Archetypen

Die norbardische fahrende Händlerin

Verzweifelt zerrte der Fuhrmann Algron an den Zügeln. „Hoh! Brrrr!“, rief er zum wiederholten Male, doch die Tiere wollten nicht gehorchen. Seit der Lindwurm über sie hinweggebraust war, rannten und rannten sie in heller Panik. Es würde nicht mehr lange dauern, das wusste Algron, und sie hätten die Abbruchkante der Schlucht erreicht. Abspringen, das wär's gewesen, dachte der Fuhrmann, aber als er vorhin in der Hoffnung, den Wagen auf diese Weise anhalten zu können, auf den Bremshebel getreten hatte, war er abgerutscht und hatte sich den Fuß zwischen besagtem Hebel und dem Wagenkasten eingeklemmt. Nun saß er fest und die Pferde zogen mit fast unverminderter Geschwindigkeit an.

„Hey, Datescha, lauf, Janka! Mach zu, Otja! Hey, meine schönen Meedchen, lauft!“, hörte er da und sah eine Kaleschka, die sich mit knatternder Plane von hinten heranschob. In der Tat gaben die Zugtiere des Dreispänners ihr Bestes, und schließlich war der Norbardenwagen gleichauf. Die Kutscherin, eine bunt gekleidete Frau mit einem breit ausrasierten Scheitel, stand breitbeinig auf dem Bock. Zuerst versuchte sie, Algron zu sich herüberzuziehen, doch als der Händler sie auf seinen eingeklemmten Fuß aufmerksam machte, sprang sie mit einem gewagten Satz der rasenden Fahrt zum Trotz auf den Stoerrebrandter hinüber. Die Pferde der Kaleschka wurden langsamer und fielen schließlich zurück.

Die Norbardin beugte sich von der Kutschbank hinab und lockerte, indem sie die Schneide ihrer Axt als Hebel ansetzte, den Bolzen, der die Deichsel mit der Vorderachse verband.

„Zügel loslassen!“, rief sie Algron zu, als sie den Stift vollends hinauszog. Jetzt, da die Pferde den Wagen nicht mehr zogen, griff die Bremse, und allmählich kam das Gefährt zum Stehen.

„Nu, schener Mann, brauchst einen Schnaps, was?“ Mit diesen Worten zog die Norbardin breit grinsend eine flache Kupferflasche aus der Tasche.



Hintergrund

Sie wurde irgendwo in der Steppe zwischen Norburg und Riva geboren, ihr erstes Wort war Kaleschka und sie konnte einen Sechsspänner über eine schmale Passstraße lenken, bevor sie groß genug war, um ohne Hilfe auf den Kutschbock zu klettern.

Schon von frühester Kindheit an lernte die Norbardin alles, was für ein Händlerleben in den einsamen Weiten des Nordens notwendig ist. Sie wurde im Rechnen ebenso unterwiesen wie im Fährtensuchen, man hat ihr beigebracht, wie man mit der Armbrust umgeht und welche Pilze und Beeren essbar sind. Vor allem aber hat sie eines gelernt: dass jeder, auch sie selbst, in

„Na, Brüderchen, hast so was Schönes schon mal gesehen?“

der rauen Wildnis des Nordens in Schwierigkeiten kommen kann und fremde Hilfe benötigt. Darum käme es ihr nie in den Sinn, einem andern diese Hilfe zu verwehren.
Dennoch liegt es ihr fern, irgendetwas aus Selbstlosigkeit zu tun: Alles ist Handel, jede Leistung fordert eine Gegenleistung. Wenn die Norbardin also jemandem geholfen hat, dann wird sie ihn irgendwann daran erinnern und einen Gefallen einfordern – und sei es Jahrzehnte später.

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Die pelzbesetzte Wildledertunika und die Wollhose sind von feinster Qualität. Der Reisemantel ist in schlichtem Braun gehalten. Wendet man ihn auf die Innenseite, dann zeigt er eine bunte Farbenpracht, die den Kunden beeindrucken soll. Zur Tracht der Norbarden gehört auch der breit ausrasierte Scheitel.
Die klassische Waffe der Norbarden ist die Molokdeschnaja, die mit einer abenteuerlich gebogenen Beilklinge und einem Stachel am Ende des Holms nicht nur überaus urtümlich wirkt, sondern sich hervorragend für alltägliche Arbeiten eignet. Auch mit dem Dolch und der Fuhrmannspeitsche lernt ein fahrender Händler von klein auf umzugehen. Der Norbarde führt seinen Hausstand und sein Werkzeug mit sich und benötigt in der Regel darüber hinaus keine besondere Ausrüstung (zumal die Vielfalt seines Warensortiments schon bizarr zu nennen ist). Dank seines untrüglichen Orientierungssinns kann er sich auch ohne Südweiser bestens zurechtfinden. Da er das Schöne schätzt, trägt er bisweilen irgendein Kleinod mit sich, das er von Zeit zu Zeit voller Stolz betrachtet.



Zitate der Händlerin

„Na, Brüderchen, hast so was Schönes schon mal gesehen?"
„Kauf, Mütterlein, kauf! Hier wirst nicht so beschissen wie bei den Orgaljeffs."
„An einer tiefen Decke stoß' ich mir den Kopf, an einem hohen Himmel nicht."

Die norbardische Fahrende Händlerin bei Spielbeginn

LeP 29	**AuP** 31	**MR** 4	**MU** 13	**KL** 14	**IN** 14
CH 14	**FF** 10	**GE** 13	**KO** 12	**KK** 11	**SO** 8

Vor- und Nachteile • Ausrüstungsvorteil 30 Dukaten, Aberglaube 7, Goldgier 8, Höhenangst 5, Neugier 5
Talentspiegel • Armbrust +4, Dolche +2, Hiebwaffen +7, Peitsche +5, Raufen +7, Ringen +3, Stäbe +1, Akrobatik +3, Athletik +2, Körperbeherrschung +5, Reiten +4, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Singen +1, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2, Zechen +3, Etikette +2, Betören +1, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +6, Überreden (Feilschen) +9, Fährtensuchen +6, Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +4, Wildnisleben +3, Geographie +4, Götter/Kulte +3, Rechnen +6, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +8, Schätzen +7, Sprachen kennen [Alaani] +12, Sprachen kennen [Garethi] +10, Sprachen kennen [Isdira] +4, Sprachen kennen [Nujuka] +6, Sprachen kennen [Thorwalsch] +4, Sprachen kennen [Ologhaijan] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +5, Fahrzeug Lenken +10, Gerber/Kürschner +3, Handel +4, Hauswirtschaft +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Musizieren +1, Schneidern +1
Kampfwerte • Armbrust 11, Dolche 9/8, Hiebwaffen 12/10, Peitsche 12, Raufen 11/11, Ringen 9/9, Stäbe 8/8
Sonderfertigkeiten • Meister der Improvisation, Spezialisierung Überreden (Feilschen)
Ausrüstung • geschmackvolle, aber robuste Kleidung, regenfester Umhang mit Futter aus Kaninchenpelz, Gugel, Fuhrmannspeitsche, Dolch, Weinschlauch, Tuchbeutel, Brotbeutel mit haltbarem Proviant für zwei Tage, Feldflasche mit Hochprozentigem, 42 Silbertaler

Der novadische Karawanenführer

„Ich habe gesündigt und erbitte Vergebung."



