Meridianische Archetypen

Einige inoffizielle vorgefertigte Helden für das Spiel in Meridiana

Fanprodukt

Meridianische Archetypen

Einige inoffizielle vorgefertigte Helden für das Spiel in Meridiana

Autoren

Miriam Connely

Alex Spohr

Layout & Lektorat

Daniel Bruxmeier

Coverbild

Torben Bierwirth, Daniel Bruxmeier,
Diana Rahfoth, Verena Schneider

Innenillustrationen

Diana Rahfoth, Verena Schneider

Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne Vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet. Nutzung der Inhalte des offiziellen DSA-Fanpakets mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH.
Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.

Der alanfanische Boron-Geweihte

Noch nie hatte Valerian einen solchen Gegenstand in den Händen gehalten. Die Skulptur zeigte eine menschenähnliche Gestalt, allerdings mit dem Kopf eines Jaguars. Dennoch war die Statuette aus Onyx kein Abbild des Moha-Götzen Kamaluq, denn es waren ganz deutlich Symbole auf dem Sockel zu erkennen, die man dem Herrn Boron zuordnen konnte. Es waren sehr alte Zeichen, vermutlich stammten sie noch aus den Dunklen Zeiten, aber Valerian war sich sehr sicher, sie schon einmal in den Archiven in der Stadt des Schweigens gesehen zu haben.

Woher kam das Artefakt? Stammte es aus der Zeit der Wudu? Oder war es gar aus dem fernen und legendären Südkontinent Uthuria? Valerian musste es herausfinden.

Der Händler, bei dem er die Statuette gekauft hatte, konnte ihm nicht wirklich weiterhelfen, aber zumindest hatte er ihm berichtet, dass die Statuette sich in den Händen eines Anoiha-Stammes befunden hatte. Valerian hatte wohl keine andere Wahl, als es selbst herauszufinden und sich auf eine Expedition zu begeben.

In den letzten Wochen hatte er seltsame Träume. Sie waren schwer zu deuten, doch glaubte Valerian, dass Bishdariel ihm diese visionären Bilder zugesandt hatte, um sich auf die Suche nach der Wahrheit zu machen. Er konnte das aufregende Gefühl kaum unterdrücken und lächelte bei dem Gedanken nach Abenteuern ein wenig vor sich hin, während er immer noch die Skulptur in den Händen hielt und musterte. Seine Familie würde ihn wohl kaum unterstützen und sein Tempel würde nur ungern auf seine Dienste verzichten. Es würde ihn wohl all seine Überredungskunst kosten dennoch gehen zu dürfen und er würde wohl selbst nach Questadores suchen müssen, die mit ihm zu den Anoihas reisen würden. Doch das Geheimnis erschien es ihm wert zu sein.

Hintergrund

Valerian Bonareth entstammt einer unbedeutenden Seitenlinie des Grandenhauses Bonareth. Im Vergleich zu seinen Verwandten war er schon immer ein eher zurückhaltender Mensch, der sich nur selten den ausschweifenden Vergnügen der Granden hingab. Sicherlich hätte er das angenehme Leben eines Grandensprösslings führen können, doch war ihm dies zu wenig und seinem Intellekt nicht angemessen. Vielmehr war er schon immer von tiefer Frömmigkeit gegenüber den Göttern und insbesondere Boron erfüllt. So wurde Valerian von seinem Vater zur Ausbildung in die Stadt des Schweigens gebracht, da die Bonareths so erhofften, stärkeren Einfluss auf die Kirche nehmen zu können. Während seiner Ausbildung zeigten sich vor allem sein wacher Verstand und seine intuitive Kenntnis von Traumdeutungen. Aber auch sein Wille, in der Kirchenhierarchie aufzusteigen und die Geheimnisse anderer Totengötter zu ergründen, steht im Mittelpunkt seines Interesses. Valerians Neugier und sein Streben nach der Ergründung alter Geheimnisse hat ihn zu einem Geweihten gemacht, der nicht nur hinter den Mauern der Tempelstadt leben will, sondern auch reisen möchte und so seinem Gott dienen möchte (auch wenn er nur wenig Ahnung davon besitzt).

Zwar lassen ihn seine Verpflichtungen immer wieder nach Al'Anfa zurückkehren, doch wann immer es ihm möglich ist, wird er seinen persönlichen Zielen folgen. Politische Verstrickungen versucht er aus dem Weg zu gehen, auch wenn er durchaus Erfahrungen mit dem Intrigenspiel der Mächtigen der Stadt hat und ihm seine Ausstrahlung und sein Charisma von Vorteil sind.

Zitate

»Boron verbietet uns nicht das Sprechen. Aber er verlangt, dass wir unsere Worte mit Bedacht wählen.«

»Das ist ein sehr seltsames Fundstück. Lasst mich in den Archiven der Stadt des Schweigens nachschauen, ob es jemals einen ähnlichen Fund gegeben hat.«

»Ketzerei? Wie können wir Ketzer sein, wenn Boron auch uns gewährt hat, den Stab des Vergessens zu rufen?«

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Valerian kleidet sich in das übliche Kirchenornat der Boron-Geweihtenschaft: Eine schwarze Kapuzenrobe, verziert mit goldenen Stickereien, dazu ein paar Sandalen. Als Mann des Geistes hat Valerian keinen großen Bedarf an Waffen und trägt nur einen Dolch. Dafür hat er meistens Schreibzeug dabei, um seine Traumvisionen nach dem Erwachen festzuhalten, sich Notizen zu machen oder Briefe zu schreiben. Für liturgische Handlungen hat er zudem auch noch Salbungsöl dabei. Ansonsten verzichtet er darauf, zu viel mit sich herumzutragen, sieht man von dem Geldbeutel ab, der wie bei Granden üblich gut gefüllt ist.

Der alanfanische Boron-Geweihte bei Spielbeginn

R/K/P: Mittelländer / Südaventurien (Al'Anfa) / Boron-Geweihter (Deuter Bishdariels)
Eigenschaften: **MU** 14, **KL** 14, **IN** 14, **CH** 14, **FF** 11, **GE** 11, **KO** 11, **KK** 11, **SO** 9
LeP 27, **AuP** 28, **KaP** 24, **MR 8**
INI 11, **AT-Basis** 7, **PA-Basis** 7, **FK-Basis** 7
Vor- und Nachteile: Geweiht [zwölfgöttliche Kirche], Gutaussehend, Hohe Magieresistenz (3), Prophezeien (5), Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang / Arroganz: 7, Eitelkeit 7, Moralkodex [Boron-Kirche], Neugier 6, Unfähigkeit für Naturtalente, Verpflichtungen (gegenüber Boron-Kirche)
Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Kulturkunde (Südaventurien); Liturgiekenntnis (Boron) +7
Talente: Armbrust +2, Dolche +4, Hiebwaffen 0, Raufen +1, Ringen +3, Säbel +1, Wurfmesser +1, Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Schleichen +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +7, Sich verstecken +1, Singen +2, Sinnenschärfe +6, Tanzen 0, Zechen 0, Etikette +6, Gassenwissen +4, Lehren +4, Menschenkenntnis +10, Sich verkleiden +2, Überreden +3, Überzeugen +3, Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +9, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +4, Rechnen +6, Rechtskunde +5, Sagen/Legenden +5, Schätzen +2, Staatskunst +4, Sternkunde +5, Muttersprache: Garethi 12, Sprachen kennen: Bosparano 6, Sprachen kennen: Mohisch +4, Sprachen kennen: Rabensprache +6, Sprachen kennen: Tulamidya +4, Sprachen kennen: Zelemja +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6, Lesen/Schreiben: Chrmk +4, Boote fahren +1, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Seele +6, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung +1, Kochen +4, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +2, Schneidern 0, Seefahrt +1
Liturgien: 12 Segnungen, Bishdariels Auge, Hauch Borons, Initiation, Kräutersegen des Heiligen Nemekath, Objektsegen, Schlaf des Gesegneten, Segen der Heiligen Velvenya
Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 9/9, Hiebwaffen 7/7, Raufen 8/7, Ringen 9/8, Säbel 8/7, Wurfmesser 8
Ausrüstung: Schwarze Robe mit Kapuze, Sandalen, Dolch, Salböl, Gänsekiel, mehrere Blatt Pergament und Tinte, Pergamenthülle, Lederranzen, Boron-Amulett

Der erfahrene Alanfanische Boron-Geweihte (mit 5000 AP)

R/K/P: Mittelländer / Südaventurien (Al'Anfa) / Boron-Geweihter (Deuter Bishdariels)
Eigenschaften: **MU** 15, **KL** 16, **IN** 15, **CH** 15, **FF** 11, **GE** 11, **KO** 11, **KK** 11, **SO** 11
LeP 27, **AuP** 29, **KaP** 29, **MR** 8
INI 11, **AT-Basis** 7, **PA-Basis** 7, **FK-Basis** 7
Vor- und Nachteile: Geweiht [zwölfgöttliche Kirche], Gutaussehend, Hohe Magieresistenz (3), Prophezeien (7), Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang / Arroganz: 7, Eitelkeit 7, Moralkodex [Boron-Kirche], Neugier 6, Unfähigkeit für Naturtalente, Verpflichtungen (gegenüber Boron-Kirche)
Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Kulturkunde (Südaventurien); Liturgiekenntnis (Boron) +12
Talente: Armbrust +2, Dolche +4, Hiebwaffen 0, Raufen +1, Ringen +3, Säbel +1, Wurfmesser +1, Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Schleichen +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +10, Sich Verstecken +1, Singen +2, Sinnenschärfe +8, Tanzen 0, Zechen 0, Etikette +6, Gassenwissen +4, Lehren +4, Menschenkenntnis +15, Sich Verkleiden +2, Überreden +5, Überzeugen +5, Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben +2, Geschichtswissen +6, Götter/Kulte +14, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +4, Rechnen +6, Rechtskunde +5, Sagen/Legenden +5, Schätzen +2, Staatskunst +6, Sternkunde +8, Muttersprache: Garethi +12, Sprachen Kennen: Bosparano +6, Mohisch +4, Rabensprache +6, Tulamidya +4, Zelemja +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6, Chrmk +4, Boote Fahren +1, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Seele +8, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung +1, Kochen +4, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +2, Schneidern 0, Seefahrt +1
Liturgien: 12 Segnungen, Bannfluch des Heiligen Khalid. Bishdariels Angesicht (Kleine Liturgie des Hl. Nemekath), Bishdariels Auge, Borons süße Gnade, Exkommunikation, Göttliche Verständigung, Hauch Borons, Heiliger Befehl, Initiation, Kräutersegen des Heiligen Nemekath (Rahjas Rauschsegen), Objektsegen, Objektweihe, Schlaf des Gesegneten, Segen der Heiligen Noiona, Segen der Heiligen Velvenya, Tiergestalt, Weihe der letzten Ruhestatt
Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 9/9, Hiebwaffen 7/7, Raufen 8/7, Ringen 9/8, Säbel 8/7, Wurfmesser 8
Ausrüstung: Schwarze Robe mit Kapuze, Sandalen, Dolch, Salbungsöl, Gänsekiel, mehrere Blatt Pergament und Tinte, Pergamenthülle, Lederranzen, Boron-Amulett, Geldbeutel (24 Dukaten), Schlaftrunk (C)

