeuge, wie die Trollzackerin die Klinge Stück für Stück durch ihre Handfläche trieb. Dabei biss sie die Zähne zusammen und starrte ihn unablässig an, verzog aber sonst keine Miene. Fassungslos beobachtete er, wie der Dolch in quälender Langsamkeit durch Fleisch und Sehnen schnitt, bis er endlich mit dem Heft gegen den Handteller stieß. Doch als wäre das nicht genug, zog sie ihn in derselben Geschwindigkeit wieder heraus. Blut floss in breiten Rinnsalen ihren Arm herab. Wortlos ging sie zu einem nahe stehenden Kohlebecken, griff

hinein und verschloss die Wunde, indem sie einen der glühenden Brocken in ihrer Hand ausdrückte. Es zischte und Boronislav kroch der Geruch nach verbranntem Fleisch in die Nase.

Wie gebannt starrte er noch immer auf die blutverschmierte Hand, die nun auch noch mit Ruß bedeckt war, als ihm die Trollzackerin mit grimmiger Entschlossenheit den in feuchtem Rot glänzenden Dolch entgegenstreckte: „Und jetzt du!“

NAMENSLISTE

Nachnamen sind bei den Trollzackern ebenso unüblich wie das zusätzliche Führen des Vater- oder Mutternamens. Ehren- oder Schandnamen (bei Ausgestoßenen) können jedoch den Rufnamen ergänzen oder ersetzen.

Weibliche Namen: Angresha Amadhcha (die im Kampf Gewaltige), Chuchibi, Karashi Zerta’Zul (die Ehrlose), Khordha, Zul’Artun Balt Kurgah Rochun (Herrin über die Rochun-Sippe)

Männliche Namen: Achzul, Dabrush Bal Zul’Achza (Herr der blutigen Axt), Khornan Grim (der im Zorn Gewaltige), Shinamshaq Zert’Zul (der Blutvergessene), Zuldhamach



„Keine Sorge, mein Freund! Solltest du fallen, Sorge ich dafür, dass dein Leiden lang und dein Tod schmerzvoll sein wird.“

MU 16 KL 9 IN 12 CH 11 FF 11 GE 14 KO 16 KK 15 SO 3
LeP 36 AuP 45 MR 3 INI 12 WS 10
AT-Basis 9 PA-Basis 8 FK-Basis 8 Ausweichen 8
Fausthieb: INI 11+W6 AT 13 PA 10 TP(A) 1W6+1 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 11+W6 AT 13 PA 10 TP(A) 1W6+1 DK H
Ringen: INI 11+W6 AT 10 PA 8 TP(A) speziell DK H
Archaische Streitaxt: INI 11+W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+5 DK N
Barbarenstreitaxt: INI 10+W6 AT 13 PA 6 TP 3W6+2
Kleidung aus Fell und Leder: RS 1 BE 1

Seelentier: Harpyie, Schneelaurer, Stier

Vor- und Nachteile: Eisern, Gefahreninstinkt, Schnelle Heilung 3, Zäher Hund; Aberglaube 8, Arroganz 6, Jähzorn 6, Platzangst 6, Rachsucht 7, Randgruppe, Unangenehme Stimme, Unansehnlich
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Trollzacker), Gebirgskundig / Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag

Talente:

Gaben: Gefahreninstinkt +3

Kampf: Dolche 0, Hieb Waffen +7, Raufen +7, Ringen +4, Säbel 0, Schleuder +2, Speere +5, Wurfbeile +5, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +7

Körper: Athletik +6, Klettern +5, Körperbeherrschung +5, Schleichen +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +6, Sich verstecken +2, Singen 0, Sinnenschärfe +4, Tanzen 0, Zehen 0

Gesellschaft: Menschenkenntnis 0, Überreden -1

Natur: Fährtsensuchen +4, Fischen/Angeln +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +4

Wissen: Götter/Kulte +1, Rechnen 0, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +2

Sprachen: Muttersprache: Zhulchammaqra +7, Garethi +4, Trollisch +4
Handwerk: Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde: Wunden +4, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0

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

Ausrüstung: Kleidung aus Pelz und Leder, Stiefel, Waffe(n), Talismane, evtl. Fellumhang gegen die Kälte

Erfahrene Trollzacker Stammeskriegerin: MU 17, KL 9, IN 12, CH 11, FF 11, GE 15, KO 16, KK 16, SO 3, LeP 40, AuP 51, MR 3, INI 12, WS 10; SF: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Hammerschlag; Gefahreninstinkt +6, Hieb Waffen +11, Raufen +9, Zweihandhieb Waffen +12, Athletik +9, Klettern +7, Körperbeherrschung +8, Selbstbeherrschung +10, Fährtsensuchen +6, Wildnisleben +6

Trollzacker Stammeskrieger-Veteranin: MU 18, KL 9, IN 13, CH 11, FF 11, GE 16, KO 17, KK 17, SO 3, LeP 47, AuP 58, MR 4, INI 17, WS 11; SF: Ausweichen 1, Gegenhalten, Kampfreflexe, Meisterparade, Waffenspezialisierung Zweihandhieb Waffen (AT/PA +1/+1); Gefahreninstinkt +11, Hieb Waffen +15, Raufen +12, Zweihandhieb Waffen +17, Athletik +12, Klettern +11, Körperbeherrschung +11, Selbstbeherrschung +15, Fährtsensuchen +8, Wildnisleben +9



KONFLIKTVERHALTEN

Die Trollzacker Stammeskriegerin ist gefährlich. Sie achtet Fremde gering und scheut zugleich keine Herausforderung. Konflikte werden entweder direkt im Kampf ausgetragen oder in einem makaberen Wettbewerb, in dem der gewinnt, wer sich selbst die größten Schmerzen zufügen kann. Gegner müssen sich ihren Respekt im wahrsten Sinne erkämpfen. Wer ihn verdient, den ehrt sie mit einem qualvollen Tod, den Gnadenstoß lässt sie hingegen nur Feiglingen zuteilwerden, denn er bedeutet Strafe und Missachtung über den Tod hinaus. Ebenso wird sie, sollte sie unterliegen, ihren Gegner um einen schmerzreichen Tod anflehen.

DIENTE

Die Trollzacker Stammeskriegerin steht in den Diensten ihrer Sippe beziehungsweise ihres Stamms. Ausgestoßene Kriegerinnen können als Söldnerinnen, Lehrmeisterinnen oder Bergführerinnen angeworben werden. In ihr schlummert jedoch stets die unberechenbare Bestie, die sich, einmal erwacht, nicht um getroffene Vereinbarungen schert. Die ohnehin feindseligen Sippen könnten zudem recht verschnupft reagieren, wenn eine Verbannte in ihr Territorium zurückkehrt, noch dazu mit schwächlichen Ebenenbewohnern im Schlepptau.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Der Trollzacker Stammeskriegerin begegnet man vor allem in den Trollzacken und dann meist in kleinen Gruppen. Jagden und Raubzüge werden dabei gelegentlich ins umliegende Tiefland ausgedehnt. Außerhalb der Berge begegnet man ihr hingegen nur, wenn sie von ihrem *Hoiraz*/ihrer *Hoiraza* (Sippenoberhaupt) dorthin entsandt oder verstoßen wurde.

LEBENSUNTERHALT

Die Trollzacker leben von dem, was auf den kargen Feldern ihrer Bauern wächst, von der Jagd und von der Haltung halbwildem Nutzviehs. Manche Sippen gehen auch auf den Passstraßen und in der Ebene auf Raubzug.

VARIANTEN

Fünf aus hundert Trollzackern überragen ihre ohnehin schon großen Verwandten (1,95-2,15 Schritt) um eine Kopflänge. Diese werden als *Rochshazi* ("Trollinge") bezeichnet und immer zu Stammeskriegern ausgebildet (2,16-2,35 Schritt, GE-1, FF-1, KO+1, KK+1, LeP+1, AuP+2). Ausgestoßenen Stammeskriegerinnen begegnet man außerhalb der Trollzacken als Söldner- oder Räuberinnen. In den Blutgruben Fasars, seltener in Al'Anfa, sieht man sie auch als exotische Gladiatorinnen.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Außenstehende werden die Trollzacker Stammeskriegerin vor allem als brutal und grausam empfinden. Herausforderungen werden nicht gescheut und Freunden wie Feinden ein qualvoller Tod

bereitet. Ohnehin ist Blut für die Trollzackerin von großer (spiritueller) Bedeutung. Wichtige Bündnisse werden damit besiegelt, Felder und Weidegründe damit eingesegnet. Tote, Tiere wie Menschen, lässt sie langsam ausbluten, umgekehrt gräbt sie sich, wenn sie einmal verletzt ist, in der Erde ein, um das Erdenblut wieder in sich aufzunehmen. Ebenso bedeutsam ist für sie der Schmerz. Weil er sie gegen die Qualen im Jenseits abhärtet, fügt sie ihn sich oft genug selbst zu und verdient sich durch ihre Leidensfähigkeit zugleich Respekt unter Ihresgleichen. Wenn es eines gibt, was sie fürchtet, dann einen kurzen und schmerzlosen Tod.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Die Drachengarde aus den Schattenlanden hat Burg *Trollzwinge* am Arvepass besetzt. Der Pass ist eine der wenigen gangbaren Strecken durch die Trollzacken und die kürzeste Landverbindung zwischen Perricum und den befreiten Städten Warunk und Beilunk. Längst belagert ein Trupp Rondrianer die Burg, doch für eine Erstürmung reicht ihre Zahl nicht aus. Markgraf *Sumudan von Warunk* fürchtet eine Niederlage und beauftragt die Helden, die örtliche Trollzackersippe, die *Rôchshozuli*, davon zu überzeugen, bei der Erstürmung zu helfen. Doch die Trollzacker verbünden sich nicht mit Feiglingen. Wer ihren Respekt erlangen will, muss in Prüfungen unter Beweis stellen, dass er mindestens ebenso viel Schmerz ertragen kann wie einer der grobschlächtigen Bergbewohner.

Die Hesindekirche beauftragt die Helden mit einer Suche. Die Trollkundlerin *Hesine Toberan* und zwei Bergkundige sind bei einer Expedition in die Trollzacken verschwunden. Dort wollten sie trollische Ritualplätze studieren. Die Helden können herausfinden, dass sie bei ihren Forschungen nicht auf den Ritualplatz eines Trollschamanen, sondern auf den eines Trollzacker Schamanen, eines *Shochzuli*, gestoßen sind und diesen dabei entweiht haben. Er befindet sich im Krater eines aktiven Vulkans und die verärgerten Trollzacker sind zu Hesines Unglück fest davon überzeugt, dass nur ein Opfertod in der heißen Lava die bösen Geister an diesem Ort wieder besänftigen kann.

DIE GLAUBENSWELT DER TROLLZACKER

Die Trollzacker glauben, dass ihre Welt, *Schoma*, im Liebespiel der Götter *Rôschutula* (Kampf, Urgewalt, Stärke) und *Rasch(i)a* (auch: *Perasch(i)a*; Fruchtbarkeit, Blut) entstand und dass Blut eine Leihgabe Raschas an alle Lebewesen ist, das mit dem Tod wieder an sie zurückgegeben werden muss. Daher ist es üblich, Tiere wie Menschen nach ihrem Tod ausbluten zu lassen. Entsprechend feindselig stehen sie allem Blutlosen gegenüber, wie es sich etwa in Untoten manifestiert.

Aufgrund eines nicht näher überlieferten Frevels glauben die Trollzacker, dass ihnen nach dem Tod die Paradies- und Geisterwelt *Qara'Nur* verwehrt ist. Stattdessen erwartet sie die Ebene der Schmerzen, deren Marter nur auszuhalten ist, wenn sie sich bereits im Diesseits durch das Erleiden großer Qualen dagegen abhärten. Dies geschieht nicht nur im Kampf, sondern auch durch Zufügen von Brand- und Schmucknarben.



aldelfe

VERBORGENE PFADE

Ahwariel lief behutsam durch den Wald. Der Waldboden wirkte ungewöhnlich aufgebracht. Sträucher und Pflanzen waren abgeknickt. Intensiv und suchend schaute sie sich in der Umgebung um und schien mit ihren großen bernsteinfarbigen Augen jede einzelne Bewegung zu erahnen.

Vor sehr kurzer Zeit waren zwei Eindringlinge diesen Weg gegangen. Geschickt nahm sie ihren schönen Elfenbogen vom Rücken und machte ihn schussbereit.

Telora. Die Stiefel der Menschen waren nicht zu übersehen. Sie hatten nicht versucht, ihre Spuren zu verwischen. Fassungslos und traurig betrachtete Ahwariel den kleinen Brombeerbusch, der von den Menschen regelrecht niedergetrampelt worden war.

Sie streichelte sanft den Busch, ehe sie den Weg der Menschen wählte. Ein Ziel konnte sie nicht erkennen, da der Weg mehrmals seine Richtung änderte.

Isa, bemerkte sie für sich, als sie die menschlichen Laute hörte und nun langsam näher schlich. Erst versteckte sie sich hinter einem großen Strauch und bewegte sanft die Zweige beiseite.

Zwei Menschen konnte sie erkennen, einen Mann mit braunen Haaren und eine blonde Frau. Beide waren unbewaffnet. Der Mann lehnte an einem Baum und hielt die Frau im Arm.

„Wir haben uns verlaufen und finden nie wieder zurück!“, schluchzte die Frau.

Zwar kannte Ahwariel die Sprache der Menschen etwas. Sie klang aber jedes Mal, wenn sie sie hörte, hart und abgehackt. Eine Melodie konnte sie damit nur schwer verbinden.

„Warte nur ab, wir finden schon wieder hinaus“, sagte der Mann sanft.

„Vater und Mutter werden mich bald suchen. Ach, hätten wir uns doch nie in den Salamandersteinen getroffen“, klagte die Blonde weiter.

Von beiden schien keine direkte Bedrohung auszugehen. Außerdem wollten sie die Wälder verlassen.

Das war auch das, was Ahwariel für die beiden im Sinn hatte.

Sie überlegte. Mit ihrer Führung würden die beiden schneller zurückfinden.

Geschickt stand die schlanke Waldelfe auf und trat hinaus.

„Sanya bha telora. Lairfey'dha ahwariel shallasanya. Ich grüße euch, Menschen. Ich bin eine Waldelfe namens Ahwariel Sommerwaldgruß.“

Beide Menschen schauten die dunkelhaarige Elfe überrascht an.

„Ich bin Ramil und das ist Serra“, sagte der junge Mann nach einem kurzen Schweigen.

„Fey'dha nea. Ich kann führen“, ergänzte sie.

Ramil nickte verblüfft, und Serra fragte hoffnungsvoll: „Wirklich?“

„Alve. Wartet.“

Keinesfalls sollten die Menschen weiteren Schaden im Wald an-

richten. Ahwariel ging zu den Sträuchern auf der anderen Seite der Bäume und befestigte ihren Bogen.

Der Pfad war nah, sie konnte ihn bereits fühlen. Allerdings war er durch die dichten und dornigen Sträucher von dieser Seite nicht direkt zu erreichen.

„Spürst du den Wald, dann spürt er auch dich.“

Ihre Hand ergriff einen starken Ast des Strauches und ihre Stimme begann die Melodie des *la sala biunda sanya'ray* zu singen. Die zweistimmige Melodie begann zuerst zart und einzeln. Beide Stimmen umschmeichelten sich gegenseitig, wiegten sich und wurden zu einer Einheit. Diese Harmonie umfloss den Strauch und erfüllte ihn. Die Kraft des Strauchs stimmte in die Melodie ein und die gemeinsame Harmonie wurde die innere Kraft des Strauchs. Ahwariel lenkte die Melodie in höhere Bahnen. Ranken drehten sich umeinander und bildeten ein geflochtenes Dach. In der Melodie tanzten die Blätter und neigten sich ehrfürchtig zur Seite. Die Wurzeln wurden kräftiger und ließen den gesamten Strauch in die Höhe schießen bis er ein natürlich gewachsenes Tor gebildet hatte. Langsam ließ Ahwariel die Melodie abwärts sinken und ruhiger werden. Das verflochtene Band ihrer beiden Stimmen löste sich und endete in einem letzten wohlklingenden Akkord.

Ramil und Serra glaubten ihren Ohren und Augen nicht zu trauen.

„Ai'ma. Folgt mir“, sprach Ahwariel zu den beiden und ging durch das Strauchtor in Richtung des Pfades.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Ahwariel Sommerwaldgruß, Asamandra Funkenregen, Celimone Tau-auf-den-Blättern, Mandara Veilchenglanz, Valariana Lockenkind

Männliche Namen: Elbrenell Katzenkrallen, Lorindion Abendfreund, Oladavar Beerenduft, Ranarion Farn-in-den-Haaren, Sionnon Eichhornläufer

KONFLIKTVERHALTEN

Selten muss die waldelfische Formerin mit bewaffneten Auseinandersetzungen umgehen, da sie mit ihrer Sippe häufig abgeschieden und zurückgezogen in den Wäldern lebt. Bei einer Bedrohung setzt sie ihre Fähigkeiten und die Vorteile der Umgebung ein, wie sie es bei einer Jagd tun würde. So wird sie aus dem Hinterhalt ohne Rücksicht mit dem Bogen schießen. Zauber wie der FULMINIC-TUS oder ARMATRUTZ zählen dabei aus ihrer Sicht als Unterstützung ihrer natürlichen Fähigkeiten. Im Nahkampf kommt der elfische Jagdspieß zum Einsatz, während das Jagdmesser nur das allerletzte Verteidigungsmittel ist.



DIENTE

Eine Waldelfe ist nicht leicht davon zu überzeugen, dass von den Helden keine Gefahr für sie, ihre Sippe oder ihren Lebensraum ausgeht. Sie sieht sich als Hüterin der Natur, die vor dem Egoismus der Menschen geschützt werden muss. Daher verhält sie sich Menschen gegenüber meist eher vorsichtig und misstrauisch. Trotzdem ist sie auch mitfühlend und hilfsbereit, so dass sie verwundeten oder verirrten Helden beistehen kann, bevorzugt außerhalb des Waldes. Haben Menschen die Achtung einer Waldelfe gewonnen, erweist sich die waldelfische Formerin als hilfreiche und treue Verbündete, auch im Kampf gegen Feinde oder widernatürliche Kreaturen.

„Ich grüße Euch, Menschen. Ich bin eine Waldelfe namens Ahwariel Sommerwaldgruß.“

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Waldelfen waren nie Teil der großen Elfenstädte. Ihren heimatlichen Wäldern sind sie seit jeher treu und leben abgeschieden von äußeren Einflüssen, hauptsächlich in den Salamandersteinen und angrenzenden Waldgebieten. Die waldelfischen Bewohner menschlicher Städte haben aus Sicht vieler anderer Waldelfen das *dhao fey'e* (Elf-Sein) verloren und sind badoc geworden.

LEBENSUNTERHALT

Die Harmonie mit ihrer Umgebung ist das Wesen der Waldelfen. Nur das Benötigte nimmt sich die Elfe aus der Natur und achtet dabei aber immer auf das Gleichgewicht. In ihrer Art sind Waldelfen durchaus mit Raubtieren vergleichbar, die jagen, um zu überleben. Übermäßiges Sammeln und Besitzstreben ist ihnen völlig fremd. Bei Bedarf tauschen sie die Gaben der Natur wie beispielsweise Heilkräuter mit anderen Elfensippen oder vereinzelt in Siedlungen.