Versonnen betrachtete Saîd ben Mhukkadin die an ihm vorbeiziehenden Karawane. Während er aus reiner Gewohnheit die Kamele zählte und einen kundigen Blick über die Stangen und Riemen gleiten ließ, die die wertvolle Ladung trugen, wunderte er sich einmal mehr über die seltsamen Fremden. Keiner von ihnen war das erste Mal in der Khôm, doch hatte Rastullah ihnen in seiner Gnade offenbar nicht die Weisheit verliehen, den Rat eines Rechtgläubigen anzunehmen oder auch nur aus eigenen Fehlern zu lernen. Nicht einmal die einfachsten Verhaltensregeln wussten sie zu befolgen: Wie durstige Kamele stürzten sie sich bei jeder Rast und bisweilen auch während des Marsches auf die Schläuche. Nicht nur, dass sie sich bald vor Übelkeit im Sand winden würden wie unheiliges Schlangengezücht – auch ging das Wasser bald zur Neige, und bis zum nächsten *bir* waren es noch drei Tagesmärsche.

Doch Saîd musste seine Überlegungen ein anderes Mal fortführen, denn auf einem westlichen Dünenkamm hatte sein wachsames Auge eben ein Dutzend Reiter erspäht. Er hatte sie schon erwartet: Rafim von den Beni Terkui, vielleicht auch sein Bruder Hilal. Sie wussten stets genau, wann er mit einer Karawane hier vorbei kam. Beiläufig wählte er einige Waren nach Rafims Geschmack aus und wies die Kameltreiber an, sie abzuladen. Der horasische Händler protestierte zwar aufs Heftigste, aber er würde ihm schon noch dankbar sein. Jetzt blieb nur noch zu hoffen übrig, dass sich die beiden Söldner an seine Warnung erinnerten und bei der bevorstehenden Fantasia ihre unruhigen Finger von den Waffen ließen, denn sonst würde der Preis deutlich höher sein ...

Hintergrund

In ganz Aventurien lauert die Wildnis mit unbekannten Gefahren auf den unbedachten Reisenden. Kein Flecken Land – mit Ausnahme des Ewigen Eises, des Dschungels Maraskans und der Schwarzen Lande – ist allerdings so lebensfeindlich wie die Wüste Khôm. Tagsüber brennt unbarmherzig die Sonne vom Himmel, nachts wird es kalt wie an Ifirns Ozean. Wer hier nicht in größeren Gruppen reist, wo einer dem anderen beistehen kann, und sich zudem einem ortskundigen Führer anvertraut, ist ohne außergewöhnliche göttliche Gnade unzweifelhaft verloren.

Keiner kennt die Tücken der Wüste besser als der Novadi. Er ist in ihren endlosen Weiten aufgewachsen, ja, kennt gewisse Regionen gar wie die Taschen seines Silhams. Als Wegbegleiter einer der zahlreichen Karawanen, die das südliche Liebliche Feld und Almada miteinander sowie jeweils über den Knotenpunkt Keft mit Mhanadistan und den Tulamidenlanden verbinden, ist er unentbehrlich: Neben Ratschlägen zum Verhalten in der Wüste weiß er auch um den Umgang mit den einzelnen Sippen der Wüstennomaden – und kennt vor allem die Lage der lebensrettenden Wasserlöcher.



Der Karawanenführer bei Spielbeginn

LeP 29	**AuP** 36	**MR** 4	**MU** 15	**KL** 12	**IN** 14
CH 13	**FF** 10	**GE** 13	**KO** 13	**KK** 11	**SO** 6

Vor- und Nachteile • Hitzeresistenz, Ortskenntnis, Innerer Kompass, Raumangst 11, Rachsucht 11, Speisegebote

Talentspiegel • Bogen +1, Dolche +3, Lanzenreiten +1, Raufen +4, Ringen +1, Säbel +8, Speere +2, Wurfspeere +1, Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Reiten +8, Schwimmen –1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +9, Tanzen +1, Etikette +2, Menschenkenntnis +10, Überreden +6, Überzeugen +2, Fährtensuchen +4, Orientierung +8, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +5, Brettspiel +2, Geographie +3, Götter und Kulte +2, Pflanzenkunde +3, Rechnen +3, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +4, Schätzen +2, Sternkunde +1, Tierkunde +3, Sprachen kennen [Tulamidya] +10, Sprachen kennen [Garethi] +6, Sprachen kennen [Thorwalsch] +4, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2, Abrichten +1, Boote Fahren –1, Fahrzeug lenken +4, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +6, Kochen +2, Lederarbeiten +1, Schneidern +1, Viehzucht +1

Kampfwerte • Bogen 8, Dolche 11/8, Lanzenreiten 9, Raufen 11/9, Ringen 9/8, Säbel 13/11, Speere 9/9, Wurfspeere 8

Sonderfertigkeiten • Wüstenkundig, Gebirgskundig

Verbilligte Sonderfertigkeiten • Waffenloser Kampfstil: Unauer Ringkampf

Ausrüstung • weite Hose und Bluse, Schärpe, feste Stiefel, Kapuzenmantel, Turban, Khunchomer, Dschadra, Waqqif, Rucksack, Feldflasche, Feuerstein und Zunder, Schlafsack, kleines Zelt, 8 Silbertaler

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Über einer schlichten Bluse und weiten Beinkleidern trägt der Novadi in der Wüste den Silham, einen dunklen Kapuzenmantel aus Kamelhaar. Er bedeckt den ganzen Körper und ist ihm Schutz gegen die pralle Sonne und Kühle der Nacht gleichermaßen. Über Kapuze und Schultern schlägt er ein großes Wickeltuch, das wiederum von einem kleinen Turban gehalten wird, vor dem staubfeinen Wüstensand bewahrt ihn ein feiner Gesichtsschleier. Die Füße stecken in festen Stiefeln, die vor dem Biss und Stich giftiger Tiere ebenso schützen wie vor steinigem Untergrund und der Hitze des Sandes.

Aus einer breiten Schärpe, die reich mit den Farben und Mustern seiner Sippe verziert ist, ragen die Griffe zweier Waffen: der bewährte Krummsäbel oder Khunchomer sowie der traditionelle Krummdolch oder Waqqif, Stolz und teuerstes Gut eines jeden Novadis. Neben zwei Wasserschläuchen trägt er noch einen Beutel bei sich, in dem er neben Datteln und anderer Nahrung auch Utensilien wie Feuerstein und Zunder unterbringt.

Zitate des Karawanenführers

„Nicht alles ist so, wie es scheint. In der Wüste sind schon mehr Leute ertrunken als verdurstet."

„Bei Rastullahs Lockenpracht!" (auch: „... glühendem Atem!", „... sengendem Blick!")

„Ich habe gesündigt und erbitte Vergebung."