Die brabakische Schlangenhexe

Alrico Komparo war trotz seiner erst zehn Jahre der Mutigste der Komparo-Bande. Er hatte schon so manchen reichen Fana um seine Geldkatze erleichtert, war der Stadtgarde mehrfach in den dunklen Gassen der Brabaker Baracken entkommen und hätte es sogar gewagt, dem Silberberg einen Besuch abzustatten, um damit die wunderhübsche Grandessa Shantalla Karinor zu beeindrucken.
Doch selbst er schreckte vor der Hütte der unheimlichen Morisca zurück. Man erzählte sich in den Baracken, dass sie eine kinderfressende Hexe sei, mit Dämonen im Bunde stehe oder gar zum Namenlosen bete.
Und doch musste er etwas tun. Seine Freundin Nirvina Sereles, genannt Moosäffchen, war gestern unvorsichtig gewesen und wurde von ihrem vermeintlichen Opfer, einem dicken Händler, der sich zugleich auch als Magier herausgestellt hatte, erwischt.
Erst hatte die Komparo-Bande befürchtet, dass der Zauberer die Stadtgarde rufen würde, doch viel schlimmer: Er verwandelte Nirvina voller grausamer Freude in ein Selemferkel. Hilfesuchend flüchtete sie zu Alrico und sie rannten vor dem Magier davon.
Niemand wollte der armen Nirvina helfen, egal wen Alrico fragte, nicht einmal die Geweihten. Und so blieb Alrico nur noch die Wahl, der Hexe Morisca einen Besuch abzustatten.
Als er die unheimliche Hütte durch einen Vorhang betrat, begann Nirvina zu quieken, denn sie hatte sofort die zischelnde Schlange bemerkt, die sie gierig von einem Wandregal aus musterte. Alrico jedoch machte nur große Augen: Überall fand er seltsame Talismane, Totenköpfe und Behälter mit den merkwürdigsten Sonderbarkeiten. Er erschrak, als er plötzlich eine Hand auf seiner Schulter spürte. Ruckartig drehte er sich um und sah in das Gesicht einer Frau. Es war Morisca.

»Habe keine Furcht, kleiner Alrico. Komm, setz dich dort hin und ich werde versuchen, dir zu helfen. Das Schweinchen ist doch deine Freundin, nicht wahr?«

Er war verwundert, woher sie dies alles wusste, aber als sie ihn angrinste, da war seine Furcht auch ein wenig kleiner geworden und er folgte ihr. Vielleicht half sie ihm und Nirvina ja wirklich und sie war gar nicht so schlecht, wie alle sagten.

Hintergrund

Morisca Carasa wuchs in Brabak auf, doch wie viele andere Familien auch, zogen ihre Eltern nach Al'Anfa, um dort der Armut zu entgehen. Besser wurde es in der Pestbeule des Südens jedoch nicht und so blieb Moriscas Familie nichts anderes übrig, als in den Brabaker Baracken zu leben, dem Armenviertel der Stadt. Doch das Schicksal hatte einen anderen Plan mit der kleinen Morisca vor, als sie in den Baracken verrotten zu lassen. Während eines Hausbrandes in den Baracken, in welchem Morisca fast umgekommen wäre, entdeckte eine alte Hexe die magischen Fähigkeiten des Mädchens. Sie bezahlte ihre Eltern und nahm sie zu sich, bildete sie in den nächsten Jahren aus und so erlernte Morisca die Zauberei.

Nach dem Tod ihrer Lehrmeisterin übernahm sie deren Aufgabe, half gelegentlich den Menschen in den Brabaker Baracken mit ihrem Wissen und verschrieb sich ganz ihren Forschungen. Sie interessiert sich vor allem für die echsische Magie und glaubt, dass die hexische Zauberei und die der Echsenmenschen enger miteinander verwandt sind, als die meisten Menschen erahnen.

Wenn sie nicht als Heilerin schädlicher Verzauberungen, Kräuterfrau, Ratgeberin oder Geisterbeschwörerin arbeitet, dann ist sie unterwegs, angetrieben von ihrer Neugier und ihrem Wissensdurst.

Zitate

»Komm näher, Fremder. Vielleicht kann ich dir bei deinen Problemen helfen.«
»Ja, meinen kleinen Liebling solltest du fürchten. Für sie bist du nicht mehr als ein leckerer Otan-Otan.«
»Die Granden horten ihr Geld und die Menschen hier werden hungern. Die Geweihten beten und lassen uns sterben. Das wird sich nie ändern.«

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Morisca besitzt kein sonderlich großes Vermögen, dementsprechend kleidet sie sich mit dem, was sie sich leisten kann: ein einfaches Mieder, ein alter Rock, dazu ein Paar Stiefel.
Wohin immer Morisca geht, folgt ihr Shantalla, eine große Würgeschlange. Das Tier ist ausgesprochen gefräßig, aber grundsätzlich gutmütig. Shantalla ist ein machtvolles Vertrautentier, das sich der Hexe freiwillig angeschlossen hat und über eine besonders große Intelligenz verfügt.

Die brabakische Schlangenhexe bei Spielbeginn

R/K/P: Mittelländerin (mit einem Schuss Waldmenschenblut) / Südaventurien (Brabak) / Schwester des Wissens
Eigenschaften: **MU** 13, **KL** 14, **IN** 14, **CH** 14, **FF** 11, **GE** 11, **KO** 12, **KK** 11, **SO** 6
LeP 28, **AuP** 28, **AsP** 34, **MR** 6
INI 10, **AT-Basis** 7, **PA-Basis** 7, **FK-Basis** 7
Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration (2), Machtvoller Vertrauter, Soziale Anpassungsfähigkeit, Vollzauberer, Wesen der Nacht (3) / Angst vor Feuer 10, Eitelkeit 7, Gewohnheit (Erdgebunden), Neugier 7, Rachsucht 10, Schlechter Ruf (3), Stigma Hexensträhne (2)
Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Kulturkunde (Südaventurien), Merkmalskenntnis (Antimagie), Ritualkenntnis (Hexen) +3
Talente: Bogen +1, Dolche +4, Hiebwaffen 0, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +1, Wurfmesser +1, Athletik 0, Fliegen +7, Klettern +1, Körperbeherrschung 0, Schleichen +2, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung 0, Sich verstecken +5, Singen 0, Sinnenschärfe +2, Tanzen +3, Zechen 0, Betören +4, Etikette +2, Gassenwissen +4, Lehren +4, Menschenkenntnis +5, Sich verkleiden +4, Überreden +6, Überzeugen +2, Fährtensuchen 0, Orientierung +2, Wildnisleben +2, Geografie +3, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +3, Magiekunde +8, Pflanzenkunde +5, Rechnen +5, Sagen/Legenden +3, Schätzen +1, Sternkunde +4, Tierkunde +6, Muttersprache: Garethi +12, Sprachen kennen: Mohisch +4, Sprachen kennen: Rssahh +5, Sprachen kennen: Thorwalsch +2, Sprachen kennen: Tulamidya +4, Sprachen kennen: Zelemja +3, Lesen/Schreiben: Chrmk +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6, Abrichten +4, Boote fahren +1, Heilkunde Wunden +0, Holzbearbeitung +1, Kochen +3, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +2, Seefahrt +2
Zauber: ÄNGSTE LINDERN +2 , BLICK AUFS WESEN +3, BLICK IN DIE GEDANKEN +3, EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN +5, EINFLUSS BANNEN +8, GEISTERRUF +4, GROßE GIER +2, HARMLOSE GESTALT +2, HEXENBLICK +2, HEXENKNOTEN +2, HEXENSPEICHEL +2, INVOCATIO MINOR +2, KRABBELNDER SCHRECKEN +2, KRÄHENRUF +7, KRÖTENSPRUNG +2, LEVTHANS FEUER +2, NUNTIOVOLO +5, ODEM +3, PANDAEMONIUM +2, PENTAGRAMMA +9, RADAU +2, SATUARIAS HERRLICHKEIT +2, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT +5, SPINNENLAUF +4, TIERE BESPRECHEN +2, TIERGEDANKEN +2, TRAUMGESTALT +2, UNITATIO +2, VERWANDLUNG BEENDEN +8, VIPERNBLICK +6
Kampfwerte: Bogen 8, Dolche 9/9, Hiebwaffen 7/7, Raufen 8/7, Ringen 8/7, Säbel 8/7, Wurfmesser 8
Ausrüstung: Städtische Kleidung, ein Fluggerät (Besen, Stab, Korb), Feldflasche, Tuchbeutel, Nähzeug, Holzlöffel, Holzbecher, kleiner Kupferkessel, Dolch, Kerzen (3), Papierbögen in einem Wachstuch (4), Kohlestift, Geldbeutel (36 Silbertaler)

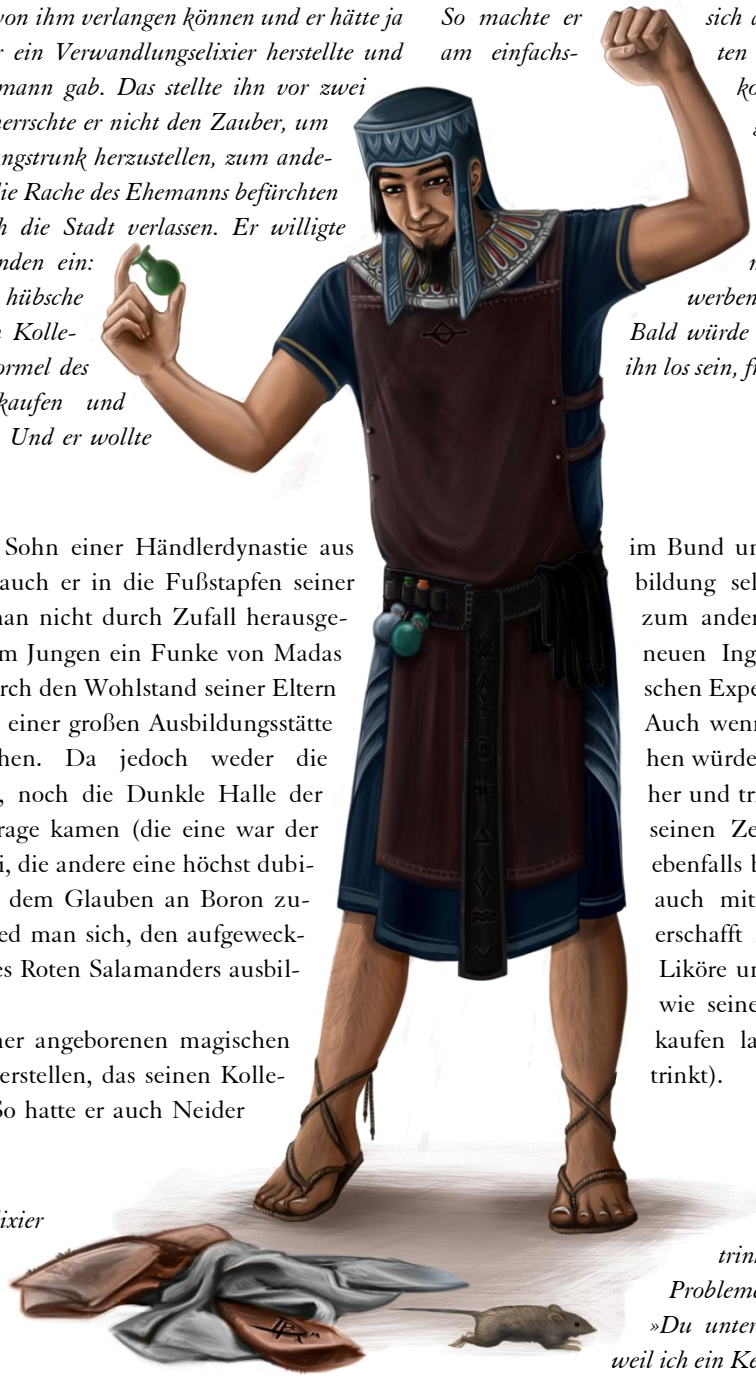
Die erfahrene brabakische Schlangenhexe (mit 5000 AP)

