Schurken & Schergen

Die Einsendungen zum Simiapokal V

Eine inoffizielle Spielhilfe zu aventurischen Antagonisten

Fanprodukt

Impressum

Redaktion

Selemer Tagebücher
Nandurion

Autoren

siehe Einzelbeiträge

Satz & Layout

Daniel Bruxmeier

Jury

Daniel Bruxmeier, Julian Klippert, Ulrich Lang

Coverbild

Carlos Cara Álvarez

Buchrücken

Torben Bierwirth

Innenillustrationen

Steffen Brand, Hermine Goetz, Christian Hollnbuchner,
Melanie Käfer, Philip Krajewski, Simon Staab

Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.
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.

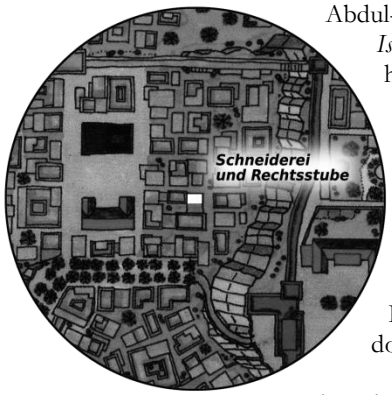
Inhalt

Abdul-Samee – Unterweltboss in Rashdul 4
Alondro Karinor 6
Alrik von Eberstamm-Mühlenfels 8
Angbrax, Sohn des Andral – Sklavenjäger der Finsterzwerge 10
Ardor Ulfaran – der Dunkle Greif 12
Asmodeus 14
Bonfredo Sforigan – unerbittlicher Verehrer 16
Borobosch, Bumbolosch und Barabasch 18
Magister Darian Korber von Havena 20
Der Schwarze Bug 22
Die Söhne von Darltonosch 24
Diego ibn Assarbad 26
Donna Dorothea Ilha 28
Esbatox Kupferblatt 30
Falkris ui Gaervigh 32
Freilinde von Wildenwald 34
Der Fuchs von Salza 36
Gadilak Carben – Zuckerbäcker 38
Gero Eslebon 40
Gevatterin Ellanor 41
„Mütterchen“ Glenna Heuenberg 43
Nesro Falconieri – „Il Dottore“ 45
Jolenka Watruschkin 47
Jorgen von Bleichengrund 49
Josmine Zolthan 51
Lucullus von Porcenheim 53
Luziel, Vasall Karugas 55
Lydia, die Tränenbringerin 57
Mailah Dorn – das Boronskind 59
Naaraj ibn Sarei – der blutrote Ifrit 61
Nahema ai Tamerlein – die Overpowerte 63
Ornald Spichbrecher 64
Promillo Avemarbo III. von Erkenstein 66
Rako Wenzelheimer – das trügerische Kind 68
Rasheajida und Ryujin – Streiter der Schönheit 70
Rodrigos Eisenhammer 72
Sajida saba Mirshan 73
Sandero Scriptone 75
Sheikan al’Maruwaduru 77
Silea Milasunni von den Sheynuchanim 79
Thimorn Nesselmoor 81
Tsaya Guldenbach 83
Vesparius 84
Das Wolfsmädchen 85
Wulfger Pernstyn 87
Yar'Arbasch – Auge von Khezzara 89
Ynigom al'Qillah Gil 91
Zadonje Svigrot – Konkurrierende Mächte in blutiger See 93
Zarpada Ehrwald ay Erkenstein 95

Abdul-Samee – Unterweltboss in Rashdul

von Cornelia Rudy

Beschreibung



Abdul-Samee, der eigentlich *Isaam ibn Raakin* heißt, hatte keine schreckliche Kindheit, sondern besuchte die Rechtsschule in Khunchom und wurde dort Rechtsgelehrter. Nach der Ausbildung ließ er sich mit seiner Rechtsstube in Rashdul nieder, da gerade dort Tulamiden gerne einen nicht-rastullahgläubigen Rechtsgelehrten aufsuchen, wenn sie Streit mit den novadischen Nachbarn haben. Wer jedoch die Gesetze gut kennt, kennt auch ihre Lücken und Isaam stellte irgendwann fest, dass man mit diesen noch mehr Geld verdienen kann. Seitdem trat er in der Rashduler Unterwelt als Abdul-Samee auf und vermittelte hauptsächlich in krummen Geschäften. Bald hatte er sowohl Kontakte zu den Banden der Unterstadt als auch zur dreckigen Seite der Oberstadt. In beiden Stadtteilen kennt man vorrangig Gerüchte über ihn und das ist Abdul auch ganz recht. Nichts fürchtet der Mensch mehr als das Unbekannte.

Agenda

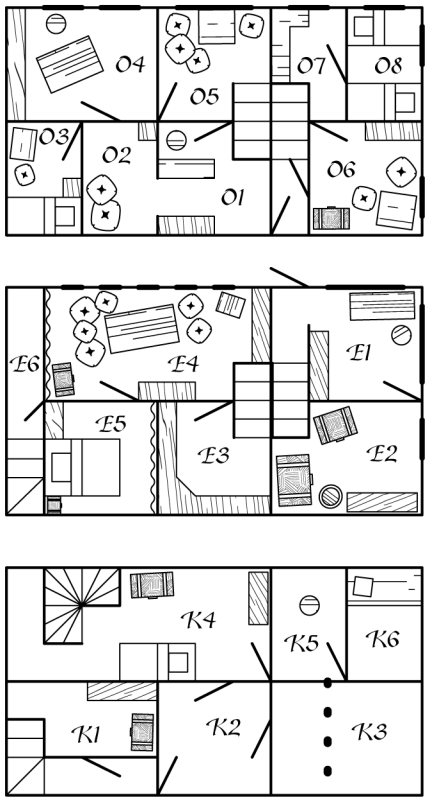
Mit Mitte 50 ist er in die Jahre gekommen und sitzt inzwischen lieber im Hintergrund und zieht die Fäden, um noch ein paar Marawedis auf die Seite zu schaffen, mit denen er genüsslich seinen baldigen Ruhestand genießen kann. Diesen möchte er in seinem Landhaus nördlich von Mherwed verbringen, in das er auch sämtliche Wertgegenstände schafft, die er legal oder weniger legal erworben hat.

Vorgehensweise

Hauptsächlich verlässt sich Abdul auf seinen langjährigen Gehilfen Sindijan, einen Maraskaner. Sindijan ist es, der in der Unterwelt nach außen auftritt und sich um alles kümmert. Bei Problemen sind weder er noch Abdul besonders zimperlich. Gerade das Abschneiden irgendwelcher Körperteile hat sich dabei zur Einschüchterung als nützlich erwiesen. Sindijan heuert immer wieder andere Schläger an, so dass sich außerdem das Gerücht hält, dass eine ganze Menge Leute für Abdul-Samee arbeiten und man sich mit ihm lieber nicht anlegt. Um selbst nicht so schnell gefunden zu werden, beauftragt selbst Sindijan verschiedene Boten, wie den Straßenjungen, die Hafenhure oder den Dattelverkäufer. Als Erkennungsmerkmal nutzt Sindijan oder auch Abdul selbst eine einfache Ornamentik, die eine von einem Speer durchkreuzte eine Spirale zeigt. Dieses Symbol hat sich in bestimmten Kreisen bereits eine abschreckende Wirkung erarbeitet und jeder der es irgenwann gesehen hat, will eigentlich gar nicht darüber reden.

Kampf & Konflikt

Abdul-Samee setzt alles daran, sich aus einem Kampf herauszuhalten. Dafür hat er seinen Maraskaner und diverse Schlägertrupps, die sich aus Hafenarbeitern oder entlaufenen Sklaven zusammensetzen. Weiterhin versucht er durch Entführungen oder Erpressung seine Widersacher einzuschüchtern: Auch ein Mann der Stadtwache verhält sich still, wenn er weiß, dass sonst eine Horde brutaler Schläger seine Schwester besuchen würde. Für den Fall, dass Abdul-Samee selbst angegriffen wird, hat er sich im Umgang mit einer Armbrust geschult und nennt eine Windenarmburst sein Eigen, welche er im Schrank seines Schlafzimmers aufbewahrt. Außerdem hat er sich zu seinem persönlichen Schutz ein Horriphobus-Artefakt geleistet. Dieses hat etwa die Größe und Form einer Arange und wird ausgelöst, indem man es den Opfer vor die Füße wirft.



hexe 2012

Ressourcen

Abdul-Samee besitzt eine Rechtsstube, die er mit seinem richtigen Namen Isaam ibn Raakin betreibt. Dort geht ihm sein Moha-Sklave Achmed zur Hand. Achmed weiß von den anderen Geschäften seines Herren und versucht sich ebenso in diesen nützlich zu machen – auch wenn ihn Abdul noch nicht so richtig vertraut. Seine Rechtsstube befindet sich über einer Schneiderei (E1), welche von Isaams Schwägerin Malak saba Nida zusammen mit ihrer erwachsenen Tochter Sana geführt wird. Die beiden Frauen bewohnen im ersten Stockwerk ein paar Zimmer, die von der Rechtsstube durch einen Gang getrennt sind, und bekochen Isaam. Sie haben aber keine Ahnung davon, dass dieser ein Doppelleben führt und Sana schätzt ihren lieben alten Onkel. Die Rechtsstube hat zudem im Keller einen Zugang zu den Kechans (K4), über die Abdul Leute und Wertgegenstände nach Außerhalb der Stadt verschwinden lässt. Im Keller wird außerdem eine Höhlenspinne gehalten (K3), die dafür genutzt wird, Leichen effektiv verschwinden zu lassen. Neben dem Eingang zum Kanalisationsnetz befinden sich im Keller noch

E1	Schneiderei	**O1**	Empfangsraum Rechtsstube	**K1**	Schatzkammer
E2	Vorratsraum, Schneiderei	**O2**	Warteraum Rechtsstube	**K2**	Verbindungsraum
E3	Rechtsschriftenzimmer	**O3**	Schlafstube Achmed	**K3**	Käfig Spinne
E4	Wohn- & Eßzimmer	**O4**	Rechtsbüro	**K4**	Zugang Kechans
E5	Schlafstube Isaam	**O5**	Teestube	**K5**	Verhörzimmer
E6	Geheimgang	**O6**	Wohnraum Malak & Sana	**K6**	Zelle
		O7	kleine Gemeinschaftsküche		
		O8	Schlafstube Malak & Sana		

Räumlichkeiten, die zur Aufbewahrung und Befragung von lästig gewordenen Personen dienen (K5,K6). In den Keller selbst kommt man nur durch einen Geheimgang, der entweder durch die Schrankwand in Abduls Schlafstube (E5) oder durch eine Geheimtür im Wohnraum (E4) betreten werden kann. Der Durchgang in der Schrankwand dient zur möglicherweise notwendigen schnellen Flucht in der Nacht während die Geheimtür im Wohnraum von Abduls Gehilfen genutzt wird. Letztere ist zur Tarnung von einen Wandteppich verhängt. Die Windenarmbrust und das Horriphobus-Artefakt befinden sich auf bzw. im Nachtkästchen im Schlafraum.

Spielwerte

Abdul-Samee

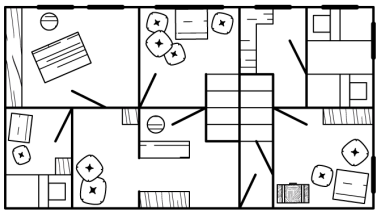
MU 13 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 14 **FF** 11 **GE** 12 **KO** 11 **KK** 12
LeP 28 **AuP** 29 **AsP** - **RS** 1 **WS** 6 **MR** 5 **GS** 8 **INI** 10+1W6
Raufen: **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W **DK** H
Windenarmbrust: **AT** 17 **TP** 2W+6
Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung: Gelehrter
Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Scharfschütze, Schnellladen
Wichtige Talente: Etikette 8, Gassenwissen 8, Menschenkenntnis 13, Rechtskunde 16, Überreden 10, Überzeugen 12

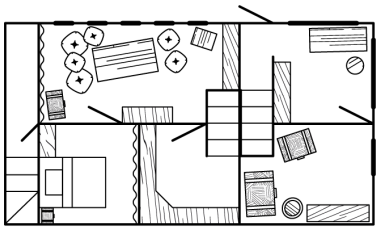
Sindijan

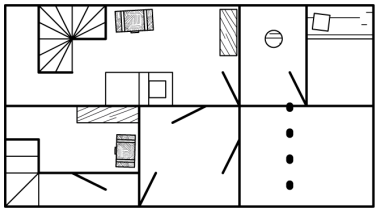
MU 14 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 10 **FF** 12 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 14
LeP 33 **AuP** 33 **AsP** - **RS** 2 **WS** 10 **MR** 4 **GS** 8 **INI** 15+1W6
Khunchomer: **AT** 16 **PA** 15 **TP** 1W+4 **DK** H
Raufen: **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W **DK** H
Diskus: **AT** 21 **TP** 1W+5
Vor- und Nachteile: Arroganz 5, Eisern, Hitzeresistenz, Neugier 5, Vorurteile (Waldmenschen)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Betäubungsschlag, Finte, Kampfreflexe, Improvisierte Waffen, Ortskenntnis Rashduler Unterstadt, Rüstungsgewöhnung I, Schnellziehen, Waffenlose Kampftechnik: Mercenario, Wuchtschlag
Wichtige Talente: Gassenwissen 10, Überreden 8

Der Weg ins Spiel

Abdul selbst wird alles versuchen, keinen Weg ins Spiel zu finden. Trotzdem sind die Wege mannigfaltig, wie man seinem Wirken begegnen kann. Jedes Abenteuer das in der Nähe Rashduls spielt und etwas mit Verbrechen zu tun hat, bietet sich an, dass Abdul irgendwo seine Finger im Spiel hatte. Dabei ist es egal, ob die Helden ein beliebiges Verbrechen aufklären möchten und sich vom Kleinganoven bis zu Abdul hoch fragen. Bei letzterem ist davon auszugehen, dass Abdul ihnen viele Steine in den Weg legen wird und ihnen nahe legen wird, dass sie soweit gehen dürfen, aber keinen Schritt weiter. Er ist durchaus bereit ein paar der größeren Kleinganoven dafür zu opfern, um die Helden wieder los zu werden. Möglich wäre auch, dass die Helden selbst ein Verbrechen begehen wollen. Über Abdul-Samee lassen sich zum Beispiel wichtige Informationen über das Anwesen in der Oberstadt finden, in welches man einbrechen möchte. Oder in welchem Depot der Parhendim der arme Sklave sitzt, den man befreien will.