Die Horasische Hochstaplerin



D'Alterazzo, Sheranya d'Alterazzo", stellte sich Isida mit ihrem Lieblingsnamen vor.
„Hocherfreut, Signora. Es ist mir ein außerordentliches Vergnügen, Eure Bekanntschaft machen zu dürfen."
„Ihr habt keine Vorstellung davon, wie glücklich mich Euer Wohlwollen macht. Wo mein verblichener Vater, Boron sei seiner armen Seele gnädig", – Isida deutete ein leises Schluchzen an, während sie Mund und Nase hinter einem kleinen Tuch verbarg – „mich doch auf seinem Sterbebette anwies, Euch aufzusuchen, um ..."
„Euer Vater nannte meinen Namen? Ich kann mich nicht erinnern, ihn ..."
„Natürlich könnt Ihr Euch nicht erinnern, denn nicht Ihr wart es, der meinem Vater einst das Leben rettete, sondern Euer seliger Vetter."
„Mein Vetter? Seltsam, ich hörte ihn nie von einem d'Alterazzo sprechen. Wie lange ist ..."
„Wie bescheiden von ihm", fiel ihm Isida schnell ins Wort, bevor er weitere dumme Fragen stellen konnte, „das spricht für einen wahren Ehrenmann. Ihr werdet mir also beistehen?"
„Ich, also ..." Der Comto war von der plötzlichen Wendung des Gespräches völlig überrumpelt und begann zu stottern.
„Oh, ich danke Euch, ich wusste vom ersten Blick an, dass ich auf Euch zählen könnte! Ihr ahnt ja nicht, wie viel es mir bedeutet, die Schuld meines Vaters Eurem Vetter gegenüber nach so vielen Jahren endlich begleichen zu können." Da der verwirrte Mann immer noch zu keiner Erwiderung fähig war, fuhr Isida schnell fort: „Seht her, dies Schreiben hier ist eine Beteiligung in der Höhe von einem Zehntel des Gewinns des aufstrebenden Kauffahrers Meboccio – sein Name wird Euch sicher schon zu Ohren gekommen sein. Mein Vater wollte, dass ich ihn Euch persönlich überreiche."
Nach einer kleinen Pause fügte sie mit zuckersüßer Stimme hinzu: „Es ist alles, was er mir hinterlassen hat. Nur deswegen wollte ich fragen, ob Ihr mir vielleicht meine Unkosten für die lange Reise erstatten könntet?"

Hintergrund

In einer Großstadt wie Kuslik oder Vinsalt haben die Kinder armer Eltern nicht viel vom Leben zu erwarten, ohne Ausbildung findet man bestenfalls ein gesichertes Einkommen in einer der großen Manufacturen. Die von Maske und Auftreten dominierte horasische Gesellschaft lädt findige Geister aber geradezu ein, ihre Herkunft und Vermögensverhältnisse dezent zu verbergen. Denn wer als Edelfrau oder -mann auftritt und sich entsprechend zu kleiden und benehmen weiß, wird selten mit solchen Indiskretionen wie der Frage nach dem Elternhaus belästigt – und wer hat schon alle Stammbäume Yaquirias im Kopf, um nicht selbst dann mit einer einfallsreichen Lüge abgefertigt werden zu können?

„Nicht alles, was glänzt, ist von Wert – aber man findet stets einen, der es für Gold hält."



Die Horasische Hochstaplerin bei Spielbeginn

LeP 26	**AuP** 28	**MR** 3	**MU** 12	**KL** 13	**IN** 14
CH 14	**FF** 14	**GE** 12	**KO** 11	**KK** 10	**SO** 5

Vor- und Nachteile • Gefahreninstinkt, Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Eitelkeit 11, Gesucht I im Horasreich, Neugier 5

Talentspiegel • Armbrust +1, Dolche +6, Fechtwaffen +6, Infanteriewaffen +1, Raufen +6 , Ringen +1, Wurfmesser +2, Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +5, Schleichen +6, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sich verstecken +3, Sinnenschärfe +2, Tanzen +4, Taschendiebstahl +5, Zechen +3, Betören +6, Etikette +6, Gassenwissen +7, Menschenkenntnis +7, Sich verkleiden +8, Überreden +9, Überzeugen +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Mechanik +1, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3, Schätzen +6, Sprachen kennen [Horathi] +11, Sprachen kennen [Tulamidya] +5, Sprachen kennen [Thorwalsch] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +5, Falschspiel +2, Hauswirtschaft +1, Schlösser knacken +6

Kampfwerte • Armbrust 9, Dolche 13/7, Fechtwaffen 10/10, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 11/9, Ringen 7/8, Wurfmesser 10

Sonderfertigkeit • Aufmerksamkeit

Verbilligte Sonderfertigkeiten • Nandusgefälliges Wissen

Ausrüstung • aufwendige, aber nicht übermäßig teure Kleidung, Federhut, gezinkte Spielkarten, Flasche mit Hochprozentigem, Schminke, Messer in verborgener Scheide (im Stiefel), Dolch, Degen, 12 Silbertaler

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Die Hochstaplerin ist es gewohnt, der Gesellschaft das zu zeigen, was diese erwartet. Zwar kann sie sich nicht die exquisiten Schöpfungen eines berühmten Schneiders leisten, doch sie versteht es meisterlich, aus einfachen oder günstig ‚erworbenen' Materialien eine Garderobe zusammenzustellen, die den augenscheinlichen Ansprüchen der neuesten Mode Genüge tut: Drôler Spitze kann selbst von Kennern erst aus der Nähe von einfachem linnenen Flechtwerk auf dünnem Stoff unterschieden werden, edler Schmuck wird durch Glas und billige Metalle imitiert, und einige dezent angebrachte Nähte lassen die gestohlene Robe wie maßgeschneidert aussehen ...

Nicht gespart wurde allerdings bei dem Degen, der im Ernstfall ihre schon mehrmals in Frage gestellte Ehre zu verteidigen hat. Zwar blinkt auch hier vom Knauf unehrliche Pracht, doch die Klinge selbst ist aus bestem Stahl, der schon manchen Prunkdegen gebrochen hat. Da es aber nicht immer um die vermeintliche Ehre geht, ist im Stiefelschaft ein schmales Messer für alle Fälle verborgen, das je nach Verkleidung auch Platz in einer ausladenden Hutfeder oder einem scheinbar hautengen Mieder findet.

Zitate der Hochstaplerin

„Nicht alles, was glänzt, ist von Wert – aber man findet stets einen, der es für Gold hält."

„Jede hat das Zeug zur Kaiserin, sie muss nur die richtigen Kleider tragen."

„Wer in der Woche mehr in seinen fetten Schoßhund stopft, als ich im Jahr essen kann, hat es nicht anders verdient, als ausgenommen zu werde."

„Gestatten, dass ich mich vorstelle ..."



Der goblinische Rattenfänger



Lauschend presste Mchrieshko sich in die dunkle Nische. Es goss in Strömen, und seit knapp einer Stunde rann ihm das dreckige Wasser von der Dachtraufe in den Nacken und dann den Pelz herunter – aber er wusste genau, seine Geduld würde belohnt werden.

Die Ratten waren heute unruhig gewesen, und er brauchte keine Schamanin zu fragen, um zu wissen, dass sie etwas entdeckt hatten. Irgendjemand war in ihr Revier eingedrungen, und das konnte bei diesen Ratten nur eines bedeuten: Jemand hatte den alten Schmugglertreffpunkt am unteren Gargelbach aufgesucht. Um die große Riiba zu verständigen, blieb ihm nicht genug Zeit, darum hatte er nur einen entsprechend gezeichneten Rattenkadaver hinterlassen und war zum Treffpunkt geschlichen – Archwin oder Khrimov würden seine Botschaft schon entdecken.