R/K/P: Mittelländerin (mit einem Schuss Waldmenschenblut) / Südaventurien (Brabak) / Schwester des Wissens
Eigenschaften: **MU** 13, **KL** 15, **IN** 16, **CH** 15, **FF** 11, **GE** 11, **KO** 12, **KK** 11, **SO** 6
LeP 30 (2 dazugekauft), **AuP** 28, **AsP** 48 (6 dazugekauft), **MR** 6
INI 11, **AT-Basis** 7, **PA-Basis** 8, **FK-Basis** 8
Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration (2), Machtvoller Vertrauter, Soziale Anpassungsfähigkeit, Vollzauberer, Wesen der Nacht (3) / Angst vor Feuer 10, Eitelkeit 7, Gewohnheit (Erdgebunden), Neugier 7, Rachsucht 10, Schlechter Ruf (3), Stigma Hexensträhne (2)
Sonderfertigkeiten: Fluch (Beute, Hexenschuss, Krötenkuss, Mit Blindheit schlagen, Zunge lähmen), Große Meditation, Kulturkunde (Südaventurien), Merkmalskenntnis (Antimagie), Ritualkenntnis (Hexen) +7
Talente: Bogen +1, Dolche +4, Hiebwaffen 0, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +1, Wurfmesser +1, Athletik 0, Fliegen +7, Klettern +1, Körperbeherrschung 0, Schleichen +4, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +5, Singen 0, Sinnenschärfe +4, Tanzen +5, Zechen 0, Betören +5, Etikette +2, Gassenwissen +8, Lehren +4, Menschenkenntnis +10, Sich Verkleiden +6, Überreden +8, Überzeugen +2, Fährtensuchen 0, Orientierung +5, Wildnisleben +4, Geografie +5, Geschichtswissen +6, Götter/Kulte +5, Magiekunde +10, Pflanzenkunde +7, Rechnen +5, Sagen/Legenden +7, Schätzen +1, Sternkunde +4, Tierkunde +6, Muttersprache: Garethi +12, Sprachen Kennen: Mohisch +4, Rssahh +7, Thorwalsch +3, Tulamidya +4, Zelemja +4, Lesen/Schreiben: Chrmk +8, Kusliker Zeichen +6, Abrichten +6, Boote Fahren +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +7, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +2, Seefahrt +2
Zauber: ÄNGSTE LINDERN +5, BEHERRSCHUNG BRECHEN +6, BLICK AUFS WESEN +5, BLICK IN DIE GEDANKEN +5, EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN +7, EINFLUSS BANNEN +11, GEISTERBANN +4, GEISTERRUF +6, GROßE GIER +7 , HARMLOSE GESTALT +4, HEXENBLICK +2, HEXENKNOTEN +4, HEXENSPEICHEL +6, INVOCATIO MINOR +6, KRABBELNDER SCHRECKEN +5, KRÄHENRUF +11, KRÖTENSPRUNG +7, LEVTHANS FEUER +4, LUNGE DES LEVIATHAN (ACH) +5, NUNTIOVOLO +5, ODEM +6, PANDAEMONIUM +4, PENTAGRAMMA +13, PSYCHOSTABILIS +6, RADAU +5, SATUARIAS HERRLICHKEIT +4, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT +5, SPINNENLAUF +6, TIERE BESPRECHEN +2, TIERGEDANKEN +2, TRAUMGESTALT +2, UNITATIO +2, VERWANDLUNG BEENDEN +11, VIPERNBLICK +8
Kampfwerte: Bogen 9, Dolche 9/10, Hiebwaffen 7/8, Raufen 8/8, Ringen 8/8, Säbel 8/8, Wurfmesser 9
Ausrüstung: Städtische Kleidung, ein Fluggerät (Besen, Stab, Korb), Feldflasche, Tuchbeutel, Nähzeug, Holzlöffel, Holzbecher, kleiner Kupferkessel, Dolch, Stundenkerzen (5), halb beschriebenes Quarto-Notizbuch, Schreibutensilien, Geldbeutel (10 Dukaten, 20 Silbertaler)

Der kemische Alchimist

Es war ein wirklich seltsamer Auftrag. Die schwarzhaarige Frau, die Nebibs Laden aufgesucht hatte, war wunderschön gewesen. Vermutlich hätte sie alles von ihm verlangen können und er hätte ja gesagt. Sie wollte, dass er ein Verwandlungselixier herstellte und dies ihrem treulosen Ehemann gab. Das stellte ihn vor zwei Probleme: Zum einen beherrschte er nicht den Zauber, um tatsächlich der Verwandlungstrunk herzustellen, zum anderen musste er vermutlich die Rache des Ehemanns befürchten und so bald wie möglich die Stadt verlassen. Er willigte jedoch aus dreierlei Gründen ein: Die Frau bot ihm eine hübsche Summe. Er wollte seinen Kollegen Arusha sowieso die Formel des Verwandlungselixiers abkaufen und lernen, wie man es braut. Und er wollte dem Treulosen selbst eine Lektion erteilen. Dass er eine so schöne Frau betrog, war geradezu verwerflich und gehörte bestraft!

So machte er sich auf den Weg und überlegte, wie er am einfachsten dem Ehemann den Sud zuführen konnte. Vermutlich musste er ihm gar auf phexgefällige Art und Weise den Trunk unterschieben. Aber was tat er nicht alles für den Dank der Schwarzhaarigen? Wäre sie nicht verheiratet, würde er um sie werben. Aber die Chancen standen gut. Bald würde der Ehebrecher eine Maus und sie ihn los sein, frei für einen neuen Mann.



Hintergrund

Nebib al'Faruset ist der Sohn einer Händlerdynastie aus Khefu. Sicherlich wäre auch er in die Fußstapfen seiner Eltern getreten, wenn man nicht durch Zufall herausgefunden hätte, dass in dem Jungen ein Funke von Madas Gabe stecken würde. Durch den Wohlstand seiner Eltern war es ihm vergönnt, an einer großen Ausbildungsstätte in die Lehre zu gehen. Da jedoch weder die alanfanische Universität, noch die Dunkle Halle der Geister zu Brabak in Frage kamen (die eine war der erklärte Feind aller Kemi, die andere eine höchst dubiose Stätte, die nicht mit dem Glauben an Boron zusammen passte), entschied man sich, den aufgeweckten Nebib beim Bund des Roten Salamanders ausbilden zu lassen.

Nebib konnte dank seiner angeborenen magischen Gabe manches Elixier herstellen, das seinen Kollegen verschlossen blieb. So hatte er auch Neider im Bund und machte sich nach seiner Ausbildung selbstständig, zog von einem Ort zum anderen, immer auf der Suche nach neuen Ingredienzien für seine alchimistischen Experimente.

Auch wenn man es dem Kemi nicht ansehen würde, so ist er doch hinter jedem Rock her und trinkt mehr, als für ihn gut ist. Bei seinen Zechgelagen ist ihm seine Kunst ebenfalls behilflich, denn er experimentiert auch mit verschiedenen Alkoholika und erschafft nebenbei einige ganz besondere Liköre und Schnäpse, die sich ebenso gut wie seine alchimistischen Tinkturen verkaufen lassen (sofern er sie nicht selbst trinkt).

Zitate

»Ein Unsichtbarkeitselixier herzustellen ist keine leichte Sache. Aber ja, ich vermag es.«

»Wir müssen ihm nur das hier zu trinken geben, dann haben sich unsere Probleme gelöst. Nein, es ist kein Gift.«

»Du unterschätzt mich doch sicherlich nur, weil ich ein Kemi bin, nicht wahr?«

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Als Kemi ist Nebib stolz auf seine Herkunft und verdeutlicht dies durch das Tragen traditioneller Kleidung. Dennoch ist er auch durch und durch Alchimist, so dass man ihn nur selten ohne seine Arbeitskleidung, eine dicke Lederschürze, anfindet.

Aus Streitigkeiten hält er sich meistens heraus und kann sich höchstens mit seinen Fäusten oder einem Dolch wehren. Seine bevorzugten Waffen sind eher seine Intelligenz und seine Tinkturen. Mit diesen kann er sich nicht nur unsichtbar machen, sondern auch Gift herstellen. Da er sich oft dazu entschließt, auf Reisen zu gehen, nimmt er meist nur tragbare Ausrüstung mit, die er ohne große Probleme aufstellen und benutzen kann. Was er jedoch immer dabei hat, ist sein Formelbuch, denn ohne dies würde er sich gar nicht an all die Rezepte erinnern, die er jemals kreiert hat.

Der kemische Alchimist bei Spielbeginn

R/K/P: Tulamide / Südaventurien (Khefu) / Magischer Alchimist (Bund des Roten Salamanders
Eigenschaften: **MU** 13, **KL** 14, **IN** 14, **CH** 10, **FF** 14, **GE** 10, **KO** 10, **KK** 10, **SO** 7
LeP 25, **AuP** 26, **AsP** 12, **MR** 4
INI 10, **AT-Basis** 6, **PA-Basis** 7, **FK-Basis** 8
Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Gebildet (3), Immunität gegen alchimistische Gifte, Meisterhandwerk (Alchimie, Brauer, Heilkunde: Gift), Soziale Anpassungsfähigkeit, Viertelzauberer, Übernatürliche Begabung (Abvenenum reine Speise, Analys Arkanstruktur, Odem Arcanum, Sumus Elixiere, Visibili Vanitar) / Arroganz 7, Goldgier 8, Sucht Alkohol (6), Verpflichtungen (gegenüber Bund des Roten Salamanders)
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Nandusgefälliges Wissen, Ritualkenntnis (Alchimist) +7, Schale (Weihe der Schale), Talentspezialisierung (Alchimie: Wandlungselixiere)
Talente: Anderthalbhänder +1, Armbrust +1, Dolche +6, Hiebwaffen 0, Raufen +3, Ringen +1, Säbel +1, Wurfmesser 0, Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung +1, Schleichen 0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +2, Singen 0, Sinnenschärfe +3, Tanzen 0, Zechen +2, Etikette +1, Gassenwissen +4, Lehren +3, Menschenkenntnis +6, Sich Verkleiden +1, Überreden +3, Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben +2, Geschichtswissen +6, Gesteinskunde +5, Götter/Kulte +6, Hüttenkunde +4, Magiekunde +8, Mechanik +1, Pflanzenkunde +8, Philosophie +5, Rechnen +10, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +2, Schätzen +4, Sternkunde +4, Tierkunde +5, Muttersprache: Garethi +13, Sprachen Kennen: Altes Kemi +6, Mohisch +4, Tulamidya +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6, Nanduria +5, Alchimie (*Meisterhandwerk*, Wandlungselixiere) +12 (+14), Boote Fahren +1, Brauer (*Meisterhandwerk*) +2, Drucker +1, Handel +3, Heilkunde Gift (*Meiterhandwerk*) +8, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +6, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4, Schneidern 0, Seefahrt +1, Stoffe Färben +2
Zauber: ABVENENUM 5, ANALYS 4, ODEM 4, SUMUS ELIXIERE 4, VISIBILI 3
Kampfwerte: Anderthalbhänder 7/7, Armbrust 9, Dolche 9/10, Hiebwaffen 6/7, Raufen 8/8, Ringen 6/8, Säbel 7/7, Wurfmesser 8
Ausrüstung: Kemische Kleidung, Schürze aus gehärtetem Leder, Lederhandschuhe, Lederkappe, Umhängetasche, Feinwaage, Schreibutensilien, Büchlein mit Notizen, Fläschchen mit einfachen alchimistischen Mittelchen, Salbengrundlagen, zwei einfache Tränke, weitere Ausrüstung im Wert von 7 Dukaten, Geldbeutel (49 Silbertaler)