Falls sich die Helden ganz klassisch im Kanalisationsnetz, den Kechans, aufhalten, können sie dort jederzeit Zeuge einer Einschüchterungsmaßnahme Abdul-Samees werden und dabei entweder ein armes Opfer retten oder auch nicht. Bei Erstem ist es sicher, dass Abdul ihnen jemanden hinterher schicken wird, solange es nicht zu teuer für ihn wird. Oder die Helden finden dort unten sogar den Zugang zu Abduls Rechtsstube.
Wenn die Helden gute Verbindungen zur Phexkirche haben, könnte diese auch die Helden bitten, sich um das Problem Abdul-Samee zu kümmern, da die Kirche mit seiner brutalen Vorgehensweise nicht ganz einverstanden ist. Sofern die Helden um einen Gefallen bei der Kirche bitten, dann kann man sich so gleich handelseinig werden.
Völlig zufällig könnten die Helden die Schneiderei der Schwägerin Abduls besuchen (Schwertschwingende Gefährten soll hin und wieder Löcher in ihrer Kleidung haben) und dort Zeuge werden, wie der krummnäsige Achmed die Rechtsstube verlässt und einen Straßenjungen ein paar Münzen zusteckt, worauf dieser in die nächstbeste Kaschemme huscht, um dort ein paar Schläger, Einbrecher oder ähnliches aufzutreiben.
Vielleicht spricht auch ein Rashduler Gardist die Helden an und bittet sie ihm um Hilfe, da eine geliebte Person seinerseits von Abdul-Samee entführt wurde und ihr Schlimmes passiert, falls er sich nicht so verhält wie Abdul es gerne hätte. Natürlich kann er dafür keine anderen Stadtwachen schicken, da dies sofort auffallen würde. Falls die Helden nicht so aussehen, als ob man sie ungefragt um so etwas bittet, können die Helden auch zufällig über ein Versteck stoßen, in dem die geliebte Person gefangen gehalten wird. Dieses Versteck kann in den Kechan liegen oder auch außerhalb der Stadt.
Ebenso ist es möglich, über das Landhaus nördlich von Mherwed etwas von Abduls Treiben mitzubekommen: Die Novadis Mherweds schimpfen sicher über den Ungläubigen, der dort wohnt, kaum zu arbeiten zu scheint, aber dafür sehr vermögen ist. Vielleicht treibt aber auch einfach nur ein starker Sandsturm der gorischen Steppe die Helden vor die Haustüre.

Alondro Karinor

von Andreas Gruner

Beschreibung

Zwischen den Söldlingen mit den gespannten Armbrüsten tritt ein Mann hervor. Südländer, Anfang 30, großgewachsen, schlank. Über sein in maraskanischem Stil bedrucktes Seidenhemd hat er eine merkwürdig schwer wirkende Weste geworfen. Sein Rapier steckt noch in der Scheide und er macht offenbar keine Anstalten, es zu zücken. Kurz ist der unter seinen Stiefeln knirschende Sand des Moha-Heiligtums das einzig hörbare Geräusch, bis er die Stimme erhebt: „Geht jetzt und euch wird nichts passieren. Ich habe nichts gegen euch – das ist rein geschäftlich."

Alondro Karinor wurde nicht mit seinem Nachnamen geboren. Als Fana erblickte er das Licht der Welt in den Gassen Al'Anfas, doch er war schnell entschlossen, nicht dort zu sterben. Angestellt als einfacher Handlanger begleitete er die Unternehmungen des Hauses Karinor, bis eines Tages seine Stunde gekommen war: Der Leiter der Expedition lag von einem Konkurrenten vergiftet darnieder und Alondro führte sie zum Erfolg. Dies brachte ihm die Aufmerksamkeit eines der Familienmitglieder ein, das ihn nach weiteren Erfolgen schließlich adoptierte.
Der frischgebackene Grande bemüht sich, sein Erbe hinter sich zu lassen, hat aber noch immer ein Faible für die maraskanische Mode sowie für gebratene Maiskolben, die er manchen grandentypischeren Ausschweifungen vorzieht. Wird er nervös, fährt er mit der Hand unbewusst die Konturen einer blassen Narbe auf der rechten Wange nach.

Agenda

Alondro agiert zum Wohle des Hauses Karinor, meistens auf der Suche nach Profit. Dafür bewegt er sich durch ganz Südaventurien, ist aber eher selten in Al'Anfa anzutreffen. Im Auftrag des Hauses überprüft er Plantagen, schließt Handelsverträge und lässt Mohaheiligtümer plündern. Sein eigenes Ziel, den Silberberg, hat er schon erreicht, doch mit der dortigen Schwelgerei kommt er nicht recht klar. Statt sich damit auseinanderzusetzen stürzt er sich weiter in seine Arbeit.
[Post-**Rabenblut:** Seit Oderins Machtübernahme achtet er noch mehr darauf, wenig Zeit in der Stadt zuzubringen. Den Triumvir findet er zwar angesichts seiner niederen Geburt sympathisch, hält aber wenig von dessen Gerede der neuen Meritokratie – im Vergleich zu den Feudalherrschaften des Nordens konnte man in Al'Anfa schon immer gut aufsteigen, wenn man nur das Zeug dazu hatte. Alondro selbst ist der Beweis dafür. Sollte der Diktator zum letzten Schlag gegen die Grandenhäuser ausholen oder diese sich ihrerseits ihre alte Macht zurücknehmen wollen, will Alondro nicht in der Nähe sein.]

Vorgehensweise

Alondro wird in guter al'anfanischer Tradition stets *versuchen, besonders effektiv vorzugehen*™. Gewöhnlich reist er mit einer Kerngruppe von Vertrauten sowie Söldnern seines Hauses, heuert aber vor Ort noch weitere Hilfskräfte an – als Sklaven führt er nur ein paar Träger sowie einen Leibdiener mit sich. Sein alter Freund der *Streuner Silvio Mitadrez (lange fettige Haare im Pferdeschwanz, trommelt in Ruhepausen nervös mit den Fingern)* setzt sich zumeist in die Unterwelt besuchter Orte ab und hört sich dort nach möglichen Gefahren für die Mission um. Der *Söldnerführer Patako (Halb-Utulu, bullig, abergläubisch, sammelt Haarlocken besonderer Gegner)* ist dafür zuständig, die zugekaufte Hilfe zu koordinieren und spielt in Verhandlungen den barbarischen Wilden zu Alondros zivilisiertem Vernunftmensch. Bewacht wird der Grande von einem der Haussöldner sowie der *Balayan Sajida saba Mirshan (Aranierin, stark vernarbt, grausam)*, wenn letztere nicht gerade einem Einzelauftrag nachgeht.
In der Planung seiner Handlungen priorisiert Alondro zuerst sein eigenes Überleben, dann das seiner Vertrauten und eingeschränkt der Haussöldner, dann die Mission und schließlich die Hilfskräfte. Während er bei diesen keine Skrupel hat, sie in den Tod zu schicken, betrachtet er die Loyalität seiner anderen Untergebenen als ein hohes Gut, das er nicht leichtfertig verspielt.
An Plänen hält er nur solange fest, wie sich diese als praktikabel erweisen. Ist ein Gegner nicht im Kampf zu bezwingen, wird er eben bestochen – oder erpresst. Und sollte ein Auftrag offenkundig misslingen, gibt es immer ein nächstes Mal.

Kampf & Konflikt

Alondro und seine Untergebenen halten aktiv nach Gegnern Ausschau. Besonders Silvio wird sich stets nach Gestalten umhören, die verdächtige Fragen stellen. Sind Gegner ausgemacht, bemüht sich Alondro, die Initiative zu erlangen. Das kann über einen Hinterhalt geschehen, aber auch über ein Angebot, für klingende Dublonen die Seiten zu wechseln. Kämpfe scheut der Grande nicht, solange er nicht persönlich in sie verwickelt wird – dann bläst er oft lieber vorschnell zum Rückzug, selbst wenn der Kampf noch knapp zu gewinnen wäre. Auch seine Haussöldner ziehen sich bei unwichtigeren Kämpfen lieber zurück oder ergeben sich, statt sinnlos zu sterben. In der Gegenwart seiner Gegner ist Alondro dabei wesentlich weniger rücksichtslos, als wenn er ihren Tod vom Schreibtisch aus befehlen kann. Man weiß ja nie, auf wessen Gnade man später nochmal angewiesen ist...
Sollte der persönliche Kampf nicht zu vermeiden sein, wird sich Alondro auf seine eigene Verteidigung konzentrieren und dabei seine Artefakte einsetzen, wie es gerade passend erscheint (s. Ressourcen). Lösen seine Leibwächter das Problem nicht und ist die Flucht unmöglich, wird er auch kapitulieren.

Ressourcen

Alondro Karinor hat Zugriff auf ein beträchtliches Vermögen, das fast nur durch die Verhältnismäßigkeit mit dem Missionsziel beschränkt wird. Seine Vertrauten und Haustruppen sind ihm loyal, seine Hilfskräfte hingegen deutlich weniger – wenn sie nicht gerade von Patako beaufsichtigt werden.
Zur See kann er auf die Hilfe von Avessandra Karinor und der Boronssichel (Efferds Wogen, S. 105) zählen, sofern er genug Vorlauf hat, sie kurzzeitig aus ihrem Patrouillendienst herauszukaufen.
Zudem verfügt er über mehrere Artefakte und Alchymika, die die Magielosigkeit seiner Gruppe teilweise ausgleichen können.

Spielwerte

Alondro Karinor

Kurzcharakteristik: meisterlicher Redner und kompetenter Gelehrter
MU 12 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 14 **FF** 13 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 10
LeP 27 **AuP** 30 **AsP** - **RS** 3 **WS** 6 **MR** 6 **GS** 7 **INI** 10+1W6
Rapier: **AT** 8 **PA** 13 **TP** 1W+3 **DK** N
Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung: Gelehrter, Soziale Anpassungsfähigkeit
Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Meisterparade, Defensiver Kampfstil
Wichtige Talente: Athletik 5, Reiten 6, Sinnenschärfe 9, Fesseln/Entfesseln 7, Gassenwissen 11, Menschenkenntnis 14, Überreden 14, Überzeugen 9, Brettspiel 12, Kriegskunst 7, Magiekunde 9, Handel 14

Alondro Karinor (erfahren)

Kurzcharakteristik: meisterlicher Redner und kompetenter Gelehrter
MU 12 **KL** 15 **IN** 13 **CH** 16 **FF** 13 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 10
LeP 27 **AuP** 30 **AsP** - **RS** 3 **WS** 6 **MR** 9 **GS** 8 **INI** 10+1W6
Rapier: **AT** 11 **PA** 16 **TP** 1W+3 **DK** N
Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung: Gelehrter, Soziale Anpassungsfähigkeit
Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Meisterparade, Defensiver Kampfstil, Rüstungsgewöhnung I
Wichtige Talente: Athletik 5, Reiten 6, Sinnenschärfe 13, Fesseln/Entfesseln 7, Gassenwissen 15, Menschenkenntnis 19, Überreden 19, Überzeugen 16, Brettspiel 16, Kriegskunst 7, Magiekunde 14, Handel 18

Besondere Ausrüstung

- Buckler **‚Grandenretter'**
Regeln: WdA 114, 3 Ladungen, aufladbar
Verwendung: Vergeben an Leibwächter, Verwendung gegen Fernkämpfer und Fechter

- **Brigantina-Weste** mit Glyphen
Regeln: RS/BE 2/1, durch Glyphe der Erzattraktion 3/1, **WdA 145**
Verwendung: In Gefahrensituationen getragen

- **Arkaniumring** mit Bernstein
Regeln: Gardianum (persönlicher Schild, Schild gegen Zauber, 30 Schildpunkte) & Psychostabilis (10 Punkte MR, 1 Stunde), löst bei Zauberei gegen Träger aus, 3 Ladungen aufladbar, 3 pAsP Analyse +10
Verwendung: Wird dauerhaft getragen und nur abgenommen, wenn Alondro von Zaubern profitieren möchte

- schwarzes **Signalhorn**
Regeln: Nuntiovolo (2 Stunden), einmal täglich semipermanent, 6 pAsP, Analyse +13
Verwendung: Vergeben an Silvio, der damit Lageberichte weitergibt

- knapp faustgroße **Arkaniumkugel** mit Onyxeinlegearbeiten in Form des gekrönten Raben
Regeln: Gardianum (30 Schildpunkte, Schild gegen Zauber, Schild gegen Dämonen), 1 Ladung aufladbar, 2 pAsP, Analyse +7
Verwendung: Schutz gegen feindliche Zauberer und Kreaturen, Alondro bewegt sich ins Zentrum der Gruppe

- 10 Unzen **Kaltes Licht**, siehe **WdA 36**
Verwendung: Notbeleuchtung

- fünf **Heiltränke**, drei **Antidote**, Qualität C-E, siehe **WdA 55f.**
Verwendung: Notbehandlung der wichtigeren Expeditionsteilnehmer

- drei **Waffenbalsame**, Qualität D, **WdA 48**
Verwendung: Vergeben an Sajida und Patako, Hilfe gegen Dämonen und Elementare

Der Weg ins Spiel

Klassischerweise wird Alondro natürlich zum Gegner der Helden, wenn seine Aktivitäten ihre moralischen Grenzen überschreiten. Sklavenjagd, das Plündern von Dörfern und Götzentempeln, die Verdrängung oder Ermordung von Konkurrenten sind für den Al'Anfaner kein Problem.
„Frevler? Das hier ist kein Tempel der Zwölf, sondern ein Götzenplatz. Aber gut, ich hörte ja schon, dass die Nordländer zugunsten der sicher auch überaus zwölfgöttertreuen Novadis in den Khomkrieg eingegriffen haben…"

Alternativ kann es sich bei ihrer Beziehung zu ihm natürlich auch um einfache Konkurrenz handeln.
„Oh, ihr wollt auch das legendäre Mae-Ku-F'nn aus der Ruine erlangen? Wie viel zahlt man euch? Arbeitet doch für mich, das lohnt sich mehr und ihr fangt euch weniger Bolzen ein. Nein? Nun gut…"

Weiter besteht die Möglichkeit, dass die Helden von Alondro selbst angeheuert werden – allerdings als lokale Hilfskräfte, bei denen er keine Skrupel hat, sie zu verheizen. Sollten sie das überleben, könnten sie Rache suchen…
„Dieser Ort ist seit Hunderten von Jahren verlassen. Für wie wahrscheinlich haltet ihr es, dass die Fallen noch funktionieren? Selbst, wenn Satinavs Hörner sie nicht schon zernagt hätten hat sie sicher schon jemand ausgelöst."