VARIANTEN

In einer Waldelfensippe wird sich die Formerin besonders an der Errichtung von Wohnbäumen, Wohnnestern oder der Einrichtung von Behausungen beteiligen. Auch das elfische Handwerk wie der Bogenbau gehört zu den bevorzugten Tätigkeiten.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Nach dem Selbstverständnis der Waldelfen sind sie ihren Vorfahren am Ähnlichsten geblieben. Diese Reinheit möchte sich jede Waldelfe bewahren. Ein zu intensiver oder ausführlicher Kontakt mit den Menschen kann den Pfad zum badoc bedeuten. Wachsam und beobachtend wird eine Waldelfe auf fremde Menschen wirken, bis sich ein gegenseitiges Vertrauen gebildet hat.



AUSGEWÄHLTE WALDELFENSIPPEN

Sippe	Lebensraum, Besonderheit
Ahornlied	Gerasim
Dorntanz	nahe Kvirasim, menschenfreundlich
Drachenflüsterer	Innere Salamandersteine
Krähenruf	Innere Salamandersteine, unheimliche Vorahnungen
Nebellicht	Kvirasim
Schwarzmoos	Salamandersteine, Oberlauf des Mandlaril, menschenabgeneigt
Silberlöwen	Region Donnerbach, gute Führer in die Salamandersteine
Tannenschatten	Innere Salamandersteine
Tauregen	Innere Salamandersteine
Tränenherz	Donnerbach, Heleonsberg, ohne Nachwuchs
Tränentanz	Silberbuchenwald, Fürsprecher der Menschen
Ulmenzauber	Blutulmenwald



ABENTEUERVORSCHLÄGE

✎ Vor langer Zeit wurde eine magische Flöte des Lügenbringers, eines machtvollen Dieners des finsternen Gottes ohne Namen, im Herzen der Salamandersteine verborgen. Inzwischen wurde die Flöte jedoch vom ausgestoßenen und hasserfüllten Waldelf *Ultralion* gefunden und verbreitet seitdem Zwietracht unter Tieren und Elfen in den bisher harmonischen Wäldern. *Dalindanoë*, eine Formerin der Silberlöwensippe, benötigt die Hilfe der Helden. Es ist nicht nur notwendig, Ultralion die magische Flöte zu entreißen, sondern auch das Wissen um das alte Lied des Vergessens aus den heute unterschiedlichen Waldelfensippen zusammenzutragen.

✎ *Ahwarriel* hat eine besondere und einmalige Pflanze in den Salamandersteinen entdeckt, den Madaya-Stern. Trotz seiner großen Blütenblätter ist es ein bescheidenes Geschöpf, das seine schöne Blüte erst am Abend und in der Nacht öffnet. Die umgebenden Pflanzen machen dem Madaya-Stern den Platz streitig. Die Formerin sucht deshalb

auch außerhalb des Waldes nach Beistand. Diesbezüglich wird sie auf die Helden zukommen und sie bemühen, bei Pflanzenkundigen oder Magiebegabten der Menschen eine Lösung zu finden. Ihr schweben nachtblühende und widerstandsfähige Sträucher vor, mit deren Samen sie einen schützenden Ring um den Madaya-Stern wachsen lassen will. Weder Ahwarriel noch die Helden ahnen, dass der Madaya-Stern die Geburtsstätte der Blütenfee Si'vianna ist, die bald bevorsteht. Die Fee wird sich für ihre Rettung bei allen Helfern mit unvergleichlichen Geschenken bedanken.



„Die Menschen sind der Natur so fremd, dass sie sie nicht einmal mehr sehen.“

MU 12 KL 11 IN 16 CH 12 FF 13 GE 15 KO 12 KK 11 SO 5
LeP 24 AuP 30 AsP 32 MR 5 INI 11 WS 6
AT-Basis 8 PA-Basis 8 Fernkampf-Basis 8 Ausweichen 8
Fausthieb: INI 8+IW6 AT 7 PA 6 TP(A) IW6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 9+IW6 AT 7 PA 6 TP(A) IW6 DK H
Ringen: INI 10+IW6 AT 8 PA 7 TP speziell DK H
Elfischer Jagdspieß: INI 10+IW6 AT 10 PA 10 TP IW6+6 DK S
Elfenbogen: INI 11+IW6 AT 17 TP IW6+5
Jagdkleidung: RS | BE |

Seelentier: Schmetterling, Specht, Säbelzahniger

Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gutausscheidend, Herausragender Sinn Gehör, Meisterhandwerk (Singen, Bogenbau, Musizieren), Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Vollzauberer, Wohlklang, Zweistimmiger Gesang / Arroganz 6, Elfische Weltsicht, Körpergebundene Kraft, Neugier 7, Raumangst 6, Sensibler Geruchssinn 6, Unfähigkeit Zechen, Wahrer Name, Weltfremd (Adel/Hierarchien 7, Geld/Besitz 8, Götter/Religion 7)

Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Kulturkunde (Waldelfen), Meister der Improvisation, Salasandra, Talentspezialisierung Sinnenschärfe (Tastsinn), Waldkundig, *Elfenlieder*: Freundschaftslied, Melodie der Kunstfertigkeit

Talente:

Kampf: Bogen (Elfenbogen) +7 (+9), Dolche +2, Hieb Waffen 0, Raufen 0, Ringen 0, Säbel 0, Speere +5, Wurfmesser 0

Körper: Athletik +1, Klettern +5, Körperbeherrschung +6, Schleichen +6, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +4, Singen +9, Sinnenschärfe (Tastsinn) +9 (+11), Stimmen imitieren +2, Tanzen +4, Zechen -2,

Gesellschaft: Gassenwissen -2, Menschenkenntnis 0, Überreden 0

Natur: Fährtensuchen +4, Orientierung +4, Witterungsvorhersage +3, Wildnisleben +5

Wissen: Geografie +2, Gesteinskunde +5, Götter und Kulte 0, Magiekunde 2, Pflanzenkunde +7, Rechnen 0, Rechtskunde -2, Sagen und Legenden +2, Tierkunde +6

Sprachen: Muttersprache: Isdira +11, Sprachen Kennen: Asdharia +4, Garethi +4, Lesen/Schreiben: Isdira/Asdharia +8

Handwerk: Bogenbau +8, Gerber/Kürschner +4, Heilkunde: Gift +3, Heilkunde: Wunden +4, Holzbearbeitung +9, Instrumentenbauer +5, Kochen +1, Lederarbeiten +5, Malen/Zeichnen +5, Musizieren +7, Schneidern +3, Webkunst +3

Zauber: ADLERAUGE +4, ADLERSCHWINGE (Specht) +7, ARMATUR +4, ATTRIBUTO +5, AXCELERATUS +4, BALSAM +7, CHAMAEIONI +3, FLIM FLAM +4, FULMINICTUS +5, GEDANKENBILDER +4, HASELBUSCH +9, HILFREICHE TATZE +3, LEIB DER ERDE +7, METAMORPHO FELSENFORM +9, MOTORICUS +4, NEBELWAND +5, SOLIDIRID +5, STIMMEN DES WINDES +4, TIERGEDANKEN +4, UNITATIO +9, VISIBILI +4, WASSERATEM +3, WIPFELLAUF +7

Kampfwerte: Bogen (Elfenbogen) 15 (17), Dolche 9/9, Hieb Waffen 8/8, Raufen 8/8, Ringen 8/8, Säbel 8/8, Speere 10/11, Wurfmesser 8

Ausrüstung: elfische Kleidung, verzierter yara (Elfenbogen) mit 12 Pfeilen, Elfischer Jagdspieß, Jagdmesser, Jagdkleidung, iama (in Form einer Querflöte), Taschen mit Nahrung, Kräutern, hochwertiges Bogenbauerwerkzeug

Erfahrene Waldelfe: MU 12, KL 11, IN 16, CH 12, FF 14, GE 16, KO 13, KK 11, SO 6, LeP 27, AuP 32, AsP 34, MR 7, INI 11, WS 7; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, Regeneration I, Scharfschütze (Bogen), Zauberoutine, Elfenlied: Windgeflüster; Bogen (Elfenbogen) +11 (+13), Speere +11, Klettern +8, Körperbeherrschung +9, Schleichen +9, Singen +13, Sinnenschärfe (Tastsinn) +14 (+16), Fährtensuchen +8, Orientierung +8, Wildnisleben +10, Gesteinskunde +10, Pflanzenkunde +12, Tierkunde +11, Bogenbau +13, Holzbearbeitung +14, Musizieren +12, ADLERSCHWINGE (Specht) +12, BALSAM +11, HASELBUSCH +14, LEIB DER ERDE +11, METAMORPHO FELSENFORM +13, PFEIL DES HUMUS +6, UNITATIO +12, WIPFELLAUF +11

Veteranen-Formerin: MU 13, KL 12, IN 17, CH 12, FF 14, GE 17, KO 13, KK 11, SO 7, LeP 30, AuP 36, AsP 39, MR 9, INI 16, WS 7; Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Ausweichen II, Elfenlied: Windgeflüster, Zauber Melodie; Finte, Gezielter Stich, Meisterparade, Meisterschütze (Bogen), Regeneration I, Regeneration II, Talentspezialisierung Speere (Elfischer Jagdspieß), Zauberoutine; Bogen (Elfenbogen) +14 (+16), Speere (Elf. Jagdspieß) +14 (+16), Körperbeherrschung +13, Schleichen +14, Singen +17, Sinnenschärfe (Tastsinn) +17 (+19), Wildnisleben +13, Gesteinskunde +14, Pflanzenkunde +16, Bogenbau +17, Holzbearbeitung +17, Musizieren +16; ADLERSCHWINGE (Specht) +15, BALSAM +14, HASELBUSCH +18, KRÖTENSPRUNG +7, LEIB DER ERDE +13, METAMORPHO FELSENFORM +16, PFEIL DES HUMUS +10, UNITATIO +16



alfänger

EIN ÜBERRASCHENDER FANG

Grimjan lehnte lässig an der verwitterten Holzbegrenzung auf der Anhöhe über dem Flensplatz und sah hinab zu dem gigantischen, leblosen Leib, der dort am Strand lag. Ein weiteres Mal spuckte er etwas von dem Kraut aus, das er kaute und sprach mit rauer Stimme zu seiner Nichte, die neben ihm stand. „Da biste beeindruckt, was? Sieht ja zumindest nach einem ganz schön großen Brocken aus ...“ Er spuckte auch den Rest grünschleimigen Speichel in den Sand zu seinen Füßen.

Während das Kind mit offenem Mund verfolgte, wie die Seile gelöst wurden, mit denen der Tierkadaver an Land gezogen worden war, richtete Grimjan seinen stehenden Blick auf den Horizont weit hinter der Dünung der Bucht.

Er war schon eine ganze Weile nicht mehr rausgefahren, zur Untätigkeit verdammt, bis sein neues Boot fertig war – das machte ihn unruhig und noch harscher als sonst, denn es bedrückte ihn zusehends, dass er seine Familie für den nächsten Götterlauf so gut wie nicht unterstützen konnte.

*„Wir fahren erst im Rahja wieder raus,
wenn die Bucht eisfrei ist.“*

Gudwinja, fest davon überzeugt, die beste Waljägerin des ganzen Nordens zu sein, stand breitbeinig unten bei ihrer Beute und dirigierte unnötigerweise die Männer mit den Seilen.

Sie war eine stolze, übermütige Frau, die nach jedem Stichling fischte, um zu prahlen. Aber allzu klug war sie nicht. Und viel zu jung, um ausreichend Erfahrung zu haben – erst zwei Jahre im Geschäft und resistent gegen Ratschläge.

Wenn er so recht überlegte, sah das Tier, das Gudwinja da mitgebracht hatte, für einen frisch gefangenen Wal schon recht mitgenommen aus ... sehr seltsam. Sollten die Stoßharpunen solche Wunden gerissen haben?

Ein Zupfen an seinem Jackenärmel wendete Grimjans Aufmerksamkeit. „Hast du auch schon mal so einen Wal hergebracht, Grimjan?“ Die Kleine deutete auf das massive Exemplar unten auf dem Flensplatz. „So einen wie Gudwinja da hat?“

Der Angesprochene brummte leise, zuckte dann aber knapp die Schultern und ließ mit befremdlicher Befriedigung verlauten: „So einen? Nein, Mädchen ... so einen sicher nicht.“

Er öffnete seine Gürteltasche und fingerte schief grinsend neues Kraut hervor. Eine wahre Rarität, das Zeug, sowas wuchs hier oben nicht. Er hatte es vor einer Weile einem der Händler auf dem Markt abgekauft und sich erst lauthals über den Preis geärgert – aber es war wirklich verflucht gut und jede der investierten Münzen wert. Einigermassen belustigt stellte der Walfänger fest, dass die tönende junge Frau unten am Strand mit ihrem Eigenlob langsam zum





Ende kam und sich mit ihren Flensmesser dem aufgedunsenen Wal näherte. Gemächlich schob er das Mädchen näher an die Begrenzung und raunte ihr zu: „Und jetzt sieh’ zu, was passiert wenn man gefundenes Treibgut wegen der stattlichen Größe als Jagdgut ausibt ...“

Der Walfänger hatte genug Wale in den letzten Jahrzehnten gesehen, um jede Wette einzugehen, dass der Koloss da unten am Strand weder unter Gefahr für Leib und Leben erjagt worden war, noch die Ausmaße hatte, die er zu haben schien. Es würde seine Laune merklich bessern mit anzusehen, wie der von Faulgasen aufgeblähte Kadaver das grünschnäblige Großmaul mit einem unapetitlichen Geräusch in die Tranfässer schleuderte.

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Gudwinja Alwinnen, Jadvige Sjepensen, Olwen Setana, Rääf von Ikaju und Gjaternuks Stamm, Urjelke Jannske
Männliche Namen: Daanje Peddersjepen, Fjinko Goreningo, Grimjan Sewerski, Mjesko Tschepesch, Zeino von Keinjo und Tugidags Stamm

„Die Biester sind verdammt kräftig und reißen ein Boot einfach mit in Efferds Reich, wenn du nicht aufpasst.“

MU 14 KL 10 IN 13 CH 9 FF 12 GE 12 KO 14 KK 13 SO 2
LeP 32 AuP 32 MR 4 INI 11 WS 7
AT-Basis 8 PA-Basis 8 Fernkampf-Basis 8 Ausweichen 8
Fausthieb: INI 9+IW6 AT 12 PA 9 TP(A) IW6 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 10 +IW6 AT 12 PA 9 TP(A) IW6 DK H
Ringen: INI 11+IW6 AT 10 PA 8 TP speziell DK H
Flensmesser: INI 9+IW6 AT 9 PA 6 TP IW6 DK H
Kleidung: RS 0 BE 0

Seelentier: Assel, Fliege, Rind

Vor- und Nachteile: Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Richtungssinn, Zäher Hund / Gesucht 1 (Olport), Goldgier 7, Jähzorn 8, Raumangst 6, Unangenehme Stimme, Vorurteile (Thorwaler) 6

Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Kulturkunde (Nordlande), Meereskundig, Standfest

Talente:

Kampf: Dolche +4, Hieb Waffen +4, Raufen +5, Ringen +2, Säbel 0, Speere +5, Wurfmesser 0, Wurfspere (Stoßharpune) +8

Körper: Athletik +4, Klettern +3, Körperbeherrschung +7, Schleichen +1, Schwimmen +7, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +1, Singen +1, Sinnschärfe +2, Tanzen 0, Zehen +3

Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden 0

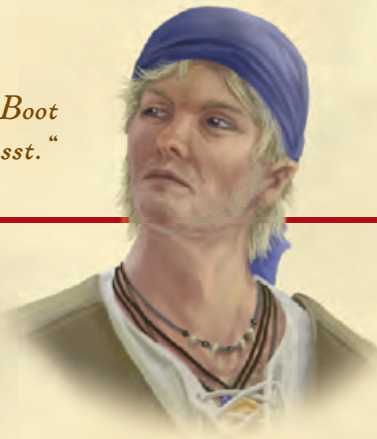
Natur: Fährtensuchen +1, Fallen stellen +1, Fesseln/Entfesseln +4, Fischen/Angeln +5, Orientierung +5, Wettervorhersage +4, Wildnis-leben +3

Wissen: Geografie +2, Götter und Kulte +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen 0, Sagen und Legenden +3, Schätzen +1, Tierkunde +3

DIENTE

Der Walfänger ist trotz eines ordentlichen Fangs kein reicher Mann, weshalb er gerne auf jeglichen (Tausch-)Handel eingeht.

Dienst	Preis
Ambra (pro Stein)	15 H – 30 S
Bootspassage (pro Meile)	5 K
Gerüchte	gratis
Seemannsgarn	gratis
Walbein (pro Sack)	120 S – 240 S
Walbeinschnitzerei	15 S – 300 S
Waltran (ein Fass)	100 S – 150 S



Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen kennen: Nujuka +8; Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Boote fahren +10, Fahrzeug lenken +2, Fleischer +3, Gerber/Kürschner +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Kochen +3, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +1, Seefahrt +4, Viehzucht +1

Kampfwerte: Dolche 11/9, Hieb Waffen 11/9, Raufen 12/9, Ringen 10/8, Säbel 8/8, Speere 12/9, Wurfmesser 8, Wurfspere (Stoßharpune) 16

Ausrüstung: zweckmäßige Kleidung, Flensmesser, Enter- oder Bootshaken, Hängematte, Wolldecke, Weinschlauch oder Schnapsflasche, Teerjacke oder wasserfester Mantel oder Umhang

Erfahrener Walfänger: MU 15, KL 10, IN 14, CH 9, FF 12, GE 12, KO 14, KK 14, SO 2, LeP 32, AuP 33, MR 4, INI 11, WS 7; Körperbeherrschung +9, Schwimmen +8, Garethi +9, Fischen/Angeln +7, Boote fahren +11

Veteranen-Walfänger: MU 15, KL 11, IN 15, CH 9, FF 12, GE 14, KO 14, KK 14, SO 2, LeP 32, AuP 34, MR 4, INI 12, WS 7; Körperbeherrschung +10, Schwimmen +10, Fischen/Angeln +9, Orientierung +8, Wettervorhersage +7, Garethi +10, Boote fahren +12, Seefahrt +7



KONFLIKTVERHALTEN

Ein Walfänger ist das Risiko gewohnt, in einer Schlägerei blüht er geradezu auf. Aufgeben ist keine Option für ihn, solange das Gegenüber nicht die Waffe zieht. Messerstechereien mag er noch verbissen mit seinem Flensmesser bestreiten, er flieht aber spätestens nach der zweiten regeltechnischen Wunde. Vor größeren Waffen – besonders wenn ihr Besitzer sie zu schwingen versteht – nimmt er sobald es möglich ist Reißaus, wenn sein Jähzorn es zulässt.

„Wal, da bläst er!“

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Der Walfänger ist nicht täglich auf der Jagd nach Walen, trotzdem kann man ihm auf dem Wasser oder an der Küste begegnen, nutzt er doch die Zeit zwischen den Waljagden, um zu fischen. Daneben findet er sich am Abend in den einschlägigen Tavernen wieder oder ist am Tage beim Flicken von Netzen oder Handeln mit dem örtlichen Trankocher zu sehen. Seltener trifft man ihn auf hoher See bei einer länger andauernden Waljagd, da die Kälte schneidender wird, je weiter man nach Norden segelt. Walfänger gibt es an der ganzen Brecheisbucht bis hin zum Golf von Riva. Selten verirren sie sich weiter westlich, wo sie den Thorwalern ins Gehege kommen.