Trotz des strömenden Regens konnte er beinahe jedes Wort verstehen – Mchrieshko wusste, dass er sich auf seine Ohren verlassen konnte. Doch was war das? Ein Geräusch vom anderen Ende der Gasse lenkte ihn ab, und seine Rückenhaare stellten sich auf. Er kannte dieses Fiepen! Geistesabwesend rieb er sich die Narbe an seinem Ohr. Ihr ganzes Rudel hatte er ausgelöscht, doch diese Ratte war ihm dreimal entwischt – zuletzt mit seinem Fell zwischen den Zähnen.

Mchrieshko konnte fühlen, dass es sich nun entscheiden musste – und die Ratte wusste das auch. Entweder er tötete sie, oder die Schmuggler würden auf ihn aufmerksam werden, und das wäre sein Ende. Aber er musste das vermaledeite Viech lautlos erledigen. Vorsichtig zog er sein Messer aus dem Gürtel und hob es über die Schulter. „Sobald ich dich sehe, Schätzchen", flüsterte er, „gehört mir dein Pelz."

Hintergrund

Die Bürger Festums haben schon früh erkannt, dass die Goblins fähig und willens sind, nicht nur ihren Teil zum reibungslosen Stadtleben beizutragen, sondern dabei auch gerade jene Lücken zu füllen, für die sich die meisten Menschen zu gut sind. Neben der Straßenreinigung wurde ihnen daher auch das Privileg für bezahlte Rattenjagd übertragen und füllt nun einigen Dutzend Goblins die Mäuler.

Seiner unbeliebten Arbeit geht der goblinische Rattenfänger weniger aus Leidenschaft nach als aus dem Bewusstsein heraus, dass sich niemand anders dieser Notwendigkeit so aufopferungsvoll widmen würde. Den menschlichen Bewohnern der reicheren Viertel begegnet der Goblin aber keineswegs mit Hass oder gar Neid – sie erfüllen wie er eine bedeutende Aufgabe für die Stadtgemeinschaft. Für Bettler und andere Schmarotzer hingegen hat er nur Verachtung übrig.

„In der Gosse würdest du nicht mal einen Rattenschwanz erwischen, geschweige denn einen Tag überleben. Also überlass das mir und mach dir nicht die Finger schmutzig."

Der Goblin-Rattenfänger bei Spielbeginn

LeP 22	**AuP** 30	**MR** 2	**MU** 11	**KL** 11	**IN** 14
CH 9	**FF** 16	**GE** 16	**KO** 12	**KK** 11	**SO** 4

Vor- und Nachteile • Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt, Herausragendes Gehör, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (1), Ortskenntnis, Richtungssinn, Aberglaube 5, Niedrige Magieresistenz (–1), Randgruppe, Unstet

Talentspiegel • Dolche +4, Hiebwaffen +6, Infanteriewaffen +2, Raufen +3, Ringen +3, Schleuder +6, Klettern +4, Körperbeherrschung +3, Schleichen +10, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +5, Singen –1, Sinnenschärfe +7, Taschendiebstahl +1, Zechen +1, Etikette +1, Gassenwissen +6, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden –1, Überreden +3, Fährtensuchen +8, Fallenstellen +8, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +6, Wildnisleben +6, Götter/Kulte +1, Schätzen +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +5, Sprachen kennen [Goblinisch] +9, Sprachen kennen [Garethi (Bornländisch)] +9, Sprachen Kennen [Füchsisch] +4, Sprachen Kennen [Alaani] +4, Abrichten +4, Boote Fahren +1, Gerber/Kürschner +2, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +3, Schneidern +1, Stoffe Färben +2

Kampfwerte • Dolche 12/8, Hiebwaffen 14/8, Infanteriewaffen 8/10, Raufen 10/9, Ringen 8/11, Schleuder 14

Gabe • Gefahreninstinkt +3

Sonderfertigkeiten • Kampf im Wasser, Meister der Improvisation, *Waffenloses Manöver:* Biss

Ausrüstung • billige Kleidung, solide, gut gefettete Stiefel, Dolch, nagelgespickter Knüppel, Schleuder, Schlauch mit verdünntem Wein, Gesichtstuch, Kerzenlaterne, 3 Kerzen, 5 Schritt Seil, 2 leere Käfige, 64 Heller

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Das typische Kleidungsstück jedes Goblins ist ein aus Fell und Leder gefertigter Umhang, der von einer einfachen Lederschnur zusammengehalten wird, während die bepelzten Füße meist bloß bleiben. In Festum haben die Goblins jedoch menschliche Tracht kennen und schätzen gelernt, sie ergänzen ihre Kleidung daher gerne um Gürtel, Schuhe, Tücher, Taschen und (meist viel zu große) Mäntel, die sie erbeutet oder auch ehrlich erworben haben. Sie flicken sich Jacken und Hosen aus den Fell- und Lederstücken



zusammen, die in den zahlreichen Gerbereien und Färbereien ihres Viertels abfallen – nicht selten, weil sie ob ihres eigentümlichen Farbtons verworfen wurden ...

Der Rattenfänger hat auf seinen Streifzügen durch die dunkelsten Festumer Gassen manch einen Betrunkenen um nützliche Dinge erleichtert, die nun seine Kleidung und Ausrüstung bilden: wasserfeste Stiefel, ein schwarzer Umhang, ein mittelgroßes Netz, nagelgespickter Knüppel, Gesichtstuch, Kerzenlaterne, mehrere Schritt Seil und Käfige. Seine wichtigsten Besitztümer sind jedoch die Steinschleuder, die selbstgebastelten Fangeisen, der lange Spieß und das gekrümmte Messer, mit denen er die pelzigen Quälgeister er- und zerlegt – und der große Sack aus ölgetränktem Leder, in dem sie danach verschwinden.

Zitate des Rattenfängers

„Fühl dich niemals einem Kleineren überlegen, bevor du nicht mit eigenen Krallen eine Ratte gefangen hast!“

„Natürlich verstehe ich nichts davon, dazu haben wir ja schließlich Euch mitgenommen.“

„Ratten lügen nicht!“

„In der Gosse würdest du nicht mal einen Rattenschwanz erwischen, geschweige denn einen Tag überleben. Also überlass das mir und mach dir nicht die Finger schmutzig.“

Die aranische Falknerin

Zwar war Chaliba schwer von ihrer Beteiligung an dem riskanten Unternehmen zu überzeugen gewesen, aber mittlerweile verstand sie die entscheidende Rolle, die sie in dem gut durchdachten Plan übernehmen sollte – und spielte sie mit Leidenschaft.
Über zwei Wochen hatte sie mit Tulef, ihrem silbern schimmernden Blaufalken, für dieses Kunststück geübt, und nun war der Moment des Abhaubens gekommen. Würde das treue Tier sich mit der neuen, völlig ungewohnten Situation zurechtfinden? Zärtlich strich sie ihm mit der Linken über das samtige Gefieder und wünschte sich, Tulefs Gelassenheit und Ruhe zu fühlen.
„Es ist Zeit, Chaliba, wir können nicht mehr länger warten", flüsterte Dscherid, der mit blanker Klinge hinter ihr kauerte. Chaliba nickte nur, löste in einer fließenden Bewegung die Fessel vom Geschüh des Falken und zog ihm die Haube vom Kopf. Binnen Augenblicken erfassten Tulefs scharfe Augen den blinkenden Schlüsselbund hinter der Fensteröffnung im zweiten Stock des Herrenhauses und bekamen jenen eigenen Glanz, den sonst nur jagdbares Wild in ihnen erweckte. Dies war für Chaliba das Zeichen, ihn an sein Ziel anzuwerfen: Ein leichtes Zucken der Armmuskulatur ließ den Falken seine Schwingen entfalten, und einen Wimpernschlag später verließ er ihre Hand mit der Geschmeidigkeit eines Delphins, der ins Wasser eintaucht.
Während Chaliba das Zieget zur Hand nahm, erhob sich Tulef in kleinen Kreisen, um schließlich, einem blausilbernen Blitz gleich, herabzustoßen. Chaliba entfuhr ein Seufzer der Erleichterung, als er unbeschadet durch das Fenster schoss. Augenblicke später tauchte er erneut in der Fensteröffnung auf, das begehrte Metall zwischen den kleinen Krallen. Nun mussten sie sich sputen, bevor man das Fehlen des Schlüssels bemerken würde, aber dies war zum Glück nicht mehr ihre Aufgabe ...