Der erfahrene kemische Alchimist (mit 5000 AP)

R/K/P: Tulamide / Südaventurien (Khefu) / Magischer Alchimist (Bund des Roten Salamanders
Eigenschaften: **MU** 13, **KL** 16, **IN** 15, **CH** 10, **FF** 15, **GE** 10, **KO** 10, **KK** 10, **SO** 8
LeP 25, **AuP** 27, **AsP** 13, **MR 5**
INI 10, **AT-Basis** 7, **PA-Basis** 7, **FK-Basis** 8
Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Gebildet (3), Immunität gegen alchimistische Gifte, Meisterhandwerk (Alchimie, Brauer, Heilkunde: Gift), Soziale Anpassungsfähigkeit, Viertelzauberer, Übernatürliche Begabung (Abvenenum reine Speise, Analys Arkanstruktur, Odem Arcanum, Sumus Elixiere, Visibili Vanitar) / Arroganz 7, Goldgier 8, Sucht Alkohol (6), Verpflichtungen (gegenüber Bund des Roten Salamanders)
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Nandusgefälliges Wissen, Ritualkenntnis (Alchimist) +10, Schale (Weihe der Schale, Allegorische Analyse, Feuer und Eis, Chymische Hochzeit)
Talente: Anderthalbhänder +1, Armbrust +3, Dolche +8, Hiebwaffen 0, Raufen +3, Ringen +1, Säbel +1, Wurfmesser 0, Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung +1, Schleichen 0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +7, Sich Verstecken +2, Singen 0, Sinnenschärfe +6, Tanzen 0, Zechen +4, Etikette +1, Gassenwissen +4, Lehren +3, Menschenkenntnis +6, Sich Verkleiden +1, Überreden +4, Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben +2, Geschichtswissen +9, Gesteinskunde +8, Götter/Kulte +6, Hüttenkunde +4, Magiekunde +11, Mechanik +1, Pflanzenkunde +11, Philosophie +5, Rechnen +10, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +2, Schätzen +4, Sternkunde +7, Tierkunde +5, Muttersprache: Garethi +13, Sprachen Kennen: Altes Kemi +8, Mohisch +4, Tulamidya +9, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +9, Nanduria +8, Alchimie (*Meisterhandwerk*, Wandlungselixiere) +15 (+17), Boote Fahren +1, Brauer (*Meisterhandwerk*) +6, Drucker +1, Handel +3, Heilkunde Gift (*Meisterhandwerk*) +12, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +6, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4, Schneidern 0, Seefahrt +1, Stoffe Färben +2
Zauber: ABVENENUM 9, ANALYS 9, ODEM 8, SUMUS ELIXIERE 12, VISIBILI 7
Kampfwerte: Anderthalbhänder 8/7, Armbrust 11, Dolche 12/10, Hiebwaffen 7/7, Raufen 9/8, Ringen 7/8, Säbel 8/7, Wurfmesser 8
Ausrüstung: Kemische Kleidung, Mengbilar mit Halbgift (D), Schürze aus gehärtetem Leder, Lederhandschuhe, Lederkappe, Umhängetasche, Feinwaage, Schreibutensilien, Büchlein mit Notizen, Fläschchen mit einfachen alchimistischen Mittelchen, Salbengrundlagen, fünf einfache Tränke, zwei schwierigere Tränke, Buch *Der kleine Paramanthus*, Wagen mit transportabler Hexenküche, weitere Ausrüstung im Wert von 49 Dukaten, Unsichtbarkeitstrank (D), Verwandlungselixier (D), Geldbeutel (34 Dukaten)

Die syllanische Piratin

Es musste zum Plan des Herrn Phex gehören, als Dolorita sich für die hässliche alte Schnapsflasche entschied. Eigentlich wollte sie sich von dem Anteil ihrer Beute ein paar neue Kleidungsstücke gönnen, doch war auch ihre sie schon lange Jahre treu begleitende Flasche verloren gegangen, so dass sie Ersatz dafür suchte. Und so kaufte sie sich beim greisen Einaugen-Alrik ein neues Fläschchen.
Darin fand sie ein kleines, halb zerfetztes Stück Papier, auf dem eine Nachricht stand: Sie war von dem legendären Kapitän Rodorico Vascono aus Drôl. Dieser hatte vor mehr als zweihundert Jahren ein Schiff des berüchtigten alanfanischen Adamantenkonvois geentert und den Schatz angeblich auf einer charyptischen Insel versteckt. Und durch einen Zufall, eine Fügung des Schicksals hatte sie die Schatzkarte in den Händen!
Dolorita war so aufgeregt, dass sie Einaugen-Alrik den vollen Silbertaler überließ, obwohl die Flasche nur 6 Heller gekostet hätte, und stürmte dann so schnell es ging nach draußen. So viele Gedanken gingen Dolorita im Kopf herum.
Sie würde diesen Schatz finden, doch dafür würde sie erst eine Mannschaft zusammenstellen müssen. Keine Seeräuber, sondern mutige Questadores, denn Kapitän Vascono hatte den Schatz angeblich mit magischen Fallen und Ungeheuern abgesichert. Doch sie würde bestimmt Gefährten finden, die bereit waren, sich auf das Abenteuer einzulassen.

Hintergrund

Dolorita Santana ist eine aus Sylla stammende Piratin, die schon ihr ganzes Leben zur See fährt. In ihrer Heimatstadt sind Kaperfahrten Tradition und bereits als Kind träumte sie von aufregenden Abenteuern, Piratenschätzen und hübschen Gouverneurssöhnen.
Zwar musste sie schnell feststellen, dass das Piratendasein auch Schattenseiten hatte, aber sie hat ihre Träume immer noch nicht aufgegeben. Dolorita arbeitet daran, dereinst selbst ein großes Schiff unter ihrem Kommando zu haben. Doch ihr größtes Ziel ist wesentlich profaner: Sie will die reichste Frau Aventuriens werden, reicher noch als die Granden Al'Anfas oder Stoerrebrandt.
Dolorita ist bei ihren Überfällen keineswegs skrupellos, sondern glaubt sehr wohl an einige Prinzipien, schließlich ist sie Syllanerin: Sklavenhan-del ist ihr zuwider, sie verzichtet auf unnötige Grausamkeit und ist efferdgläubig, verstößt also ungern gegen die Gebote des Meeresgottes. Sie betrachtet sich selbst auch viel eher als eine Abenteurerin, als wie ein Seeräuber. Für sie sind die Überfälle auf alanfanische Schiffe auch eher Sklavenbefreiung und die Entführung eines Granden dient der gerechten Sache.

Zitate

»Ihr könnt mich Kapitänin Dolorita Santana nennen. Wo mein Schiff ist? Nun ja, noch verfüge ich über keines. Aber das wird sich bald ändern.«
»Land voraus! Das muss Nikkali sein! Der Schatz Brabaccianos ist näher als jemals zuvor!«
»Klar machen zum entern! Ja, wir sind nur zu viert, aber wir schaffen es trotzdem, so Efferd will! Ein wahres Korsarenstück!«

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Als waschechte Piratin ist Dolorita nicht sonderlich wählerisch, was ihre Kleidung betrifft. Sie bevorzugt leichte Hemden und Hosen und kann mit Schuhen nicht sonderlich viel anfangen. Dafür sammelt sie gerne Trophäen in Form von Schmuck, die sie reichen Adelsdamen oder wohlhabenden Grandensöhnen abgenommen hat.
Als Waffe trägt sie ein Entermesser, einen Dolch und vermag auch mit Wurfmessern oder -beilen umzugehen. Ansonsten hat sie kaum größeren Besitz und hortet auch meist nichts an, sondern gibt großzügig schnell auch wieder alles aus, was sie sich verdient.
Das Einzige, was sie immer bei sich behält, ist ihr Glücksbringer in Form eines hölzernen Delphins, denn sie glaubt daran, dass ein Geweihter des Efferd diesen einst weihte und er verhindert, dass sie auf See untergehen wird.

Die syllanische Piratin bei Spielbeginn

R/K/P: Tulamidin / Südaventurien (Sylla) / Seefahrerin (Piratin)
Eigenschaften: **MU** 14, **KL** 10, **IN** 14, **CH** 10, **FF** 13, **GE** 14, **KO** 12, **KK** 13, **SO** 2
LeP 29, **AuP** 30, **MR** 3, **WS** 8
INI 11, **AT-Basis** 8, **PA-Basis** 8, **FK-Basis** 8
Vor- und Nachteile: Eisern, Glück, Innerer Kompass, Soziale Anpassungsfähigkeit / Aberglaube 8, Gesucht (1), Goldgier 8, Neugier 7
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Geländekunde (Meereskundig), Standfest
Verbilligte Sonderfertigkeit: Kampf im Wasser
Talente: Armbrust +1, Dolche +4. Hiebwaffen +2, Raufen +4, Ringen +1. Säbel +10, Wurfbeile +2, Wurfmesser +5, Akrobatik +2, Athletik +2, Klettern +6, Körperbeherrschung +5, Schleichen +4, Schwimmen +6, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +2, Singen 0, Sinnenschärfe +2, Tanzen 0, Zechen +4, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +4, Sich verkleiden +3, Überreden +2, Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +3, Orientierung +2, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +4, Geografie +2, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Kriegskunst +2, Rechnen +1, Sagen/Legenden +4, Schätzen +3. Muttersprachen: Garethi +8, Sprachen kennen: Mohisch +4, Sprachen kennen: Thorwalsch +4, Sprachen kennen: Tulamidya +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0, Boote fahren +6, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +3, Kochen 0, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +2, Seefahrt +6
Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 10/10, Hiebwaffen 9/9, Raufen 10/10, Ringen 9/8, Säbel 15/11, Wurfbeile 10, Wurfmesser 13
Ausrüstung: Zweckmäßige Kleidung, Dolch, Entermesser, Bootshaken, Hängematte, Wolldecke, Schnapsflasche, Delphin-Amulett, Geldbeutel (4 Silbertaler)

Die erfahrene syllanische Piratin (mit 5000 AP)