Dank seiner persönlichen Feigheit und schlechten Kampffähigkeiten bietet sich Alondro natürlich auch als wiederkehrender Antagonist an. Egal aus welcher der drei Möglichkeiten von oben sie ihn bisher kannten, besteht hier allerdings auch eine weitere Möglichkeit, wenn er bisher nicht zu hassenswert rüberkam: Er ist beeindruckt genug von ihren Leistungen, dass er sie selbst für seinen inneren Zirkel anheuert.
„Warum ich mich gerade an euch wende? Weil ich weiß, dass ihr kompetent seid – und das ist hier eine seltene Eigenschaft. Diese unschöne Angelegenheit mit dem Dorf können wir doch wirklich hinter uns lassen. Das war doch nichts persönliches. Kommen wir also zum Geschäft!"

Alrik von Eberstamm-Mühlenfels

von Florian Geyler

Reisende Glücksritter und andere Avesjünger müssen sich auf ganz Aventurien den verschiedensten Gefahren entgegenstellen. Seien es Drachen, überpenible Stadtwachen, größenwahnsinnige Nekromanten oder die nächste invasierende Dämonenhorde. Doch zu den häufigsten wie nervtötensten zählen wohl Räuberbanden, die aber wohl mehr am Dukatenbeutel als am Leben der Reisenden interessiert sind.
Besonders hervorgetan unter diesen hat sich der Haufen um Alrich von Eberstamm-Mühlenfels, ein selbsternannter „Raubritter", im südlichen Kosch in der Baronie Uztrutz.
Allerdings nicht durch besondere Raffinesse oder Grausamkeit. Ihr Anführer sieht nämlich (dem jungen) Fürst Blasius zum Verwechseln ähnlich.

Hintergrund

Alrich wuchs als Findelkind bei freien Schweinebauern südlich von Ferdok im kleinen Dorf Mühlenfels auf. Für seine Adoptiveltern war er ein wahrer Glücksfall, da er ein gutes Händchen mit den Schweinen hatte und sie zu bändigen wusste. Doch als Alrich älter wurde, bemerkte wie er sich in seinem Dorf und bei seiner Familie fremd fühlte. Als einer der Älteren mehr zum Spaß sagte, dass er wie Fürst Blasius aussieht, erwachte in Alrich die Idee, ein ausgesetzter Bastard zu sein und verließ Mühlenfels Richtung Angbar, um den Fürsten zur Rede zu stellen und anerkannt zu werden. Doch dort kam er leider nie an. Er versuchte sich als Tagelöhner durchzuschlagen, geriet aber immer mehr auf die schiefe Bahn und fand sich auch in den Reihen diverser Räuberbanden und Strauchdieben wieder. Nur leider wird ein Schweinehirte – ein gesetzloser noch dazu – natürlich nicht zum Fürsten vorgelassen, also versucht Alrich ein „richtiger Ritter" zu werden. Dazu braucht er eine Burg mit einem Stück Land drumherum, einen Hofstaat und ein großes Gefolge. Eine verlassene Ruine fand er im südlichen Kosch in der Baronie Uztrutz, zog mit seiner Bande dort ein und nannte sich – nach Aussehen und Heimat – Alrich von Eberstamm-Mühlenfels.
Er nimmt sich auf „seinem" Land die Freiheit „Zölle und Steuern" zu nehmen, was aber eher einem bewaffneten Überfall gleicht. Dadurch glaubt er irgendwann genügend Gold und auch Leute zu haben, um gefahrlos vor den Fürsten treten zu können. Er scheut sich auch nicht davor Gelehrte, Magier oder Gaukler für seinen Hofstaat anzuheuern, schließlich gehört es sich ja so.
Er geht ungewöhnlich unbehelligt seiner Sache nach. Vielen Überfallenden glaubt man kaum von einem „Ritter" im Kosch ausgeraubt worden zu sein und dass dieser wie Fürst Blasius ausgesehen haben soll. Falls doch einmal ein Kopfgeldplakat ausgehangen werden soll, werden diese bald wieder abgehangen und verschwinden in Schubladen. Vielen Gardisten ist es einfach zu peinlich ihren Fürsten als Verbrecher zu sehen oder halten es einfach nur für einen Scherz.

Burg Mühlenfels und herausragende Mitglieder der Bande

Burg – oder eher Ruine – Mühlenfels thront auf einer steilen Felsnadel in einem dicht bewaldeten Vorgebirge des südlichen Kosch. Alrich entdeckte die schwerzugängliche Ruine in seinen Jahren der Landstreicherei, benannte sie nach seinem Heimatdorf und wählte sie als Unterschlupf für seine aufstrebenden Pläne aus.
Über die Jahre hinweg wurde sie von der größer werdenden Bande weiter aus- und umgebaut.
Auch die Stollen und Kavernen im Fels unter der Burg wurden von der Bande erkundet und mit Fallen gegen ungebetene – menschliche wie tierische – Gäste versehen oder sogar ganz versperrt. Um den Weg durch den Untergrund noch schwieriger zu machen, wurden auch noch mehr Gänge gegraben und Räuberzinken an den Wänden angebracht, die einen zum Burgkeller, aber auch in Sackgassen oder Fallgruben lotsen, wenn man sie denn zu deuten weiß.

Alrichs Haufen besteht zum größten Teil aus Schlägern und anderem Gesindel, aber auch aus entflohenen Leibeigenen. Von der Obrigkeit gesuchte Diebe schätzen die Abgeschiedenheit von Alrichs Revier und werden zeitweise Mitglied bis Gras über ihre Sache gewachsen ist.
„Zweiter Mann" nach Alrich ist *der rote Hagen* (groß, muskulös, struppige rote Haare und gewaltiger Schnauzer, Axtkämpfer) der zwar von den Männern respektiert aber auch gefürchtet ist. *Mandrion Schattenhaar* nennt sich ein Halbelf, der meist in den Wäldern die Straßen nach möglichen Zielen auskundschaftet. Er bleibt dank seines magischen Erbes unentdeckt und auch aus den eigentlichen Überfällen hält er sich raus.
Um den Aufbau von Burg Mühlenfels kümmert sich der junge Angroschim *Rudosch*, ein von seiner Sippe Ausgestoßener, der sich über seine schändliche Tat beharrlich ausschweigt. Er bleibt meist auf der Burg und verbringt die Zeit bei den Gefangenen im Kerker oder erkundet die Stollen unter der Burg.
Alrichs „Haustier" ist das riesige Wildschwein *Rumpert*, das ihn seit Jahren wie ein treuer Hund folgt. Es schläft mit seinem Herrn im Rittersaal und wird mit Resten gefüttert.

Ein direkter Überfall wird nur noch selten verübt und war auch nie besonders raffiniert. Meist wurde einfach mit einem großen gefällten Baumstamm die Straße versperrt und mit großer Überzahl die Opfer bedroht und ausgeraubt. Dem Baumstamm sind behelfsmäßige „Zollstationen" gewichen, aber die Bandenmitglieder gehen nicht weniger brutal vor.
Gerne werden auch Händler oder reisende Adlige entführt und in den Kerker gesperrt, da die Angehörigen gerne eher ein Lösegeld zahlen. Die Geiselnahme wird dann als Inhaftierung dargestellt.
Alrich selbst ist nur noch bei besonders reich aussehenden Reisenden dabei oder wenn es ihm auf Burg Mühlenfels zu langweilig wird.

Kampf & Konflikt

Bevor es zu einem Kampf kommen sollte, versucht Alrich den Gegner erst *einzuschüchtern*, in dem er mit seiner kämpferischen Überlegenheit und der Kopfstärke seiner Bande prahlt. In einer korgefälligen Diskussion nutz er gerne seine Umgebung aus

und versucht erst auf den Gegner *zustürmen,* um ihn dann mit *wuchtigen* Schlägen *niederzuwerfen* oder mit einem Schlag zu *betäuben* und außer Gefecht zu setzen. Überlebende Gegner können nämlich das eine oder andere Lösungsgeld bringen. Im Kampf benutz er gerne einen stacheligen Streitkolben, sollte er aber die Möglichkeit haben, wird er einen groben Zweihänder führen, den er auf Burg Mühlenfels gefunden hat. Glücklicherweise kann er mit ihm nicht besonders gut fechten und verlässt sich mehr auf seine Stärke als auf Geschick.
Sollte er sich zu sehr bedrängt fühlen, greift er auch mal auf *schmutzige Tricks* zurück und schickt gerne mal sein Schwein *Rumpert* mit in den Kampf.

Alrich von Eberstamm

Geboren: um 1000 BF **Größe:** 1,80 Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** blau **Seelentier:** Wildschwein
Kurzcharakteristik: kompetenter Räuberhauptmann, lausiger ‚Adliger'
MU 15 **KL** 10 **KO** 13 **KK** 14
Vor- und Nachteile: Tierempathie (Schweine) / Behäbig, Gesucht I, Goldgier 7
Sonderfertigkeiten: Waldkundig, Kampf-SFs für Streitkolben und Zweihänder
Wichtige Talente: Hiebwaffen, Zweihandschwerter, Überreden (Einschüchtern), Wildnisleben, Heraldik (Kosch), Abrichten, (niedrige) Etikette und Rechtskunde
Beziehungen: *hinlänglich* (ehemalige Bandenmitglieder)
Ressourcen: *hinlänglich* bis *ansehnlich* – je nachdem wie die letzen Überfälle liefen, unter den erbeuteten Sachen könnte sich (unerkannt) so manche Rarität verbergen
Besonderheiten: sieht (dem jungen) Fürst Blasius vom Eberstamm zum Verwechseln ähnlich, meint daher ein Bastardsohn zu sein; Wildschwein *Rumpert* gehorcht ihm aufs Wort

Zitate

—„Her mit den Penunzen!"
—„Wir können das auf die eine – *reibt Daumen an seinen Zeige- und Ringfinger* – oder auf die andere Art klären – *hebt bedrohlich seinen Streitkolben.* So oder so: Ich gewinne."
—„Rumpert! FASS!"

Wege ins Spiel

Alrich eignet sich gut als „Endgegner" für junge unerfahrene Helden, die vielleicht eher mit List als mit Waffengewalt in Burg Mühlenfels eindringen.
Natürlich können sie im Auftrag unterwegs sein, eine entführte Person zu befreien, sei es um eine Lösegeldlieferung zu beschützen oder in den Kerker einzubrechen. Dabei können sie natürlich Alrich den gar aus machen um das Kopfgeld zu kassieren.
Kampfwerte – auch der Bandenmitglieder - sollten dazu an die jeweilige Heldengruppe angepasst werden.

Auch können sie einfach von Alrichs Bande ausgeraubt worden sein und versuchen ihre gestohlene Ausrüstung zurück zu holen, darunter vielleicht auch ein wichtiger Gegenstand den sie in die nächste Stadt transportieren sollten.

Eine andere Idee wäre, dass Alrich den reisenden Helden, sollten sich darunter Magier, Schwertkämpfer oder sogar Gaukler befinden, eine Stelle an seinem „Hofstaat" anbietet. Sollten die Helden einwilligen, sollten sie immer mehr von Alrichs steigender Grausamkeit angewidert werden und ihm schlussendlich das Handstreich legen.
Dabei könnte man das Geheimnis um Alrichs Herkunft lüften, denn Burg Mühlenfels verbirgt so manche geheime Kammer mit Aufzeichnungen über die Herkunft der Eberstamms. Ob Alrich wirklich Bastardsohn ist oder nicht, überlassen wir Ihnen als Meister.

Wer es exotisch haben möchte: Eine reine Goblingruppe könnte auch von ihrer Schamanin den Auftrag bekommen Rumpert, Alrichs Riesen-Wildschwein zu stehlen. Es wäre der perfekte Zuchteber für die Schweine des Stammes. Herausforderung hier wäre besonders die Überlegenheit der menschlichen Räuber. Doch mit goblinischer List sollten sie zu überwältigen sein.

Varianten: Alrich's Bande und Burg Mühlenfels lassen sich gut in andere Regionen des Kosch umsiedeln, aber auch in andere Gebirge wie zum Beispiel den Finsterkamm, dem Windhag oder der Roten und Schwarzen Sichel. Gerüchten zufolge soll ein tulamidischer Räuber und Wegelagerer namens *Al'Rik Bal Dschambul* in den Ausläufern des Raschtuswalls sein Unwesen treiben, während der Dämonenbündler *Blakarik* mit seinem chimärischen Eber in den Schattenlanden Angst und Schrecken verbreitet.