Hintergrund

Die Kunst der Beize, der Jagd auf Hasen und Federwild mit abgerichteten Greifvögeln, stammt aus dem Land der Ersten Sonne. Die Tulamiden brachten diese Kunst bereits in der Spätzeit des Diamantenen Sultanats zur Vollendung. Seit Bosparans Fall fand sie ihren Weg auch ins Liebliche Feld und Teile des Mittelreiches, vor allem nach Almada. Als Zentrum der Beizenpflege gilt heute jedoch Aranien, wo die Falknerei als edelste aller Jagdformen gilt.
Doch die Abrichtung des Beizfalken, ‚Lockemachen' oder ‚Abtragen' genannt, ist ein langwieriges und mühsames Unterfangen, das viel Erfahrung und Einfühlungsvermögen erfordert. Während der Adel allerorten darauf bedacht ist, sein Jagdprivileg zu wahren, wurde die Ausbildung seiner Vögel in die Hände fähiger Falkner gelegt. Diese kümmern sich um die Auswahl geeigneter Tiere und begleiten sie auf ihrem langen Weg vom unerfahrenen Jungvogel bis auf den Handschuh eines Adligen. Doch ist die Kunst der Falkner derart hoch angesehen und ihre ‚Zöglinge' so begehrt, dass sie auch bei Hofe jederzeit willkommen sind und – nicht nur als Jagdbegleiter – Eingang in die erlauchtesten Kreise finden.

„Vertraust du mir?
Dann löse endlich meine
Fessel!"

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Die Kleidung der Falknerin entspricht jener der aranischen Mittelschicht. Sie ist zwar daran angepasst, lange Zeit in freier Wildbahn getragen zu werden, in ihrer edlen Machart jedoch durchaus salonfähig: An die weichen Lederstiefel schließt eine weite Pluderhose an, die um die Taille von einer bunten Schärpe zusammengehalten wird. Das an den Ärmeln geraffte Hemd ist tief ausgeschnitten und die knappe, ärmellose Lederweste, die darüber getragen wird, mit Brokatfäden und allerlei leuchtenden Farben bestickt. Gesicht, Haar und Taille der Falknerin sind mit Goldkettchen, blinkenden Münzen und Edelsteinen geschmückt, die sie auch bei der Jagd nicht ablegt – sich lautlos durchs Gebüsch zu pirschen, gehört ohnehin nicht zu ihrem Beruf.
In der Schärpe trägt sie seitlich Krummdolch und Khunchomer, die traditionellen Waffen der Tulamiden, sowie als Standessymbol den schweren ledernen Falknerhandschuh. Ihre Habseligkeiten und Arbeitsutensilien sind in einer weichen ledernen Umhängetasche verstaut.

Zitate der Falknerin

„Jetzt ist der Moment des Abhaubens gekommen."
„Vertraust du mir? Dann löse endlich meine Fessel!"
„Er hat die Jagd ohne das Zieget gemacht." (Zieget wird das Fleischstück genannt, das den Falken zurück auf den Handschuh locken soll – gemeint ist also jemand, der sein Handeln nicht bis zu Ende durchdacht hat.)

Die aranische Falknerin bei Spielbeginn

LeP 26	**AuP** 29	**MR** 2	**MU** 12	**KL** 12	**IN** 13
CH 13	**FF** 11	**GE** 14	**KO** 10	**KK** 12	**SO** 9

Vor- und Nachteile • Besonderer Besitz (Abgerichteter Falke), Eitelkeit 8, Niedrige Magieresistenz (–1)
Talentspiegel • Dolche +2, Hiebwaffen +1, Raufen +4, Ringen +4, Säbel +6, Schleuder +6, Speere +1, Athletik +1, Klettern +3, Körperbeherrschung +4, Reiten +7, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +5, Stimmen Imitieren +2, Tanzen +1, Etikette +5, Gassenwissen +5, Menschenkenntnis +2, Überreden +4, Fährtensuchen +7, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2, Brettspiel +1, Götter/Kulte +1, Philosophie +1, Pflanzenkunde +2, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Tierkunde +8, Sprachen kennen [Tulamidya] +10, Sprachen kennen [Garethi] +10, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +5, Abrichten (Greifvögel) +10, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +3, Lederarbeiten +3, Viehzucht +4
Kampfwerte • Dolche 10/8, Hiebwaffen 9/8, Raufen 10/10, Ringen 9/11, Säbel 12/10, Schleuder 13, Speere 9/8
Sonderfertigkeiten • Spezialisierung Abrichten (Greifvögel)
Ausrüstung • robuste aber edle Kleidung aus Leder, Reitstiefel, lederne Arm- und Beinschützer, Gerte, Falknerhandschuh, Langdolch, Messer, Überwurf aus feiner Wolle, abgerichteter Blaufalke mit Haube und Geschüh, 43 Silbertaler



Der albernische Schwertgeselle

Alle anderen Kämpfe an Bord der Sturmbraut waren beendet, aber selbst die Verwundeten verfolgten das Klingenspiel der beiden Duellanten mit aufgerissenen Augen. Seit die Flussgaleere unter dem Dreikronenbanner die nostrische Schmugglerkaravelle aufgebracht und die albernischen Kämpfer unter thorwalschem Gejohle die Reling überwunden hatten, waren keine hundert Herzschläge vergangen.

Fast alle Schmuggler hatten die Waffen gestreckt. Nicht so der maskierte Edle, der Degen und Linkhand blankgezogen hatte. Fast alle Albernier hielten die Seeleute in Schach. Nur Yann ui Caddach nicht, der genau wusste, wen er vor sich hatte und dem intriganten Esquirio ya Malino nur eine kurze Verbeugung gewährt hatte.

In den gegnerischen Hieb hinein. Hoher Block. Die eigene Klinge herunter und Halbschritt in die enge Mensur. Die gegnerische Waffe nach außen und den Säbel rückhändig in einer Diagonale von der Hüfte zur Schulter des Gegners. Rückwärtsdrehung über links. Den gegnerischen Linkhand in Auge, dabei den Degen fixiert halten. Rückwärtsschritt.

Der Horasier starrte ungläubig auf den breiten roten Streifen, der sich blitzschnell auf seinem Hemd ausgebreitet hatte. Rückhandschnitte mit dem Kusliker sind üblicherweise nicht sehr tief, aber häufig sehr blutig.