LEBENSUNTERHALT

Eine Familie zu ernähren ist für den Walfänger nicht leicht. Sobald der Ausguck eine Walschule meldet, verspricht eine erfolgreiche Jagd zwar annehmbare, manchmal sogar reiche Beute, aber das geschieht nicht alle Tage, sodass der Walfänger die Seinen als Fischer durchbringen muss. Der Umstand, dass der fünfte Teil all dessen, was er an Land bringt der Herzogin von Paavi gehört, macht es ihm nicht leichter. Er lebt daher in einer schäbigen Hütte, wenn er sich überhaupt eine feste Unterkunft leisten kann.

VARIANTEN

Mit den vorliegenden Werten lässt sich ohne große Änderung ein *Robbenjäger* darstellen. Für andere *Seefahrer-Professionen* passen Sie die *Kampftalente* an. Tauschen Sie bei Bedarf *Boote fahren* und *Seefahrt*.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Der Walfänger ist großspurig. Er spricht laut, manchmal aggressiv und lügt noch Phex selbst auf eine dreist offensichtliche Art ins Gesicht. Entweder verschroben ablehnend oder den Anderen ohne Scheu musternd, präsentiert er sich selbstsichert und blickt vielem hinterher, das wertvoll aussieht.

WALFANG

Die Jagd auf Wale ist in Paavi und anderswo im Norden eine gefährliche Angelegenheit. Die Walfänger fahren dazu in stabilen, geruderten Booten in tiefere Gewässer. Sobald ein Wal in Wurfreichweite gelangt, wird er mit Stoßharpunen beworfen. Bei den ersten Treffern wird das Seilende mit dem Boot verbunden. Üblicherweise erhält ein Wal mehrere solcher Treffer, auch von verschiedenen Booten, sodass er durch das Ziehen der Boote schneller an Kraft verliert und bald nur noch regungslos im Wasser treibt. Die größte Gefahr bei dieser Jagdmethode ist das Abtauchen des Wals. Kappt eines der Boote die Fangleine nicht schnell genug, wird es erbarmungslos in die Wogen hinabgerissen. Bei der Jagd selbst sind nur größere Tiere von Interesse, oft werden jedoch auch junge Wale angegriffen, um die Älteren anzulocken. Ist der Wal tot oder wehrt sich zumindest nicht mehr, so wird er ins Schlepp genommen und an den Strand gerudert, wo er *geflinst* (abgespeckt) wird.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ *Mjesko Tschepesch* wendet sich händeringend an die Helden. Seit zwei Wochen meldet der Ausguck Paavis zunehmend Sichtungen von Walschulen. Aber jedes Boot, das ausgelaufen ist, um einen guten Fang zu machen, ist im aufziehenden Nebel verschwunden und nicht mehr gesehen worden. Die Walfänger wagen nicht mehr auf die Rufe des Ausgucks zu reagieren, die Herrschaft der Stadt aber nimmt ihre Sorgen nicht ernst, sondern nennt sie faul und droht damit, ihnen die Hütten über den Köpfen anzuzünden, wenn sie ihre Arbeit nicht bald wieder aufnehmen. Wenn die Helden selbst mit einem der mutigeren Waljäger auf eine Walsichtung reagieren, dann machen sie Bekanntschaft mit zwei thorwalschen Ottas, deren Kapermagier nicht nur die Illusionen einer Walherde, sondern auch den Nebel erschafft, der die Kampfhandlungen vor der Siedlung verbirgt.

☞ Ein einsames Boot treibt in der Bucht. Es ist das von *Daanje Peddersjepe*. Seine hagere Frau fragt verzweifelt die Helden um Hilfe, denn ohne den Verdienst ihres Mannes kann sie ihre fünf Kinder niemals durch den Winter bringen. Er ist erst wenige Stunden verschwunden, und sie glaubt daran, dass ihr zäher Walfänger noch am Leben sein könnte. Rudern die Helden aufs Meer hinaus, werden sie von einem verwundeten Wal angegriffen. Die Leiche von Peddersjepe hängt verknotet an seiner Seite, mit dem Tier durch eine beseelte Harpune verbunden.



eißpelzork

BETRÜGER

Mezzaroch blinzelte in das Schneegestöber. Er hob die Feldecke, die er zum Schutz über sich geworfen hatte an und blickte zu seinem Begleiter Wuirok. Auch dieser starrte missmutig unter seinem Schuttdach hervor, auf dem bereits eine Handbreit harschiger Schnee lag. „Wir sollten ins Lager zurückgehen“, maulte Mezzaroch zum wiederholten Mal.

„Ohne Beute gehe ich nicht heim“, erwiderte Wuirok.

„Hier ist keine Beute, nur Schnee.“

„Ohne Beute ...“,

„... gehe ich nicht heim“, öffnete Mezzaroch seinen Begleiter mürrisch nach.

„Geh! Ich bleibe hier“, meinte Wuirok stur.

Alleine zurückzukehren hätte ihm den Spott der anderen Jäger eingebracht, also blieb er. Gelangweilt lugte er unter seiner Decke hervor. Augenblick! Da hatte sich etwas bewegt! Mezzaroch verzog das Gesicht zu einem hämischen Grinsen. Da kam lohnende Beute für die beiden Jäger: ein widerlicher Firnelf.

Das Spitzohr war offensichtlich am Ende seiner Kräfte, vielleicht verletzt. Er taumelte und stürzte immer wieder. Schade eigentlich. Zu leichte Beute schmälert das Vergnügen. Allerdings war das kein Grund, einen Elfen laufen zu lassen. Mezzaroch hielt seinem Gefährten die Hand vor das Gesicht, zwei Finger abgespreizt: das Zeichen für Spitzohren.

Wuirok verstand sofort.

„Die Axt aus Zwergenstahl passt gut auf Zwergenschädel.“

Mezzaroch bedeutete ihm, dass er ihr Opfer umgehen und von hinten überraschen würde. So könnten sie es in die Zange nehmen, denn der einzige Fluchtweg, der dem Elfen bliebe, wurde einen Steinwurf entfernt von einer Schlucht beendet. Er schob sich rückwärts unter der Decke hervor und schlich dann gebückt in einem großen Bogen an dem Spitzohr vorbei, im Schneegestöber nahezu unsichtbar, bis er sich im Rücken des Elfen befand. Dieser schleppte sich direkt auf die Stelle zu, an der Wuirok unter seinem Schuttdach wartete.

Mezzaroch packte seinen Jagdspeer fester und folgte ihm. Heute würde eine weitere Trophäe seine Kette zieren, auf der schon ein halbes Dutzend aufgefädelt waren.

Als er nahe genug herangekommen war, richtete sich Wuirok unvermittelt auf und schleuderte seinen Speer auf den Elfen. Er traf ihn an der Schulter, doch das Blatt glitt ab.

Das Spitzohr reagiert sofort und deutete mit zwei Fingern der linken Hand auf den Angreifer. Nichts geschah, seine Zauberkraft war erschöpft.

Mezzaroch grinste und setzte sich in Bewegung.

Als sich der Elf zur Flucht wandte, stand er fast vor ihm. Der Ork sah den Schrecken in seinen Katzenaugen. Das war das Beste an der Jagd: der Moment, in dem die Beute erkannte, dass es aus war. Mezzaroch konnte es in den Augen sehen. Der Firnelf schlug einen Haken und rannte, eine Blutspur hinter sich herziehend, in Richtung der Schlucht. Schnell war er ja, nur würde es ihm nichts nützen.

Der Ork rannte hinterher und beobachtete mit Genugtuung, wie der Elf an der Abbruchkante zum Halt kam und sich hektisch umdrehte. Er schritt jetzt ohne große Eile auf ihn zu.

Wuirok näherte sich von der anderen Seite, das Spitzohr konnte nicht mehr entkommen.

„Es ist aus mit dir, Elf!“, schrie Mezzaroch, obwohl ihn der Kerl nicht verstehen würde.

Er deutete auf seine Kette, an der sechs verschrumpelte Elfenohren baumelten, säuberlich an der Spitze durchbohrt und aufgefädelt.

Der gehetzte Ausdruck in den Augen des Elfen wich plötzlich einer trotzigen Entschlossenheit. Er riss sich ein letztes Mal zusammen und sprang in die Schlucht.

Mezzaroch schrie vor Wut. Der feige Hund hatte sie betrogen. Statt zu kämpfen war er in den Tod gesprungen, nur um seine hässlichen Ohren zu retten. Inzwischen war auch Wuirok herangekommen.

„Kehren wir ohne Beute heim?“, brüllte Mezzaroch ihn an.

„Nein!“, schrie dieser zurück.

Die beiden Jäger schulterten ihre Speere und stapften in die Richtung, aus der der Elf gekommen war. Vielleicht warteten dort noch mehr Spitzohren. Es lohnte sich, nachzusehen.

NAMENSLISTE

Verdiente Orks tragen einen Beinamen, wie „Schädelspalter“ oder „Zwergentod“. Frauen bekommen keinen Namen, sondern allenfalls eine Bezeichnung, wie „Besitz von großem Krieger Groshach“.

Männliche Namen: Bokrugai, Grisharuz, Krampazz, Proghach, Rhubasch

KONFLIKTVERHALTEN

Auch bei den Weißpelzorks, auch Schneeorks oder Schurachai genannt, gilt das Recht des Stärkeren, Konflikte werden mit der Waffe gelöst. Unterwerfung ist für sie gleichbedeutend mit Versklavung, weshalb sie meist bis zum Tod kämpfen.



ANDERE LÄNDER, ANDERE GÖTTER

Das Pantheon der Schurachai umfasst die vier Brüder *Karmorrhagh*, *Efrun*, *T'Eirra* und *Inkra*, sowie *T'Eirras* Tochter *Brthona* und den mysteriösen Ottergott *Ghurqch*, dessen Verehrung von keinem anderen Volk bekannt ist. *Karmorrhagh* kann als Verschmelzung des bullengestaltigen Dämons Karmoth und dem orkischen Brazoragh betrachtet werden, während *Efrun* eine Mischung aus Efferd und Firun oder dem fjarningischen Frunu darstellt. Beide Götter verkörpern Naturgewalten. *T'Eirra* und *Brthona*, unschwer als Tairach und Pardona zu identifizieren, sind mit dem Aspekt Tod und Jenseits verbunden, während der Feuergott *Inkra* Gravesh oder Ingerimm entspricht.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Die Schurachai leben in den Nebel- und Eiszinnen, sowie am Blauen See. Meist streifen sie in kleinen Gruppen umher, um Wild, Niveesen oder Firnelfen und mitunter auch Heldengruppen zu jagen.

LEBENSUNTERHALT

In den kurzen Sommermonaten kann der Speiseplan mit wild wachsenden Pflanzen oder Pilzen ergänzt werden, in der Hauptsache leben die Schneeorks jedoch von der Jagd. In wenigen Fällen betreiben sie Tauschhandel.

VARIANTEN

Die Orksippen sind in Kasten gegliedert, deren Mitglieder unterschiedlichen Berufen nachgehen und ein unterschiedlich hohes Ansehen genießen. An der Spitze steht der Häuptling, in der Regel ein Schamane (*Harordak*), gefolgt von den Jägern und Kriegern (*Khurqach*), den Handwerkern (*Drasdech*), den Sammlern (*Grishik*) und den Sklaven (*Ergoch*). Das Ansehen lässt sich an der Farbe des Krähenfußes erkennen, den jeder Schneeork auf der Stirn trägt. Rottöne sind den T'Eirra-Schamanen vorbehalten.

DIENSTE

Mit den Schurachai ist Tauschhandel möglich, allerdings ist dies in doppelter Hinsicht ein riskantes Geschäft: zum einen findet sich der Händler mitunter als Sklave wieder, zum anderen fällt die Bezahlung nicht immer so aus, wie erhofft. Drei getrocknete Elfenohren und eine Orkfrau im Tausch gegen eine Barbarenstreitaxt ist zwar ein fürstliches Entgelt, der Verkäufer sieht das aber sicherlich nicht so. Ein Schneeork kann auch als Führer oder Söldner angeheuert werden. Er nimmt dafür Waffen, Rüstungsteile oder möglichst martialisch aussehenden Schmuck. Die Unterstützung im Kampf gegen die verhassten Wilden Zwerge, welche die Orks in grauer Vorzeit versklavt hielten, ist gratis.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Der Schurachai will stets klarstellen, dass er kein Schwächling ist. Dementsprechend bemüht er sich, sein Gegenüber durch möglichst bedrohliches Auftreten einzuschüchtern. Frauen wird er in typischer Orkenmanier nur dann als intelligente Lebewesen wahrnehmen, wenn sie ihn im Kampf besiegt oder zumindest beeindruckt haben.



*„Blut für Karmorrhagh, Knochen
für T'Eirra, Fleisch für Schurachai.“*



ABENTEUERVORSCHLÄGE

☞ Zwischen den Sippen der Okshurr und der Drodoch kommt es immer wieder zu Streit über ihre Jagdgebiete. Die sind auch für menschliche Elfenbeinjäger interessant, da dort Mastodonten leben. Aus genau diesem Grund sind die Helden just dann vor Ort, als die Drodoch das Lager der Okshurr überfallen, um das Problem endgültig zu lösen. Sie werden Zeuge, wie die erwachsenen Männer niedergemacht und die Frauen und Kinder, sowie ein greiser Schamane weggeschleppt werden. Wenig später stoßen einige Krieger der Okshurr, die während des Überfalls auf der Jagd waren, auf die Gruppe, unter ihnen *Hurnosh*, der Schüler des Schamanen und voraussichtlich der künftige Häuptling. Der kluge Schneeorke tritt mit den Helden in friedlichen Kontakt, um herauszufinden, was mit seiner Sippe geschehen ist und bietet ihnen anschließend einen Handel an: wenn sie den verbliebenen Kriegern helfen, die Kinder, den Schamanen und die Frauen (in dieser Reihenfolge) zu befreien, erhalten sie Zugang zu ihrem mastodonreichen Jagdgebiet. Hurnosh mutmaßt, dass die Gefangenen zum Kultplatz Kharrtak gebracht werden, wo der Schamane und die männlichen Kinder T'Eirra geopfert werden sollen. Der feindliche Zug kann noch vor Erreichen seines Ziels abgefangen und mit einem klugen Plan in einen Hinterhalt gelockt werden. Ein Fall für strategisch denkende Helden.

*„Heute war ein schlechter Jagdtag:
nur zwei Yaks und eine Blankhaut.“*

☞ Der junge Norbardenhändler *Guri Boljeff* hat mit dem Verkauf von Orkbremssensalbe an die Weißpelzorks einen guten Gewinn erzielt, allerdings wurde ihm dieser in Form von vier Orkfrauen ausbezahlt. Inmitten der grimmigen Schurachai hatte ihn der Schneid verlassen, eine andere Art der Bezahlung auszuhandeln. Um den Schaden des letztendlich ruinösen Geschäfts zu begrenzen, will er die Frauen bei anderen Stämmen eintauschen, bringt es aber nicht über sich, sie wie Vieh zum Verkauf anzubieten. In Frigorn heuert er die Helden an, mit den Orkinnen, denen er die Namen *Flocke*, *Wolke*, *Lamm* und *Firunsbüchchen* gegeben hat, zurück in die Eiszinnen zu ziehen und sie gegen Waren einzutauschen, die sich zu Geld machen lassen. Dafür verspricht er ihnen die Hälfte des Gewinns. Das Unternehmen ist nicht ungefährlich, da die Schneeorke die Frauen vielleicht auch ohne Bezahlung haben wollen. Zudem erweisen sich die Damen, obwohl die Verständigung mit ihnen sicherlich schwierig ist, als liebenswürdige und fürsorgliche Gefährtinnen. Können die Helden sie wirklich wie Vieh zum besten Preis verkaufen?



MU 14 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 8 **FF** 12 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 14 **SO** 3
LeP 35 **AuP** 45 **MR** 1 **INI** 11 **WS** 8
AT-Basis 8 **PA-Basis** 8 **Fernkampf-Basis** 8 **Ausweichen** 8
Fausthieb: **INI** 11+1W6 **AT** 11 **PA** 11 **TP(A)** W6+1 **DK** N
Tritt/Kopfstoß: **INI** 11+1W6 **AT** 11 **PA** 11 **TP(A)** W6+1 **DK** N
Ringen: **INI** 11+1W6 **AT** 12 **PA** 12 **TP** speziell **DK** H
Byakka: **INI** 10+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** W6+5 **DK** N
Wurfspeer: **INI** 11+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+4
Fell: **RS** 1 **BE** 0

Seelentier: Paavian, Riesenalk, Wollnashorn

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (1), Natürliche Waffe Biss (1W6+1) Richtungssinn, Zäher Hund / Aberglaube (6), Blutdurst (6), Hitzeempfindlichkeit, Jähzorn (6), Randgruppe, Raubtiergeruch, Nahrungsrestriktion (nur rohes Fleisch), Unfähigkeit für Talentgruppe Gesellschaft
Sonderfertigkeiten: Biss, Eiskundig, Gebirgskundig, Kulturkunde (Schneeorke), Ortskenntnis (Jagdrevier), Scharfschütze (Wurfspeer)

Talente:

Kampf: Bogen +1, Dolche +3, Hieb Waffen +8, Raufen +6, Ringen +8, Säbel +5, Speere +3, Wurfmesser 0, Wurfspeere +10
Körper: Athletik +3, Klettern +5, Körperbeherrschung +5, Schleichen +7, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich verstecken +5, Singen -2, Sinnenschärfe +8, Stimmen imitieren +1, Tanzen 0, Zeichnen 0
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +2
Natur: Fährtensuchen +7, Fallen stellen +2, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +2, Orientierung +7, Wettervorhersage +3, Wildnis leben +9
Wissen: Götter und Kulte +1, Pflanzenkunde +3, Rechnen -1, Sagen und Legenden +1, Tierkunde +6

Sprachen: Muttersprache Ologhaijan (Schurachai-Dialekt) +8, Sprachen kennen Garethi 0

Handwerk: Abrichten +2, Feuersteinbearbeitung +3, Gerber/Kürschner +3, Heilkunde: Gift +3, Heilkunde Krankheit +2, Heilkunde: Wunden +3, Holzbearbeitung +4, Kochen 0, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +2

Kampfwerte: Bogen 9, Dolch 10/9, Hieb Waffen 13/11, Raufen 11/11, Ringen 12/12, Säbel 11/10, Speere 10/9, Wurfmesser 8, Wurfspeere 18

Ausrüstung: Byakka, Jagdspeer, 3 Wurfspeere, Trophäen

Erfahrener Weißpelzork: MU 15, KL 10, IN 13, CH 8, FF 12, GE 15, KO 16, KK 15, SO 3, LeP 37, AuP 47, MR 1, INI 12, WS 8; SF: Wuchtschlag; Hieb Waffen +12, Speere +9, Wurfspeere +14, Schleichen +12, Sinnenschärfe +12, Fährtensuchen +12, Fallen stellen +6, Tierkunde +10, Sprachen kennen Garethi +2, Gerber/Kürschner +7, Heilkunde: Wunden +7

Veteranen-Weißpelzork: MU 16, KL 11, IN 15, CH 9, FF 12, GE 15, KO 16, KK 15, SO 3, LeP 39, AuP 49, MR 1, INI 12, WS 8; SF: Meisterschütze; Hieb Waffen +16, Speere +16, Wurfspeere +18, Schleichen +16, Sinnenschärfe +16, Fährtensuchen +16, Fallen stellen +10, Tierkunde +114, Sprachen kennen Garethi +4, Gerber/Kürschner +11, Heilkunde: Wunden +12



Widerstandskämpfer

WOLFSGEFÄHRTEN

Jarlak lauschte.