Angbrax, Sohn des Andral – Sklavenjäger der Finsterzwerge

von Florian Bracker

Angbrax wärmte sich an der Glut, die von dem prasselnden Lagerfeuer übrig geblieben war. Der Tag war zu seiner vollen Zufriedenheit verlaufen, und die Nacht würde ihn wohl noch überbieten.
Die Olochtai hatten nicht den Hauch einer Chance gehabt. Während sie auf die menschlichen Abenteurer fixiert gewesen waren, hatte Angbrax seine Angroschim in ihren Rücken geführt. Was folgte, war eher ein Gemetzel als eine Schlacht gewesen. Keiner der Orks war entkommen. Entsprechend zünftig war die Siegesfeier ausgefallen, die die Zwerge mit ihren neuen Freunden heute Abend begangen hatten. Angbrax hatte mit dem blonden Krieger aus Elenvina Verbrüderung getrunken. Danach hatte er angeboten, die erste Nachtwache zu übernehmen, damit die Menschen sich erholen konnten.
Nun waren sie alle in einen ruhigen Schlaf gefallen. Nur das Erwachen würde weniger erholsam sein. Angbrax zog den Lindwurmschläger, trat zu dem Magier, der die Abenteurer begleitet hatte, und schlug ihm kräftig auf den Kopf…

Erscheinung

Angbrax ist ein Zwerg in seinen besten Jahren, der sich Fremden gegenüber freundlich und jovial gibt. Seine grauen Augen lugen unter struppigen schwarzen Haaren hervor, der Barth wuchert ungezähmt über Gesicht und Brust. Er trägt gewöhnlich – zu seiner Maskerade passend – ein Kettenhemd samt Kettenhaube. Außerhalb der heimischen Stollen ist er selten ohne Lindwurmschläger und Fledermaus am Gürtel anzutreffen.

Geschichte und Agenda

Angbrax wuchs als Sohn des Angrosch-Geweihten Andral, Sohn des Angrimm bei den Zwergen des Finsterkamms auf. Er hatte gerade seine Feuertaufe hinter sich, als Bonderik im Jahre 1010 BF seinen Coup startete, um Hochkönig der Zwerge zu werden. Dabei wurde er von Angbrax' Vater Andral unterstützt. Als durch eine menschliche Heldengruppe der Plan enttarnt wurde, schloss sich Andral mit seiner Familie dem Auszug Bonderiks an.
Die Zeit der Besiedlung und Rückeroberung der Stollen im südlichen Finsterkamm war für Angbrax die Zeit der Bewährung. Er, der nie gut in einem Handwerk gewesen war und auch nicht die Überzeugung aufgebracht hatte, in die Fußstapfen seines Vaters als Geweihter zu treten, bewies sich nun als listiger Stratege und tapferer Kämpfer gegen die Feinde der Angroschim und erarbeitete sich so ein gewisses Ansehen bei den Finsterzwergen.
Angbrax hält an der Meinung seines Vaters fest, dass die Angroschim als auserwähltes Volk eine Vormachtstellung vor den jüngeren Rassen innehaben. Dabei unterscheidet er: Die Orks, denen er die Fälschung ihres uralten Mondkalenders und damit die Usurpation eines Status als „alte Rasse" vorwirft, bekämpft er, wo er kann. Menschen hingegen stellen für ihn wertvolle Arbeitskräfte dar, da er gesehen hat, was sie leisten können.
Daher besetzt er, seit die Eroberung der neuen Heimat abgeschlossen ist, eine spezielle Nische in der finsterzwergischen Gesellschaft. Er wurde zum Sklavenjäger, der Menschen für die Arbeit in den Minen einfängt. Besonders beliebt als Beute sind Wagemutige, die sich allein in die Wildnis wagen, sprich: Heldengruppen. Niemand vermisst sie so bald, sie stellen eine kämpferische Herausforderung dar und versprechen somit Ansehen, und sie geben meist kräftige Arbeiter ab.

Typisches Vorgehen

Die Helden können Angbrax vor allem in den Wildnisregionen um Albumin antreffen. Seine Streifzüge reichen von Andergast (Stadt) im Westen bis Greifenfurt im Osten, aber auch in der Nähe von Winhall, im Svelttal und an den westlichen Rändern des Reichsforstes wurde er schon gesichtet.
Angbrax ist kein Bastler, sondern eine Stratege und eine „people-person". Er hat die Menschen studiert und bemerkt, wie rasch sie Vertretern seiner Rasse vertrauen. Seine bevorzugte Vorgehensweise setzt auf dieses Vertrauen. Trifft er in der Wildnis auf eine Truppe von Kämpfern, geben er und seine Schergen sich als ambosszwergische Söldner aus. Dies erfordert um so weniger Mühe, je weiter entfernt von Albumin die Begegnung stattfindet, da das Wissen um die sklavenhaltenden Finsterzwerge nicht allzu weit verbreitet ist.
Häufig gelingt es, mit den Menschen gemeinsam einen Lagerplatz zu finden und im Lauf des gemeinsamen Nachtlagers die Menschen zu überwinden. Dabei bedient Angbrax geschickt die Klischees über Zwerge: Das Ferdoker Bier wird gepriesen, Drachen werden schlecht gemacht, und die eine oder andere gemeinsame Heldentat von Menschen und Zwergen wird erwähnt. Gelingt es ihm, eine Nachtwache für sich und seine Gefährten allein zu erschleichen, sind die Menschen in seiner Hand.

Ressourcen

Angbrax wird meist von einem halben Dutzend weiterer Finsterzwerge begleitet. Greifen Sie auf die Kampfwerte von Angbrax (evtl. leicht reduziert) zurück und gehen Sie davon aus, dass er sich insbesondere in seiner Kompetenz in gesellschaftlichen Talenten und Strategie von diesen unterscheidet.
Außerhalb der heimischen Stollen hat Angbrax keine weiteren Ressourcen, auf die er zurückgreifen kann.

Im Kampf

Die Zwerge sind ein eingespieltes Team. Besonders macht den Kampf die geringe Größe der Zwerge und der Versuch, die Beute möglichst wenig zu „beschädigen". Sie üben fast ausschließlich Attacken auf die Beine aus (Zonenrüstung!). Im Fernkampf greifen sie vor allem offensichtlich Magiebegabte an, weltliche Helden werden niedergeworfen und dann mit Betäubungsschlägen traktiert.
Beliebteste Fernkampwaffe ist die Fledermaus, mit der nicht nur Helden zu Fall gebracht werden können, sondern auch Magier an der Anwendung von Zaubergesten gehindert.
Haben sie die Wahl, zwingen sie ihren Gegnern den Kampf in der Dämmerung oder nachts im Schein des Lagerfeuers auf, da die Zwerge wegen ihrer Dämmerungssicht nur den halben Abzug auf die Kampfwerte erleiden.

Angbrax, Sohn des Andral

MU 13 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 14 **FF** 12 **GE** 12 **KO** 15 **KK** 13 **SO** 7
LeP 39 **AuP** 41 **AsP** - **RS** 4 **WS** 6 **MR** 5 (+3) **INI** 7+1W6
Raufen: **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W **DK** H
Ringen: **AT** 12 **PA** 12 **TP** 1W **DK** H
Lindwurmschläger: **AT** 16 **PA** 10 **TP** 1W+3 **DK** N
Fledermaus: **AT** 21 **TP** 1W+2
Leichte Armbrust: **AT** 19 **TP** 1W+6*

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern, Hohe Magieresistenz I / Vorurteile gegen Orks (auszurotten) 7, Vorurteile gegen Menschen (minderwertige, aber nützliche Arbeitskraft) 7, Goldgier 8, Unfähigkeit: Handwerkstalente
Sonderfertigkeiten: Waldkundig, Höhlenkundig, Aufmerksamkeit, Betäubungsschlag, Finte, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag, Scharfschütze, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch
Wichtige Talente: Kriegskunst 8, Fallenstellen 8, Sich Verstecken 6, Schleichen 6, Fährtensuchen 10, Menschenkenntnis 7, Überreden 8; *Sprachen:* Rogolan, Garethi, Thorwalsch, Angram, L/S Kusliker Zeichen 4, L/S Angram 7

Wege ins Spiel

- Im typischen Vorgehen wurde bereits beschrieben, wie die Helden am ehesten mit Angbrax in Kontakt kommen können.
Wenn Sie es besonders schwer für die Helden gestalten wollen, lassen Sie ihnen Angbrax und seine Schergen gegen einen Überfall von Orks zur Seite stehen. Der gemeinsame Sieg wird fast automatisch zu einem gemeinsamen Lager.
Dieses Vorgehen, konsequent ausgeführt, führt vermutlich dazu, dass die Helden für eine Weile in Sklaverei geraten und entweder den langen Weg zurück in die Stollen des Finsterkamms zu einer Flucht nutzen, oder sich später aus den Kupferminen der Finsterzwerge befreien müssen.
- Soll Angbrax nur eine Begegnung auf dem Weg sein, können die Helden außer durch einen etwaigen Gefahreninstinkt z.B. anhand folgender Hinweise misstrauisch werden: Die Vielzahl von Schleuderwaffen, Netzen und Riemen, die die Zwerge bei sich tragen, können einem Helden auffallen, der selbst das Talent Schleuder, Kriegskunst 6 oder Fesseln 6 besitzt. Anhand von Sprachenkunde kann einem Helden, der selbst Rogolan beherrscht, auffallen, dass die Zwerge nicht den Amboss-Dialekt sprechen.
Sollte all das keine Möglichkeit darstellen, können Sie Ihre Helden nach einer gelungenen Geographie-Probe +7 auf die Existenz von Finsterzwergen hinweisen oder erschwerte Menschenkenntnis-Proben verlangen, um die Lügen der Zwerge zu durchschauen.
- Nachdem die Sklavenjäger nicht immer ihre bevorzugte Methode anwenden können, können Sie die Helden natürlich auch in eine primitive Falle im Wald laufen lassen, in der sie von den Zwergen attackiert werden. Dann dienen Angbrax und seine Schergen als reine Kampfbegegnung.
- Die Helden können in einer der großen Städte am Rande von Angbrax' Einflussgebiet einen besorgten Menschen treffen, der sie anheuert, um nach einem Überfall nach von den Zwergen verschleppten Familienmitgliedern zu suchen. Die Suche der Helden verspricht Erfolg, da Angbrax und seine Schergen nicht beritten sind, sondern höchstens einige Packtiere mit sich führen. Eine Jagd durch die nördliche Wildnis schließt sich an, ehe es den Helden gelingt, die zwergischen Entführer zu stellen.
- Es muss nicht zu einem Kampf kommen, da sich Angbrax an seinen eigenen Ehrenkodex hält. Mit einem Zwerg diskutiert er über die Würdigkeit von dessen Gefährten. Ebenso könnte er von einem solchen auch überzeugt werden, andere Gefangene wieder frei zu lassen.
- Falls Sie die Helden nur mit der Weltsicht der Finsterzwerge bekannt machen wollen, bietet es sich an, eine Begegnung in einer Schenke in einer wenig zivilisierten Gegend zu inszenieren. Diskussionsfreudige Helden können mit Angbrax in ein Gespräch über den Wert der menschlichen Rasse kommen, das je nach Temperament durchaus in eine zünftige Schlägerei ausarten kann.
- Zuletzt gibt es auch die Möglichkeit, Angbrax als Hilfe der Helden zu verwenden. Angbrax steht wie sein Vater in der Beurteilung der Menschen und der Orks in Opposition zu ihrem Hochkönig Bonderik. Dass Bonderik mit den Orks gemeinsame Sache gemacht hat (vgl. **Bote 131–133**), lastet auf seiner Treue zu dem Hochkönig. Daher ließe er sich von einem Zwerg dafür gewinnen, gegen Bonderik zu arbeiten und z.B. die Helden in das Bergkönigreich der Finsterzwerge einzuschleusen.

Ardor Ulfaran – der Dunkle Greif

von Michael Müller und Philipp Wilking

Glarik bog um die Ecke, presste sich an die Hauswand und holte Atem – das war gerade nochmal gut gegangen! Er vergewisserte sich noch einmal, dass die Gardisten ihm nicht mehr folgten, und zog die Ledermappe aus seiner Umhängetasche. Sie trug das Wappen des Handelskontors Stippwitz, und als er sie öffnete, erblickte er ein Pergament mit der wohlbekannten Prägung der Nordlandbank – Wechsel, die, wie ihm Jassen-Voltan versichert hatte, genauso gut waren wie Gold!

Plötzlich hörte er ein Geräusch, das ihn an das Blähen von Segeln erinnerte – sofort blickte er sich um, und ihm war, als ob er im Licht des kelchförmigen Madamals einen Schatten auf der Mauer am Ende der Gasse gesehen hätte. Er fluchte leise, was für ein Anfängerfehler: "Niemals die Beute inspizieren, bevor du in Sicherheit bist!"

Ein ungutes Gefühl beschlich ihn, als er die Gasse entlang huschte und sich immer wieder umdrehte, aber keinen Verfolger ausmachen konnte – erst, als er den Viehmarkt überquert hatte und an der Richteiche vorbei schlich, sah er die Gestalt: Sie stand auf dem Dach des Gerichtsgebäudes, schwarz, imposant und hoch aufragend, mit einem Helm, dessen Form ihm vage bekannt vorkam. Am auffälligsten aber waren die Flügel – schwarze, zerfetzte Flügel, wie die eines alten Greifvogels. In der Hand (oder war es eine Klaue?) der Kreatur meinte er, einen Knüppel ausmachen zu können.