„Ich bedaure zutiefst, dass wir uns nicht unter anderen Umständen begegnet sind, mein Herr. Aber ich kann auch nicht zulassen, dass Ihr Euren Fuß auf albernischen Boden setzt, in der festen Absicht, den Gemahl unserer Königin zu meucheln. Ihr habt tapfer gekämpft, aber Ihr hättet trotz allem mehr Wert auf Eure Verteidigung legen sollen. Legt den De ..."

Aufwärtshieb zur Parade. Im Halbkreis herumgeführt und damit den Dolch ebenfalls gebunden. Ausfallschritt, den Buckler voran gegen sein Kinn. Die Bindung gelöst und den Korb hinterher mit Wucht ans Kinn.

„Warum weiß eigentlich kein Yaquirier, wann es Zeit ist, die Waffen zu strecken?" blickte Yann auf den Kopfschüttelnd zusammengesackten Körper herunter, um den sich langsam eine rote Lache bildete. „Einen Medicus und Ketten für diesen mutigen Tölpel, und den Roten aus seinen Vorräten, die er sicherlich dabei hat, für mich!"



„Will Er nach Punineer oder Alanfaner Ritus bestattet werden, Bursche?"

Hintergrund

Schwertgeselle zu sein bedeutet mehr als nur auszuziehen und auf Befehl, für Geld oder aus schierer Notwendigkeit Menschen oder Monstren ins Jenseits zu befördern – es ist hohe Kunst, edles Handwerk und feine Lebensart zugleich. Denn ohne den göttlichen Funken der Inspiration ist ein Kampf ein reines Glücksspiel, ohne die Tricks und Kniffe der alten Meister ein plumpes Gehacke, und ohne Stil würde dem Kampf jeglicher Sinn fehlen, denn wofür, wenn nicht für Kultur, Moral und Tradition, sollte man kämpfen?

Ein Schwertgeselle sieht sich als Nachfolger der Ritter von einst, nur dass er nicht mehr für seinen Lehnsherren und die zwölfgöttliche Ordnung, sondern für die universellen Konzepte der Ehre und der Kultur kämpft, die den Menschen vom Tier – oder auch vom Oger – unterscheiden. Dass dazu natürlich der Schutz der Schwachen und die Abwehr niederhöllischer Machenschaften gehört, versteht sich von selbst.



Dass er Albernier ist, bedeutet zudem, dass er seine Ausbildung wohl an Scanlail ni Uinins Havener Schule für ‚Albernisches Raufen' genossen hat, vor allem aber, dass in seinen Adern das Blut von Bosparanern, Thorwalern und Elfen pulsiert, was schon von alleine für Kultur, Kühnheit und Eleganz sorgt ...

Die albernische Schwertgeselle bei Spielbeginn

LeP 30	AuP 31	MR 2	MU 13	KL 12	IN 13
CH 11	FF 11	GE 14	KO 13	KK 13	SO 9

Vor- und Nachteile • Arroganz 5, Eitelkeit 5, Goldgier 6, Niedrige Magieresistenz (2), Prinzipientreue, Schulden (1.500 Dukaten), Verpflichtungen gegen die albernische Krone, Vorurteile gegen Alanfaner 8

Talentspiegel • Dolche +5, Infanteriewaffen +1, Raufen +8, Ringen +4, Säbel +11, Schwerter +4, Wurfmesser +5, Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Reiten +2, Schwimmen +6, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zechen +3, Betören +4, Etikette +5, Gassenwissen +1, Lehren +1, Menschenkenntnis +7, Überreden +3, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Geographie +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Heraldik +3, Kriegskunst +7, Rechnen +2, Rechtskunde +5, Sagen/Legenden +6, Sternkunde +2, Sprachen kennen [Garethi] +12, Sprachen Kennen [Thorwalsch] +3, Sprachen Kennen [Tulamidya] +5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +4, Boote Fahren +2, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +2, Seefahrt +1

Kampfwerte • Dolche 11/10, Infanteriewaffen 9/8, Raufen 12/12, Ringen 9/11, Säbel 5/12, Schwerter 11/9, Wurfmesser 12

Sonderfertigkeiten • Kampfreflexe, Finte, Kampf im Wasser, Linkhand, Parierwaffen I, Meisterparade

Verbilligte Sonderfertigkeiten • Waffenspezialisierung Schwerter (Kusliker Säbel), Waffenspezialisierung Schwerter (Kurzschwert), Waffenspezialisierung Säbel (Säbel), Waffenloser Kampfstil: Mercenario, Aufmerksamkeit, Ausfall, Schnellziehen, Schildkampf I, Parierwaffen II, Ausweichen I, Ausweichen II, Tod von Links, Gegenhalten, Klingenwand, Kampfgespür, Defensiver Kampfstil, Binden

Besonderheit • Jede Rüstung mit einer BE von 3 oder mehr behindert einen Scanlail-Schüler so sehr, dass er die doppelte BE einrechnen muss; alle Proben, die mit dem Balancehalten und Stehenbleiben im Kampf zu tun haben, sind für einen Scanlail-Schüler um 3 Punkte erleichtert.

Ausrüstung • edle Reisekleidung, Mantel, Stulpenhandschuhe, Stiefel, Ersatz-Hemd und -Hose (nicht ganz so edel), lederne Umhängetasche, Schreibzeug, Tagebuch, Schnapsfläschchen, Almosenbeutel mit 20 Hellern, Geldbeutel mit 30 Silbertalern, Waffenpflege-Ausrüstung (Wetzstein, Öl etc.), Siegelring, Kusliker Säbel, Langdolch, Buckler, Sturmhaube

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

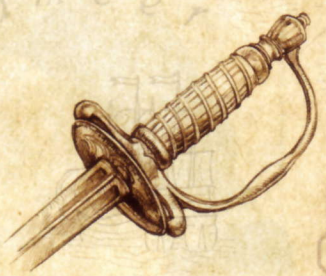
Es ist gar nicht so einfach, sich den Forderungen von Stil, Ehre und ein wenig albernischem Stolz gleichermaßen zu kleiden und auszurüsten (wenn man zudem noch hoch verschuldet ist), aber mit der Konzentration aufs Wesentliche ist den meisten Punkten Genüge getan: Kusliker Säbel und Buckler für die Kunst, Hemd, Hose und Weste, die die Bewegungen nicht einengen und aus albernischem Wolltuch oder Leinen bestehen; ein Umhang gegen Kälte und Regen, der auch als Decke für die Nacht dienen kann, und ein oder zwei Rüstungsstücke für die empfindlichen Körperstellen. Dazu noch die wenigen Utensilien, die einen Kämpfer mit Kultur ausmachen, das eigene Manual und eine Ausgabe des Vademecum nicht vergessen – fertig ist das leichte Gepäck des Schwertgesellen, denn wer mit Stil, Witz und Göttervertrauen reist, der muss sich nicht mit Eisen oder mit weltlichem Tand belasten.

Zitate des Schwertgesellen

„Will Er nach Puniner oder Alanfaner Ritus bestattet werden, Bursche?"

„In der engen Mensur ist das Kurzschwert allemal dem Säbel wie dem Dolch überlegen; seht her ..."

„Für Efferd, Königin und Ehre!"



Die Gjalskerländer Kundschafterin

Ölig schwarz glänzte der Sumpf rechts und links des schmalen, aber sicheren Pfades. Ifrunna setzte ihre Schritte mit Bedacht, manchmal war es schon mehr ein Balancieren als Gehen. Ihren Freunden hatte sie bedeutet, im Gänsemarsch zu folgen und ihre Füße genau in die Stapfen zu setzen, die sie hinterließ. Ifrunna wusste um die Gefahren, die der Sumpf in sich barg.