Der Wind trug lauter werdende Geräusche an sein Ohr: ein Pferdeschnauben, das Knarren von Wagenrädern und das Getrampel schwerer Soldatenstiefel.

Sie kommen.

Seine Hand glitt wie von selbst über die Bogensehne, während sein Blick zu seinen Gefährten ging.

Renja neben ihm nickte, auch sie hatte es gehört, auch ihre Hand lag auf dem treuen Bogen.

Unter ihm breitete sich die Straße aus, auf der bald die Feinde vorbeikommen würden. Auf der anderen Seite war nichts zu erkennen, das dichte Unterholz der Wälder verbarg sie vor allen Blicken. Das war gut, die Freiheit der Wälder konnte man ihnen nicht nehmen.

„... und unter Bier stell ich mir auch was anderes vor.“

Da kamen sie, eine Handvoll Söldner der Verräter und Schurken, die schon viel zu lange Tobrien in ihrem eisernen, blutigen Griff hielten. Sie redeten und lachten wie normale Menschen, aber sie hatten ihre Seelen verkauft. Dämonendiener allesamt!

Jarlak zog einen Pfeil aus dem Köcher und wartete angespannt auf Gerwulfs Signal.

„Wir sind immer noch bereit, für unsere Heimat zu kämpfen. Morgen, im nächsten Jahr und bis zu unserem letzten Atemzug. Und eines Tages werden wir wieder frei sein.“

Es hatte Tage gegeben, da hätte er nie gedacht, mit Gerwulf Seite an Seite zu stehen, einem Schwerenöter und Kleinkriminellen. Aber jene Zeiten waren vorbei, der Kampf gegen die Schwarzen Horden hatte sie geeint. Heute war der alternde ehemalige Dieb der, der es immer am besten schaffte, sie daran zu erinnern, weshalb sie kämpften, und sie zu motivieren, wenn der Schnee hoch lag und man sie jagte wie die Hasen.

Jarlaks Daumen streichelte den Pfeil, der gleich einem der Dämonendiener den Tod bringen würde.

Eigentlich hatten sie es nicht verdient, schnell zu sterben. Sie sperrten Kinder und Alte in die Häuser, bevor sie Fackeln in die Strohdächer warfen, sie riefen Dämonen und schickten die Toten zu grausigem Unleben erhoben zurück. So wie Yerodia ...

Jarlak schluckte heftig, die Erinnerung an seine kleine Schwester ließ ihn noch immer würgen.

Vielleicht hätte er seine Eltern und Geschwister fortschicken sollen damals. Aber wie hätte man vor den Schrecken fliehen sollen, die über das Dorf, über das ganze Land hereingebrochen waren innerhalb einer Nacht? Und sich ergeben? Nein, niemals! Dies war ihr





Land, ihre Heimat! Es war allemal besser im Kampf zu sterben als in einer Folterkammer, als Opfer für die Dämonen oder sich ein Leben lang unter der Knute eines Paktierers zu ducken. *Ihr habt uns alles genommen, unsere Familien, unsere Heimat. Nur unsere Freiheit, die werdet ihr uns niemals nehmen! Niemals! Sie ist alles, was uns geblieben ist.* „Vielleicht solltest du es mal bei jemandem machen lassen, der was davon versteht.“

Das anzügliche Gelächter der Söldner direkt unter Jarlak riss ihn in die Gegenwart zurück.

Der Pfeil in seiner Hand zitterte, sein Magen drehte sich. Noch hatte Gerwulf kein Zeichen gegeben, doch Renja suchte bereits mit geübtem Blick ein Ziel aus.

Jarlak spähte durch die Blätter auf die Straße nach unten.

Sie führten einen Wagen mit sich, aber er konnte nicht erkennen, was sich unter der Plane verbarg. Vielleicht war es eingetriebene Nahrung oder Waffen gegen die Menschen. In jedem Fall würden sie es gut brauchen können. Und alles, was *denen* fehlte, konnten sie nicht einsetzen.

Er suchte sich einen der Söldner aus, zwang sich ruhig zu atmen und legte den Pfeil auf.

Tobrien bleibt frei!

*„Der Herzog ist weit weg.
Wir kümmern uns um uns selbst.“*

MU 12 KL 11 IN 14 CH 10 FF 12 GE 12 KO 12 KK 12 SO 4
LeP 28 AuP 28 MR 3 INI 10 WS 6
AT-Basis 7 PA-Basis 8 Fernkampf-Basis 7 Ausweichen 7
Fausthieb: INI 7+IW6 AT 8 PA 8 TP(A) IW6+1 DK H
Tritt/Kopfstoß: INI 8+IW6 AT 8 PA 8 TP(A) IW6+1 DK H
Ringen: INI 9+IW6 AT 8 PA 8 TP speziell DK H
Streitaxt: INI 8+IW6 AT 11 PA 9 TP IW6+4 DK N
Kurzbogen: INI 8+IW6 FK 15 TP IW6+4
Dolch: INI 8+IW6 AT 8 PA 6 TP IW6+1 DK H
Lederrüstung: RS 2 BE 2

Seelentier: Olporter Hund, Sekretärvogel, Wolf

Vor- und Nachteile: Entfernungssinn, Flink I, Gesucht I, Rachsucht 6, Schlafstörungen I, Vorurteile gegen Schwarztobrier 8

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich, Schattenlande), Ortskenntnis (Revier), Scharfschütze (Bogen), Schnellladen (Bogen), Waldkundig

Talente:

Kampf: Bogen +7, Dolche +1, Hieb Waffen +6, Raufen +4, Ringen +4, Säbel +2, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +1

Körper: Athletik +3, Klettern +4, Körperbeherrschung +3, Schleichen +5, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich verstecken +7, Singen 0, Sinnenschärfe +4, Tanzen 0, Zehen +3

Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +5, Überreden +5

Natur: Fährtensuchen +4, Fallen stellen +5, Fesseln/Entfesseln +4, Orientierung +3, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +4

Wissen: Geografie +4, Götter und Kulte +3, Heraldik +1, Kriegskunst +2, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +3, Rechnen +3, Sagen und Legenden +4, Schätzen +3, Tierkunde +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Zhayad +3; Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +2

Handwerk: Ackerbau +1, Bogenbau +4, Fahrzeug lenken +1, Heilkunde: Wunden +4, Holzbearbeitung +5, Kochen +2, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneider +2, Viehzucht +1

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Dalkasha, Mora Lindensin, Solaria von Isoldern, Ysilda aus Viereichen, Xindra Baernsen

Männliche Namen: Eberhard Bogering, Firunian, Jarlak aus Grünwalden, Keno Borken, Wulfhelm von Radromsau

KONFLIKTVERHALTEN

Wenn es das ganze Leben bestimmt, zu kämpfen, sitzen die Waffen locker. Der Widerstandskämpfer greift im Konfliktfall schnell zur Waffe, dabei kämpft er mit seiner Umgebung und auf größtmögliche Effizienz bedacht, wobei Flucht dabei durchaus eine Option ist. Wenn er den Kampf bestimmt, wird er versuchen, einen Hinterhalt zu legen und seinen Gegner mit dem Bogen zu erschießen.



Kampfwerte: Bogen 15, Dolche 8/8, Hieb Waffen 11/10, Raufen 10/9, Ringen 10/9, Säbel 9/8, Wurfmesser 8, Zweihandhieb Waffen 8/8

Ausrüstung: Lederrüstung, stabile Kleidung, Kurzbogen, Köcher mit 25 Pfeilen, Ersatzsehnen, Ersatzfeilspitzen, Streitaxt, Dolch, Lederschnur mit Wolfspotenglücksbringer, Decke, Seil, Tasche mit nützlichem Kleinkram, z.B. Nähzeug, Löffel, Lederseile, 1 Silbertaler in kleinen Münzen

Erfahrener Widerstandskämpfer: MU 13, KL 11, IN 15, CH 10, FF 13, GE 12, KO 13, KK 12, SO 4, LeP 30, AuP 30, MR 4, INI 10, WS 7; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kulturkunde (Mittelreich, Schattenlande), Ortskenntnis (Revier), Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung), Scharfschütze (Bogen), Schnellladen (Bogen), Waldkundig, Wuchtschlag; Bogen +11, Hieb Waffen +9, Schleichen +9, Selbstbeherrschung +7, Sich verstecken +11, Sinnenschärfe +9, Fährtensuchen +9, Wildnisleben +9, Geografie +9, Kriegskunst +5, Magiekunde +5

Veteranen-Widerstandskämpfer: MU 14, KL 11, IN 15, CH 11, FF 14, GE 13, KO 13, KK 13, SO 4, LeP 32, AuP 33, MR 4, INI 15, WS 7; SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen I+II, Finte, Geländekunde (Gebirge, Wald), Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Kulturkunde (Mittelreich, Schattenlande), Meisterschütze (Bogen), Ortskenntnis (Revier), Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung), Scharfschütze (Bogen), Schnellladen (Bogen), Wuchtschlag; Bogen (Kurzbogen) +15 (+17), Hieb Waffen +12, Schleichen (Wald) +12 (+13), Selbstbeherrschung (Schmerz unterdrücken) +8 (+10), Sich verstecken (Wald) +15 (+17), Sinnenschärfe +11, Geografie +9, Kriegskunst +9, Magiekunde +7



DIENTE

Der Widerstandskämpfer streitet für die gute Sache, dennoch ist seine Kampfkraft ebenso wie seine Ortskenntnis unter Umständen käuflich, zumindest wenn es gelingt, ihn zu überzeugen, dass die Helden auf seiner Seite stehen. Dann kann und wird er ihnen helfen bei Angriffen, dem Weg durch die Wildnis, ihnen Unterschlupf geben oder die Heilkünste eines Mitglieds seiner Gruppe vermitteln. Da er wenig Möglichkeiten hat, Geld auszugeben, nimmt er lieber Lebensmittel, Waffen oder verlangt seinerseits Hilfe als Gegenleistung.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Widerstandskämpfern begegnet man vor allem in besetzten Gebieten, wo sie plötzlich als rettende Unterstützung oder als Konkurrenz aus dem Wald auftauchen können. Meistens sind sie gut versteckt und nicht immer als das erkennbar, was sie sind, nur in den Grenzgebieten treten sie offener auf. Auch in den Kerkern ihrer Feinde sind sie gut erkennbar, sind sie doch die Gefangenen, die von den Wachen am meisten malträtirt oder gefürchtet werden.

LEBENSUNTERHALT

Die meisten Widerstandskämpfer waren Bauern oder Handwerker bevor die Schwarzen Horden des Dämonenmeisters Borbarad ihre Heimat überrannten. Heute leben sie als Jäger und Sammler von dem, was die Wälder, in denen sie sich verstecken, hergeben. Ebenso wichtig ist das, was sie bei Überfällen erbeuten, auch wenn sie gerne ihre Unabhängigkeit betonen. Einige Widerstandskämpfer haben Unterstützer, entweder in den Dörfern vor Ort oder weit weg in bereits befreiten Gebieten, aber entsprechender Nachschub kommt selten und unregelmäßig.

VARIANTEN

Widerstandskämpfer gibt es nicht nur in den Schattenlanden, sondern überall dort, wo es Besatzung oder unrechte Herrschaft gibt oder gab, zum Beispiel im *Bornland* oder im *Hohen Norden*. Nicht jeder Widerstandskämpfer ist ein ehemaliger *Bauer* oder *Jäger*, einige waren *Räuber*, andere *Soldaten* und manch einer soll gar ein *Ritter* sein, der um sein Lehen kämpft, oder ein *Geheimagent*. Auch soll es Freischärler auf beiden Seiten geben, nicht nur auf der guten.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Der jahrelange Krieg aus dem Verborgenen hat den Widerstandskämpfer geprägt, er ist misstrauisch und sein Vertrauen muss man sich hart verdienen. Generell zögert er lange, ehe er sich zu sehr an jemanden bindet, hat er doch schon zu viele Gefährten verloren. Er ist pragmatisch, einige würden es gefühlkalt nennen, und hat seine Manieren ebenso wie sein Äußeres an seine Waldumgebung angepasst. Auch wenn er es gut verbirgt, überkommt ihn im Kreise von Freunden mitunter Schwermut und Sehnsucht nach allen, die er verloren hat.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Als die Schwarzen Horden in Tobrien einfielen, wurden die damals jugendlichen Schwestern *Firusha* und *Thornia* getrennt. *Firusha* wuchs in Sicherheit im Exil auf und glaubte ihre Schwester sei tot. Doch jetzt haben sie Gerüchte erreicht, dass *Thornia* doch noch am Leben sei und sich einer der Widerstandsgruppen angeschlossen habe. *Firusha* kann nicht selbst losziehen, ist sie doch mittlerweile Mutter zweier kleiner Kinder. Sie braucht mutige Abenteurer, die sich für sie auf die Suche nach der verlorenen Schwester machen, mitten in den Schattenlanden.

Nicht immer ist der Krieg für die Beteiligten vorbei, wenn er es eigentlich sein sollte. Und wenn ein geachtetes Mitglied der Gesellschaft wie *Rondrasian Ebensin*, der Schulze eines seit zwei Jahren befreiten Dorfes im Warunker Umland, weiter mit dem Feind Geschäfte macht, kann das aus Sicht des Widerständlers *Reowulf* nur den Tod nach sich ziehen. Die Helden werden gebeten, den Unfalltod des Schulzen aufzuklären. Dabei stoßen sie auf eine Mauer falscher Verdächtigungen und auf *Reowulf*, der sie ebenfalls für Feinde hält.

„Hörst du das Lied der Wölfe?
Sie singen von Freiheit.“

WIDERSTANDSKÄMPFER UND WÖLFE

Wölfe sind das Wappentier Tobriens, weshalb sich die Bewohner der Region den Tieren ohnehin verbunden fühlen. Etliche der Widerstandskämpfer sind ihnen gedanklich noch deutlich näher gerückt, sie nennen sich Wolfsfährte, Rudel oder Waldwölfe und betrachten die Tiere als glücksbringend.



etí

WEISS WIE SCHNEE, GRÜN WIE BLUT

Riecht nach Mensch. Viel war nicht übrig von dem Wesen. Nrhuk schob den Haufen aus zeretzter Kleidung, Knochenstücken und gefrorenen Innereien auseinander. Darunter kam ein Sack zum Vorschein, wie ihn die Menschen zum Transport ihrer Sachen auf den Rücken schnallten. Spuren führten von der Stelle weg und Nrhuk folgte ihnen.

Wenige Schritte entfernt fand er weitere Knochen und Fellfetzen. Er machte sich Gedanken über das, was hier vorgefallen war. *Mensch tötet kleinen Bär; Mutter Bär tötet Mensch. Geschieht ihm recht. Darfst nicht töten kleinen Bären. Musst warten, bis groß.* Auch von diesem Kadaver war nicht viel übrig. *Mutter Bär hat kleinen gefressen. Aber war schon vorher tot durch Speer von Mensch.* Nrhuk brach ein Stück Rippe ab, schob es sich in den Mund und zerkaute es mit lautem Krachen. *Noch nicht lange tot.*

Menschen meistens nicht allein. Muss suchen gehen, vielleicht Hilfe brauchen.

*„Firun? Nein, das alles Geschenk
von Große Weiße Jagdgott Grlnack.“*

Zunächst ging der Yeti jedoch zu dem toten Menschen zurück und begutachtete dessen Ausrüstung. Neben dem Leichnam lag ein Bogen. Nrhuk bog ihn mit beiden Händen leicht durch. Das Holz zerbrach. *Kaputt.* Er warf die Bruchstücke achtlos über die Schulter.

Unter dem Körper zog er eine zweischneidige Axt hervor. *Schönes Eisen. Groß für Mensch.* Er hielt die Waffe zum Vergleich neben den Toten. *Aber klein für Yeti. Vielleicht für Kinder.* Den Inhalt des Sacks leerte er in den Schnee. *Viele Sachen.*

Er breitete eine Wolldecke aus. *Großes Fell und doch nicht Fell. Leicht und kratzt.* Eine glashart gefrorene Rolle Seil legte er vorsichtig darauf. *Mit Robbenfett wird wieder weich, können gut brauchen.* Dann legte er einen Fäustling in seine Pranken und musste schmunzeln. *Kleine Hände. Zu klein für Yeti.* In Tuch eingeschlagen fand er gepökeltes Fleisch, dabei lag ein Messer. *Kleines Messer für kleine Hände.* Er legte es zu dem Seil und wandte sich dem Fleisch zu. Den ersten Bissen spuckte er angeekelt aus. *Zähes Fleisch, aber vielleicht können Salz heraus waschen.* Das Fleisch stopfte er in einen Kochtopf und legte beides auf die Decke. Mit den restlichen Sachen konnte er nichts anfangen, lediglich ein Trinkschlauch erregte noch seine Aufmerksamkeit. Der Inhalt war halb gefroren. Als er das Leder aufriß, stieg ihm ein beißender Geruch in die Nase. *Wasser, das wirr macht im Kopf.* Er lutschte an dem Klumpen und verzog das Gesicht. *Nicht gut, brennt auf Zunge.*

Keine Felle. Meiste Menschen im Eis jagen Tiere und nehmen Felle. Nrhuk überlegte, was der Mann hier gewollt haben könnte. *Vielleicht zu Spitzohrkriegern gehören.* So recht glaubte er das aber nicht.

Bevor die Bärenmutter wieder zurückkam, sollte er gehen.

Die Sachen, die er mitnehmen wollte, knotete er in die Decke. Dabei fiel etwas aus den Falten, eine kleine Glasflasche. Neugierig hob er sie auf, allerdings nicht vorsichtig genug. Sie zerbrach und eine spitze Scherbe bohrte sich in die ledrige Haut seines Fingers. Blut quoll hervor. Über seine Hand lief eine grüne Flüssigkeit und tropfte in den Schnee, in dem sie sofort versickerte. Die kleine Wunde hatte sich umgehend geschlossen, als sie mit der Flüssigkeit in Berührung kam.

Nrhuk runzelte die Stirn. Er nahm die Menschenaxt und grub damit den vereisten Boden auf. Durch die Schneeschicht schob sich ihm ein grüner Trieb entgegen. *Blut von Erdenmutter, gehört nicht in Menschenflasche.* Grimmig packte er das Bündel und stapfte davon. *Gehe suchen. Und helfen. Mit Keule.*

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Fhsari, Gdira, Hrma, Kdarka, Ynri

Männliche Namen: Gdar, Krhnkark, Nrhuk, Rdack, Rnhor

KONFLIKTVERHALTEN

Yetis sind eigentlich von friedlichem Gemüt, aber jähzornig. Einmal gereizt, kommt die Keule zum Einsatz. An Verhandlungen ist dann nicht mehr zu denken, der Schneeschrat kämpft bis zum Tod. Davor können sie aber durchaus umgänglich sein.