R/K/P: Tulamidin / Südaventurien (Sylla) / Seefahrerin (Piratin)
Eigenschaften: **MU** 15, **KL** 10, **IN** 15, **CH** 10, **FF** 13, **GE** 15, **KO** 13, **KK** 14, **SO** 2
LeP 33 (3 dazugekauft), **AuP** 32, **MR** 4, **WS** 9
INI 12, **AT-Basis** 9, **PA-Basis** 9, **FK-Basis** 8
Vor- und Nachteile: Eisern, Glück, Innerer Kompass, Soziale Anpassungsfähigkeit / Aberglaube 8, Gesucht (1), Goldgier 8, Neugier 7
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Geländekunde (Dschungelkundig, Meereskundig), Standfest; Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Schnellziehen, Wuchtschlag
Verbilligte Sonderfertigkeit: Kampf im Wasser
Talente: Armbrust +3, Dolche +5, Hiebwaffen +2, Raufen +4, Ringen +1, Säbel +15, Wurfbeile +2, Wurfmesser +12, Akrobatik +3, Athletik +5, Klettern +10, Körperbeherrschung +10, Schleichen +6, Schwimmen +11, Selbstbeherrschung +4, Sich verstecken +6, Singen 0, Sinnenschärfe +7, Tanzen 0, Zechen +6, Gassenwissen +6, Menschenkenntnis +6, Sich verkleiden +6, Überreden +4, Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +3, Orientierung +6, Wettervorhersage +6, Wildnisleben +6, Geografie +5, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Kriegskunst +3, Rechnen +1, Sagen/Legenden +4, Schätzen +3, Muttersprache: Garethi +8, Sprachen Kennen: Mohisch +4, Thorwalsch +4, Tulamidya +4, Kusliker Zeichen 0, Boote Fahren +9, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +3, Kochen 0, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +2, Seefahrt +9
Kampfwerte: Armbrust 11, Dolche 12/11, Hiebwaffen 10/10, Raufen 11/11, Ringen 10/9, Säbel 18/15, Wurfbeile 10, Wurfmesser 20, Ausweichen 12
Ausrüstung: Zweckmäßige Kleidung, Dolch, erbeuteter Säbel (TP +2, BF -3), diverser Schmuck im Wert von zehn Dukaten, Bootshaken, Hängematte, Wolldecke, Schnapsflasche, Delphin-Amulett, Schatzkarte, Geldbeutel (14 Silbertaler)

Der alanfanische Magier

Eine Einladung zu einer der Orgien auf dem Silberberg war für jeden ein Grund zur Freude. Nur für Gaiamo nicht. Denn er war nicht zu seinem Vergnügen hier, sondern weil er seiner Familie beistehen sollte. Er war als magische Wache abkommandiert worden und musste deshalb sogar seine Studien unterbrechen. Aus diesem Grund war seine Stimmung auch nicht die beste. Doch er hatte sich angewöhnt, während seiner Leibwache die Umgebung zu studieren und so seinen Zorn heruntergeschluckt. Das war für sein Familienoberhaupt auch die Rettung gewesen, denn nur deshalb hatte Gaiamo den Attentäter rechtzeitig bemerkt. Wie aus dem Nichts war dieser mit einem gezückten Dolch auf dem Fest erschienen und hatte sich bis zum Kopfende des Tisches durchgekämpft, bis Gaiamo ihn mit einem Flammenstrahl niederstrecken konnte.

Leider war der Attentäter ums Leben gekommen, sodass man ihn nicht mehr befragen konnte. Doch Gaiamo entdeckte eine kleine Phiole mit Unsichtbarkeitselixier bei ihm.

Die Granden glaubten sofort, dass es Rebellen waren, doch Gaiamo war sich nicht so sicher, sondern vermutete eher eine Intrige der Familien des Silberbergs dahinter.

»Ich werde mich der Sache annehmen und herausfinden, wer hinter diesem feigen Angriff steckt.«

Hintergrund

Gaiamo Darmatian K`Jestaro-Wilmaan ist der Sohn einer Grandin und eines reichen Fana, allerdings spielte er in den Familienplanungen des Hauses Wilmaan keine Rolle. Selbst seine magische Begabung hat ihm keine gute Position auf dem Silberberg beschert und hat er sich entschlossen, künftig seiner eigenen Bestimmung zu folgen. Er wurde in der alanfanischen Universität ausgebildet und ist dort auch mit vielen Fana zusammengekommen, sodass sich seine Vorurteile ihnen gegenüber schnell abgebaut haben. Zwar hält er sich selbst für den fähigsten Magier der Stadt, doch weiß er auch um den Nutzen der Fana und ist bereit, mit ihnen zusammenzuarbeiten. Auch wenn er meist so tut, als habe er alles unter Kontrolle und auf jede Frage eine Antwort, so ist er sich oftmals nicht sicher, ob er das Richtige tut. Er ist sich seiner eigenen Ziele manchmal unsicher, würde es aber gegenüber niemandem eingestehen.

Sein Interesse gilt der Steigerung seiner eigenen Fähigkeiten und der Mehrung seines eigenen Einflusses auf den Silberberg und auf die Politik der Stadt. Dabei geht er meistens besonnener vor als andere Granden. Er hält nichts von unnötiger Grausamkeit, sondern setzt eher darauf, sich das Wissen um die Schwächen seiner Gegner zu Nutze zu machen.

Wenn er sich nicht seinen Forschungen und Plänen widmet, wird er von seiner Familie als persönlicher Leibwächter benutzt. Eine Arbeit, die er nicht gerne verrichtet, aber die sein Auskommen absichert.

Zitate

»Unsere Familien beherrschen den Silberberg. Ohne sie wäre unsere Stadt nie so weit gekommen.«

»Ich glaube, dir ist nicht bewusst, in welch auswegloser Lage du dich befindest. An deiner Stelle würde ich tun, was immer meine Gefährten und ich von dir verlangen.«

»Ja, ich bin ein Grande. Das heißt aber nicht, dass ich nicht weiß, wie wertvoll das Leben eines Fana sein kann. Vor allem wenn er mich beschützt. Und jetzt sei still ... Balsamsalabunde.«

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Als echter Magier sind Waffen und Rüstungen Gaiamo eigentlich zuwider. Wenn er sich wehren muss, so greift er auf seinen langen Zauberstab zurück, mit dem er es vortrefflich versteht, sich Schurken vom Hals zu halten. Ansonsten bevorzugt er seine magischen Kräfte als Waffe einzusetzen und wird nicht in einen Nahkampf gehen. Auf Rüstungen verzichtet er vollständig, da diese ihm eher als hinderlich bei dem Einsatz seiner Magie erscheinen. Er bevorzugt stattdessen eine prachtvolle Robe, die er mit arkanen Symbolen verziert hat. Ansonsten hat er meist nicht viel dabei, verzichtet aber selten auf sein Diarium und Unterlagen für seine Forschungen.

Der alanfanische Magier bei Spielbeginn

R/K/P: Tulamide / Südaventurien (Al'Anfa) / Magier (Al'Anfa, Leibwächter)
Eigenschaften: **MU** 14, **KL** 14, **IN** 14, **CH** 14, **FF** 11, **GE** 11, **KO** 12, **KK** 10, **SO** 10
LeP 27, **AuP** 29, **AsP** 39, **MR** 6
INI 11, **AT-Basis** 7, **PA-Basis** 7, **FK-Basis** 7
Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Soziale Anpassungsfähigkeit, Vollzauberer / Arroganz 8, Eitelkeit 8, Goldgier 8, Kurzatmig (4), Neugier 8, Schulden (1000 Dukaten), Verpflichtungen (gegenüber Akademie und Familienoberhaupt)
Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Große Meditation, Kulturkunde (Südaventurien), Ritualkenntnis (Gildenmagie) +5, Merkmalskenntnis (Hellsicht), Stab (Bindung), Verbotene Pforten
Talente: Armbrust +1, Dolche +2, Hiebwaffen 0, Raufen +2, Ringen +3, Säbel +1, Stäbe +2, Wurfmesser 0, Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung +1, Schleichen 0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +3, Tanzen +2, Zechen 0, Betören +2, Etikette +4, Gassenwissen +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +6, Schriftlicher Ausdruck +2, Sich Verkleiden +4, Überreden +3, Überzeugen +1, Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0, Brett-/Kartenspiel +1, Geografie +3, Geschichtswissen +5, Götter/Kulte +6, Magiekunde +10, Pflanzenkunde +4, Philosophie +2, Rechnen +5, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Schätzen +1, Sternkunde +2, Tierkunde +3, Muttersprache: Garethi +16, Sprachen Kennen: Bosparano +5,, Mohisch +9, Tulamidya +9, Urtulamidya +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +8, Tulamidya +4, Alchimie +5, Boote Fahren +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4, Schneidern 0, Seefahrt +1
Zauber: ABVENENUM +5, ACCURATUM +2, ANALYS +2, ARMATRUTZ +4, ATTRIBUTO +4, AUREOLUS +5, BALSAM +8, BANNBALADIN +3, BLICK AUFS WESEN +6, BLICK IN DIE GEDANKEN +8, BLITZ +4, CRYPTOGRAPHO +4, CUSTODOSIGIL +3, DESINTEGRATUS +3, FLIM FLAM +4, FORAMEN +4, FORTIFEX +3, FULMINICTUS +7, GARDIANUM +7, HARTES SCHMELZE! +3, HORRIPHOBUS +2, IGNIFAXIUS +3, IGNISPHAERO +3, IMPERAVI +3, KLARUM +10, OBJECTOFIXO +3, ODEM +6, PARALYSIS +4, PENETRIZZEL +3, PSYCHOSTABILIS +3, SENSIBAR +5, WEIHRAUCHWOLKE +3
Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 9/7, Hiebwaffen 7/7, Raufen 9/7, Ringen 9/8, Säbel 8/7, Stäbe 7/9, Wurfmesser 7
Ausrüstung: Robe mit arkanen Symbolen, Pantoffeln, verzierter Zauberstab aus Blutulme, Dolch, Schmuck im Wert von fünf Dukaten, Konventsgewand, Reisekleidung, Umhängetasche mit Schreibfeder, Tinte, 10 Blatt Pergament, Diarium und Schminkutensilien, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen (100 Silbertaler)

Der erfahrene alanfanische Magier (mit 5000 AP)