Eiskalte Furcht durchfloss ihn, das konnte nicht sein! Er drehte sich um und rannte los, jede Vorsicht vergessend. Als er hinter sich ein flatterndes Geräusch hörte und einen Blick über die Schulter warf, sah er, wie eine riesige Silhouette gleich einem Raubvogel aus dem Nachthimmel auf ihn herabstieß, und schon brachte ihn ein kräftiger Tritt zu Fall. Als er sich aufrappeln wollte, traf ihn etwas zwischen den Schultern und nagelte ihn am Boden fest, aus dem Augenwinkel sah er unmenschliche, schwarz lodernde Augen, und die tieftönende Stimme, die ihn mit der Bestimmtheit eines Richters ansprach, hallte in seinem Kopf wieder: "Glarik Buchweiz, du bist des mehrfachen Einbruchs und Diebstahls angeklagt – für deine Vergehen kann es nur eine Strafe geben." Endlich gelang ihm, sich umzudrehen, aber er konnte den Blick nicht von den schwarzen Strudeln in den Augen seines Anklägers abwenden. "Egal, wie geschickt du bist, du wirst immer etwas von dir am Tatort zurücklassen – und dann wird der Dunkle Greif dich finden."

Die Gestalt hob den Knüppel, nein, es war ein Szepter – er nahm noch den verzerrten Falken am Knauf wahr, bevor es ihn an der Stirn traf und ihm schwarz vor Augen wurde.

* * *

"Er hat wieder zugeschlagen", stellte Hauptmann Fürchtepraios fest, nachdem er die Leiche in Augenschein genommen hatte. Der Gardist sprang auf und griff nach seiner Hellebarde. "Jawohl, Hauptmann."

"Damit waren es jetzt fünf in fünf Nächten – und bei zweien sind wir noch nicht mal sicher, was sie denn überhaupt verbrochen haben!" Er blickte auf das völlig entstellte Gesicht des Opfers hinab – es sah aus wie verkohlt, aber seine Nase nahm nichts wahr, was verbranntem Fleisch ähnelte.

"Sie nennen ihn den Dunklen Greif – und jeder kleine Verbrecher, den wir in den letzten zwei Monden gefasst haben, zittert nur so, wenn er von ihm spricht. Und die Leute mögen ihn! Bei Praios, gestern stand hier irgendein Lakai aus dem Haus Stippwitz vor der Tür und brachte mir eine Botschaft, in der mir der alte Pfeffersack nahelegte, ich solle die Suche nach ihm einstellen und mich lieber fragen, was ich denn je für die Stadt getan hätte!"

Der Gardist verlagerte nervös das Gewicht und setzte an, "Aber Hauptmann, jeder weiß, dass Ihr..." Fürchtepraios fiel ihm ins Wort: "Fliegende Rächer, die Leute umbringen... Was kommt als nächstes? Die Spektabilität hat schon angeboten, uns einen Magister zur Seite zu stellen, um dieses, wie hat sie das formuliert, 'offenbar arkan amplifizierte Potenzial in situ zu analysieren' – und dafür soll uns dann so ein Stubenhocker auf Schritt und Tritt folgen und uns mit seinem Bosparano zuschütten?"

Hinter Fürchtepraios erklang die Stimme von Korporal Gorbas – der hatte ihm gerade noch gefehlt: "Wenn das so weitergeht, werden wir über kurz oder lang auf Hilfe angewiesen sein, um diesen götterverlassenen Wahnsinnigen zu fassen..."

Beschreibung

Ardor Ulfaran war lange Zeit Rechtsgelehrter und stets dafür bekannt, frei von Emotionen gerecht zu urteilen. Mit der Zeit wurde ihm allerdings mehr und mehr klar, dass oftmals ein praller Dukatenbeutel und gute Kontakte zum Adel wichtiger sind als Praios' Wille, und er verzweifelte über die unfähige Justiz. So beschloss er, Praios auf handfestere Weise zu dienen, und schloss sich den Ucuriaten an. Sein Dienst im Orden des Goldenen Falken fand ein jähes Ende, als er nach dem gewaltsamen Tod seiner Schwester in seine Heimatstadt zurückkehren musste. Als er herausfand, dass diese umgebracht wurde, ihr Mörder allerdings freigesprochen wurde, trieb ihn das in die Verzweiflung und in einen Pakt mit Blakharaz, dem Herrn der Rache. Dieser gab ihm die Macht, sich am Mörder seiner Schwester zu rächen, und zeigte ihm seine wahre Bestimmung, und so wurde er zum Dunklen Greif – einem Rächer, der mit Hilfe seiner unheiligen Gaben Verbrecher jagt und richtet.

Seine unheimliche Erscheinung hilft ihm dabei: Er trägt immer noch den Ucuriatenhelm, hat ihn allerdings geschwärzt, um besser in den Schatten untertauchen zu können. Auch den Heroldsstab, das typische Insignium eines Boten vom Orden des Goldenen Falken, führt er – allerdings hat der Herr der Rache das Szepter pervertiert, der verzerrte Falke und der abgebrochene Stil weisen es als dämonisches Artefakt aus.

Er trägt eine schwarze, eng anliegende Robe, an deren Armen zerfetzte schwarze Flügel ähnlich denen eines großen Raubvogels befestigt sind – ein weiteres Paktgeschenk, das ihm mit einer dämonischen Variante des NIHILOGRAVO Gleitflug ermöglicht.

Seine schwarz lodernden Augen befähigen ihn, Willensschwachen seine Befehle aufzuzwingen; als weiteres Dämonenmal trägt er den Abdruck einer Irrhalkenklaue auf der Brust – genau an der Stelle, wo seine Ucuriatentracht das Wappen des Falken zeigte.

Agenda

Der Dunkle Greif hat seine Aufgabe gefunden: Er will Kriminelle finden, richten und bestrafen – und in seinem übersteigerten Gerechtigkeitswahn hält er auch bei kleinsten Vergehen den Tod für die einzig angemessene Strafe. Letztendlich will er "seine" Stadt vom Geschwür des Verbrechens säubern und glaubt, erst dann Frieden finden zu können, wenn der letzte Übeltäter gestellt ist.

Da er ja durchaus in den Lehren der Kirchen bewandert ist und noch nicht völlig den Blick auf die Realität verloren hat, ist er sich bewusst, woher seine Gaben stammen – er glaubt aber, dass dies ein angemessenes Mittel ist, um dem Übel in der Stadt Herr zu werden, und hofft insgeheim, dass Praios persönlich ihn eines Tages erlösen und vor dem Einzug seiner Seele in die Niederhöllen bewahren wird.

Kampf & Konflikt

Da die Jagd nach Verbrechern zum einzigen Lebensinhalt des Greif geworden ist und er Konflikte mit den "selbsternannten und verweichlichten" Gesetzeshütern vermeiden will, ist die Heimlichkeit sein Metier: So schleicht er sich im Schutze der Dunkelheit über die Dächer und Mauern der Stadt, die er wie seine Westentasche kennt, an seine Opfer heran, um dann im Gleitflug auf sie hinabzustoßen. Er geht dabei sehr geduldig vor und verfolgt seine Opfer, bis er sicher ist, dass niemand seine "Gerichtsverhandlung" stören kann.

Da sein Ruf ihm bald vorauseilt und seine Erscheinung so beeindruckend ist, kommt es oft gar nicht erst zu bewaffneten Auseinandersetzungen – wenn sich dies nicht vermeiden lässt, kämpft er bevorzugt mit seinem dämonisch pervertierten Heroldsstab, der tiefschwarze, schmerzhafte Wunden hinterlässt.

Außerdem trägt er einige Wurfdolche bei sich, um sich, falls er einmal während eines Kampfes ins Hintertreffen geraten sollte, in sichere Deckung zurückziehen und seinen Gegner damit attackieren zu können.

Sein größter Trumpf ist die Dunkle Gabe der Unverletzlichkeit, die ihn fast gänzlich immun gegen Gewalteinwirkung macht. Seine Lebenskraft ist an ein dämonisches Simulacrum gebunden, nämlich an die aus dem Praios-Tempel gestohlene und geschändete Greifenstatue, die er in seinem Unterschlupf auf dem Dachboden des Gerichtsgebäudes versteckt.

Ressourcen

Auch wenn der Greif aus seinem früheren Leben durchaus über weltliche Mittel und Kontakte in der Stadt verfügt, setzt er diese kaum ein – er tritt nur noch in seiner neuen Rolle als einsamer Rächer auf, vertraut fast niemandem und operiert von seinem geheimen Versteck aus.

Der einzige Mensch, mit dem der Greif noch regelmäßig in Kontakt tritt, ist ein **Praios-Novize namens Rowin**. Der 14-jährige Lichtsucher ist der Einzige, der die wahre Identität des Greif kennt – da er früher stets zu Ardor aufsah und durch einen Zufall den Dunklen Greif in Aktion erlebte und erkannte, beschloss der Greif, ihn ins Vertrauen zu ziehen. Da regelmäßig Gesetzeshüter im Praios-Tempel ein- und ausgehen und Rowin so manches interessante Gespräch belauscht, weiß der Greif oft erstaunlich gut über die Suche nach ihm Bescheid. Es ist ihm gar ein ums andere Mal gelungen, Rowin dazu zu überreden, einige Kultgegenstände aus dem Tempel zu entwenden, die der Greif seinem neuen Herren als Opfer darbrachte und so weitere Dunkle Gaben erlangte.

Rowins hohe Meinung von Ardor ist natürlich mittlerweile erschüttert und er glaubt dessen Tiraden über das auszumerzende Übel in der Stadt immer weniger – dennoch hält er aus Loyalität und Furcht weiterhin zu ihm und hilft ihm, wo er nur kann.

Spielwerte

Der Dunkle Greif

Alter 43 **Größe** 1,82 Schritt **Haare** schwarz **Augen** schwarz
Kurzcharakteristik: ehemaliger Rechtsgelehrter und Ucuriat, Blakharaz-Paktierer im zweiten Kreis der Verdammnis

MU 17	**KL** 15	**IN** 15	**CH** 14	**FF** 11	**GE** 12	**KO** 12	**KK** 14	**SO** 9
LeP 30	**AuP** 35	**AsP** -	**RS** 1	**WS** 6*	**GS** 8	**MR** 8	**INI** 15+1W6	
Heroldsstab:		**AT** 18	**PA** 12	**TP** 1W+6**		**DK** N		
Wurfdolch:			**AT** 19	**TP** 1W+1				

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Gutes Gedächtnis, Nachtsicht***, Schwer zu verzaubern*** / Arroganz 7, Gerechtigkeitswahn 14***, Rachsucht 10***
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Stadtteil), Nandusgefälliges Wissen, Aufmerksamkeit***, Ausweichen I, Kampfreflexe***, Wuchtschlag
Wichtige Talente: Klettern 8, Körperbeherrschung 13, Schleichen 11, Selbstbeherrschung 14, Sich Verstecken 12, Sinnenschärfe 13, Menschenkenntnis 12, Überreden (Einschüchtern) 16, Überzeugen (Plädoyer) 12, Rechtskunde 16
Dunkle Gaben***:** Dämonische Waffe, Lodernder Blick, Spur des Missetäters, Unverletzlichkeit, Wahrheitssinn

* *Unverletzlichkeit* (**WdZ 242**) beachten
** dTP, Wundschwelle des Opfers –2
*** durch Pakt erhalten bzw. erhöht

Der Weg ins Spiel

Der Dunkle Greif eignet sich vom Konzept her als Gegenspieler der Helden in einer größeren Stadt in Mittelaventurien, kann aber prinzipiell in jeder Stadt des Kontinents eingesetzt werden – Verbrechen gibt es schließlich überall.

Folgende **Einstiege ins Spiel** sind möglich:

Die Helden gehen einer Einbruch- oder Diebstahlserie in der Stadt nach und merken ein ums andere Mal, dass jemand schneller ist als sie – außer den Leichen der Übeltäter ist nichts zu finden. Vielleicht geraten die Helden gar selbst in Verdacht, die Morde begangen zu haben.

Eine denkbarer Einstieg wäre auch eine Zeugenaussage bei der Stadtwache von jemandem, der überfallen und vom Dunklen Greif gerettet wurde – der Greif brachte den Angreifer um und verschwand, aber zumindest kann der Betroffene ihn beschreiben. Mit der Zeit müssen die Helden dann erkennen, dass der Dunkle Greif mehr und mehr außer Kontrolle gerät.

Reizvoll wäre auch, dass die Helden erst von der Obrigkeit um Hilfe gebeten werden, als die Dinge schon aus den Fugen geraten sind und der Greif die Stadt bereits mit seinen Gewalttaten in Atem hält.

Mögliche **Eckpunkte des Konflikts** mit dem Dunklen Greif sind:

Es ist gut möglich, dass der Greif zunächst gar nicht gegen die Helden kämpfen will, da er erkennt, dass diese keine Verbrecher sind – er wird eher versuchen, sie ebenso wie die Stadtwache und andere Gesetzeshüter links liegen zu lassen. Wenn die Helden ihn in den Kampf zwingen, wird er sich zunächst zurückziehen und erst dann mit voller Macht gegen sie auftreten, wenn sie ihm keine Wahl lassen.

Im Kampf werden die Helden schnell die Unverletzlichkeit des Greif bemerken; ein entsprechend gebildeter Held oder ein hinzugezogener Gelehrter kann dann sicher berichten, dass mit dieser Dämonengabe ein Simulacrum einhergeht, das die größte Schwachstelle des Paktierers ist.

Der Kontakt der Helden zum Dunklen Greif kann über Rowin hergestellt werden – sei es, dass die Helden beobachten oder herausfinden, dass er sich mit dem Novizen trifft, oder dass Rowin gar von sich aus einen Spielergeweihten ins Vertrauen zieht, da ihm seine Dienste für den Greif zu unheimlich werden. Vielleicht ermitteln die Helden auch aufgrund der aus dem Praios-Tempel entwendeten Kultgegenstände und stoßen so auf den Novizen.