DIENTSTE

Metallgegenstände, die sie selbst nicht herstellen können, sind bei den Yetis sehr begehrt. Sie tauschen sie z.B. gegen Proviant, Felle oder Dienstleistungen, wie z.B. eine Eskorte durch die Eiswüste. Mit Geld können sie nichts anfangen. Die Rettung vor dem Erfrieren ist umsonst, ein Geschenk als Dank ist allerdings angebracht. Unter besonderen Umständen mag sich ein Zauberseher dazu bereit erklären, die Frostgeister zu rufen, um z.B. wichtige Informationen zu erlangen. Dafür verlangt er nichts, wenn die Helden ein wichtiges Anliegen haben, oder eine für ihn oder seinen Stamm bedeutende Gegenleistung.



DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Yetis leben im hohen Norden, hauptsächlich auf Yeti-Land. Zufällig begegnet man ihnen selten, in der Regel werden Helden gezielt den Kontakt zu einem Stamm suchen. In der Nähe des *Tals der Donnerwanderer* allerdings werden Schneeschrate vom Stamm der Grom Grom zumindest ein waches Auge auf sie haben.

„Wenn Himmel bunt, Frostgeister tanzen.“

LEBENSUNTERHALT

Die Schneeschrate ernähren sich grlnackgefällig fast ausschließlich von der Jagd und von Früchten aus dem Tal der Donnerwanderer.

VARIANTEN

Magiebegabte Yetis werden *Zauberseher* genannt. Sie praktizieren eine Art Schamanismus und können die *Hrnarhh* – Frostgeister – rufen.

Mitunter gibt es Schneeschrate, die von ihrem Stamm aufgrund eines schweren Verbrechens ausgestoßen wurden. Unter einem charismatischen Führer können sie sich zu einer regelrechten Bande zusammenschließen. In der Vergangenheit hat eine solche Schiffe aufgebracht, die an der Küste der Brecheisbucht vor Anker gingen, und die gefangenen Menschen an die Nachtalben verkauft.



VON DEN SCHNEESCHRATEN

Manche Gelehrte betrachten die Schneeschrate als Vetter der Trolle. Legenden zufolge sind sie von Firun als Wächter über dunkle Geheimnisse aus alter Zeit erschaffen worden. Als sicher gilt, dass sie bereits vor den Firnelfen den hohen Norden bevölkerten.

Yetis leben in Stammesgemeinschaften, die Menschen gegenüber unterschiedlich freundlich eingestellt sind und von einem Ältestenrat geführt werden. Die bekannteste ist die der Hrm Hrm, bei denen die Elfe Galandel lebt. Die Grom Grom bewachen das *Tal der Donnerwanderer*, in dem heiße Quellen für ein mildes Klima und damit eine üppige Pflanzen- und Tierwelt sorgen. Unter anderem leben dort Mammüts, aber auch große Echsen wie Schlinger und Hornechsen. Das Tal versorgt die Yetis mit Jagdwild und Früchten. Sie betrachten es als Geschenk des von ihnen verehrten Gottes Grlnack, hinter dem man den alveranischen Firun vermuten darf.

Die Verständigung mit Yetis ist generell schwierig, wenige können einige Brocken Garethi oder Nujuka. Angeblich ist es aber möglich, sich mit ihnen in der Sprache der Trolle einigermaßen zu unterhalten.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Yetis sind nicht die Schnellsten. Wenn sie aus einem freundlichen Stamm (die weniger freundlichen sollte man lieber meiden) kommen, verhalten sie sich zudem zurückhaltend. Zivilisierte Völker in ihrer Arroganz verwechseln diese Vorsicht gerne mit Einfältigkeit. Ein anderes Bild ergibt sich, wenn der Yeti wütend wird. Der drei Schritt große, gemütlich wirkende Pelzträger verwandelt sich dann in eine brüllende Urgewalt.



ABENTEUERVORSCHLÄGE

☛ In einem Wanderzirkus im Bornland hält der skrupellose Tierbändiger *Ilmar Hirschtaler* den jungen *Brudk* gefangen und lässt ihn gegen wilde Tiere kämpfen. Brudk fiel schon als Kind in die Hände Hirschtalers und hat mit der Zeit die Sprache der Menschen leidlich gut gelernt. Eines Tages gelingt es ihm, auszuweichen. Der Tierbändiger heuert die Helden an, den Yeti einzufangen, was bei dem orientierungslosen Schneeschrat ein leichtes Unterfangen ist. Allerdings fleht dieser dann die Helden an, ihn in seine Heimat zu bringen. Während die Reise durch das Bornland in Begleitung eines Yetis diplomatisches Geschick erfordert, versteht Hirschtaler, der Brudk als sein Eigentum zurück fordert, nur handfeste Argumente.

☛ Im Stamm der Grom Grom wurde ein Kind mit schwarzem Fell geboren. Die Ältesten deuten das als schlechtes Vorzeichen und hoffen, das Unheil abwenden zu können, wenn sie den Kleinen loswerden. Ihnen kommt die Expedition, bei der sich die Helden befinden, gerade recht. In einer Nacht- und Nebelaktion schieben sie der Gruppe das Kind unter. Die Mutter *Hrma* indes hat sich zwar dem Beschluss gebeugt, sorgt sich aber um ihr Kind und begleitet die Expedition unauffällig. Dabei legt sie Spuren aus, die in das *Tal der Donnerwanderer* führen. Dort ist das Unheil allerdings schon eingetroffen: Eine Seuche hat das Tal befallen, welche die Pflanzen und damit die Nahrung des Jagdwilds absterben lässt. Der Älteste *Krorr* hält die Gruppe für die Verursacher, da sie das Kind zum Tal zurückgebracht haben. Die Helden brauchen großes Geschick, um die Yetis davon zu überzeugen, nicht das Kleine zu töten, sondern die kranken Pflanzen zu vernichten.

*„Kenne kleine Scheiben aus glänzendem Stein,
habe mir schon Zahn daran kaputt gebissen.“*



MU 12 KL 7 IN 13 CH 8 FF 8 GE 11 KO 18 KK 20 SO 1
LeP 40 AuP 60 MR 2 INI 10 WS 9
AT-Basis 9 PA-Basis 9 Fernkampf-Basis 8 Ausweichen 9
Fausthieb: INI 10+1W6 AT 13 PA 9 TP(A) 2W6+4 DK N
Tritt/Kopfstoß: INI 10+1W6 AT 13 PA 9 TP(A) 2W6+4 DK N
Ringen: INI 10+1W6 AT 13 PA 9 TP speziell DK H
Keule: INI 10+1W6 AT 13 PA 9 TP 2W6+7 DK H
Fell: RS 3 BE 0

Seelentier: Mammut, Riesenalk, Seetiger

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern, Gefahreninstinkt (3), Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (3), Richtungssinn / Aberglaube (5), Angst vor Feuer (5), Hitzeempfindlichkeit, Jähzorn (6), Nahrungsrestriktion (keine gekochte/gebratene Nahrung)
Sonderfertigkeiten: Eiskundig, Kulturkunde (Yeti), Niederwerfen, Wuchtschlag

Talente:

Kampf: Dolche 0, Hieb Waffen +4, Raufen +5, Ringen +5, Säbel 0, Speere +3, Wurfspeer +5
Körper: Athletik 0, Klettern +3, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +6, Tanzen 0, Zehen 0
Gesellschaft: Menschenkenntnis 0, Überreden 0
Natur: Fährtensuchen +3, Fischen/Angeln +3, Orientierung +7, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +5
Wissen: Götter und Kulte +1, Rechnen 0, Sagen und Legenden +3, Tierkunde +3

Sprachen: Muttersprache Yeti +5, Sprachen kennen Garethi 0
Handwerk: Gerber/Kürschner +3, Heilkunde:Wunden +1, Holzbearbeitung +3, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0
Kampfwerte: Dolch 9/9, Hieb Waffen 13/9, Raufen 13/9, Ringen 13/9, Säbel 9/9, Wurfspeer 13
Ausrüstung: Große Keule, 3 Wurfspeere

Erfahrener Yeti: MU 14, KL 7, IN 15, CH 8, FF 8, GE 11, KO 18, KK 21, SO 1, LeP 45, AuP 70, MR 2/7, INI 10, WS 9; SF: Improvisierte Waffe; Hieb Waffen +9, Speere +9, Wurfspeer +11, Sinnenschärfe +10, Fährtensuchen +7, Sagen und Legenden +7, Sprachen kennen Garethi +2, Gerber/Kürschner +7, Holzbearbeitung +7

Veteranen-Yeti: MU 15, KL 8, IN 16, CH 9, FF 8, GE 11, KO 18, KK 21, SO 2, LeP 50, AuP 80, MR 2/7, INI 10, WS 9; SF: Hammerschlag; Hieb Waffen +14, Speere +14, Wurfspeer +17, Sinnenschärfe +14, Fährtensuchen +11, Sagen und Legenden +11, Gerber/Kürschner +11, Holzbearbeitung +11



ivilja

SCHERBEN BRINGEN GLÜCK

Die Wolken verdunkelten sich langsam und der stärkere Wind ließ die meisten noch weiter frösteln. Die mit verschiedenen Tüchern verhangenen Kaleschkas standen in einem Kreis. Ein Teil der Männer und Frauen war dabei, wie üblich das Winterlager zu errichten. Einige laute Rufe und das Schlagen von Hämmern bestätigten dies. Andere Mitglieder der Meschpoche kümmerten sich um das Zubereiten des Essens. Einige beaufsichtigten die Kinder beim Herumtollen und Spielen. Alles ging seinen gewohnten Gang und strahlte trotz der Kälte eine Freude und Gelassenheit aus. In einer besonders mit Zeichen der Alhani versehenen Kaleschka saß Girtinka und trank einen heißen Tee. Sie hatte schon mehr als sechzig Winter überstanden und war mit dem Aufbau des Winterlagers bestens vertraut. Die Stille wurde von einem plötzlichen und lauten Klirren unterbrochen. Scherben fielen aus dem Regal und verursachten ein lautes Getöse am Boden.

„Lev’hani“, sagte Girtinka laut und richtete sich mit ihrem Gehstock ächzend auf. „Unglück.“

Die hübsche Ninischa stürmte in den Wagen und fragte ängstlich: „Sejde, ist alles in Ordnung?“

„Die Scherben sammeln wir später auf. Wir brauchen einen Topf, etwas von der Bienenwabe und Bienenwachs“, sagte Girtinka deutlich.

Ihr Gesicht hatte noch etwas mehr Falten als üblich bekommen und Ninischa wusste, dass sie besser zu einem anderen Zeitpunkt noch einmal nachfragen sollte.

„Hilf mir hinaus.“

Ninischa tat wie geheißen.

Etwas gebeugt ging die Ältere langsam aber bestimmt auf die Runde zu, der sich gerade auch die Arbeitenden zum Essen näherten. Die grauen Haare flatterten im Wind und der ausrasierte Mittelscheitel war deutlich zu sehen.

„Kergil, gib mir deinen Kautabak“, sprach Girtinka ernst.

Dieser schaute die alte Frau mit großen Augen an, kramte in seiner Tasche und hielt ihn respektvoll hin.

„Sejde, soll ich ihn nicht besser nehmen?“

Girtinka nickte ihrer Enkelin zu.

Viele Stimmen näherten sich, als die gesamte Meschpoche zum Essen zusammengekommen war.

In der Mitte stand Girtinka wartend und sah sich um.

„Danken wir Mokoscha“, sprach sie laut und deutlich. „Wer von euch hatte heute Glück im Unglück?“

„Der Laromir, der Schlimasnik. Fast hätte er mir mit seinem Hammer auf den Kopf geschlagen“, rief Rogoff.

Langsam ging Girtinka in seine Richtung. Dabei stützte Ninischa sie.

Der junge kräftige Mann blickte die alte Frau mit dunklen Augen etwas ängstlich an.

„Mackestopp?“, fragte Ninischa leise.

„So ist es“, sprach die alte Frau lächelnd.

„Mokoscha wacht über die Gemeinschaft. Heshinja schenkt uns Verstand und Weisheit.

Laromir hatte Glück im Unglück. Sein Unglück wurde vom Mackestopp in der Kaleschka gefangen, der nun zerbrochen ist. Gemeinsam werden wir den Schutz erneuern.

Nimm den Kautabak und dreh die Schüssel gegen den Lauf der Sonne. Dann wünsch dir, dass dein Unglück im Topf gefangen wird und spuck den Kautabak mit einem lauten Pofitim hinein. Ninischa wird es dir vormachen.“



*„Hani shai Mitowitschs.
Das Glück sei mit uns,
den Mitowitschs.“*



Mit etwas Kautabak stellte sie sich vor Laromir, der das schöne Mädchen schüchtern und errötend anblickte und folgte den Anweisungen ihrer weisen Großmutter. Mit einem lauten „Poftim“, endete sie. Daraufhin gab sie Tontopf und Kautabak an Laromir weiter. Nach und nach ging das „poftim“ von Mann zu Frau und Kind in der Meschpoché über. Jeder wollte sich am Mackestopp beteiligen, um ein Unglück abwenden zu können. Zufrieden schaute Girtinka zu, wie der Topf wanderte und Teil der Gemeinschaft wurde. Als wirklich jeder sein persönliches Poftim gesprochen hatte, brachte Ninischa das Gefäß wieder zu ihr zurück. „Hani shai Mitowitschs. Das Glück sei mit uns, den Mitowitschs.“ Ihr fester Glaube an Mokoscha half Girtinka, die von Heshinja gegebene Kraft zu öffnen und fließen zu lassen. Mit der Bienenwabe und dem Wachs verschloss sie geschickt und sorgfältig den Topf. Ihre rechte Hand ließ sie mit einem deutlichen Seufzer zum Abschluss über den soeben verschlossene Rand gleiten. „Mackestopp“, rief sie laut aus und hob eine Faust in den Himmel.

„Heshinja und Mokoscha erleuchten uns täglich.“

MU 13 KL 14 IN 14 CH 15 FF 12 GE 11 KO 12 KK 10 SO 6
LeP 28 AuP 30 AsP 27 MR 6 INI 10 WS 6
AT-Basis 7 PA-Basis 7 Fernkampf-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 7 PA 7 TP speziell DK H
Gehstock: INI 10+1W6 AT 9 PA 7 TP 1W6+1 DK N
Dolch: INI 10+1W6 AT 8 PA 8 TP 1W6+1 DK H
Felljacke: RS 1 BE 1

Seelentier: Biene, Smaragdatter, Schädeleule

Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Halbzauberer, Meisterhandwerk (Heilkunde Seele, Malen/Zeichnen), Prophezeien / Goldgier 6, Höhenangst 6, Neugier 7, Schlafstörungen I (Alpträume), Verpflichtungen (Sippe), Seffer Manich

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Norbarden), Steppenkundig, Ritualkenntnis Zibilja +8, Zauberzeichen; **Rituale:** MACKESTOPP, SCHWARMSEELE, SIEGEL DER EWIGEN RUHE, TRAUMSEHERIN, TRAUMWISSEN; **Zauberzeichen:** Hermetisches Siegel, Leuchtendes Zeichen, Satinavs Siegel

Talente:

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen +4, Raufen +1, Ringen +1, Säbel 0, Stäbe +1, Wurfbeile +1, Wurfmesser 0

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

Gesellschaft: Betören +2, Etikette +2, Lehren +4, Menschenkenntnis +9, Schriftlicher Ausdruck +4, Überreden +6, Überzeugen +2
Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +4, Wettervorhersagen +4, Wildnisleben +2

Wissen: Geografie +3, Geschichtswissen +6, Götter und Kulte +8, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +3, Rechnen +6, Rechtskunde +4, Sagen und Legenden +8, Schätzen +2, Sternkunde +3, Tierkunde +2

Sprachen: Muttersprache: Alaani +13, Sprachen kennen: Garethi +15, Nujuka +9, Ologhaijan +4, Thorwalsch +4, Lesen/Schreiben: Altes Alaani +10, Kusliker Zeichen +5

Handwerk: Abrichten +4, Fahrzeug lenken +2, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheiten +6, Heilkunde Seele +8, Heilkunde Wunden

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Girtinka Mitowitsch, Helgia Fragoljeff, Jascha Daletschuk, Slanka Buroschin, Zerinka Wlagulschoff
 Männer werden so gut wie nie Zibilja.

KONFLIKTVERHALTEN

Eine Auseinandersetzung versucht die Zibilja mit beruhigenden und überzeugenden Worten beizulegen. Ihre Unterstützung in der Meschpoché sorgt dafür, dass sie selten allein in handgreifliche Situationen gerät. Einer bewaffneten Auseinandersetzung weicht sie möglichst aus, da der Kampf nicht zu ihren bevorzugten Fähigkeiten gehört.



+5, Holzbearbeitung +1, Kochen +2, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +8, Musizieren +6, Schneidern +4

Gaben: Prophezeien +5

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

Ausrüstung: einfache Reisekleidung, Festtagskleidung, Dolch, Gehstock, Beutel, Schreibzeug, Schriftrolle, Neroth, Seffer Manich, Geldbeutel mit 36 Silbertalern

Erfahrene Zibilja: MU 14, KL 14, IN 15, CH 15, FF 12, GE 11, KO 13, KK 10, SO 7, LeP 31, AuP 32, AsP 31, MR 8, INI 11, WS 7; Kulturkunde Bornland, Regeneration I, Ritualkenntnis Zibilja +13, Waldkundig; **Rituale:** BIENENTANZ, WACHSHAUT, WINTERLAGER; **Zauberzeichen:** Siegel der Seelenruhe, Siegel der Stille, Zusatzzeichen Verkleinerung, Zusatzzeichen Tarnung, Zusatzzeichen Zielbeschränkung; Lehren +9, Menschenkenntnis +14, Überreden +12, Geschichtswissen +12, Götter und Kulte +13, Magiekunde +10, Sagen und Legenden +13, Heilkunde Krankheiten +10, Heilkunde Seele +15, Heilkunde Wunden +10, Malen/Zeichnen +12, Schneidern +10, Prophezeien +9

Veteranen-Zibilja: MU 14, KL 15, IN 16, CH 16, FF 13, GE 11, KO 13, KK 10, SO 8, LeP 34, AuP 35, AsP 35, MR 10, INI 11, WS 7; Kulturkunde Bornland, Nandusgefälliges Wissen, Regeneration I&II, Ritualkenntnis Zibilja +17, Vertrautenbindung, Waldkundig; **Rituale:** BIENENFLEISS, BIENENKÖNIGIN, BIENENSCHWARM, BIENENTANZ, UNSICHTBARE CHRONIK, WACHSHAUT, WEISHEIT DER SCHRIFT, WINTERLAGER; **Zauberzeichen:** Bann-/Schutzbereich gegen Geisterwesen & Niedere Dämonen, Glyphe der elementaren Banung, Siegel der Seelenruhe, Siegel der Stille, Ungesehenes Zeichen, Schutzbereich gegen Traumgänger, Zusatzzeichen Verkleinerung, Zusatzzeichen Tarnung, Zusatzzeichen Zielbeschränkung; Lehren +13, Menschenkenntnis +17, Überreden +15, Geschichtswissen +15, Götter und Kulte +16, Magiekunde +13, Sagen und Legenden +16, Heilkunde Krankheiten +13, Heilkunde Seele +18, Heilkunde Wunden +12, Malen/Zeichnen +14, Schneidern +12, Prophezeien +14



Notfalls wird sie Sippenmitglieder herbeirufen, eine gezielte Ablenkung versuchen oder sich mit einem Dolch beziehungsweise Knüttel verteidigen.