R/K/P: Tulamide / Südaventurien (Al'Anfa) / Magier (Al'Anfa, Leibwächter)
Eigenschaften: **MU** 15, **KL** 16, **IN** 14, **CH** 15, **FF** 11, **GE** 11, **KO** 12, **KK** 10, **SO** 11
LeP 27, **AuP** 29, **AsP** 45 (5 dazugekauft), **MR** 9 (2 dazugekauft)
INI 11, **AT-Basis** 7, **PA-Basis** 7, **FK-Basis** 7
Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Soziale Anpassungsfähigkeit, Vollzauberer / Arroganz 8, Eitelkeit 8, Goldgier 8, Kurzatmig (4), Neugier 8, Verpflichtungen (gegenüber Akademie und Familienoberhaupt)
Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Große Meditation, Konzentrationsstärke, Kulturkunde (Südaventurien), Regeneration I, Ritualkenntnis (Gildenmagie) +11, Merkmalskenntnis (Hellsicht), Stab (Bindung, Doppeltes Maß, Kraftfokus, Modifikationsfokus, Zauberspeicher), Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine
Talente: Armbrust +1, Dolche +2, Hiebwaffen 0, Raufen +2, Ringen +3, Säbel +1, Stäbe +2, Wurfmesser 0, Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung +1, Schleichen 0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +7, Sich Verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen +2, Zechen 0, Betören +2, Etikette +4, Gassenwissen +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +6, Schriftlicher Ausdruck +2, Sich Verkleiden +4, Überreden +3, Überzeugen +2, Fährtensuchen 0, Orientierung 0, Wildnisleben 0, Brett-/Kartenspiel +1, Geografie +3, Geschichtswissen +10, Götter/Kulte +6, Magiekunde +13, Pflanzenkunde +7, Philosophie +6, Rechnen +6, Rechtskunde +5, Sagen/Legenden +5, Schätzen +2, Staatskunst +5, Sternkunde +6, Tierkunde +3, Muttersprache: Garethi +16, Sprachen Kennen: Bosparano +5, Mohisch +9, Tulamidya +9, Urtulamidya +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +8, Tulamidya +4, Alchimie +5, Boote Fahren +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4, Schneidern 0, Seefahrt +1
Zauber: ABVENENUM +10, ACCURATUM +4, ANALYS +6, ARMATRUTZ +10, ATTRIBUTO +4, AUREOLUS +5, BALSAM +10, BANNBALADIN +6, BLICK AUFS WESEN +8, BLICK IN DIE GEDANKEN +11, BLITZ +9, CRYPTOGRAPHO +5, CUSTODOSIGIL +3, DESINTEGRATUS +7, FLIM FLAM +4, FORAMEN +5, FORTIFEX +7, FULMINICTUS +11, GARDIANUM +12, HARTES SCHMELZE! +7, HORRIPHOBUS +7, IGNIFAXIUS +6, IGNISPHAERO +6, IMPERAVI +3, KLARUM +10, OBJECTOFIXO +3, ODEM +8, PARALYSIS +7, PENETRIZZEL +4, PSYCHOSTABILIS +5, SENSIBAR +6, WEIHRAUCHWOLKE +5
Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 9/7, Hiebwaffen 7/7, Raufen 9/7, Ringen 9/8, Säbel 8/7, Stäbe 7/9, Wurfmesser 7
Ausrüstung: Robe mit arkanen Symbolen, Pantoffeln, verzierter Zauberstab aus Blutulme, Dolch, Schmuck im Wert von 50 Dukaten, prunkvolles Konventsgewand, Reisekleidung, Umhängetasche mit Schreibfeder, Tinte, 10 Blatt Pergament, Diarium und Schminkutensilien, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen (25 Dukaten), zwei Zaubertränke (Qualität C)

Die brabakische Rahja-Geweihte

Der dicke Abgesandte des Horasreiches lag neben ihr, völlig ausgelaugt durch das Liebesspiel.

»Ihr wurdet von der Göttin persönlich auserwählt. Und sie muss es auch gewesen sein, die Euch zu mir geschickt hat. Am liebsten würde ich Euch mit nach Kuslik nehmen.«

»Ich befürchte leider, meine Pflichten gegenüber dem Tempel erlauben es mir nicht, so gerne ich Euch auch begleiten würde. Aber ich hoffe, Ihr werdet bald Brabak wieder einen Besuch abstatten. Sagtet Ihr nicht, Ihr würdet irgendwann wieder mit einer Gesandtschaft in Brabak Zwischenhalt machen?«

»Ja, die geheime Flotille nach Ghurenia. Mein Herr will dort mit den örtlichen Machthabern über Uthuria-Handel sprechen.«

»Dann könnten wir uns doch treffen, wenn Ihr einen Zwischenhalt macht. Ihr müsst mir nur sagen wann, damit ich auch sichergehen kann, auch hier zu sein und Euch empfangen zu können.«

Der Dicke schwieg. Der Auftrag, der ihn nach Ghurenia führte war geheim, niemand sollte von den Absichten der Horasier erfahren.

Phelicitas streichelte noch einmal seine Brust, lächelte ihn süßer an als jemals zuvor und gab ihm einen leidenschaftlichen Kuss.

»Im Efferd, vermutlich am 12. oder 13., kommt auf die Winde an.«

Das war es, was Phelicitas wissen wollte. Diese Information war ihrer Herrin DuBerilis wichtig, denn so konnte sie sich auf die Pläne der Horasier vorbereiten.

Sie dankte ihrer Herrin, dieses Mal der göttlichen, und lächelte still in sich hinein, drehte sich dann zur Bettkante hin und kleidete sich wieder an.

Hintergrund

Einst war *Phelicitas Beratas* ein dreckiges, kleines Gossenmädchen, das tagtäglich ums Überleben kämpfen musste. Als sie eine reiche Frau aus der Familie DuBerilis bestehlen wollte, wurde sie erwischt und gefangengenommen. Zwar musste sie zunächst fürchten, dass man sie einkerkerte, doch hatte sie Glück im Unglück. Die Dame DuBerilis entschied sich, das Mädchen dem Tempel der Rahja zu übergeben, sah sie in Phelicitas doch große, verborgene Schönheit.

In den nächsten Jahren wurde Phelicitas in die Geheimnisse der Göttlichkeit und der körperlichen Liebe eingeführt. Zwar genießt der Tempel in Brabak nur den Ruf eines besseren Bordells, doch auch hier lernen die Geweihten etwas über das Wirken der Göttin. Dennoch merkt man Phelicitas an, dass ihre Ausbildung weniger feinfühliger verlaufen ist, als es anderswo der Fall gewesen wäre. Sie nutzt ihre Talente, um sich als Diebin und Informantin für das Haus DuBerilis zu betätigen, fühlt sich auch in Gassen und Tavernen heimisch und kann so derbe Sprüche reißen, wie es ansonsten nur Straßenhuren vermögen.

Sie ist zudem recht umtriebig und liebt das Abenteuer, auch wenn es sie in eine fremde Stadt, in eine Villa eines Granden oder sogar in den Dschungel führen würde. Phelicitas ist sich eigentlich für nichts zu schade – und hinterher kann man sich ja auch wieder schick machen.

Zitate

»Gib dich ganz mir, der Lust und dem Rausch der Göttin hin und vergiss deine Sorgen.«

»Der Sklavenaufseher hat also den Schlüssel den wir brauchen? Und er trägt diesen immer bei sich? Nun gut, ich werde es schon hinbekommen, dass er mir den Schlüssel freiwillig geben wird ...«

»Ob ich einen einwöchigen Marsch durch den Dschungel überstehe? Keine Sorge, im Tempel haben wir schon ganz andere Torturen überstanden. Kleinigkeit!«

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Als Geweihte der Rahja trägt Phelicitas ein leichtes Seidengewand, das nur aus einem Mieder und einem einzelnen Tuch besteht.

Falls sie sich auf Reisen begibt, dann hat sie auch noch einen leichten Reisemantel dabei, um sich vor dem Regen zu schützen. Die einzige andere „Bekleidung“ ist ihr zahlreicher Schmuck, der aus Armreifen, Ketten und Ohrringen besteht.

Als Waffe zählt in erster Linie ihr eigener Körper. Phelicitas wird Kämpfe vermeiden, ist aber geschickt darin, sich im waffenlosen Handgemenge ihrem Gegner zu entziehen – eine Kunst, die sie als Kind in den Gossen der Stadt gelernt hat. Wenn sie sich wirklich verteidigen muss, hat sie ansonsten lediglich einen Zierdolch bei sich.

Ihre weitere Ausrüstung besteht aus Gegenständen, die jede Geweihte der Göttin mit sich führen sollte: ein kleines Fläschchen heiligen Tharfs, Rosenöl für Salbungen sowie ein paar Silbertaler.

Die brabakische Rahja-Geweihte bei Spielbeginn

R/K/P: Mittelländerin / Südaventurien (Brabak) / Rahja-Geweihte
Eigenschaften: **MU** 14, **KL** 12, **IN** 14, **CH** 14, **FF** 11, **GE** 14, **KO** 12, **KK** 9, **SO** 7
LeP 27, **AuP** 30, **KaP** 24, **MR** 5
INI 11, **AT-Basis** 7, **PA-Basis** 7, **FK-Basis** 7
Vor- und Nachteile: Herausragendes Aussehen, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang / Eitelkeit 7, Höhenangst 6, Neugier 6, Unfähigkeit für Naturtalente, Verpflichtungen (gegenüber der Rahja-Kirche)
Sonderfertigkeiten: Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Karmalqueste, Kulturkunde (Südaventurien), Liturgiekenntnis (Rahja) +6, Moralkodex (Rahja-Kirche)
Talente: Armbrust +1, Dolche +4, Hiebwaffen 0, Raufen +1, Ringen +6, Säbel +1, Wurfmesser 0, Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung +4, Reiten +4, Schleichen +4, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +1, Singen +5, Sinnenschärfe +2, Tanzen +7, Zechen +4, Betören +10, Etikette +5, Gassenwissen +7, Lehren +2, Menschenkenntnis +10, Sich Verkleiden +6, Überreden +7, Überzeugen +7, Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung 0, Wildnisleben 0, Brett-/Kartenspiel +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +6, Pflanzenkunde +4, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +6, Schätzen +1, Staatskunst +3, Tierkunde +2, Muttersprache: Garethi +10, Sprachen kennen: Altes Kemi +6, Sprachen kennen: Mohisch +5, Sprachen Kennen: Thorwalsch +2, Sprachen kennen: Tulamidya +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6, Boote fahren +1, Hauswirtschaft +5, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +4, Schlösser Knacken +2, Schneidern 0, Seefahrt +2, Tätowieren +2, Winzer +2
Liturgien: 12 kleine Segnungen, Göttliches Zeichen, Heiliges Liebesspiel, Initiation, Objektsegen, Rahjas Rauschsegen
Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 8/10, Hiebwaffen 7/7, Raufen 8/7, Ringen 9/11, Säbel 7/8, Wurfmesser 7
Ausrüstung: Gewand, Reisemantel, silberner Armreif in Form eines Weinblatts, Ring mit Weintraube, Flasche Wein, kleines Fläschchen mit Tharf, Phiole Rosenöl, ein Beutel Rosenblüten, Seidenschleier, Schminke, Dolch, Geldbeutel (49 Silbertaler)

Die erfahrene brabakische Rahja-Geweihte (mit 5000 AP)

R/K/P: Mittelländerin / Südaventurien (Brabak) / Rahja-Geweihte
Eigenschaften: **MU** 15, **KL** 12, **IN** 14, **CH** 17, **FF** 11, **GE** 15, **KO** 12, **KK** 9, **SO** 9
LeP 27, **AuP** 31, **KaP** 24, **MR** 5
INI 12, **AT-Basis** 8, **PA-Basis** 8, **FK-Basis** 7
Vor- und Nachteile: Herausragendes Aussehen, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (im Wert von 20 GP), Wohlklang / Eitelkeit 7, Höhenangst 6, Neugier 6, Unfähigkeit für Naturtalente, Verpflichtungen (gegenüber der Rahja-Kirche)
Sonderfertigkeiten: Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Karmalqueste, Kulturkunde (Südaventurien), Liturgiekenntnis (Rahja) +12, Moralkodex (Rahja-Kirche)
Talente: Armbrust +1, Dolche +6, Hiebwaffen 0, Raufen +1, Ringen +9, Säbel +1, Wurfmesser 0, Athletik 0, Klettern 0, Körperbeherrschung +6, Reiten +6, Schleichen +4, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken +1, Singen +5, Sinnenschärfe +4, Tanzen +7, Zechen +7, Betören +15, Etikette +5, Gassenwissen +10, Lehren +4, Menschenkenntnis +14, Sich Verkleiden +6, Überreden +11, Überzeugen +10, Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln +4, Orientierung 0, Wildnisleben 0, Brett-/Kartenspiel +4, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +8, Pflanzenkunde +4, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +6, Schätzen +1, Staatskunst +3, Tierkunde +2, Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Altes Kemi +6, Mohisch +5, Thorwalsch +2, Tulamidya +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6, Boote Fahren +1, Hauswirtschaft +5, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +3, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +4, Schlösser Knacken +7, Schneidern 0, Seefahrt +2, Tätowieren +6, Winzer +3
Liturgien: 12 kleine Segnungen, Ascandears Hingabe, Göttliches Zeichen, Göttliche Verständigung, Hauch der Leidenschaft (Handwerkssegen), Heiliges Liebesspiel, Initiation, Levthans Fesseln, Objektsegen (II), Objektweihe, Rahjalinas Kuss, Rahjalinas Weinranke (Parinors Vermächtnis), Rahjas Erquickung (Schlaf des Gesegneten), Rahjas Fest der Freude, Rahjas Rauschsegen. Reichung des Amethyst (II)
Kampfwerte: Armbrust 8, Dolche 10/12, Hiebwaffen 8/8, Raufen 9/8, Ringen 12/13, Säbel 8/9, Wurfmesser 7
Ausrüstung: Gewand, Reisemantel, silberner Armreif in Form eines Weinblatts, Ring mit Weintraube, Flasche Wein, kleines Fläschchen mit Tharf, Phiole Rosenöl, ein Beutel Rosenblüten, Seidenschleier, Schminke, Dolch, Geldbeutel (25 Dukaten)

Der mengbillanische Krieger

Ghorrio hatte schon gegen syllanische Piraten, Wickelköpfe aus der Khôm und horasische Edelleute gekämpft. Und er konnte menschliche Gegner auch sehr gut einschätzen. Doch mit einem echten Tiger hatte er es noch nie zu tun gehabt, dementsprechend vorsichtig und nervös war er auch.