Gerade dreht sie sich um, um den Gefährten weitere Anweisungen zu geben, als aus einem der dunklen Sumpflöcher ein Fangarm herausschoss, genau auf Reto zu, dem Krieger aus dem Dorf Gah-Reet, irgendwo im Süden. Reto versuchte auszuweichen, tat dabei jedoch einen Schritt zur Seite und steckte plötzlich bis zur Hüfte im tückischen Morast. Fingerbreit um Fingerbreit sank er immer tiefer.

Ifrunna gebot den anderen, regungslos stehenzubleiben, wenn sie nicht alle im Sumpf versinken wollten. Mit einem langen Satz war sie bei einer kleinen Birke angelangt und setzte den Fuß knapp über den Wurzeln an. Sie packte den Stamm, der dick wie ein Kinderarm war, weiter oben, brach ihn entzwei und war mit drei großen Schritten wieder am Sumpfloch, in dem Reto nun bis zum Kinn versunken war. Der Krieger hielt sich an dem rettenden Holzstück fest und versuchte sich, ächzend vor Anstrengung, daran emporzuziehen – doch vergebens, es gelang ihm nicht, den Sog des Sumpfes zu überwinden. Ifrunna strich sich hektisch die dicken Locken aus der Stirn. Sie hatte es von Anfang an gewusst: Die bleichen Nebelschwaden, die sich heute morgen über ihre Zeltstatt gewälzt hatten, waren ein schlechtes Omen gewesen. Sie hätte die Fremden niemals hierher führen dürfen, und nun hatten sich die Toten den Südländer als Opfer erwählt. Doch bei Sindarra, der großen Mutter – noch war nicht alles verloren! In ihr, der Tochter der Hagwa, pochte rot und schäumend die Lebenskraft, und ihre Stärke würde die bösen Stimmen der Ahnen in die Flucht schlagen.

Ifrunna schleuderte das Holz fort, warf sich bäuchlings auf den Boden und schob sich so dicht an den Krieger heran, dass ihr Oberkörper selbst auf dem Morast ruhte. Mit den Füßen suchte sie Halt in einer Krüppelfichte, holte ein letztes Mal Luft und tauchte mit Kopf und Armen in den schwarzen Schlamm ein. Da, sie hatte den Gürtel des Kriegers ertastet ... Nun noch ein letztes Stoßgebete zu Sindarra, dann zog sie den Freund langsam, ganz langsam mit schier übermenschlicher Anstrengung aus der tödlichen Umarmung des Sumpfes.

„Woher ich weiß, dass es ein männlicher Wolf ist? Er steht auf drei Beinen beim Pinkeln."

Hintergrund

Die Heimat der Gjalskerländer ist ein raues Hochland, zwischen den Mooren der Brinasker Marschen und den Olporter Kreideklippen gelegen. Hier, auf diesem wilden Flecken Dere, wo es weder Weg noch Steg gibt, braucht jeder Haerad seinen Kundschafter.

Die Kundschafterin hat von Kindesbeinen an gelernt, sich zu orientieren. Wenn wieder

Die Kundschafterin bei Spielbeginn

LeP 33	**AuP** 39	**MR** 3	**MU** 15	**KL** 11	**IN** 13
CH 10	**FF** 11	**GE** 14	**KO** 15	**KK** 14	**SO** 4

Vor- und Nachteile • Kälteresistenz, Aberglaube 12, Jähzorn 5, Meeresangst 5, Totenangst 10
Talentspiegel • Bogen +6, Dolche +2, Hiebwaffen +8, Raufen +2, Ringen +5, Speere +2, Stäbe +3, Zweihand-Hiebwaffen +1, Athletik +6, Klettern +7, Körperbeherrschung +3, Reiten +4, Schleichen +4, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +4, Sinnenschärfe +8, Zechen +1, Fährtensuchen +7, Fallenstellen +3, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +3, Orientierung +10, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +9, Geographie +2, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +6, Sprachen kennen [Thorwalsch (Gjalskisch)] +9, Sprachen kennen [Ologhaijan] +6, Sprachen kennen [Alaani] +4, Sprachen kennen [Nujuka] +3, Boote fahren +3, Feuersteinbearbeitung +1, Gerber/Kürschner +2, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +3, Kochen +1, Lederarbeiten +3, Schneidern +2
Kampfwerte • Bogen 14, Dolche 11/8, Hiebwaffen 14/11, Raufen 11/8, Ringen 10/12, Speere 11/8, Stäbe 11/9, Zweihand-Hiebwaffen 10/8
Sonderferigkeiten • Gebirgskundig
Verbilligte Sonderfertigkeiten • Eiskundig, Sumpfkundig
Ausrüstung • stabile und wetterfeste Kleidung in Naturfarben, halbhohe Stiefel, Streitaxt, Dolch, Rucksack mit haltbarem Proviant für 4 Tage, Wasserschlauch, Feuerstein und Zunder, Schlafsack, Nadel aus Knochen, Faden zum Reparieren von Kleidung, 49 Heller



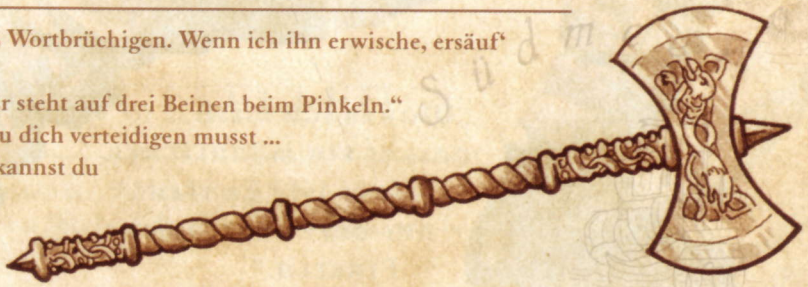
einmal dichter Nebel das Land verhüllt, liest sie aus der bemoosten Stammfläche der Birken die Wetterseite ab. An der Art, wie die Vögel schreien, kann sie erkennen, ob sich vor ihr schleichende Orks, ein Gjalskerländer Jagdtrupp oder unerfahrene Mittelländer befinden. Auf ihren einsamen Wegen durch die Wildnis muss sie immer mit bösen Überraschungen rechnen, denen sie aber gut mit der Waffe zu begegnen versteht. Da sie weiß, wie wichtig es für das Überleben aller ist, dass man sich aufeinander verlassen kann, würde sie niemals ihr Wort brechen.

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Der grob gewebte, knöchellange Rock gehört ebenso zur typischen Tracht der Gjalskerländer wie der Überwurf aus Pelz, der den Oberkörper vor den eisigen Winden schützt. Die Kundschafterin trägt eine Handaxt im Gürtel, die sie notfalls als Werkzeug benutzen kann, und einen Dolch. Pfeil und Bogen sind, da es kaum Beeren und Früchte als Nahrung gibt, lebenswichtig. In der Regel trägt sie zudem ein Fell oder eine Decke, zu einem kompakten Bündel verschnürt, auf dem Rücken, denn hierzulande gibt es in den Senken bisweilen auch im Sommer Nachtfröste.