DIENTSTE

Als Norbardin wird sich eine Zibilja gern in Gold oder Silber bezahlen lassen. Andererseits nutzt sie auch die Gelegenheiten, exotische oder seltene Materialien zu erhalten. Auch Unterstützung der Meschpoche in einer bestimmten Angelegenheit kann ein ausreichender Lohn sein.

Dienst	Preis
Anwendung bestimmter magischer Rituale	2 D – 10 D
Erstellung von Zauberzeichen	1 D – 10 D
Heilung von Krankheiten	5 S – 5 D
Prophezeiung/Traumdeutung	2 S – 5 S

*„Die Meschpoche ist wie ein unsichtbares Band.
Trauert einer, trauern alle.“*

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Zur Gemeinschaft der Norbarden gehört auch die weise Zibilja. Als spirituelles Oberhaupt ist sie tief in die Belange der Meschpoche integriert. Das starke Gefühl der Zusammengehörigkeit führt auch dazu, dass man sie nur selten abseits antrifft. Gelegentlich begibt sich eine junge Zibilja ohne Sippe auf Reisen, um sich der Bedeutung der Familie noch stärker bewusst zu werden und eigene Erfahrungen zu machen.

LEBENSUNTERHALT

Da die Zibilja für bedeutende Tätigkeiten wie den heiligen Seffer Mannich oder Zeremonien verantwortlich ist, lässt sich ihr Status mit dem einer Priesterin vergleichen. Aus diesem Grund stellt die Meschpoche alle notwendigen Mittel zur Verfügung.

VARIANTEN

Die Bedürfnisse der Sippe haben zugleich einen großen Einfluss auf die Ausbildung und Fähigkeiten der Zibilja. So gibt es neben stark traditionsbehafteten Meschpochen prophetische Traumdeuter oder reiche Händler. Bekannt sind auch Gaukler- und Künstlersippen oder Könner der Heilkunde. Je nach Bedarf sind die benötigten Fähigkeiten in die eine oder andere Richtung verschiebbar.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Klug und geheimnisvoll ist die häufigste Wirkung der norbardischen Priesterin. Zu Beginn macht sie sich gern ein konkretes Bild vom Gegenüber und der Sachlage. Dabei lässt sich von Fremden nur sehr ungern in die eigenen Karten schauen. Ein direkter Blick und interessiertes Kopfnicken ermutigen zu ausführlicheren Darstellungen, während gezieltes Nachfragen das Gespräch dezent in eine bestimmte Richtung führen sollen.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Bei einem groß angelegten Räuberüberfall kommt die Norbardensippe der Oreljeffs den Helden entscheidend zur Hilfe. Die Zibilja *Aljescha* schlägt den Helden vor, sich mit einem Auftrag zu revanchieren. Alte Aufzeichnungen in ihrem Seffer Mannich vermuten einen tief verborgenen Mokoscha-Tempel in den nördlichen Sümpfen der Misa-Auen. Dies ist allerdings die einzige Quelle, die den Tempel erwähnt. Die Helden sollen einen Molochen aus Aurrghrhrropp als Führer suchen und dem Hinweis nachgehen. Einen Ort mit versunkenen Ruinen kennt der Moloch Capponib, aber diese liegen fast ausschließlich unter Wasser. Deshalb müssen die Helden nicht nur einen Zugang zu den im Wasser befindlichen Ruinen finden, sondern auch Wächter vergangener Zeit hinter sich lassen, um uralte Geheimnisse der Al'Hani zu ergründen.

In der Sippe der Sagulschoffs begegnen die Helden dem elfjährigen *Zanisch*. Dieser träumt schon lange davon, ein Zibiljan, eine höchst seltene männliche Zibilja, zu werden. Bisher half das Argument der fehlenden magischen Begabung. Das ändert sich schlagartig, als Zanisch bei einer Rauferei mittels Magie instinktiv einen Bienschwarm herbeiruft. Der Junge bittet die Helden inbrünstig, ihm beizustehen. Trotzdem lehnt die traditionsbehaftete Zibilja *Roboscha* die Ausbildung eines Jungen weiterhin ab, auch, weil der Junge nach der Heirat die Sippe verlassen würde. Nach Zanischs zweitem Magieausbruch, der starke Verletzungen bei dem gleichaltrigen Iljew verursacht, läuft er aus Verzweiflung davon. Somit bedarf es der Helden, um Zanisch so schnell wie möglich zu finden bevor Schlimmeres geschieht. Mit starker Überzeugungsarbeit bei den Sagulschoffs oder einem frühen Eheversprechen zu einer befreundeten Sippe kann der Traum eines Zibiljan für Zanisch vielleicht doch noch wahr werden.

NORBARDISCHE BEGRIFFE

Ai – Ja
 Bobe – Großvater
 Bure – Bruder, Vetter
 Dodje – Onkel
 Edjam – Schwiegersohn
 Hani – Glück
 Heshinja – Hesinde
 Kaleschka – Fahrzeug, Mischung aus Kutsche und Schlitten
 Lev' – Verneinung
 Mackestopp – Ende des Unglücks
 Mame – Mutter
 Meschpoche – Norbardensippe
 Muhme – Tante, Oberhaupt der Norbardensippe
 Neroth – Rollsiegel der Sippe
 Poffim – bitte schön, hier, da, nimm dies
 Schlimasnik – Pechvogel
 Seffer Manich – Sippenchronik
 Sejde – Großmutter
 shai – sein
 Sora – Schwester
 Steldripa – Weissagung
 Tate – Vater
 Yokin – Kind
 Zibilja – Traumseherin, weise Frau



immermann

ZUSAMMEN GEGEN FIRUN

Mit zwei Fingern drückte Jav von unten gegen die Krempe seines schwarzen Hutes. Es war warm, heiß geradezu. Der Weg hinauf nach Neulowangen war trocken, hart und von Fuhrwerken geglättet. Das machte das Ziehen seines kleinen Karrens immerhin leichter. Während er sich mit dem Handrücken den Schweiß von der Stirn wischte und ein lauer Wind durch seinen Bart fuhr, sah er zum Waldrand zurück. Dort ging gerade die Sonne hinter den Wipfeln unter, zwischen deren Stämmen er seinen Tag bei den Holzfällern verbracht hatte. Heute Morgen hatte es eine Versammlung der Gemeinde gegeben. Ion, der Steinmetz, ein Berg von einem Mann, war Opfer eines Arbeitsunfalls geworden und hatte sich drei Rippen und Schlimmeres gebrochen – es brauchte ein neues Haus innerhalb Neulowangens, eine richtige Heilstube. War man die letzten Jahre um den Bau einer solchen drumherum gekommen, denn die Unglücksfälle hatten sich auf ein Minimum beschränkt, so hatte die Mehrheit jetzt entschieden, dass es Zeit war.

„Hausbauer-Al! Ich will mit dir über den neu zu errichtenden Schweinestall reden!“

Es verstand sich von selbst, dass dieses Haus bald gebraucht wurde und dass man Ion nicht die gesamten Kosten würde aufbürden können. Also hatten er und einige zahlungskräftigere Mitglieder der Gemeinde sich gemeldet, um eine Unterkunft zu errichten, die in Zukunft zur Pflege der Bettlägerigen verwendet werden sollte. Während er seinen leise quietschenden Werkzeugkarren am Haus des alten Jupp vorbeizog, strich er seine schwarze Weste penibel glatt. Er hatte das Holz für die Dachbalken einigen befreundeten Waldarbeitern günstig abgeschwatzt. Ja – am heutigen Tage würde der Herr Praios auf ihn sehen und lächeln. Nun, da die Dunkelheit über den niedrigen Dächern des Ortes lag, war es an der Zeit, in Holks gute Stube einzukehren und die unheimlichen Nachtstunden, in denen die Schwarzipelze das Umland unsicher machten mit einem warmen Saft und ein paar freundlichen Gesprächen zu mildern. Zwischen Rik und Jan sitzend, genoss er das Getränk und lauschte den Neuigkeiten des Tages. Die Sammlung für das Fest nächste Woche lief gut, die schwangere Ina fühlte sich wohler und die Schäden am Dach des kleinen Kramladens hatte der Dachdecker im Handumdrehen behoben. Was konnte an diesem Tag schief gehen? Praioslob! Dann aber wandte Rik sich ihm zu: „Ach Jav, haste schon gehört? Den Ion hatta Firun geholt. Morgen ist die Messe, wo wa für seine Seele beten. Brauchste dich mit'm Dachstuhl also nicht' beeilen.“ Betrübt lehnte sich der Zimmermann zurück und nahm einen Schluck Saft: „Werd's trotzdem tun – wer weiß, wer's als nächster braucht, mh?“

NAMENSLISTE

Weibliche Namen: Krummnasen-Lita, Mina, Quen, Wolfs-Dia, Yve
Männliche Namen: Ran, Feli, Spaltkinn-Falk, Bert, Hesi

KONFLIKTVERHALTEN

Als Mensch, der in einem unwirtlichen Land lebt, das dazu von Orks beherrscht wird, ist der Sveltltaler Dualist stets leicht bewaffnet – und wenn das nur meint, dass er ein Beil an seinem Gürtel trägt.

Er ist kein Krieger und das weiß er. Sollte er in einen Kampf geraten, so wird er ihn nur führen, wenn er und die Seinen deutlich in der Überzahl und die Feinde nicht allzu angsteinflößend sind. Ansonsten wird er schnellstens fliehen oder sich ergeben und auf die Gnade des Herrn Praios hoffen.

DER LOWANGER DUALISMUS

Der Lowanger Dualismus ist eine von den großen Kirchen des Mittelreichs geduldete Sekte, die Praios und Boron zu ihren Hauptgöttern erhoben hat. Als Totengott fungiert Firun. Der Dualismus fußt auf der Vorstellung, dass Werte wie Ordnung, Anstand und Mäßigkeit dem guten Herrn Praios zuzurechnen sind, während Regelbrüche als böse und Boron zugehörig gelten. Aus dieser einfachen, aber strengen Auslegung ist der Glaube erwachsen, dass Praios die Angehörigen der Sekte für gute Taten und die Einhaltung der Regeln belohnen wird. Dieser Glaube führt dazu, dass dualistische Gemeinschaften meist friedfertig und gesetzestreu handeln, muss doch jeder Anhänger dieser Welt-sicht mit einer Strafe der Götter rechnen.

DARSTELLUNG

BEGEGNUNG

Nach dem Orkensturm haben sich viele Dualisten von ihrem Glauben abgewandt, hat Praios sie doch trotz all ihrer Frömmigkeit nicht vor den einfallenden Schwarzipelzen geschützt. Die Sekte der Lowanger Dualisten beschränkt sich daher inzwischen auf nur wenige Orte. Begegnen kann man ihnen nach wie vor in Neulowangen und Gashok, sowie vereinzelt auf abgelegeneren Gehöften in der Sveltregion. Der Zimmermann ist auch auf den Wegen zwischen den beiden Orten anzutreffen.



DIENSTE

Die wenigen Siedlungen im Svelltal, in denen heute noch Dualisten leben, sind im Orkensturm glimpflich davon gekommen. Mit den Rücklagen früherer Zeiten und dem Zusammenhalt wahrhaft Gläubiger war es für Siedlungen wie Neulowangen einfacher, wieder auf die Beine zu kommen. Das Angebot ist nicht breit, aber das Notwendigste findet man dort.

Dienst

Informationen

Lastenträger (Kurzstrecke, pro Meile)

Lehrmeister für das Talent Zimmermann

kleinere Schnitzereien

Religiöse Dispute

Übernachtung (pro Nacht und Person)

Preis

gratis

1 H

AP-Kosten x *Lehren*-Wert in Heller

gratis – 2 S

gratis

4 H

LEBENSUNTERHALT

Der Zimmermann verdient sein Geld mit seiner Hände Arbeit. Er hilft beim Bau von Häusern, verziert Giebel mit Schnitzereien, fertigt Pferdetränken und Möbel. Er hilft einen Zaun aufzustellen oder die hölzerne Rolle des Brunnens zu reparieren.

Die Besonderheit des Dualisten besteht darin, dass er kleinere Arbeiten seinem Glauben entsprechend gerne kostenfrei durchführt, um sein Ansehen vor der Gemeinde und Praios zu mehren. Die Gemeinschaft ist im Zusammenhalt sehr stark und greift sich gegenseitig unter die Arme.

VARIANTEN

Der Zimmermann lässt sich als *Baumeister* nutzen. Geben Sie ihm dafür einfach weniger Wissen in Holzbearbeitung und verteilen Sie die Punkte auf Baukunst, Maurer und Steinmetz. Außerdem kann die Handwerkspezialisierung beliebig ausgetauscht werden, so dass jeder handwerklich begabte Dualist abgebildet werden kann.

DARSTELLUNGSHINWEISE

Der Dualist ist von seinem Glauben geprägt. Er ist genügsam, prüde und Vergnügungen abgeneigt. Seine Frömmigkeit geht soweit, dass er darauf besteht, dass sich auch Fremde, solange sie sich auf seinem Land oder in seiner Gemeinde aufhalten, seinen Glaubensregeln unterwerfen. Gerade in Neulowangen werden Besucher, die dies nicht tun, der Stadt verwiesen, um zu verhindern, dass Boron seine Aufmerksamkeit auf den Ort lenkt.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

—Einige Bewohner Gashoks haben nach einer Missernte entschlossen, ihren Praiostempel zu verschönern. Sie haben alle zusammengelegt, um einige kleinere Reparaturen und das Hinzufügen hochwertiger Schnitzereien zu bezahlen. Der beste ihnen bekannte Schnitzer – *Spaltkinn-Falk* – lebt allerdings in Neulowangen und natürlich will niemand riskieren, dass er auf dem Weg überfallen wird. Die Helden werden daher angeworben, Falk abzuholen und sicher nach Gashock zu eskortieren. Was zuerst einfach klingt, wird zu einer gefährvollen Odyssee, denn eifersüchtig, dass er selbst nicht für die Ornamente in Frage kam, versucht der hiesige Handwerker *Ran* die Vorgänge zu behindern.



„Und merkt euch – der Herr Praios wird das Werk unserer Hände segnen. Greift nun also zu euren Hämmern und Sägen!“



☛ Es dunkelt schon, als die Helden Neulowangen passieren, und Regen den Weg schlammig werden lässt. Sind die dort lebenden Dualisten normalerweise schon für ihre eher rigide Gastfreundschaft bekannt, sind sie nun regelrecht abweisend. Ihnen wurde das Standbild Praios' aus ihrem Tempel gestohlen. Um für diese Nacht einen trockenen Schlafplatz zugesichert zu bekommen, ist die Gruppe gezwungen, den Dualisten bei der Rückbeschaffung zu helfen. Die Diebe finden sich im nächsten Weiler – es handelt sich um zwölfgöttergläubige Dörfler, die einen eskalierenden Glaubensstreit mit den Dualisten führen.

„Girta! Seli hat sich 'n Bein gebrochen und der Heiler will bezahlt sein. Alle geben was dazu!“



MU 10 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 11 **FF** 14 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 6
LeP 29 **AuP** 31 **MR** 3 **INI** 9 **WS** 6
AT-Basis 7 **PA-Basis** 7 **Fernkampf-Basis** 8 **Ausweichen** 7
Fausthieb: **INI** 7+1W6 **AT** 9 **PA** 8 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Tritt/Kopfstoß: **INI** 8+1W6 **AT** 9 **PA** 8 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Ringen: **INI** 9+1W6 **AT** 9 **PA** 8 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Knüppel: **INI** 9+1W6 **AT** 9 **PA** 6 **TP** 1W6+1 **DK** N
Messer: **INI** 7+1W6 **AT** 7 **PA** 4 **TP** 1W6 **DK** H
Einfache Kleidung: **RS** 0 **BE** 0

Seelentier: Bornländer, Greif, Küchenschabe

Vor- und Nachteile: Ausdauernd: 2, Begabung für [Talent] Zimmermann, Besonderer Besitz Handkarren, Verbindungen (6) / Aberglaube 5, Vorurteile gegen Orks 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Svellttal), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Ort, weitere Strecke/Ort)

Talente:

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

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

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +1, Lehren +7, Menschenkenntnis +4, Überreden +4

Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wildnisleben +3

Wissen: Baukunst +6, Brett-/Kartenspiel +4, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +2, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Schätzen +2, Tierkunde +2

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen kennen: Oloarkh +4
Schrift: Kusliker Zeichen +4

Handwerk: Ackerbau +4, Bogenbau +5, Boote Fahren +3, Fahrzeug lenken +3, Handel +5, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +10, Kochen +2, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen +5, Schneidern +1, Viehzucht +1, Zimmermann (Holzkonstruktionen) +11

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

Ausrüstung: Reisekleidung, Berufskleidung, Mantel, Knüppel, Dolch, Brotbeutel, Ranzen und Wasserschlauch, berufstypisches einfaches Werkzeug und passende Arbeitsmaterialien, Handkarren

Erfahrener Dualist: MU 11, KL 12, IN 13, CH 11, FF 15, GE 13, KO 12, KK 13, SO 6, LeP 30, AuP 32, MR 3, INI 10, WS 6; Baukunst +7, Rechnen +8, Garethi +10, Bogenbau +7, Holzbearbeitung +11, Zimmermann (Holzkonstruktionen) +12 (14)

Veteranen-Dualist: MU 11, KL 13, IN 13, CH 12, FF 15, GE 13, KO 14, KK 14, SO 6, LeP 32, AuP 33, MR 4, INI 10, WS 7; Baukunst +7, Rechnen +9, Garethi +11, Bogenbau +8, Handel +7, Holzbearbeitung +12, Malen/Zeichnen +7, Zimmermann (Holzkonstruktionen) +13 (15)



Anhang

CHARAKTEREIGENSCHAFTEN

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 umfangreiche Listen, 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

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, bisig, blauäugig, blutrünstig, bodenständig, borniert, boshaft, brutal

Chaotisch, charismatisch, charmant, chauvinistisch, cholerisch

Dämlich, dekadent, demagogisch, demütig, depressiv, derb, despotisch, devot, dezent, dickhäutig, dickköpfig, diktatorisch, diplomatisch, direkt, distanziert, diszipliniert, disziplinos, divenhaft, dogmatisch, dominant, draufgängerisch, dreist, duckmäuserisch, dünnhäutig, dünnhütig, dumm, durchtrieben

Egoistisch, egozentrisch, ehrenhaft, ehrfürchtig, ehrgeizig, ehrlich, eifersüchtig, eigenbrötlerisch, 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

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

Galant, garstig, gastfreundlich, gebieterisch, gebildet, geduldig, gefährlich, gefällig, gefügig, gefühlos, gefühlsbetont, gefühlskalt, gefühlsvoll, 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, großenwahnsinnig, großmäulig, großmütig, großzügig, grübelnd, gründlich, gütig, gutgläubig, gutherzig, gutmütig

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, hirnrissig, hitzköpfig, hochbegabt, hochmütig, hochnäsig, höflich, hold, humorlos, humorvoll, hysterisch

Idealistisch, ignorant, illoyal, impulsiv, infantil, inkompetent, inkonsequent, intolerant, intrigant, introvertiert, intuitiv, ironisch