Asmodeus

von Alexander Jakob

Beschreibung

Mit Blut versetzter Schleim ist alles, was sich der Sterbende mit einem gequälten Husten aus dem Leib pressen kann. Schwer atmend sackt sein Kopf zurück auf das einfache Lager. Obwohl es kalt in dem einfachen Stoffzelt ist, ist seine Haut schweißgebadet.
„Wie steht es um mich?“ verlangt er mit heiserer Stimme zu wissen.
Der alte Mann, der neben ihm kniet und ihm in schier endloser Geduld die Stirn immer und immer wieder mit einem feuchten Lappen kühlt, scheint fast genauso am Ende seiner Kräfte zu sein wie der Kranke. Die Haut spannt sich über dem ausgemergelten Körper und der Rücken ist so weit gebeugt, dass ein flüchtiger Beobachter es für einen Buckel halten könnte. Auch seine Stimme klingt krächzend, fast wie altes Pergament, doch aus seinen Augen sprudelt eine Stärke und Kraft, die sein Äußeres Lügen schimpft.
„Du willst es wirklich wissen? Du wirst die Nacht nicht überleben.“
Ob es nun wirkliche Teilnahmslosigkeit oder aber Professionalität ist, die jegliches Mitgefühl aus seinen Worten verbannt, ist nicht zu sagen.
Geduldig wartet der Heiler ab, bis die Tränen des anderen für einen Moment versiegen und mustert ihn. Ein junger Mann, der eigentlich noch das ganze Leben vor sich hätte – wäre da nicht diese Krankheit, die in seinem Inneren tobt und ihn auszehrt. Und in diesem Moment beginnt der Todgeweihte auch schon leise zu klagen:
„Ich wollte doch immer mal eine Reise nach Gareth machen. Und mit meinem Freund Hal echte alanfanische Rauschkräuter rauchen. Und ich wollte mit Traviadne dieses Jahr auf dem Dorffest tanzen…“
Immer noch schweigt der Heiler. Er weiß, was auf diese Phase des Selbstmitleids folgt: der Zorn auf die Götter.
„Das soll es gewesen sein? Warum tut ihr das, ihr Götter? Warum? WARUM?“
Jetzt erst regt sich der gebrechliche Alte und lenkt die Aufmerksamkeit des Jüngeren mit einem Husten auf sich.
„Es gäbe da noch eine Möglichkeit…“ sagt er vieldeutig, ohne den Satz zu vollenden. Die Wirkung auf den Kranken lässt nicht lange auf sich warten.
„Was redet Ihr da? Ihr wisst noch eine Heilmethode? Warum wendet Ihr sie nicht an? Ist sie teuer? Bitte, ich biete Euch alles an, was ich besitze. Nur helft mir.“
Mit einer energischen Geste greift der Patient nach der Hand des Heilers und klammert sich daran fest, während er ihm mit trüben Augen ins Gesicht blickt. Der Alte meint, fast schon eine Art Wahn in ihnen funkeln zu sehen. *Perfekt.* Umständlich räuspert sich der Heiler.
„Nein, teuer ist es…nicht wirklich, nein. Zumindest nicht so, wie du meinst. Es geht vielmehr darum, dass du genug Überlebenswillen haben musst, um diesen Schritt zu wagen.“
Eine Kunstpause.
„Es gibt viele Wesen in unserer Welt, um manche davon sind so mächtig, dass sie selbst an einem Entschluss der sogenannten Götter rütteln können.“
Wieder eine Pause, doch diesmal erwidert er den Blick des Kranken.
„Wenn du den Zwölfen abschwörst und Belzhorash, der Herrin über Leben und Tod, einen Treueeid leistet…“

Zitate

—„Ja, trink das hier, es wird dir helfen. Was drin ist? Frag nicht, du würdest es eh nicht verstehen…“
—„Ich bin ein Diener der Herrin des Lebens.“
—„Verzagt nicht, gute Frau, ich weiß noch einen letzten Weg, um eure Tochter retten zu können. Allein, es liegt an ihr, ob sie die nötige Willensstärke hat.“

Agenda

Asmodeus ist, im Gegensatz zu wahrscheinlich vielen anderen Miskhara-Paktierern, kein Wundarzt oder Heilmagier gewesen, sondern in Meilersgrund, dem Elendsviertel von Gareth, aufgewachsen. Da er eher klein und schwächlich war, hat er es in den Banden nie weit geschafft und wurde oft gehänselt, geschlagen und misshandelt. Irgendwann jedoch erkannte er, dass selbst der kräftigste und grausamste Schläger machtlos ist, wenn er krank darniederliegt. Also betete er jeden Abend, dass seine Peiniger krank werden würden. Nacht für Nacht sandte er seine Bitte in die Dunkelheit – und wurde erhört. Als Dank für den Schutz, den ihm seine Herrin gegeben hat – jeder, der ihn anfasste, lag stundenlang in Krämpfen darnieder – hat er von seiner Herrin einen klaren Auftrag bekommen: er soll ein unheiliges Artefakt erschaffen, das die Macht der Erzdämonin in sich trägt. Konkret heißt das, dass er ein tragbares Unheiligtum realisieren will.

Vorgehensweise

Er braucht dazu drei Komponenten: eine Gruppe von Paktierern oder Paktwilligen, die bei der Erschaffung des Artefakts einen (weiteren) Schritt in die Verdammnis gehen. Außerdem mehrere Perainegeweihte als Opfergaben und dazu diverse Paraphernalia, die so ekelhaft sind, dass sie einen schon beim reinen Zuhören schaudern lassen.
Aufgrund seiner Fähigkeiten wurde Gareth bald ein heißes Pflaster für ihn und er verließ gen Praios. Die benötigten Ingredienzen sind im nicht so gesetztestreuen Süden leicht zu beschaffen. Und auch dort gibt es Perainegeweihte, die alleine von Dorf zu Dorf wandern; leichte Opfer also für jemanden, der schnell, heimlich und entschlossen handelt.
Damit bleibt die wichtigste Komponente übrig: er muss genug Leute finden, die bereit sind, einen Pakt mit Mishkara einzugehen. Allein, die Erzdämonin wird selten genug direkt angerufen, folglich gibt es nur wenige, die ihr hörig sind. Also hat sich Asmodeus auf eine ganz andere Vorgehensweise festgelegt: er zieht im Schlepptau von Seuchen und Krankheiten (die er allerdings nur sehr selten selbst auslöst) umher, kümmert sich vor allem um die Todkranken und sucht unter diesen Patienten diejenigen, die über den meisten Lebenswillen verfügen. Er versucht, in ihnen einen Hass auf die angeblich unbarmherzigen Götter zu schüren. Und dann, kurz bevor Boron sie zu sich rufen kann, macht er ihnen seinen Vorschlag: wenn sie den Zwölfen abschwören und dafür seine „Herrin über Leben und Tod“ anbeten, können sie gerettet werden. Wer darauf eingeht, verkauft seine Seele für sein Leben: er geht einen Pakt mit der Erzdämonin ein und wird sofort wieder gesund. Asmodeus verpflichtet die Geheilten mit einem unheiligen Eid zum Schweigen, doch es versteht sich von selbst, dass sie über die genauen Umstände ihrer Genesung schweigen – denn keinem

Gläubigen kann es gefallen, wenn jemand Dämonen anruft. Und um einen Ketzer zu bestrafen, vertrauen die wenigsten Dörfler auf die Inquisition, sondern nehmen die Bestrafung in die eigene Hand.
Als Provision für die Vermittlung des Pakts fordert Asmodeus von den Geheilten einen Gefallen. Zu gegebener Zeit beruft er seine Schuldner zu sich, wo diese dann bei der Erschaffung des Unheiligtums (unwissentlich) einen zweiten Schritt in die Verdammnis tun. Im Anschluss erneuert er ihre Schweigegelübde und schickt er sie wieder nach Hause; vielleicht braucht er sie nochmal.

Kampf & Konflikt

Wenn möglich, wird Asmodeus seiner Tarnung vertrauen. Es bedarf schon einer gründlichen Untersuchung, um sein Dämonenmal (ein Stück makelloser Haut auf dem Oberschenkel in Form des Zhayad-Zeichens der Erzdämonin; auf seinem ansonsten ausgezehrten, vernarbten Körper deutlich zu erkennen) zu finden, und selbst die abgebrühtesten Heiler sollten vor der gründlichen Untersuchung des widerwärtigen Alten zurückschrecken.
Kommt ihm jemand in den Weg, versucht er zunächst, die Situation auszusitzen; sollte dies nicht fruchten oder kommt ihm jemand auf die Schliche, so wendet er sich an seine Patronin, um den Betreffenden mit einer schnell wirkenden Krankheit auszuschalten.
Obwohl er eigentlich stärker ist, als er aussieht, so liegen seine Fähigkeiten jedoch eindeutig außerhalb des Kampfes, weshalb er auf sein Paktgeschenk vertrauen und sobald wie möglich fliehen wird. Gegen Fernkampfwaffen und weitreichende Zauber/Mirakel ist er dagegen schutzlos.

Ressourcen

Neben seinen Paktgeschenken verfügt Asmodeus über seine Kontakte zu den geheilten Personen, die dafür in seiner Schuld stehen. Die meisten sind unbedeutende Bauern, die wenig mehr tun können, als ihm Obdach zu gewähren. Einige wenige jedoch haben mehr Einfluss. Der bedeutendste unter ihnen ist der aufstrebende Sänger Hektor Ernandes, der sich in jüngster Zeit in Meridiana einen Namen macht. Er kann ihm bisweilen mit größeren Geldsummen, dem Beschaffen seltener Ingredienzen oder der Vermittlung fähiger Leute helfen.

Spielwerte

Kurzcharakteristik: brillanter Heiler, kompetenter Versucher
Wichtige Eigenschaften: **MU** 15 **CH** 14 **KO** 18 **KK** 7
Vor- und Nachteile: Herausragende Eigenschaft: Konstitution, Resistenz gegen Krankheiten und Gifte, Verbindungen (5 GP; in Gareth, Khunchom und Al'Anfa) / Arroganz 7, Miserable Eigenschaft: Körperkraft, Schneller Alternd, Unansehnlich
Paktgeschenke: *Krankheiten erkennen*, *Hauch der Pestilenz* und *Magnum Opus der Pestilenz*. Außerdem kann er instinktiv ein Sekret absondern, das bei allen Menschen, die sich ihm auf mehr als einen halben Schritt nähern, eine Wirkung ähnlich des CORPOFESSO GLIEDERSCHMERZ hat.
Wichtige Talente: Alle vier Heilkunde-Talente meisterlich (TaW 14), Anatomie 10, Menschenkenntnis 9, Überreden 12

Der Weg ins Spiel

Einer der Helden wird krank/verletzt, und die örtlichen Heiler kennen kein Gegenmittel mehr. Dann weist sie aber ein Pfleger auf einen auswärtigen Heilkundigen hin: Asmodeus. Was dann passiert, hängt von der Art des Leidens ab: doch wenn der Held im Sterben liegt, mag es sein, dass Asmodeus auch ihm sein unmoralisches Angebot macht …

Nach der Erschaffung des Unheiligtums plagen einen der unfreiwilligen Helfer Gewissensbisse und er ringt sich dazu durch, einem Geweihten alles zu beichten. Kurz danach ist der Mann tot – wegen dem Bruch des unheiligen Schweigeeids entzieht ihm Mishkara ihre Gnade. Ohne lebenden Zeugen, aber von der Dringlichkeit des Auftrags überzeugt, sucht der Geweihte nun schnelle Hilfe: die Helden, denn um das Problem dem nächsten Tempel zu melden, bleibt keine Zeit. So liegt es an den Spielern, zu verhindern, dass der verseuchte Gegenstand in eine Metropole wie Al'Anfa oder Gareth gebracht werden kann …

Bonfredo Sforigan – unerbittlicher Verehrer

von Gudrun Schürer

Ein armer Irrer, ein Wirrkopf, Noiona, erbarme dich seiner – so mag die Person, auf die er sein Augenmerk gerichtet hat, anfangs noch denken. Nach und nach aber begnügt er sich nicht mehr damit, seinem Opfer nachzuschleichen. Es folgen Briefe und Geschenke, später Drohungen und Schikanen und schließlich handfeste Angriffe. Bonfredo Sforigan wird zu einer ernsten Gefahr für seinen Auserwählten, sei es Held oder NSC, und jeden in dessen näherer Umgebung.

Beschreibung

In seinem Oberstübchen ist sicherlich nicht alles am rechten Ort, nur merkt ihm das zunächst keiner an. Hauptberuflich führt der 30-jährige zusammen mit seiner jüngeren Schwester Mariya ein kleines Kontor, das beiden ein leidlich gutes Auskommen beschert. Mariya verehrt ihren Bruder von Kindesbeinen an und hinterfragt sein häufiges Verschwinden nicht. Das Kontor stemmt sie auch ohne ihn und ermöglicht ihm damit, seiner 'Pirschjagd' nachzugehen, ohne seine finanzielle und gesellschaftliche Stellung einzubüßen.
Bonfredo ist ein neun Spann großer, schlanker Mann von gepflegtem Äußeren. Das lockige schwarze Haar ist modisch gestutzt, die Kleidung von guter Qualität und gerade so schick, um nicht geckenhaft zu wirken. Aus seinem freundlichen Gesicht blicken braune Augen. Lediglich seine Nase ist offensichtlich nach einem Bruch schief zusammen gewachsen – ein Andenken an seine letzte Angebetete, eine Thorwalerin. Die Undankbare hat seine Zuneigung mit einer kräftigen Tracht Prügel erwidert. Er ist höflich, charmant und zuvorkommend. Seine gute Bildung macht ihn zu einem interessanten Gesprächspartner. Anfangs mag er den Helden sogar als Informant nützlich sein.

Zitate

—„In Euch erkenne ich eine wahrhaft verwandte Seele."
—„Euch verfolgen? Aber nein, es ist eine göttliche Fügung, dass sich unsere Wege immer wieder kreuzen."