Als er den Auftrag der Gilde der Alchimisten angenommen hatte und die Expedition in das Regengebirge begleitete, hatte er schon damit gerechnet, dass er auf wilde Tiere treffen würde. Mit Angst konnte Ghorrio umgehen und der Tod schreckte ihn nicht, wusste er doch, dass Boron ihm einen ehrenvollen Platz zuweisen würde. Doch er war dennoch angespannt, so wie immer vor einem unbekannten Gegner.

Gestern wurde er bei einem Angriff der Yakosh-Dey von der übrigen Expedition getrennt. Die Dschungelmenschen befürchteten wohl, dass die Expedition einen ihrer heiligen Plätze entweihen würde. Zwei von den Waldmenschen konnte Ghorrio zu ihren finsteren Totengötzen schicken, doch der dritte stürzte sich auf ihn und sie fielen einen Abhang hinunter, direkt in einen großen Fluss. Zwar gelang es Ghorrio ans Ufer zu schwimmen, doch fand er nicht mehr zu den anderen zurück. Den ganzen letzten Tag war er im Regenwald unterwegs, ohne auch nur auf eine Spur seiner Reisegefährten zu stoßen.

Das einzige was er fand, war der gereizte Tiger, den er bei seiner Mahlzeit – einem toten Affen – überrascht hatte. Die Raubkatze kam bedrohlich näher und gab ein grollendes Fauchen von sich.

»Du willst also spielen, hmmm? Gut, dann schauen wir mal, wer heute Abend die Mahlzeit sein wird ...«

Hintergrund

In der Kriegerakademie von Mengbilla wurde *Ghorrio Nirrano* nicht nur der Umgang mit dem Waffenhandwerk gelehrt, sondern auch welchen Prinzipien er zu folgen hat: Loyalität und Ehre. Und auch wenn er diese Prinzipien verinnerlicht hat, so war Ghorrio eigentlich ein anderes Schicksal bestimmt gewesen: Ghorrio war zum Leidwesen seiner Eltern – beides Schmiede aus Mengbilla – wenig begabt in der Handwerkskunst. Dafür umso mehr, sich mit anderen Kindern zu prügeln oder gar die geschmiedeten Krummschwerter seiner Familie zu schwingen. Und so wurde er von seinem Vater und seiner Mutter in die Obhut der Kriegerakademie gegeben – einerseits, damit er Disziplin lernen würde, andererseits auch, um seine Fähigkeiten zu fördern.

Die Jahre der Ausbildung haben Ghorrio gestählt und zu einem borongläubigen Kämpfer werden lassen, der ein paar Jahre im Dienst der Boron-Kirche stand, bevor er sich selbst auf Abenteuerreise begab.

Ghorrio ist zwar in seinem Herzen kein Söldner, doch hat er wegen seiner Spielsucht ständig Geldsorgen. So reist er durch ganz Südaventurien und stellt seine Dienste demjenigen zur Verfügung, der ihn entlohnen kann, nicht mehr nur einzig der Kirche. Dabei achtet er jedoch immer darauf, nicht gegen seine anerzogenen Prinzipien zu verstoßen. Manchmal ist er sogar wegen diesen Lehren bereit, sich auch ohne Lohn für eine Sache einzusetzen.

Vor dem Tod hat Ghorrio keine Angst. Jeden seiner Kämpfe bestreitet er so, als wäre es sein letzter. Er kostet das Leben aus und weiß, dass ihn im Jenseits Boron erwartet, den er mit Stolz erfüllen will.

Zitate

»Ein Krieger lebt für Ruhm und Ehre. Aber um zu überleben braucht er auch Gold. Also was zahlt ihr für meine Dienste?«
»Wenn du im Einklang mit Boron bist, gibt es nichts, wovor du dich fürchten musst.«
»Na, Hübsche. Soll ich dir ein wenig hilfreich gegen die beiden Schurken zur Seite stehen?«

Kleidung Waffen und Ausrüstung

Ghorrio trägt als borongefälliger Kämpfer stets einen Rabenschnabel mit sich herum. Die wuchtige Waffe ist sicherlich für einen Krieger eine ungewöhnliche Waffe, dennoch ist sie im Süden und unter den Anhängern des Totengottes weit verbreitet. Zwar ist sie nicht geweiht, doch schon öfters hat er einen Geweihten des Boron gefunden, der ihm den Gefallen tat und die Waffe segnete.

Zusätzlich hat er einen sogenannten Sklaventod bei sich.

Als Rüstung bevorzugt er einen Lederharnisch, da bei den Temperaturen des Südens Metallrüstungen noch unerträglicher sind.

Ansonsten besitzt er nicht viel, was er stets mit sich führt, sieht man von seinem Kriegerbrief ab, der ihm besondere Rechte verleiht und den er mit Stolz trägt.

Der mengbillanische Krieger bei Spielbeginn

R/K/P: Mittelländer / Südaventurien (Mengbilla) / Krieger
Eigenschaften: **MU** 14, **KL** 10, **IN** 14, **CH** 10, **FF** 10, **GE** 14, **KO** 14, **KK** 14, **SO** 9
LeP 34, **AuP** 34, **MR** 4, **WS** 9
INI 11, **AT-Basis** 8, **PA-Basis** 8, **FK-Basis** 8
Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Begabung für Hiebwaffen, Eisern, Gefahreninstinkt (4), Hohe Lebenskraft (1), Schnelle Heilung (1), Soziale Anpassungsfähigkeit / Aberglaube 6, Arroganz 6, Eitelkeit 5, Goldgier 6, Prinzipientreue (10, Loyalität, Schutz der Schwachen, Ehrenhaftes Verhalten), Schulden (700 Dukaten, Mengbiller Boron-Kirche), Spielsucht 7, Unfähigkeit für Handwerkstalente
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch)
Talente: Armbrust +10, Dolche +6, Hiebwaffen +10, Kettenwaffen +3, Peitsche +3, Raufen +5, Ringen +7, Säbel +8, Wurfmesser +1, Zweihandhiebwaffen +3, Athletik +5, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +2, Schleichen +1, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +5, Sich verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +4, Tanzen 0, Zechen +5, Etikette +3, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +4, Sich verkleiden +3, Überreden +4, Überzeugen 0, Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +1, Anatomie +1, Brett-/Kartenspiel +3, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +5, Heraldik +2, Kriegskunst +5, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +3, Muttersprache: Garethi +9, Sprachen kennen: Mohisch +4, Sprachen kennen: Tulamidya +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4, Boote fahren +1, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0, Seefahrt +1
Kampfwerte: Armbrust 18, Dolche 12/10, Hiebwaffen 15/11, Kettenwaffen 11/8, Peitsche 11, Raufen 12/9 , Ringen 10/13, Säbel 10/10 oder (abgeleitet von Hiebwaffen) 13/8, Wurfmesser 9, Zweihandhiebwaffen (von Hiebwaffen) 13/8
Ausrüstung: Rabenschnabel, Sklaventod, Lederharnisch und Lederzeug, Waffenpflegeset, Kriegerbrief, Geldbeutel (6 Dukaten, 21 Silbertaler)

Der erfahrene mengbillanische Krieger (mit 5000 AP)

R/K/P: Mittelländer / Südaventurien (Mengbilla) / Krieger
Eigenschaften: **MU** 15, **KL** 10, **IN** 14, **CH** 10, **FF** 10, **GE** 15, **KO** 15, **KK** 15, **SO** 9
LeP 39 (3 dazugekauft), **AuP** 35, **MR** 4
INI 12, **AT-Basis** 9, **PA-Basis** 9, **FK-Basis** 8
Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Begabung für Hiebwaffen, Eisern, Gefahreninstinkt (7), Hohe Lebenskraft (1), Schnelle Heilung (1), Soziale Anpassungsfähigkeit / Aberglaube 6, Arroganz 6, Eitelkeit 5, Goldgier 6, Prinzipientreue (10, Loyalität, Schutz der Schwachen, Ehrenhaftes Verhalten), Schulden (700 Dukaten, Mengbiller Boron-Kirche), Spielsucht 7, Unfähigkeit für Handwerkstalente
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Aufmerksamkeit, Hammerschlag, Finte, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Scharfschütze, Schnellziehen, Waffenloser Kampfstil: Gladiatorenstil (Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, Griff, Halten, Hoher Tritt, Klammer, Kopfstoß, Kreuzblock, Schwinger, Niederringen, Schwitzkasten, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Wurf), Wuchtschlag
Talente: Armbrust +13, Dolche +6, Hiebwaffen (Rabenschnabel) +15 (+17), Kettenwaffen +3, Peitsche +3, Raufen +8, Ringen +11, Säbel +8, Wurfmesser +1, Zweihandhiebwaffen +3, Athletik +10, Klettern +3, Körperbeherrschung +7, Reiten +3, Schleichen +2, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +11, Sich Verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +8, Tanzen 0, Zechen +5, Etikette +4, Gassenwissen +7, Menschenkenntnis +7, Sich verkleiden +3, Überreden +3, Fährtensuchen +3, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +3, Wildnisleben +4, Anatomie +1, Brett-/Kartenspiel +4, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +5, Heraldik +2, Kriegskunst +5, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Mohisch +4, Tulamidya +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4, Boote Fahren +1, Heilkunde Gift +6, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Kochen 0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schneidern 0, Seefahrt +1
Kampfwerte: Armbrust 21, Dolche 13/11, Hiebwaffen (Rabenschnabel) 19/14 (20/15), Kettenwaffen 12/9, Peitsche 12, Raufen 15/11 , Ringen 13/16, Säbel 13/13 oder (von Hiebwaffen) 17/11, Wurfmesser 9, Zweihandhiebwaffen (von Hiebwaffen) 17/11
Ausrüstung: persönlicher Rabenschnabel (TP +1, BF -2, AT-WM +1), Sklaventod, leichte Armbrust, Lederharnisch und Lederzeug, Waffenpflegeset, Kriegerbrief, Geldbeutel (10 Dukaten, 15 Silbertaler), Heiltrank (D), Waffenbalsam (D)

Die Anoiha-Schamanin

Die meisten Blasshäute kamen in den Wald, um Bäume zu fällen, Anoiha anzugreifen und in ihre steinernen Dörfer zu verschleppen, oder drangen sogar in die Tabuzonen ein und verärgerten die Geister. Nicht alle hellen Menschen waren so, aber viele.

Sampa beobachtete nun die Fremden, die eher zufällig ihren Weg gekreuzt hatten, schon eine ganze Weile. Sie waren nicht gekommen um Bäume zu fällen, sie sahen auch nicht wie Menschenfänger aus, aber sie waren bewaffnet. Deshalb blieb sie verborgen, um sie weiter zu beobachten. Merkwürdig waren sie. Einige von ihnen waren sehr groß, andere hingegen, wie die verletzte Frau, hatten die Gestalt wie die Menschen aus den steinernen Dörfern. Doch der kleine Mann, der einen gewaltigen roten Bart hatte und mit einem lauten, klappernden Hemd behangen war, wirkte auf Sampa besonders fremdartig. Sie schienen verloren zu sein und mussten wegen der Verletzten eine Rast einlegen.

Sampa überwand sich und trat aus ihrem Versteck hervor, was sofort eine Reaktion der Fremden hervorrief. Sie zückten ihre Waffen und beobachteten sie argwöhnisch.

Sampa sprach ein paar Worte in ihrer Sprache und so sagte sie: »Habt keine Angst, ich will ihr helfen.« *, und deutete auf die verletzte Frau, die sich vor Schmerzen bereits auf den Boden fallen gelassen hatte. Ein Schlangenbiss, wie Sampa vermutete. Eigentlich gar nicht gefährlich, aber sehr schmerzhaft.*

Die Blasshäute tuschelten miteinander und nach einer Weile antwortete der Hüne mit dem Haar, das wie Sonne war, auf Sampas Sprache: »Wer immer du bist, wenn du helfen kannst, gebührt dir der Dank von Askir Leifgarson!«

Hintergrund

Sampa ist die Schülerin des alten Medizinmanns Kuaca vom Stamm der Anoiha. Doch bevor sie eines Tages dessen Nachfolge antreten wird, muss sie sich erst in der Fremde beweisen. Zu diesem Zweck wurde sie von ihrem Lehrer ausgesandt, um durch den Dschungel zu wandern, fremde Stämme aufzusuchen und mehr über die Mysterien der Welt zu lernen. Die Welt jenseits ihrer vertrauten Umgebung löst bei ihr zugleich eine prickelnde Neugier, wie auch Verunsicherung aus.

Dabei ist Sampa auch auf die steinernen Städte der blasshäutigen Menschen gestoßen und hat diese interessiert erkundet. Zwar sind ihr immer noch viele ihrer Traditionen und Bräuche fremd und sie wird sie wohl nie endgültig begreifen, aber sie ist bereit zu akzeptieren, dass nicht alle Blasshäute ihr oder den Anoiha schaden wollen.

Ihre Reise soll ihr Erkenntnis bringen und so scheut sie weder den Regenwald mit all seinen Mysterien und Geheimnissen, noch die Städte des Südens, auch wenn sie dort von all den neuen Empfindungen immer noch manchmal überwältigt wird. Doch in der Wildnis mag sie jeder Blasshaut eine große Hilfe sein und auch ihre Kenntnisse der Geisterwelt können sich als sehr nützlich erweisen.

Zitate

»Ich spüre deinen Tapam. Er klagt mir sein Leid, aber ich kann ihm helfen. Du musst mir vertrauen, ich werde die Geister rufen, die dir helfen werden.«

»Die Geister sind erzürnt! Ich werde versuchen, sie zu besänftigen. Doch vielleicht verlangen sie auch einen Preis.«

»Moha? Nein, ich bin eine Anoiha!«

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Als eine wilde Anoiha trägt Sampa nicht mehr als einen Lendenschurz aus dem Fell eines Schneeleoparden, ansonsten ist sie nackt. Besonderen Wert legt sie aber auf ihre Haartracht, zwei geflochtene Zöpfe, wie es bei ihrem Stamm Tradition ist.

Als Schamanin muss sie öfters Kontakt mit der Welt der Geister aufnehmen. Dazu bemalt sie ihren Körper mit Zeichen der Geister, meist in Form von Tatzen, die sie aber oft nur auf einer Seite ihres Körper trägt (dies soll die Welt der Geister symbolisieren, während die unbemalte Seite die wirkliche Welt darstellt – und sie als Schamanin ist der Schnittpunkt beider Welten).

Als Waffe dient ihr ein Blasrohr, zur Not auch ihre Knochenkeule, die sie aber ansonsten vor allem für ihre Rituale benutzt. Auch ihre übrige Ausrüstung besteht aus Materialien, die sie für ihre Magie verwendet: Handtrommeln, Gesichtsmasken, Kräuter und Harze.

Die meisten Dinge, die sie braucht, kann sie unterwegs sammeln oder herstellen, sodass sie mit wenig Gepäck unterwegs ist.

Die Anoiha-Schamanin bei Spielbeginn

R/K/P: Waldmensch / Dschungelstämme (Bergstämme; Anoiha) / Medizinfrau
Eigenschaften: **MU** 14, **KL** 13, **IN** 14, **CH** 15, **FF** 12, **GE** 12, **KO** 12, **KK** 10, **SO** 3
LeP 25, **AuP** 33, **AsP** 35, **MR** 4
INI 11, **AT-Basis 7**, **PA-Basis 7**, **FK-Basis 7**
Vor- und Nachteile: Affinität zu Geistern, Gefahreninstinkt (3), Halbzauberer, Innerer Kompass, Zauberhaar / Artefaktgebunden (Knochenkeule), Eingeschränkte Elementarnähe (Erde, Wasser, Wind), Lästige Mindergeister, Wahrer Name, Aberglaube 5, Eitelkeit 5, Meeresangst 7, Neugier 7, Raumangst 8, Weltfremd 7
Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Dschungelkundig), Keule (Weihe der Keule), Kulturkunde (Dschungelstämme), Ritual (Blick ins Geisterreich, Exorzismus, Geisterkerker, Geistheilung, Geleit des Nipakau, Macht der Elemente, Rat der Ahnen, Schlangengeist, Stimme des Nipakau, Tabuzone)
Talente: Blasrohr +4, Dolche +2, Hiebwaffen +3, Raufen +2, Ringen +2, Säbel 0, Speere +3, Wurfmesser 0, Athletik 0, Klettern +6, Körperbeherrschung +7, Schleichen +5, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +3, Sich verstecken +3, Singen +3, Sinnenschärfe +8, Stimmen imitieren +2, Tanzen +6, Zechen -2, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Sich verkleiden +3, Überreden +2, Überzeugen +3, Fährtensuchen +6, Fallen stellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +6, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +10, Geografie +1, Götter/Kulte +3, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +10, Rechnen 0, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +8, Muttersprache: Mohisch +11, Sprachen kennen: Garethi +3, Feuersteinbearbeitung +3, Heilkunde Gift +5, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +4, Kochen +4, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +5, Musizieren +2, Schneidern 0
Zauber: GEISTER AUFNEHMEN +5, GEISTER BANNEN +7, GEISTER BINDEN +7, GEISTER RUFEN +6
Kampfwerte: Blasrohr 11, Dolche 8/8, Hiebwaffen 9/8, Raufen 8/8, Ringen 8/8, Säbel 7/7, Speere 9/8, Wurfmesser 7
Ausrüstung: Asymetrische Kleidung, reichhaltiger Körperschmuck, Talismane, Knochenkeule, Hackmesser, Messer, halbes Dutzend Kräuter (z.B. auch für Farbmischungen, Fiebersenkung, Wundsalbe), zwei Tiergewänder, hölzerne Maske, verziertes Gefäß für Geisterkerker, Handtrommel, Geldbeutel oder Naturalien für Tauschhandel (9 Silbertaler)

Die erfahrene Anoiha-Schamanin (mit 5000 AP)

R/K/P: Waldmensch / Dschungelstämme (Bergstämme; Anoiha) / Medizinfrau
Eigenschaften: **MU** 15, **KL** 13, **IN** 16, **CH** 17, **FF** 12, **GE** 12, **KO** 12, **KK** 10, **SO** 3
LeP 25, **AuP** 33, **AsP** 40 (3 dazugekauft), **MR** 4
INI 11, **AT-Basis** 7, **PA-Basis** 7, **FK-Basis** 7
Vor- und Nachteile: Affinität zu Geistern, Gefahreninstinkt (3), Halbzauberer, Innerer Kompass, Zauberhaar / Artefaktgebunden (Knochenkeule), Eingeschränkte Elementarnähe (Erde, Wasser, Wind), Lästige Mindergeister, Wahrer Name, Aberglaube 5, Eitelkeit 5, Meeresangst 7, Neugier 7, Raumangst 8, Weltfremd 7
Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Dschungelkundig), Keule (Gespür der Keule, Hilfe der Keule, Härte der Keule, Kraft der Keule, Nähe zur Natur, Weihe der Keule, Zauber der Keule), Kulturkunde (Dschungelstämme), Ritual (Aufmerksamer Wächter, Blick ins Geisterreich, Blick ins Geisterreich (II), Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Geleit des Nipakau, Großer Geisterbann, Hauch des Elements, Kraft der Tayas, Macht der Elemente, Rat der Ahnen, Regentanz, Schlangengeist, Stimme des Nipakau, Tabuzone)
Talente: Blasrohr +6, Dolche +2, Hiebwaffen +5, Raufen +2, Ringen +2, Säbel 0, Speere +3, Wurfmesser +1, Athletik 0, Klettern +6, Körperbeherrschung +9, Schleichen +5, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +3, Sich verstecken +3, Singen +3, Sinnenschärfe +8, Stimmen Imitieren +2, Tanzen +6, Zechen -2, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Sich verkleiden +3, Überreden +2, Überzeugen +3, Fährtensuchen +7, Fallen Stellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +8, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +15, Geografie +1, Götter/Kulte +4, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +13, Rechnen 0, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +8, Muttersprache: Mohisch +11, Sprachen Kennen: Garethi +3, Feuersteinbearbeitung +3, Heilkunde Gift +5, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +4, Kochen +5, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +7, Musizieren +2, Schneidern 0
Zauber: GEISTER AUFNEHMEN +9, GEISTER BANNEN +13, GEISTER BINDEN +11, GEISTER RUFEN +11
Kampfwerte: Blasrohr 14, Dolche 8/9, Hiebwaffen 10/10, Raufen 8/9, Ringen 8/9, Säbel 7/8, Speere 9/9, Wurfmesser 9
Ausrüstung: Asymetrische Kleidung, reichhaltiger Körperschmuck, Talismane, Knochenkeule, Hackmesser, Messer, halbes Dutzend Kräuter (z.B. auch für Farbmischungen, Fiebersenkung, Wundsalbe), zwei Tiergewänder, hölzerne Maske, verziertes Gefäß für Geisterkerker, Handtrommel, Geldbeutel oder Naturalien für Tauschhandel (12 Silbertaler)