Jähzornig, jämmerlich, jugendlich

Kämpferisch, kaltblütig, kaltherzig, kaltschnäuzig, keck, kess, ketzerisch, keusch, kinderlieb, kindisch, kleinkariert, kleinlich, klug, komisch, kontaktfreudig, korrupt, kräftig, kraftvoll, krank, kratzbürstig, kriegstreiberisch, kriminell, kühn, kumpelhaft

Labil, lässig, lahm, langweilig, lasziv, launisch, laut, lebensfroh, lebenslustig, lebhaft, leichtgläubig, leichtlebig, leichtsinnig, leidenschaftlich, lethargisch, lebenswürdig, liebevoll, lieblich, lieblos, liebezend, loyal, lüstern, lustvoll

Machtbesessen, machtgierig, machthaberisch, machthungerrig, männerfeindlich, manipulativ, markant, masochistisch, maßlos, materialistisch, melancholisch, memmenhaft, menschen-scheu, menschenverachtend, merkwürdig, mild, militant, mimosenhaft, misanthropisch, missgünstig, missmutig, misstrauisch, mitfühlend, mitleiderregend, mitleidlos, moralisch, motiviert, mür-risch, mütterlich, mutig

Nachdenklich, nachgiebig, nachlässig, nachsichtig, nachtra-gend, naiv, narzisstisch, natürlich, naturfreudig, naturver-bunden, nebulös, neckisch, neidisch, nervig, nervös, nett, neugierig, neurotisch, nichtssagend, niederträchtig, niedlich, nüchtern, nutzlos, nymphoman



 oberflächlich, obszön, offenherzig, offensiv, opportunistisch, optimistisch, ordentlich, organisiert, originell

 paranoid, patriarchisch, patriotisch, pedantisch, penetrant, perfektionistisch, pessimistisch, pflichtbewusst, pflichtversessen, philanthropisch, phlegmatisch, pingelig, plump, polemisch, pragmatisch, prahlerisch, prinzipientreu, prophetisch, provokant, prüde, psychotisch

 rabiāt, 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, schnip-pisch, schön, schöngestig, schreckhaft, schrullig, schüchtern, schus-selig, schwach, schweigsam, schwermütig, selbstbewusst, selbst-darstellerisch, selbstgerecht, selbstkritisch, selbstlos, selbstsicher, selbstsüchtig, selbstverliebt, selbstzweifelnd, seltsam, senil, sensi-bel, 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, stö-risch, stoisch, stolz, strebsam, streitsüchtig, streng, strikt, stürmisch, stumpf, stur, sturköpfig, süchtig, sympathisch

 tadellos, tagträumerisch, taktlos, taktvoll, talentiert, tapfer, tatkräftig, temperamentvoll, tiefgründig, tierlieb, töricht, to-lerant, tollkühn, tollpatschig, träge, traurig, treu, trotzig, trübsinnig, tüchtig, tyrannisch

 überheblich, umgänglich, umsichtig, umtriebig, unan-ständig, unantastbar, unaufrichtig, unausgeglichen, un-beherrscht, unbeirrbar, unbekümmert, unbelehrbar, unbesonnen, unbeständig, unbeugsam, unbezwungen, undankbar, undurch-schaubar, undurchsichtig, unehrlich, uneigennützig, unentschlos-sen, unerbittlich, unerschrocken, unerschütterlich, unerträglich, unfreundlich, ungeduldig, ungehörig, ungehorsam, ungeschickt, ungesellig, ungestüm, ungläubig, unhöflich, unnachgiebig, unnah-bar, unordentlich, unruhig, unschlüssig, unschuldig, unsensibel, unsicher, untalentierte, unterwürfig, untreu, unverbesserlich, unver-schämt, unzüchtig, unzufrieden, unzuverlässig

 väterlich, verantwortungslos, verantwortungsvoll, verbissen, verbittert, verbrecherisch, verfressen, vergebend, vergesslich, verklemmt, verlässlich, verletzend, verlogen, vernünftig, verräte-risch, verrückt, verschlagen, verschlossen, verschoben, verspielt, verständnislos, verständnisvoll, verträumt, vertrauensvoll, vertrauenswürdig, verwahrlost, verwegen, verwirrt, verwöhnt, viel-seitig, vital, vorausschauend, voreingenommen, vorlaut, vornehm, vorsichtig, vorwitzig, vulgär

 wählerisch, wagemutig, waghalsig, wahllos, wahnsinnig, wahnwitzig, wahrhaftig, wahrheitsliebend, wankelmütig, warm, warmherzig, wechselhaft, wehmütig, weich, weise, weit-sichtig, weltfremd, wendig, widerlich, widerspenstig, willenlos, willensschwach, willensstark, willig, willkürlich, wissbegierig, wis-sensdurstig, witzig, wohlerzogen, wohlwollend, wortkarg, würde-los, würdevoll

 zäh, zärtlich, zaghaft, zappelig, zartbesaitet, zartfühlend, zauberhaft, zaudernd, zerbrechlich, zerstörerisch, zerstreut, zerzaust, zickig, zielstrebig, zimperlich, zögerlich, züchtig, zufried-en, zugeknöpft, zurückhaltend, zuverlässig, zuversichtlich, zuvor-kommend, 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. Durchschnitt

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 Zahnlücke
- 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 Reichsgroßgeheimratsecken
- 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

Besondere 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 verlobt
- 15 Geschwüre
- 16 Narben
- 17 Nasenhaare
- 18 ständige Triefnase
- 19 von einer Krankheit befallen
- 20 Zwillings/Drilling/Vierling/etc.



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 **Söldner**, **Skalden**, **Steppenelfen** stammen.

Weitere Namenslisten finden Sie in **WdH 307ff**:

Svelltische Namen

Im Svellttal sind Namen aus dem Garethi üblich, die gerne abgekürzt und mit einem Spitz- oder Kriegsnamen kombiniert werden.

Frauen: Ele, Kari, Mo, Ria, Wene

Männer: Al, Bran, Gorm, Stip, Zol

Beinamen: Adler, Bär, der mit dem Koffer, Geierschnabel, Haken, Messer, Orktöter, Schlapphut, Spaten

Bornländische Namen

Viele bornische Namen, mit mehr oder weniger starkem Einfluss aus dem Norbarden sind auch in anderen Teilen des Hohen Nordens verbreitet, zum Beispiel in Riva oder Paavi. Im Bornland selbst tragen nur die Bürger einen Nachnamen, Adlige geben ihre Familie an, Leibeigene ihren Herkunftsort.

Frauen: Alinja, Alwinje, Baernja, Bernischa, Danja, Dorlin, Duna, Dunjascha, Eljascha, Elkwine, Elmjescha, Firunja, Frinja, Gari, Geertja, Grimje, Gritten, Gudwinja, Helvja, Hesinja, Ifirnja, Ilmjescha, Irinja, Isidra, Jadvige, Janne, Jassia, Jedwinja, Jella, Karinja, Kundra, Libussa, Luta, Lysminja, Maline, Marja, Marissja, Moschane, Nadsjescha, Nadschenka, Nessa, Nuschinja, Olja, Paale, Peraenja, Peranka, Rassia, Rihinja, Rowena, Rowinja, Rudwischa, Selwine, Sewjescha, Sulja, Tesbinja, Thila, Tineke, Tjeika, Travjescha, Turiken, Ulmjescha, Urjelke, Vanjescha, Verisja, Vestissja, Warja, Winja, Wolpjane, Wulfjascha, Xinja, Yadvinja, Yasinde, Zidonje

Männer: Albin, Arvid, Baerjan, Baerow, Berschin, Birjew, Bosjew, Boutsen, Daanje, Dabbert, Damian, Danow, Duchjo, Dulgwew, Dunjew, Dunjoscha, Elkwow, Elko, Elkwine, Ertzel, Firnjan, Firunjew, Fredo, Galjan, Goljew, Grimjan, Hane, Helmjew, Hurdo, Iber, Imlin, Irjan, Ischtan, Jaakon, Jasper, Jarlow, Joost, Joschin, Jucho, Kolkja, Larjan, Linjan, Littjew, Ljasew, Ljubow, Maris, Matajew, Meljow, Mew, Miljan, Mjesko, Nasjan, Neerjan, Neesdan, Olko, Orschin, Oswin, Panek, Pedder, Pettar, Pitjow, Pjerow, Rowin, Rudjew, Semkin, Stane, Suschin, Tannjew, Thezmar, Tirulf, Torjin, Ugo, Ulmjan, Ulmew, Vigo, Wassjew, Wolpje, Wulfen, Wulfjew, Xebbert

Nachnamen: Alwinnen, Arauken, Baerensen, Baerow, Bornski, Brinnske, Dappersjen, Dobelsteen, Donsemkin, Drulgosch, Ebersen, Eelkinnen, Elkensen, Elmsjen, Firske, Gartimski, Gerbensen, Gerberow, Grumpen, Hinske, Hollerow, Ilmensen, Ilumkis, Irunkis, Jannerloff, Jannske, Juchski, Karenkis, Karjensen, Kruschin, Kunzke, Laikis, Larinow, Luminoff, Meskinske, Miljes, Muselken, Nagragski, Notjes, Ouwensen, Parenkis, Peddersen, Peddersjepen, Perschoff, Puschinske, Puspersen, Rodensen, Ruderow, Salderken, Schorkin, Sewerski, Siveling, Sjepensen, Stipkow, Timpki, Tuljow, Turjeleff, Ulmensen, Ulmski, Walroder, Walsjakow, Walsareff, Wolpjes, Wulfski

Namen der Thorwaler

Thorwaler stellen hinter ihren Vornamen den Namen von Vater oder Mutter mit der angehängten Silbe *-son* (Sohn von) bzw. *-dottir* (Tochter von). Viele haben außerdem einen meist wenig schmeichelhaften Spitznamen.

Frauen: Akja, Aelfhild, Algrid, Alvida, Andra, Anga, Anhild, Arva, Asgrid, Asgrima, Askra, Beornhild, Bera, Bjarnilda, Branda, Bridgera, Bryda, Eilif, Eindara, Eldgrima, Estrid, Eyvin, Firunja, Frenja, Fridgera, Garhelt, Garhilda, Grima, Gunbritt, Gundrid, Gunda, Hallbera, Hardsgera, Helma, Hilda, Hjalfrida, Hjalka, Hjalma, Hjald, Hjaldis, Hjalla, Hjalgira, Hjora, Hrafnhild, Ifirni-ane, Ifirnlinda, Ingira, Jadra, Jandra, Jurga, Karva, Katla, Kjaska, Korja, Lialin, Lingard, Liflind, Livka, Marada, Norhild, Odda, Olburga, Ragnild, Rangnid, Raska, Salda, Sigrid, Sigrun, Solva, Solveig, Svala, Svenna, Svenja, Swafgard, Swafnild, Swangard, Tjalva, Thora, Thordis, Thorfinna, Thorhalla, Torgrid, Torlind, Wulflind, Wulfhilda

Männer: Aki, Ansgar, Ansir, Arne, Arngrim, Asgrimm, Askir, Asleif, Atli, Atmaskott, Beorn, Beowulf, Bjeri, Bjarni, Brand, Egil, Eindrin, Eirik, Eldgrimm, Faenwulf, Firunjar, Fjornir, Frenjar, Garald, Garulf, Gunni, Hakon, Hallar, Halfdan, Hardger, Hardred, Hasgar, Hjalldi, Hjore, Hjalmar, Hjalmar, Hjelm, Ingald, Ingirid, Ingibjörg, Iskir, Isleif, Jora, Jurge, Karven, Kari, Ketil, Kjaskar, Laske, Leif, Liskolf, Maednir, Noerre, Norri, Olav, Olgard, Olgi, Olvir, Orgen, Raskir, Reikki, Röngvald, Rodi, Rorleif, Runolf, Sigridur, Solvi, Starkad, Swafnan, Swafleif, Sven, Tevil, Thinmar, Thivar, Tjalf, Thorgun, Thorkar, Thorwulf, Thurbold, Thure, Tjalf, Torben, Torbrand, Tore, Torfin, Torgar, Torkil, Torlif, Torstor, Trollwulf, Tronde, Vandrard, Walkir, Wulfgrimm, Yngvar

Spitznamen: Dunkelhaar, Fingerfuchter, Fischkoch, Gernegroß, Hammerfaust, Kleiner, Nasenbohrer, Schwertfischschwinger, Verträge-nichts, Zwerghumpen

Nostrische Namen

Nostrische Namen wirken für Garethi-Namen oft sehr altmodisch und weisen Einflüsse aus dem Albernischen auf. Ein Nachname weist einen Nostrianer als Freien aus.

Frauen: Aaraloth, Andariane, Asmodette, Belenoleth, Caristhea, Delusia, Elida, Elysmine, Firunette, Franiane, Helasine, Ingvaline, Islavia, Jelspeth, Jolantha, Kasmyra, Lynia, Noreleth, Nostriane, Ronaya, Senebiane, Thalanja, Tommeliane, Triumphina, Yasmina, Zanya

Männer: Ablasion, Alrikas, Andaryn, Basilio, Droderon, Esindio, Frenglion, Franio, Fringlas, Gasparyn, Haldoryn, Ingvalion, Jasper, Karmo, Kasimir, Kasparbald, Kenoryn, Linnerian, Murro, Niobald, Orasilas, Ornbrian, Pipa, Praineryn, Salvyron, Sapertyn, Toran, Travino, Urfaran, Waldmiryn

Nachnamen: Achterndiek, Brachinger, Bramhusen, Damme, Darbhork, Deickmoler, Elgeryn, Fangeysen, Garsinger, Hugendam, Ingvaler, Kirschner, Koyner, Köpervind, Krennelsiek, Liekenstek, Linneweber, Nietendeeler, Notfink, Onderbruk, Oskin, Pernstyn, Riethard, Rikvard, Salzerin, Schlachtrössler, Siebenackern, Styper, Tryming, Turner, Visserad, Wilmhold



Andergastische Namen

Für Namen des Garethi wirken Andergaster Namen oft etwas altmodisch und umständlich, Familiennamen sind hier selten.

Frauen: Andela, Andra, Arnhild, Birscl, Dorota, Erlgard, Farnlieb, Freilinde, Gerswide, Gundel, Hadwiga, Hilda, Holdtraude, Ildaria, Ifirngund, Irmela, Koscha, Kunhuta, Larja, Ludmila, Mina, Mirnhild, Silvana, Trautgold, Traviane, Rusena, Varena, Waldegund, Wendeline

Männer: Andraus, Arnbold, Bogumil, Bogumislaus, Borkfried, Depold, Detter, Eichbald, Eichward, Erlmann, Eulrich, Firunislaus, Firunz, Gerwulf, Gosthelm, Gwinnling, Havel, Holmar, Jagoslaus, Jindrich, Krusold, Ludewich, Marik, Mispert, Odoring, Oldereich, Osgar, Oswald, Seffel, Steinrich, Trogar, Ulfried, Urichslaus, Wendemar, Wendolyn, Wengelyn, Wenzeslaus

Nachnamen: Alrikshuber, Birgelbaum, Bodiak, Borkmeister, Dreuber, Eichinger, Fassbender, Flößler, Haubeiler, Holzhauer, Joborner, Karden, Krück, Kuhbauer, Meeltheuer, Ochsenbrecht, Peutler, Roskop, Seffelgruber, Seggenmund, Straub, Tannhauser, Wenzelin, Wulfen

Namen der Gjalsker

Männliche Gjalsker hängen den Namen ihres Vaters an den eigenen und setzen dazwischen die Silbe *bren* (Sohn des ...), Frauen führen den Mutternamen und setzen dazwischen *brai* (Töchter der ...).

Frauen: Andraga, Beban, Dundana, Dunyabra, Hjalbeth, Hjurrat, Megrim, Milbeth, Murraya, Hagwa, Shinnath, Skrayana

Männer: Anchas, Bradruch, Branchan, Dundoch, Islogh, Ifrunndoch, Mjesgold, Morghinach, Struan, Wladuch, Yuchdan, Yurrgold

Norbardische Namen

Der Namen der Norbarden sind, wie ihre gesamte Sprache, entfernt mit dem Tulamidischen verwandt. Der Sippenname meint stets die gesamte Meschpoche, gleich ob man angeheiratet ist oder nicht.

Frauen: Abra, Agnitha, Aikulja, Akilja, Argja, Banja, Barina, Berilja, Besga, Bilkis, Birgat, Bisminka, Bitescha, Bogja, Dagriss, Dalkeshja, Darka, Dascha, Datescha, Derja, Dirgisa, Eborja, Eika, Elkja, Etris, Fanja, Fagrisa, Felja, Fetanka, Finja, Frankja, Ganris, Gerja, Girtinka, Gulja, Hanija, Haka, Hashandra, Hedja, Helna, Hetinka, Hirja, Huldja, Hurja, Ibra, Imja, Ischa, Ismenka, Jalinka, Jalna, Jaminka, Janka, Jascha, Jaunava, Jelena, Julenka, Juminke, Karena, Katjenka, Kerja, Kitinka, Kolja, Koscha, Kurja, Lexaja, Lenija, Liminka, Lorsija, Mascha, Merischja, Minka, Mischala, Mokascha, Murja, Olgadja, Olja, Orinka, Otja, Pawla, Pidescha, Polita, Potinka, Rasescha, Radra, Reska, Rika, Rischinka, Ruschane, Sanja, Slanka, Soscha, Talja, Tatja, Terlaja, Thesja, Titanka, Tuminka, Umerike, Upra, Vesanka, Wlada, Yilbakis, Zerinka

Männer: Adrej, Ahani, Aleks, Alriksej, Amrun, Arej, Arljew, Akhtaw, Banjew, Barin, Beril, Bjuro, Bogul, Boril, Bradrik, Burgej, Dagri, Darbin, Darjew, Daswadan, Dergej, Dorkow, Ebran, Elkman, Erdoj, Ergjew, Etril, Fadril, Fagris, Fargej, Fenew, Fjedril, Fjinko, Fradrik, Fredoj, Ganew, Ganri, Glawnaj, Gojelno, Gossudar, Guri, Hamakil, Janko, Jaslaw, Jenko, Juchow, Kargemil, Kaspaj, Kaspron, Kergaj, Kergil, Kolaj, Lankej, Lari, Laromir, Leguslaw, Lexej, Lorsij, Malmadir, Mermadin, Mija, Mikail, Mischajil, Mjesko, Mokosch, Okil, Okjadir, Olboj, Patril, Perun, Pjatril, Raswedj, Radul, Respo, Rogoff, Rurtin, Sajud, Samjon, Sildrojan, Swantew, Swiat, Tassil, Tatjan, Teskisch, Thundjar, Tuljew, Upraw, Urjel, Wlad, Zanisch

Sippenamen: Abrinken, Aljeff, Arlin, Arrastin, Atranzig, Bagoltin, Bartineff, Barvedis, Bilenzig, Bolscheff, Burtinen, Butanjeff, Chadjeff, Choprutin, Dagine, Dagonoff, Daprusek, Dimrinen, Dogeljeff, Dukatajeff, Elin, Emaneff, Erginen, Etajeff, Eugoltin, Fageff, Fantinen, Ferjeff, Filajeff, Firnin, Fogil, Fogujeff, Frantischeff, Fruginen, Gamajeff, Garkinen, Gerjeleff, Gertainig, Gorenig, Hardering, Helajeff, Horminen, Hurlemaneff, Ibrajeff, Ijineff, Imonin, Itolojeff, Janeff, Janig, Jeninen, Jikajeff, Jonkjeff, Jurgavist, Jatanoff, Kereling, Koranzig, Kowalejeff, Lenejeff, Linerajeff, Loranin, Lugoltin, Mandrageff, Marginen, Mogoljeff, Nogil, Nurkajeff, Oltscheff, Otaninen, Porgajeff, Reschgin, Sewerin, Sievening, Surjeloff, Tsrkevist, Tureljeff, Ugradin, Wodjadeff

Nivesische Namen

Frauen: Airiksela, Amuri, Aukaju, Baituri, Bjanju, Beri, Dakauju, Dana, Duri, Eikaju, Emela, Eskola, Falkja, Guaäna, Hauka, Hikia, Janaha, Jokela, Jonuri, Kajani, Kantala, Karenju, Kelva, Kisa, Kuopi, Lauka, Lieskaju, Lojmaa, Murula, Myrra, Naij, Näljavena, Neli, Nirka, Ojakalla, Olu, Peltju, Pori, Rauma, Roika, Saari, Tiali, Tiensu, Tolsa, Ulu, Usi, Valla, Viala, Vieki, Ylista, Zurti

Männer: Abjo, Adjok, Altanan, Arjuk, Banuk, Beranen, Berko, Binjok, Danjuk, Ebnan, Eikaljok, Eiko, Enan, Enko, Eruk, Erm Sen, Finjhon, Garnuk, Genko, Gurjinen, Hanko, Hautan(an), Heimanuk, Hietanen, Honuk, Horganan, Janjuk, Jasu, Jorinen, Jurtan(an), Kaikanuk, Kauno, Keinjo, Kervo, Kilho, Kiamu, Kinajo, Kintan, Kylänjak, Lanan, Latu, Lieto, Loschim, Maenan, Neajo, Nejhan, Nurmjo, Poukai, Rakjo, Rasjuk, Sein(j)uk, Toljok, Uljok, Valen, Valjok, Zeino

Namen in den Schattenlanden

In den Schattenlanden sind Namen aus dem Garethi üblich, allerdings sind welche mit Bezug auf die Zwölfgötter unüblich. An diese Stelle sind Namen mit Bezug auf die Erzdämonen getreten.