Agenda

Seine Motivation, sich wie ein Bluthund an die Fersen einer anscheinend willkürlich gewählten Person zu heften, ist für jemanden, den Hesinde mit einem klaren Verstand gesegnet hat, kaum nachzuvollziehen. Er gehorcht einem inneren Zwang. Dabei ist sein Interesse nicht unbedingt sexueller Natur. Es verlangt ihn nach Kontrolle und ungeteilter Aufmerksamkeit. Vertraute Personen sind in seinen Augen Konkurrenten, die diese vorherbestimmte Zweisamkeit boshaft vereiteln wollen. Deshalb versucht er, sein Opfer dem Einfluss seiner Gefährten zu entziehen. Am Ende will er nur noch alle, die sich dieser offensichtlich göttergewollten Verbindung widersetzen, vom Antlitz Deres wischen.

Vorgehensweise

Bereits bei der ersten Begegnung weiß er, dass diese eine Person seine Erfüllung sein wird. Er richtet sein ganzes Handeln danach aus, ihr nahe zu sein und mit ihr in Kontakt zu treten. Wie er dabei vorgeht, hängt davon ab, wie er sich im Verhältnis zu seinem oder seiner Auserwählten sieht: Als Liebhaber, als großer oder kleiner Bruder, als Beschützer oder Schutzbefohlener oder gar als unterwürfiger Diener.
Der analytische Geist erkennt vier Stufen der Entwicklung:
Der Bewunderer Bei einer vermeintlich zufälligen zweiten Begegnung sucht Bonfredo den Kontakt der Person und bemüht sich, sein Interesse zu wecken. Den Krieger wird er auf seine Waffe oder sein Pferd ansprechen, den Stutzer nach seinem Schneider fragen und die Gelehrte in einen interessanten Disput verwickeln. Sein Wissen auf dem jeweiligen Gebiet ist solide – kein Wunder, er hat sich darauf vorbereitet. So es ihm aussichtsreich erscheint, mag er seinem Opfer auch amouröse Avancen machen.
Die 'zufälligen' Treffen häufen sich und Bonfredo wird schließlich eine Einladung aussprechen, in trauter Zweisamkeit, versteht sich. Auf eine Ablehnung reagiert er sichtlich enttäuscht. Auf jeden Fall wird er auf weitere Treffen drängen.
Der Aufdringliche Dem oder der Auserwählten ist inzwischen klar, dass er mit Bonfredo eine Laus im Pelz sitzen hat. Wo immer er sich zeigt, taucht auch der hartnäckige Verehrer auf. Sein Verhalten wird fordernder. Von Drohungen oder gar Handgreiflichkeiten lässt er sich nicht dauerhaft abschrecken (jene Thorwalerin, die ihm die Nase gebrochen hatte, ist ihrerzeit abgereist, während er noch das Bett hüten musste). Er überschüttet sein Opfer förmlich mit Einladungen zum Essen, ins Theater oder zu einem Turnier. Täglich treffen Briefe ein. Er schickt Blumen, dem Ritter vielleicht einen schönen Dolch, der Gelehrten ein kostbares Buch. Er schreibt Gedichte heroischer oder romantischer Art. Abweisung akzeptiert er nicht, sondern reagiert empört und vorwurfsvoll, als stünde die Person bei ihm in der Pflicht.
Der Bedrohliche Bonfredos Zorn ist erwacht. Er will die erlittene Schmach vergelten, indem er sein Opfer, sowie dessen Familie und Freunde schikaniert – Letztere, weil sie seinen Auserwählten offensichtlich gegen ihn aufgewiegelt haben. Er bricht in das Quartier der Person ein, stiehlt oder zerstört Sachen, hetzt ihm oder seinen Gefährten die Stadtgarde aufgrund falscher Anschuldigungen auf den Hals und setzt böse Gerüchte in die Welt. Persönlichen Kontakt vermeidet er jetzt.
Der Attentäter Nun ist der Spaß endgültig vorbei, Bonfredo will seinem Opfer und dessen Gefährten an den Kragen. Das Mittel der Wahl sind heimtückische Anschläge. Manipulierte Kutschenachsen, bezahlte Totschläger, Bolzen aus dem Hinterhalt: Bonfredo lässt keine Gelegenheit aus. Dabei geht er durchaus umsichtig vor und vermeidet es, belastende Beweise zu hinterlassen. Ohne diese wird die Stadtgarde nicht gegen einen gut beleumundeten Bürger vorgehen, eine Anzeige hat also wenig Aussicht auf Erfolg. Auf eine offene Konfrontation lässt er sich nicht ein, auch wenn er ein leidlich guter Fechter ist.

Gegenmaßnahmen

Auf vernünftigem Wege ist Bonfredo kaum abzuschütteln. Dazu sind drastischere Mittel nötig, etwa nach Thorwaler Vorbild. Sobald es um Leib und Leben geht, bleibt den Helden, als Opfer oder dessen Beschützer, kaum etwas anderes übrig, als den Verfolger zu stellen und unschädlich zu machen. Allerdings müssen sie darauf achten, nicht selbst des Mordes angeklagt zu werden, immerhin ist Bonfredo ein unbescholtener Bürger. Neben der endgültigen Lösung gibt es noch die Möglichkeit, ihm selbst etwas anzuhängen, für das er in den Kerker wandert,

oder ihn kurzerhand ins nächste Noionitenkloster zu entführen. Leider macht er dort wieder einen absolut vernünftigen Eindruck. Magiern mögen noch andere Wege in Form von Beherrschungszauber offen stehen, Geweihte können versuchen, den *Segen der Heiligen Noiona* zu erbitten.

Kampf und Konflikt

Bonfredo zieht sein Rapier nur, wenn ihm nichts anderes übrig bleibt. Seine Methoden sind Verleumdung und Hinterhalt. Wird er gestellt, versucht er zu fliehen. Falls er tatsächlich kämpfen muss, wird er aufgeben, sobald sich das Blatt gegen ihn wendet, und um sein Leben flehen. Allerdings können sich die Helden sicher sein, dass alsbald die Stadtgarde wegen des feigen Anschlags auf Bonfredo vor ihrer Tür steht.

Spielwerte

Bonfredo Sforigan

MU 14 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 12 **FF** 11 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 7
LeP 28 **AuP** 35 **AsP** - **RS** 3 **WS** 6 **MR** 4 **INI** 11+1W6 **AW** 9
Rapier: **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W+3 **DK** N
Dolch: **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W+1 **DK** H
Vor- und Nachteile: Guter Ruf 6, Verbindungen 9 / Jähzorn 6, Wahnvorstellungen
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Stadtteil), Finte, Gezielter Stich
Wichtige Talente: Körperbeherrschung 3, Schleichen 5, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 5, Sinnenschärfe 7, Betören 7, Etikette 5, Gassenwissen 8, Menschenkenntnis 8

Ressourcen

Die Helden befinden sich wahrscheinlich in Bonfredos Heimatstadt. Er hat hier einen guten Ruf und darf auf viele Nachbarn und Geschäftsfreunde zählen, die ihm ohne nachzufragen Gefälligkeiten erweisen (z.B. ein falsches Alibi verschaffen). Darüber hinaus weiß er, wo er Frauen und Männer für's Grobe anheuern kann. Sein Kontor versorgt ihn mit ausreichend Geldmitteln, um solches Gesindel zu bezahlen oder in die Bestechung eines Gardisten zu investieren. Zudem scheut er sich nicht, Schulden zu machen. Kreditgeber findet er aufgrund seiner Stellung genug.

Der Weg ins Spiel

Bonfredo Sforigan lebt in Punin. Verrückte gibt es allerdings überall. Angeblich befinden sich sogar Frauen darunter. Er oder sie kann mit dem beschriebenen Hintergrund in jeder größeren aventurischen Stadt auftauchen, nur der Name sollte entsprechend der Region (und dem Geschlecht) geändert werden. Eine Begegnung könnte sich z.B. folgendermaßen zutragen:

Die Helden wurden mit einer Recherche betraut. Sie sollen unauffällig die Drahtzieher einer Verschwörung. Mit Bonfredo, der sich in eine Heldin verliebt hat, im Nacken kann von 'unauffällig' keine Rede mehr sein. Neben ihrer eigentlichen Aufgabe müssen sie sich seiner Aufdringlichkeit und später seinen Schikanen erwehren. Dabei lässt sich nicht immer unterscheiden, welcher Anschlag auf das Leben der Helden vom welchem Widersacher ausgeführt wird.

Die Helden lernen Bonfredo bei einem Fest kennen. Die Gespräche der Gäste drehen sich um den grausigen Mord, der sich kurz zuvor in der Nachbarschaft zugetragen hat: Ein Kaufmannssohn wurde übel misshandelt, bevor er erwürgt und in den Fluss geworfen wurde. War Bonfredo nicht gut bekannt mit dem bedauernswerten Jüngling? Jetzt jedenfalls bemüht er sich um einen hübschen jungen Helden. Die Recken sollten sich an die Aufklärung des Verbrechens machen, bevor ihrem Gefährten das gleiche Schicksal blüht.

Bonfredos Auserwählte ist Schreiberin in der Stadtkanzlei. Sie ist in arger Bedrängnis, weil wichtige Dokumente verschwunden sind. Bislang kommt ihr nicht in den Sinn, dass ihr aufdringlicher Galan dahinter stecken könnte. Verzweifelt bittet sie die Helden um Hilfe.

Der Bräutigam der Wirtin, in dem die Helden Quartier bezogen haben, ist verschwunden. Sie kann sich erinnern, dass er ihr von einem Mann erzählt hat, der ihm bei den Spielen seiner favorisierten Immanmannschaft nicht von der Seite wich ist. Die Helden müssen sich auf die Suche nach Zeugen machen, um Bonfredo auf die Spur zu kommen. Hoffentlich lebt der Bräutigam noch.

Borobosch, Bumbolosch und Barabasch – rotzwergisches Einbrechertrio

von Sturmfelz

Erster Eindruck

Lange, wallende Bärte, welche die Zwergenbrüder mit Kohle geschwärzt haben, werden durch einen roten Hut und entsprechende Umhänge, unter denen sie ihre bronzenen Kettenhemden tragen, ergänzt.

Hintergrund

Die drei rotzwergischen Brüder aus den Ogerzähnen durchstreifen schon etliche Jahre Aventurien mit nur einem Ziel: alles Gold der Welt ihrer Königin Gandla zu Füßen zu legen und in die heimatliche Binge zu schaffen. Während Borobosch (* 800 BF, Knollennase, raue Stimme, viele Falten) – mit seinen 235 Jahren der Älteste der drei Brüder – sich noch einigermaßen lebhaft an die Zeit vor der Königin erinnern kann, sind die beiden Jüngeren, Bumbolosch (* 911 BF, buschige Augenbrauen, riesige Hände, Hexensträhne) und Barabasch (* 954 BF, aufbrausend, lockiger Bartwuchs, Hakenhand), schon zu ihrer Zeit aufgewachsen und kennen nichts anderes.
Während den beiden Jüngeren in ihrem fanatischem Eifer nichts wichtiger ist, als so viel Gold wie nur möglich in die Ogerzähne zu schaffen, hat Borobosch mit dem Alter eine gewisse Weisheit entwickelt, die es ihm ermöglicht andere Dinge als die Beschaffung von Gold in den Fokus seines Lebens zu stellen. So hat er es sich einerseits zur Aufgabe gemacht die Art und Weise seiner Raubzüge zu verfeinern und immer mehr Hilfsmittel anzuhäufen, die es ihm ermöglichen sollen, immer wahnwitzigere Raubzüge zu begehen, andererseits stiehlt er nicht mehr nur des Goldes wegen, sondern hat eine regelrechte Obsession bezüglich seiner Königin entwickelt, der er von seinen Diebesreisen immer wieder auch kostbare Kleinodien abseits des Goldes mitbringt.
Auf diese Art und Weise begingen er und seine Brüder bereits unzählige Diebstähle.

Agenda, Vorgehensweise, Mittel & Konfliktverhalten

Das Ziel der drei Brüder ist schnell beschrieben: möglichst schnell, möglichst viel Gold in die heimatliche Binge schaffen. Mittel der Wahl sind hierbei Diebstahl und Raub, wobei sie bedenkenlos über Leichen gehen. Allerdings ist besonders Borobosch auf ein gewisses Maß an Heimlichkeit bedacht. Dabei interessiert er sich vor allem dafür, dass die Raubzüge etwas Besonderes haben und aus der Masse der Diebereien der Großlinge hervorstechen.
Mehr als einmal haben die drei bereits die Schatzkammern regionaler Potentaten ausgeräumt, um sie danach mit Pyrit zu füllen, sodass der Diebstahl erst einige Götternamen später offenbar wurde.
Einem der Art großen Diebstahl geht in der Regel ein lange Phase der Planung voran, während der Borobosch versucht alle Eventualitäten abzuwiegen.
Zu diesem Zweck verkleiden sie sich als Brillant- oder Erzzwerge und nisten sich in einem verlassenen Haus ein oder bringen einen leichtgläubigen Menschen oder Zwergen dazu, sie bei sich wohnen zu lassen. Nahezu täglich treibt sich von da an Bumbolosch in der Gegend herum, spioniert das Ziel der Unternehmung aus oder macht Besorgungen für Borobosch, um die Planung voranzutreiben. Borobosch hat in Gegensatz zu den meisten seines Volkes das Prinzip des Geldes zumindest zum Teil gemeistert, weswegen er für derlei Besorgungen einige Säcke mit Bronzemünzen aus den Ogerzähnen mit sich führt. Generell können die drei Brüder auf ein großes Maß an Ressourcen zurückgreifen, gibt es doch Bronze in den heimatlichen Bingen zur Genüge. Darüber hinaus häuft Borobosch ein ganzes Arsenal von Diebeswerkzeug und Zaubermittel an, über die er im Fall der Fälle verfügen kann.
Während dieser Phase treibt sich auch Barabasch in der Gegend herum und klaut auf eigene Faust, ein Umstand der Borobosch regelmäßig an den Rand der Verzweiflung bringt und den Jüngsten der drei Brüder bereits seine linke Hand gekostet hat.
Sind die Planungen abgeschlossen, kommt es zum Raubzug. Dieser kann, je nach Situation und Lage entweder ein plumper Überfall, eine Monate lange Unterkellerung oder ein heimlicher, schneller Einbruch sein. Auch Entführungen mit anschließender Erpressung gehören zum Repertoire der Drei.
Fliegt ihr Plan vorzeitig auf, werden sie versuchen, zu fliehen um andern Orts einen neuen Plan zu fassen. Werden sie auf frischer Tat ertappt, versuchen die drei je nach Situation entweder diejenigen zu überwinden, die sie entdeckt haben und schrecken dabei auch vor Mord nicht zurück, oder, wenn beispielsweise die Garde anrückt, zu retten, was zu retten ist und in einer halsbrecherischen Flucht den Ort des Verbrechens zu verlassen. Oft kommt es dabei zu allerlei Kollateralschäden, denn Borobosch ist mit allen Wassern gewaschen und nur zu gern bereit ganze Häuserblöcke in Brand zu stecken, wenn es dazu dienlich ist, seine Verfolger abzuschütteln.