Zitate der Kundschafterin

„Ich besudle meine Waffen nicht mit den Blut eines Wortbrüchigen. Wenn ich ihn erwische, ersäuf' ich ihn im Sumpf."
„Woher ich weiß, dass es ein männlicher Wolf ist? Er steht auf drei Beinen beim Pinkeln."
(Zu einem Liebfelder:) „Hier, nimm die Axt, falls du dich verteidigen musst ... Das Metallstäbchen, das dir dein Vater vererbt hat, kannst du immer noch zum Fischen nehmen."



Der Oijaniha-Stammeskrieger



„Was wagt es der Frosch, den Panter anzuquaken?"

Sie haben sich einfangen lassen wie vom Feuerwasser trunkene Yakosh-Dey, dachte He-She. In der Tat, der heutige Abend war kein Ruhmesblatt für seine Freunde. Während der Oijaniha-Krieger auf Erkundungsgang war, hatte sich der Zwerg auf der Wache von Orks überrumpeln lassen, und die Thorwalerin und der kleine Gaukler waren im Schlaf übermannt worden.

Lautlos schob sich der Oijaniha durch das Unterholz. Schon vor einiger Zeit hatte er den Ruf der Brabak-Eule ausgestoßen, der einem Uhuschrei täuscht ähnlich klang und darum bei den Feinden keinen Verdacht erregen würde. Seinen Kameraden jedoch hatte He-She die feinen Nuancen genau erklärt, und sie würden nun wissen, dass Rettung nahte. „Schwarzfelle sind dumm – versuchen wir es also mit einer simplen Ablenkung", dachte der Krieger. Er hob ein kleines Steinchen auf und schleuderte es ins Gebüsch neben den Wächtern. Prompt fuhren diese zusammen und machten sich unter unwilligem Grunzen und Schnauben daran, den Strauch zu untersuchen. He-She schmunzelte: Auf diesen Trick wäre zu Hause nicht einmal ein Achtjähriger hereingefallen.

Nun hatte er genug Zeit, ungesehen über die kleine Lichtung bis zu den Bäumen zu huschen und in den Schatten zwischen den Stämmen einzutauchen, wo seine Freunde bereits mucksmäuschenstill seine Ankunft erwarteten. Mit flinken Schnitten durchtrennte er eine Fessel nach der anderen, und als er endlich den letzten seiner Gefährten befreit hatte, ließ er den Ruf des Seidenschnäppers erschallen: das Zeichen zur Flucht. Und schon warfen sich seine Begleiter, die noch immer wie festgebunden vor den Stämmen verharrt hatten, nahezu gleichzeitig zur Seite und verschwanden unter den fassunglosen Blicken der Orks in der Dunkelheit.

Hintergrund

Die Lautlosigkeit und Behändigkeit, mit der sich ein Waldmensch bewegt, sind das Ergebnis jahrelanger Übung und Erfahrung, die schon mit Schleichspielen im frühesten Kindesalter begann. Er kennt alle Pflanzen des Dschungels und weiß um die Lebensgewohnheiten der Tiere, er kann ihre Stimmen imitieren und sein feines Gehör erlaubt ihm zu erkennen, ob der eben wahrgenommene Schrei wirklich von einem Affen stammt oder ob ein Yakosh-Dey ihn nachgeahmt hat.

Der Krieger wurde in den Gesetzen des Stammes unterwiesen, er kennt alle Tabus und würde eher sterben, als eines von ihnen zu brechen, sei er auch noch so fern der Heimat.

Mut und Tapferkeit schätzt der Stammeskrieger besonders. Er ist stolz auf seine Fähigkeiten, hat aber einen gänzlich anderen Ehrbegriff als etwa ein rondragefälliger Krieger. Der Oijaniha findet nichts dabei, einen stärkeren Gegner lautlos von hinten zu überwältigen. Er konnte besser schleichen, als der Feind hören konnte – was ist daran ehrenrührig?

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Die Füße stecken in leichten knöchelhohen Schuhen, dazu trägt der Krieger noch einen Lendenschurz, mehr braucht er im schwülwarmen Dschungel nicht. In ‚richtiger' Kleidung fühlt er sich ausgesprochen unwohl und auch im Norden, fern der Heimat, wird er, wann immer es die Temperaturen zulassen, die Kleidung auf das Allernotwendigste beschränken. Die Kette aus bunten Federn und Alligatorzähnen verrät, dass man es nicht mit einem unbeschriebenen Blatt zu tun hat – immerhin musste er für diesen Schmuck eines der gewaltigen Reptilien töten.

Das Messer am Gürtel besitzt eine Klinge aus Feuerstein, aus demselben Material besteht auch die Spitze seines Speeres. Nur die Pfeile für das Blasrohr, die er irgendwann einmal einem besiegten Yakosh-Dey abgenommen hat, haben metallene Spitzen. In vielen kleinen Beuteln am Gürtel führt der Stammeskrieger Pfeilgift, Farbe, Amulette und andere Kleinigkeiten mit sich. Wie alle Krieger seines Stammes ist er bestens in der waffenlosen Kampftechnik des Hruruzat geschult.



Zitate der Stammeskriegers

„Was wagt es der Frosch, den Panter anzuquaken?"

„Du hast schöne Zähne und eine gerade Nase, Blasshaut, und das freut mich: Dein Tsantsa* wird bald meinen Gürtel zieren."

„Die Yakosh-Dey fangen Oijaniha-Frauen, weil ihre eigenen Weiber hässlicher sind als Beulenkröten."

*Schrumpfkopf

Der Oijaniha-Stammeskrieger bei Spielbeginn

LeP 29	**AuP** 38	**MR** 2	**MU** 14	**KL** 11	**IN** 13
CH 12	**FF** 10	**GE** 15	**KO** 14	**KK** 13	**SO** 4

Vor- und Nachteile • Gefahreninstinkt, Aberglaube 10, Neugier 8, Eitelkeit 5, Meeresangst 5, Totenangst 12

Talentspiegel • Blasrohr +9, Dolche +3, Hiebwaffen +3, Raufen +5, Ringen +2, Speere +11, Akrobatik +4, Athletik +4, Klettern +9, Körperbeherrschung +8, Schleichen +8, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +7, Sinnenschärfe +8, Tanzen +2, Zechen –2, Sich Verkleiden –1, Überreden +5, Fährtensuchen +7, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +7, Wildnisleben +8, Pflanzenkunde +5, Tierkunde +5, Sprachen kennen [Mohisch] +8, Sprachen kennen [Garethi] +8, Boote Fahren +6, Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +1

Kampfwerte • Blasrohr 16, Dolche 11/8, Hiebwaffen 11/8, Raufen 12/9, Ringen 8/10, Speere 15/12

Sonderfertigkeit • Dschungelkundig, Ausweichen I, Kampfreflexe, Waffenlose Kampftechnik: Hruruzat

Verbilligte Sonderfertigkeit • Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Ausweichen III

Ausrüstung • Lendenschurz, leichte Schuhe aus Leder, Wolldecke als Überwurf, Speer, Messer, Hackmesser, Heilkräuter, Talismane, Gesichtsfarbe für Kriegspfad, Blasrohr mit 10 Pfeilen, 5 Lederschnüre, 3 Heller, Halbedelsteine im Wert von 50 Heller

Das Schwarze Auge

Illustrationen
Zoltán Boros / Agentur Kohlstedt
Lektorat
Florian Don-Schauen
Satz & Layout
Ralf Berszuck

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©2002 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.