Frauen: Agribella, Belshira, Charypdane, Difaris, Mishkarilena, Morcania, Tyakradane

Männer: Belhalmar, Agrithan, Dämonik, Ghalkzor, Gurukan, Thargunigor, Widharcalion

Orkische Namen

Orks besitzen nur einen Namen, verdienen sich aber manchmal auch noch einen Ehrentamen, wenn sie eine außerordentliche Heldentat vollbracht haben.

Frauen: Orkfrauen haben normalerweise keine Namen und besitzen in der orkischen Gesellschaft den Stand eines Tieres.

Männer: Airakh, Alrork, Ashim, Azparuch, Azzek, Brazoch, Burchai, Buiruzz, Byakkarak, Drasok, Drugh, Elgork, Ertugulk, Sen, Garch, Garzlokh, Gharrai, Ghairazz, Gharrz, Girkush, Graksch, Gryazhai, Gurshai, Gushrogh, Harkhash, Hugur, Hulgharuk, Jurrant, Kashak, Kerschoi, Khaidach, Kharrechzek, Kholzzsha, Khurrach, Khurraz, Krurkatunga, Kurrus, Kurugoch, Mardugh, Marduk, Marfogh, Mohork, Morak, Morghinak, Morrok, Naggai, Nargazz, Ogrik, Okorork, Orluk, Orgrosch, Raszech, Sadrak, Shardur, Sharkak, Sharrai, Sholocham, Shurak, Tairon, Thukraz, Ugur, Ugurkan, Uigar, Yagrikzek, Yagu, Yorrak, Yrram, Ziraitach, Zurok



Elfische Namen

Elfen tragen einen Vor- und einen Zweitnamen. In einzelnen Sippen häufen sich die Zweitnamen, so dass die Sippe meist ebenso diesen Namen trägt. Der Zweitname wird oft aus einem ersten und einem zweiten Bestandteil zusammengesetzt und ist Ausdruck der Persönlichkeit des Elfen.

Frauen: Adailana, Adailoë, Alaniel, Alari, Allacaya, Amariel, Aralian, Asamandra, Belimonë, Biundrala, Calenleya, Ciryanil, Daleonë, Darindel, Dialya, Eiliniel, Elayoë, Eldalië, Faelindel, Feyaria, Filyina, Florindel, Himiyana, Ilmariel, Ivriel, Lauriel, Liasanya, Lielil, Lorindel, Lorindya, Lynissel, Mandara, Mayaharia, Mayana, Melaonë, Milaileë, Milmiria, Miriyama, Miriel, Nindariel, Odania, Ohaia, Olimonë, Rhiannon, Safrirel, Sahanya, Salinyomë, Sanyadriel, Shanaha, Shayariel, Silmariel, Teleria, Ufindel, Valaria, Valeriana

Männer: Aelindir, Alarion, Alanel, Amariel, Amaryllion, Aranel, Ardarell, Arikarion, Avalarion, Biundralar, Calomiriel, Ciryanil, Delayar, Dendayar, Diundriel, Elbrenell, Eldariel, Eldarion, Elsurion, Fanaion, Fanloën, Farnion, Felerian, Feysiriel, Hanyariel, Ilmariel, Imalayan, Imion, Imrayon, Jyvindar, Lamandrión, Laryllan, Lelindor, Lindariel, Lorindion, Lorion, Mandavar, Mandrión, Mar-nion, Merdarien, Nadyawin, Navarion, Nindariel, Oiodion, Olidir, Ranarion, Sanyadriel, Sanyarin, Valandriel, Vindariel, Visalyar

Typische Anfänge elfischer Zweitnamen: Abend, Blau, Blitz, Blume, Bogen, Braun, Buche, Butterblume, Dämmer, Donner, Efeu, Eibe, Eiche, Eis, Ente, Erle, Eule, Farn, Feuer, Fichte, Firn, Flamme, Fluss, Frost, Frühling, Funken, Gipfel, Gletscher, Hauch, Herbst, Herz, Himmel, Horn, Hügel, Klinge, Krallen, Kristall, Licht, Luft, Mammut, Mittag, Mond, Moor, Moos, Morgen, Nacht, Nebel, Nordlicht, Pfeil, Pilz, Quelle, Rauch, Regen, Reif, Schatten, Schnee, Schwinge, See, Silber, Sommer, Sonne, Speer, Spinne, Stein, Stern, Stirn, Strauch, Sturm, Tag, Tau, Teich, Träne, Traum, Wasser, Wasserfall, Weiß, Welle, Wind, Winter, Wolke,

Abschlüsse: -blatt, -blick, -blüte, -bringer, -flug, -freund, -glanz, -gruß, -hüter, -jäger, -kind, -, -lauf, -lied, -pfad, -ruf, -rufer, -sänger, -sinn, -sucher, -tanz, -träumer, -weber, -zeit, -zweig

Namen der Fjarninger

Die Namen der Fjarninger sind denen der Thorwaler sehr ähnlich, einen Zweitnamen führen sie nur, wenn sie sich einen verdient haben.

Frauen: Alfildur, Arnthrudir, Asgora, Dandagard, Funudara, Gunnlaug, Halfga, Hamradis, Jaldrud, Lykkia, Rangra, Rannveig, Rasgrisar, Svannlaug, Ulfgard, Varginya, Ylwa, Yngheld

Männer: Asgold, Blotgrim, Blotulfur, Bodvar, Drangur, Fjalar, Fjallgart, Frunobar, Gjallur, Havgrimur, Kolgrimur, Pandur, Raluf, Sigurthar, Tyrfin-gur, Valbrandar

Namen der Trollzacker

Alle Trollzacker sind bestrebt, sich einen Ehrentamen zu verdienen.

Frauen: Angresha, Ashirut, Chuchibi, Chulye, Chumra, Draneth, Habiza, Hachinah, Lahl'a, Karashi, Kcharra, Kchodima, Khordha, Manlochla, Marchune, Moqtah, Perchi, Rhana, Uchazu, Zul'artun, Zulecha

Männer: Achzul, Azzadh, Bashoth, Bradrukh, Dabrush, Faraz, Gandrosh, Ghonech, Kchorech, Khornan, Rochan, Shamsharb, Shinmashaq, Shulman, Trachan, Zuldar, Zuldhamach

Namen der Brobim

Wie andere Zwerge auch bilden die Brobim ihre Namen wie folgt: *[Name] Sohn des [Name des Vaters]* oder *[Name] Tochter der [Name der Mutter]*

Frauen: Agta, Cere, Farda, Fraka, Frexiya, Gafda, Kraxata, Makriya, Miri, Raxa, Ugri, Xada, Xraka

Männer: Afka, Baska, Curon, Dax, Fradax, Frax, Fraxus, Garkus, Grimrik, Lafka, Mafka, Rarax, Rukus, Tafka, Xafka, Xarxax, Zafka

Namen der Yetis

Yetis haben nur einen Namen, der für Menschen oft schwer aussprechbar ist.

Frauen: Fhsari, Gdira, Hrma, Kdarka, Ynri

Männer: Gdar, Krhnrkark, NrhuK, Rdack, Rnhor

Namen der Grolme

Grolme haben nur einen Namen, der für Menschen durch seine Knacklaute oft schwer aussprechbar ist.

Frauen: G'Djak, Gax, Fran'G, G'Lek, Mogl, Müng, Neakx, Norpel, Nok'g, Pakel, Pitla, Ring'Gx, Ropaxl, Tlik, Thakg, Tglaix, Weangx, Xil, Yungk, Zlaklel

Männer: Bahte'g, Bohkg, Chonk, D'mahg, DjianK, E'Rrong, G'Norgel, G'Wang, Kyatak, Lk'Tpel, Luak, Luyx, Mukg, Nak'Kelock, Nuok, G'Olek, Paraxai, Peck, Prak, Prakmak, Quok, Rik, Röang, Spog, Tak, Tbong, Truok, Tug, Tuwog, Xarkel, Yenx, Yook

Namen der Goblins

Goblins haben nur einen Namen, wobei einige in Festum einen Familiennamen annehmen, der oft von ihrer Tätigkeit oder ihrer Farbe kommt.

Frauen: Aada, Elkwiene, Griibna, Jamuutan, Kashka, Morka, Mor-kajescha, Naissuguun, Oozoescha, Scherschai, Seenä, Suviintan, Treescha, Tschiiiba, Uukra, Viivelas, Zooqa

Männer: Argaal, Bluugh, Borstjew, Chraaz, Ertzel, Groink, Gruum, Gullinburst, Gurkij, Jaak, Juuksed, Kwoork, Sulrik, Sviini, Traak, Urmeg, Uzvaral, Xeetsch
Familiennamen: Bruunski, Erdpelzens, Gerber, Groobski, Lederer, Puutzki, Wutzki



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 thorsche 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**).

DEUTUNGEN

- ☞ Bis zu 6 ZiP*: Familie des Tieres ist zu erkennen (Schlange, Katze, Hund usw.)
- ☞ Bis zu 7 ZiP*: Art ist zu erkennen (Aranier Katze, Silberlöwe, Khoramsbestie, Wildkatze, serwerischer Uhu)
- ☞ Bis zu 12 ZiP*: Andeutung der Schädigung der Seele erkennbar (Beurteilung gut/schlecht)
- ☞ Bis 15 ZiP*: 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 ZiP*: Verletzungen deuten auf Art der Beschädigung hin

☞ Paktierer besitzen ebenfalls Seelentiere. Diese jedoch sind meist entweder leicht verzerrt, dämonisch pervertiert, krank 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.

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, **Paavian:** angeberisch, leicht reizbar, **Riesenaaffe:** stark, liebevoll, besitzergreifend

Ameise: aufopfernd, gesellig, Gemeinschaft und Gemeinwohl gehen über alles

Antilope: freiheitsliebend, schreckhaft, gewandt

Assel: genügsam, ängstlich, zäh

Bär: Firunsbär: firungläubig, unnachgiebig, unerbittlich, **Höhlenbär:** einzelläufig, jähzornig, stark, **Schwarzbär:** kraftvoll, neugierig, gefräßig

Basilisk: geistlos, unheilvoll, mutig

Biber: sexuell aktiv, kreativ, geschickt

Biene: fleißig, Gemeinschaftssinn, gesellig

Boronkuttentaucher (Pinguin): gemütlich, standfest

Butt: langmütig

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

Eidechse: farbenfroh, heilkräftig, wandelbar, tsafrohm

Einhorn: Weißes Einhorn: magische Macht, Weisheit, Güte (nur besonders außergewöhnliche Personen); **Graues Einhorn:** ausgleichende Persönlichkeit, neutral; **Schwarzes Einhorn:** magische Macht, Verlangen (nur besonders außergewöhnliche Personen)

Elefant: langmütig, standhaft, intelligent

Esel: störrisch, faul, dumm

Faultier: bedächtig, gemütlich, stark

Firnluchs: schlau, scheu, misstrauisch, listig

Fischotter: einfühlsam, fürsorglich, verspielt

Fledermaus: nachtaktiv, treffsicher, heimlich

Fliege: starrsinnig, ausdauernd

Frettchen: schlau, diebisch, gerissen

Frosch: geheimnisvoll, ruhig

Fuchs: humorvoll, listig, flink

Gepard: schnell, geschickt, launisch

Greif: praiosgläubig, fromm, gerecht

Gruftassel: zurückgezogen, asketisch, ruhig

Gürtelechse: zäh, genügsam, langsam



Hahn: marktschreierisch, sich selbst überschätzend, kommunikativ
Hai: gefräßig, gefährlich, gierig
Hamster: gierig, Sammelzwang, einfältig
Harnischträger: weise, ausdauernd, geduldig
Harpyie: sexuell wahllos, hinterhältig, aggressiv
Hase: schnell, feige
Hippogriff: stolz, frei, stark
Hirsch: Stolz, stark, mächtig, fürsorglich
Horneches: langsam, geduldig aber sehr gefährlich
Huhn: geschwätzig, gesellig, dumm
Hund: *Bornländer:* treu, loyal, pflichtbewusst, *Firnläufer:* ausdauernd, lebhaft, zielgerichtet, *Hütehund* (z.B. *Olporter*): friedlich, gibt die Richtung an, *Steppenhund:* genügsam, mutig, zuverlässig, *Zornbrechter Bluthund:* gefährlich, loyal, aggressiv
Igel: introvertiert, vorsichtig, ängstlich
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: ausdauernd, genügsam
Lemming: gutgläubig, dumm
Löwe: mutig, stark, charismatisch
Luchs: stark, intelligent, vorsichtig
Mammut: zäh, behäbig, kraftstrotzend
Maulwurf: vertrauensselig, langsam
Maus: schlau, genügsam
Morfu: langsam, unterwürfig, gefährlich, *Brüllmorfu:* träge, will Aufmerksamkeit
Muräne: klug, gefährlich, hinterhältig
Murmeltier: schreckhaft, gesellig, verspielt
Nashorn: stur, stark, Einzelgänger, *Wollnashorn:* stur, stark, ungestüm
Oblomonschatten (Wels): genügsam, lässt sich leicht verführen/angeln
Panther: arrogant, aggressiv, handelt schnell
Pferd: rahjagefällig, ängstlich, schön, *Firnpony:* trittsicher, wild, zäh, *Tralloper Riese:* stark, *Shadif:* klug, schnell, *Ork-Pony:* ausdauernd
Ratte: feige, hinterhältig, böse
Riesenalk: geduldig, gefährlich
Riesenameise: einzelgängerisch, genügsam
Rinder: aggressiv, dumm, stark
Säbelzahn timer: aufmerksam, stark
Schaf: dumm, genügsam, naiv

Schildkröte: langsam, weise, beschützend
Schlange: *Blindschleiche:* hilflos, unvorsichtig, harmlos, *Nesselviper:* anpassungsfähig, umsichtig, klug, *Ringelnatter:* klug, verschwörerisch, *Smaragdnatter:* klug, weise, neugierig, *Pechnatter:* experimentierfreudig, klug, geschickt
Schlinger: stark, wild, gierig.
Schmetterling: *Gewöhnlicher Schmetterling:* schön, wandlungsfähig, flatterhaft, *Ikanariaschmetterling:* schön, verräterisch, gefährlich
Schnecke: gemütlich, gefräßig, vorsichtig
Schneelaurer: gefährlich, geheimnisvoll, grausam
Schröter: ausdauernd, wehrhaft, stolz
Schwan: anmutig, intuitiv, mild
Schwein: faul, intelligent, gierig, *Wildschwein:* stark, intelligent, gierig
Seetiger: fürsorglich, unbarmherzig gegenüber Feinden
Skarabäus: stark, geheimnisvoll, birgt Geheimnisse
Spinne: geduldig, weitsichtig, intelligent, gefährlich
Steppentiger: aggressiv, furchtlos, kämpferisch
Stier: brazoraghefällig, stark, aggressiv
Todeshörnchen: hinterhältig, gerissen, grausam
Vielfraß: gierig, gefräßig, ausdauernd
Vogel: *Adler:* majestätisch, wachsam, *Aranischer Rennkuckuck:* klug, wachsam, schnell, *Dohle:* schlau, geschäftstüchtig, anpassungsfähig, *Elburischer Liebespau:* 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, *Paradiesvogel:* avesgefällig, eitel, schön, *Pfau:* eitel, stolz, schön, *Rabe:* geheimnisvoll, klug, seherisch, *Roter Maran:* sich selbst überschätzend (größenwahnsinnig), laut, eitel, *Schüdeleule:* klug, vergeistigt, *Sehkretär vogel:* loyal, Böses ausmerzend, bodenständig, *Spatz:* fröhlich, gierig, fantasievoll, *Specht:* fleißig, kreativ, wachsam, *Storch:* perainegefällig, stolz, fleißig, *Sturm vogel:* stolz, ungebunden, zielstrebig,
Wal: *Olportwal:* majestätisch, ruhig, stark, *Pottwal:* mächtig, bedächtig, Urgewalt, *Zwergwal:* lebhaft, räuberisch, stark
Wanze: Blutsauger, gierig, mitleidlos
Wiesel: listig, hinterhältig, flink
Wolf: Einzelgänger, loyal, *Silberwolf:* eindrucksvoll, gefährlich, kräftig
Wurm: feige, gefräßig, einzelgängerisch
Ziege: nörglerisch, sprunghaft, dumm

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 verzwickte 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.*

SÖLDNER, SKALDEN, STEPPENELFEN

AUTOREN: MARCO FINDEISEN, MARIE MÖPKEMEYER, CHRISTIAN PEHLING, DIANA RAHFOTH, CLAAS RHODGEß, GUDRUN SCHÜRER

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: der grolmische Händler, der den Helden das Geschäft ihres Lebens aufschwätzen will, die finstere Nekromantin, deren Ritual es zu verhindern gilt, oder der Andergaster Druide, der die Hilfe der Helden gegen skrupellose Holzfäller benötigt.

Söldner, Skalden, Steppenelfen stellt über 60 Meisterpersonen aus den nördlichen Gefilden Aventuriens vor. Behandelt werden das Bornland, Thorwal, Andergast und Nostria, die Lande am Svellt und der Orks, der Hohe Norden, das Gjalskerland und die Schattenlande.

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.

SÖLDNER, SKALDEN,
STEPPENELFEN

SAMMLUNG
AVENTURISCHER
MEISTERPERSONEN

FÜR MEISTER
UND INTERESSIERTE
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSTUFEN

