

ARCHETYP

Der Tag war nun endlich vorüber, ein dunkler und trister Windstag im Firun, und nun drang der Gesang trotz des peitschenden Sturmes weit in die Nacht hinaus.

Praioslob, ein weidener Ritter, verfolgte schon lange den unheimlichen Gesellen, dessen Augen ganz schwarz und die Haut unnatürlich hell war – und nun würden sie ihn auf frischer Tat ertappen, und ihn stellen – bei seinen finsternen Machenschaften.

Er beorderte Yussir, den in mehrere dicke Jacken eingehüllten, stämmigen Novadi, der seinen Doppelkhunchomer bereits gezogen hatte, mit einem Wink auf die rechte Seite, Permine, eine festumer Magierin mit blondem, strohigen Haare und stahlblauen Augen wurde auf die linke Seite gewunken. Dann ging alles ganz schnell, der Angriff auf den Schurken begann ...

Er hatte seine Vorbereitungen getroffen, hatte sich so weit gen Praios gewagt wie noch nie zuvor, und heute würde er seinem Herren das bisher größte Opfer bringen: Die Seelen von 13 Kindern, die er in den letzten Tagen entführt hatte. Hier draußen, bestimmt 100 Meilen von Festum entfernt, weitab der Straßen, würden ihm diese drei Abenteurer nicht wieder den Weg kreuzen. Und wenn doch, wäre es diesmal das letzte mal ... Mit einem lauten Schrei sprang Praioslob über die Böschung hinab in die kleine Mulde, um die herum ein paar traurige Bäume standen. Die Bäume sahen dann mit an, wie der Krieger versuchte, den Mann in Kutte zu enthaupten. Während er den Schlag ausübte, fielen ihm die seltsamen Formen, die die Kutte seltsame Formen fallen ließen, auf – die am Boden liegenden Kinder allerdings nahm er nicht wahr, auch das Blut und die Paraphernalia nicht, er wollte dem Schurken nur seinem gerechten Schicksal zuführen. Doch er hatte den Gegner unterschätzt, der sich behände wegduckte, wobei die Kapuze vom Haupt gestreift wurde. Er hatte tatsächlich rabenschwarze Augen, und einen nahezu weißen Kopf, auf dem langes, schwarzes Haar wuchs. Yussir, der in dem Moment von der Seite hinsprang, traf mit seinem Doppelkhunchomer zwar in Brusthöhe, doch ein metallenes Geräusch war zu hören – trug diese Gestalt etwa eine Rüstung unter ihrer Kutte? Dies mochte die seltsame Form der Kutte erklären ...

Er rollte sich zur Seite ab, rief leise die Macht seines Herren an, und ein Strahl schwarzer, klebriger und

stinkender Flüssigkeit schoss dem Krieger entgegen. Entsetzt taumelte auch der Südländer ein Stück zurück, den er mit einem Zauber außer Kraft setzte, der diesen blendete. Hinter seinem Rücken hörte er ein "Ignifaxius Flammenstrahl", hechtete sich auf den Boden, wo sein persönlicher Knochenbogen – bereits gespannt – auf ihn wartete, zog im Sprung einen Pfeil und schoss diesen noch während des Abrollens auf die Magierin. Die Flammen der Blonden trafen an der Stelle ein, wo er eben noch gestanden hatte und verbrannten ihm die Beine, doch der Pfeil, die Spitze aus einer Enduriumlegierung – sie fanden ihr Ziel. Nachdem er sich erhoben hatte, streckte er dem Krieger, der grade dabei war, wieder aufzustehen, die Faust entgegen und murmelte eine Formel – woraufhin dieser schmerzerfüllt zurücktaumelte. Der Novadi schien noch geblendet, sehr gut ... er schickte ein Stoßgebet zu seinem Herren, und spürte nach wenigen Herzschlägen die aufsteigende Glut in seinen Händen. Mit zwei Sätzen war er bei dem Südländer, packte ihn am Hals und würgte ihn, woraufhin dessen Kopf sofort in Flammen aufging.

Laut lachend näherte er sich langsam dem Krieger, der auf dem Boden kniete und sich den Kopf hielt ...



DER DUNKELELFISCHE NAMENLOS- GEWEIHTE BEI SPIELBEGINN

LeP 38 AuP 29 AsP 28 KaP 37 MR 7 MU 15 KL 13
IN 13 CH 14 FF 11 GE 13 KO 10 KK 11 SO 8

Vor- und Nachteile • Altersresistenz, Arroganz 8, Besonderer Besitz, Eisern, Gutaussehend, Halbzauberer, Balance, Nachtsicht, Wesen der Nacht, Wohlklang; Albino, Fluch der Finsternis III, Lichtempfindlich, Randgruppe, Schlafstörungen, Sensibler Geruchssinn, Unfähigkeit Merkmal Heilung, Unfähigkeit Elementar (gesamt), Unfähigkeit Zechen, wahrer Name

Talentspiegel • Bogen +12, Dolche +3, Schwerter +11, Stäbe +2, Körperbeherrschung +6, Schleichen +7, Selbstbeherrschung +7, Sinnenschärfe +7, Zechen -2, Betören +6, Etikette +4, Menschenkenntnis +9, Überreden +10 Überzeugen +9, Orientierung +2, Wildnisleben +1, Anatomie +5, Geographie +4, Geschichtswissen +6, Götter und Kulte +9, Kryptographie +2, Magiekunde +4, Rechnen +5, Sagen und Legenden +9, Pflanzenkunde +4, Philosophie +3, Sternkunde +7, Muttersprache Isdira +12, Garethi +7, Asdharia +8, Kusliker Zeichen +4, Zhayad +7, Alchimie +5, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Malen und Zeichnen +3

Zauberspiegel • Axxeleratus +6, Bannbaladin (H) +9, Blitz dich find +6, Chamaelioni +5, Dunkelheit +6, Flim Flam +3, Fulminictus (H), Invocatio Minor (H) +9, Invocatio Maior +7, Manifesto +2, Paralysis +5, Respondami +6, Silentium +7, Skelettarius (H) +11, Totes Handle! (H) +8, Unitatio +4

Sonderfertigkeiten • Talentspezialisierung Götter und Kulte (Namenloser), Merkmalskenntnis: Dämonisch, Regeneration I, Repräsentation (Dunkelelfenzauber), Ritualkenntnis 3; Geweiht, Stoßgebet, Liturgie: Todesstrahl, Flammenfaust, Qualvoller Tod des Verderbens, Seelenopferung (Ritual), Liturgiekenntnis 6

Kampfwerte • Bogen 19, Dolche 9/10, Schwerter 14/12, Stäbe 8/10

Ausrüstung • Dolch und Schwert aus Endurium-Legierung, persönlicher Knochenbogen mit 20 Pfeilen (Pfeilspitzen enduriumlegiert), schwarzes Ritualgewand, brünierte schwere Rüstung, eine Prise Schlafgift, Lederrucksack, Gürtel, die 13 Lobpreisungen des Namenlosen

HINTERGRUND

Geboren in einer kleinen Stadt unter den Seen im hohen Norden, war Hans ... ja, Hans. Wie er diesen Namen hasste, welchen Streich hatten seine Eltern ihm da gespielt? Schon früh war Hans an seinen Glauben herangeführt worden. Pardona, die Herrin, die sie alle erschaffen hatte, führte die fähigsten von ihnen selbst an die schwarze Kunst heran, unterrichtete sie im Glauben an den, der keinen Namen hat. Man hatte ihn wohlerzogen, ihn alles gelehrt, was er wissen musste, um in die Welt hinauszuziehen und seinen Weg zu gehen.

Seine magische Gabe war ausgeprägter als die der meisten, das bemerkten seine Ausbilder schon früh, und auch sein Umgang mit den Waffen war außerordentlich gut. Wie es üblich war, formte er nach seiner Weihe den persönliche Knochenbogen mittels eines Rituals, und zog mit diesem aus, um Schrecken über die Welt zu bringen und die Macht der Zwölfe zu schwächen.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Wie alle seiner Rasse trägt Hans einen Knochenbogen, den er allerdings selbst formen durfte, was ein Privileg ist und zugleich hohe Kunstfertigkeit erfordert; zudem trägt er natürlich seine beiden Enduriumwaffen, den Dolch und das Schwert, ständig bei sich. Die dunkle Kutte, die er zu Beschwörungen wie Ritualen über seine Rüstung streift, und natürlich seine magische Rüstung aus Endurium, die er deswegen auch problemlos als Magiebegabter tragen kann.

ZITATE

"Tausendfaches tödliches Schwert des tödlich tausendfachen Verderbens – töte!"

"Allmächtige Schöpferin steh mir bei!"

"Lass mich deine Gedanken lesen, dazu ist nur ein kleiner Schnitt an deinem Schädel nötig..."