Auftreten & Eigenarten

Wenn die Helden den Dreien begegnen, werden sie vermutlich zu erst mit Barabasch und Bumbolosch konfrontiert werden. Während Bumbolosch eher einfältig, wenn nicht sogar gutmütig ist und dazu neigt die Aufträge Boroboschs wortwörtlich umzusetzen, was regelmäßig zu Konflikten zwischen den Beiden führt, ist Barabasch fast das komplette Gegenteil: Gierig und leicht reizbar wird er oft zu einem Problem für die hochtrabenden Pläne Boroboschs. Wären die drei nicht Brüder, sie wären schon lange getrennte Wege gegangen. So streiten sie sich zwar oft, aber würden niemals auf die Idee kommen einander zurückzulassen.

Spielwerte

Borobosch, der Ältere

MU 17 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 10 **FF** 19 **GE** 14 **KO** 17 **KK** 16 **SO** 4
LeP 43 **AuP** 45 **AsP** - **RS** 4 **WS** 11 **MR** 8 **INI** 9+1W6 **GS** 5
Felsspalter, geschwärzt: **AT** 18 **PA** 16 **TP** 2W+3 **DK** N
Vor- und Nachteile: Beidhändig, Dämmerungssicht, Eisern, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern, Zwergennase / Goldgier 8, Größenwahn (fühlt sich zu Höherem berufen) 10, Loyalität (Zwergenbrüder), Unfähigkeit: Schwimmen, Zwergenwuchs, Verpflichtungen (Rote Zwerge)

Sonderfertigkeiten: Fälscher, Kulturkunde (Rote Zwerge), Kulturkunde (Svelltland), Kulturkunde (Mittelreich), Kulturkunde (Horasreich), Meister der Improvisation, Aufmerksamkeit, Finte, Improvisierte Waffen, Meisterparade, Niederwerfen, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Wuchtschlag, diverse Ortskenntnisse in ganz Aventurien
Wichtige Talente: Zwergennase 15, Athletik 7, Klettern 5, Schleichen 16, Selbstbeherrschung 8, Sich Verstecken 15, Sinnenschärfe 9, Menschenkenntnis 9, Überreden 15, Gassenwissen 11, Sich Verkleiden 8, Fährten Suchen 6, Mechanik 8, Baukunst 10, Bergbau 15
Ausrüstung: Felsspalter aus Stahl, diverse Verkleidungen, meisterliche Dietriche, 5 Zauberschlüssel (Foramen, 18 ZfP*), diverse Rauchbeutel, Stinktöpfchen und Krähenfüße, 1 Phiole mit Alkahest, Werkzeug zum Entschärfen von Fallen, Bannstaub (D), weitere Dinge je nach Situation und Lage

Bumbolosch, der Mittlere

MU 14 **KL** 10 **IN** 12 **CH** 10 **FF** 11 **GE** 11 **KO** 16 **KK** 17 **SO** 3
LeP 37 **AuP** 37 **AsP** - **RS** 4 **WS** 10 **MR** 6 **INI** 10+1W6 **GS** 5
Kurzzschwert, geschwärzt: **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W+4 **DK** HN
Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern, Gutes Gedächtnis, Innerer Kompass, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern / Goldgier 12, Loyalität (Zwergenbrüder), Tollpatsch, Unfähigkeit: Schwimmen, Zwergenwuchs, Verpflichtungen (Rote Zwerge)
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Rote Zwerge), Kulturkunde (Svelltland), Finte, Meisterparade, Niederwerfen, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag
Wichtige Talente: Athletik 8, Schleichen 12, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 8, Sinnenschärfe 7, Menschenkenntnis 4, Überreden 5, Gassenwissen 8, Sich Verkleiden 8, Fährten Suchen 14, Bergbau 8
Ausrüstung: Kurzschwert aus geschwärztem Stahl, Brecheisen, Handaxt

Barabasch, der Jüngere

MU 15 **KL** 9 **IN** 10 **CH** 11 **FF** 11 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 15 **SO** 4
LeP 39 **AuP** 40 **AsP** - **RS** 4 **WS** 10 **MR** 4 **INI** 10+1W6 **GS** 4
Skraja, geschwärzt: **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W+4 **DK** N
Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern / Goldgier 15, Jähzorn 8, Loyalität (Zwergenbrüder), Unfähigkeit: Schwimmen, Zwergenwuchs, Verpflichtungen (Rote Zwerge)
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Rote Zwerge), Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I bis III, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Wuchtschlag
Wichtige Talente: Athletik 6, Schleichen 8, Selbstbeherrschung 4, Sich Verstecken 6, Sinnenschärfe 5, Menschenkenntnis 3, Überreden 2, Bergbau 10
Ausrüstung: Skraja aus geschwärztem Stahl, Brecheisen

Der Weg ins Spiel

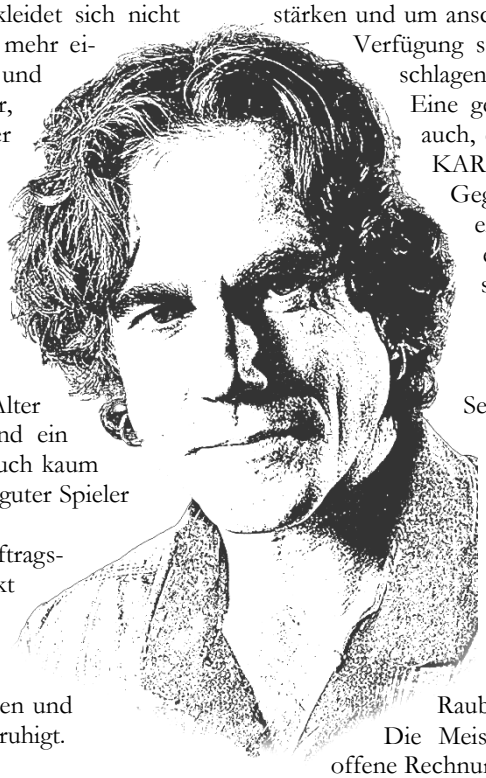
Eine Heldengruppe kann die drei diebischen Brüder eigentlich überall in Aventurien antreffen. Dabei eignen sie sich als Wegrandbegegnung, wenn sie im Svellt'schen Goldsucher überfallen, den Steuereintreiber eines regionalen Machthabers ausrauben oder einfach beim Krämer mit einem riesigen Sack voll Bronzemünzen bezahlen.
Besonders spannend kann es jedoch sein, wenn die Helden zum Beispiel von einem Mitglied der Stoerrebrandts angeworben werden, um aufzuklären, wie das gesamte Gold aus dem Tresor der hiesigen Nordlandbankniederlassung verschwinden konnte. Dabei darf natürlich kein Wort darüber nach außen gelangen, da sonst die Glaubwürdigkeit der Bank großen Schaden nehmen würde.
Zudem sind die Übeltäter vermutlich schon längst über alle Berge, aber andererseits verschwindet eine so große Menge Gold nicht einfach, oder doch?
Früher oder später stoßen die Helden dann auf die Spur der drei Brüder, die wider Erwarten bereits die Stadt verlassen haben. Aber ein Karren voll Gold angeführt von drei seltsam gekleideten Zwergen hinterlässt natürlich Spuren. Nach einer Schnitzeljagd quer durch die Region, während der sie immer wieder von Seltsamkeiten und Untaten der Zwerge hören, erfahren die Spieler schließlich, dass die Frau/der Sohn/der Lieblingshund eines lokalen Machthabers entführt wurde und nun gegen sein gesamtes Vermögen eingetauscht werden soll. Nun liegt es an den Helden, ob die schurkischen Brüder damit durchkommen werden. Es sind auf diese Weise noch jede Menge andere Szenarien denkbar und es ist durchaus möglich, dass die drei zu den Oberschurken einer Kampagne werden.

Magister Darian Korber von Havena

von Philip Krajewski

Beschreibung

„Ich bin Söldner, kein Held! Eure Moralvorstellungen mögen meine Taten in Frage stellen, aber ich habe nichts verbrochen. Ihr behandelt mich, wie einen Schwerverbrecher oder einen Ketzer und glaubt mir, zu solchen will ich mich nicht zählen. Ihr verurteilt mich, weil ich meinem Beruf nach gegangen bin?!“
—Darian Korber in seiner Gerichtsverhandlung in Bethana, 1020BF



Darian könnte jemand anderes sein. Er kleidet sich nicht extravagant oder schick, sein Stab gleicht mehr einem Spazierstock als dem eines Magiers und somit erkennt kaum ein Gesprächspartner, dass er sich gerade mit einem Vollzauberer unterhält. Einem begabten noch dazu.
Er ist mehr wie ein Kaufmann, denn er weiß zu verhandeln und zieht aus allem einen Vorteil für sich.
Doch die meisten seiner Geschäftspartner wissen, dass sie es mit Magister Darian von Havena, dem Anführer der Dukatenmagier zu tun haben.
Er ist sehr ruhig und kühl und ist für sein Alter nicht gerade jung geblieben. Wenn jemand ein Boltangesicht hat, dann erDeswegen will auch kaum jemand mit ihm spielen, zumal er auch ein guter Spieler ist und vor allem ein schlechter Verlierer.
Die meisten seiner Handelspartner und Auftragsgeber sind sich nicht sicher, ob sie Respekt oder Angst vor dem Magister haben. Für einen kurzen Augenblick lässt der kalte, analytische Blick Darians seine Gegenüber erstarren, bis er diese mit einem freundlichen und warmherzig scheinenden Lächeln wieder beruhigt.

Agenda

Seine Ziele sind relativ unklar. Zum einen treiben ihn sein Hass auf die Magiergesellschaft, damit allen drei Gilden und seine Gier nach Reichtum an. Dies beinhaltet für ihn nicht nur die Menge an Gold und Juwelen in seiner Truhe, sondern auch sein Ruf. Er ist nicht einem Wahn verfallen wie die meisten Schwarzmagier, Paktierer oder sonstige Verrückte und jagt auch keinem höheren Ziel nach. Er will den Lohn der ihm zusteht. Welcher das ist, weiß er wohl selbst nicht klar zu sagen.
Manch einer würde behaupten, dass genau dies seine Art Wahn ist, da er offensichtlich für einen ‚bescheidenen‘ Mann, unersättlich ist.

Vorgehensweise

Um seine Ziele zu erreichen bedarf es sehr weniger Mittel, denn an Mitarbeitern und Dukaten mangelt es ihm nicht. Wichtig für ihn sind seine Verbindungen zu ehemaligen und/oder gegenwärtigen Auftragsgebern, welche ihm und seinen Magiern einen großen Vorteil gegenüber seinen Feinden geben.
Sollten zum Beispiel die Helden im Hause eines Adeligen nächtigen dürfen um dort Schutz vor dem Magister zu finden, sollten sie sich noch nicht in Sicherheit wägen. Hinter jeder geschlossenen Türe des Adelshauses könnte ein Dukatenmagier auf seinen Befehl warten um zuzuschlagen.

Kampf & Konflikt

Er gerät selten in Panik, warum auch, traut sich doch keiner an ihn heran, da der Magister ein hervorragender Kampfmagier ist und meistens von seinen Untergebenen Söldnern umgeben ist. Sollte es doch zu einem Kampf kommen, wird er eben diese für sich in den Kampf schicken und im schlimmsten Fall, muss er eben alles selbst erledigen. Im Kampf wird er sich kurz zurückziehen, sich mit einem ARMATRUTZ oder ATTRIBUTO stärken und um anschließend offensiv mit all seinen ihm zur Verfügung stehenden Schadenszaubern entgegenzuschlagen.
Eine gerne von ihm angewandte Methode ist auch, einen Helden oder Passanten mit einem KARNIFILIO zu besprechen um so seine Gegner abzuschütteln. Hat er es nur mit einem Gegner zu tun, versucht er ihn mit einem BANNBALADIN freundlich zu stimmen.

Ressourcen

Seine wohl wichtigste Verbindung ist die zu Rondriane Kevendoch, `Gräfin der Unterstadt´ und Anführerin der Nebelgeister.
Zudem hat er Kontakte zu verschiedensten Auftragsgebern, deren Namen selbstverständlich streng vertraulich sind. Wenn die Bezahlung stimmt, ist er sich für nichts zu schade und arbeitet auch mal mit einem stinkenden Raubritter zusammen.
Die Meisten seiner Verbindungen haben noch offene Rechnungen oder schulden ihm einen Gefallen.
Seine Männer sind ihm stets loyal gegenüber gestellt und falls ihm auch diese nicht helfen können, hat er immer noch eine für einen Magiersöldner doch beachtliche Schatzkammer und mit der entsprechenden Menge Goldmünzen lässt sich fast jedes Problem beseitigen.

Spielwerte

Darian von Havena

Haarfarbe: dunkelblond **Augenfarbe:** grün **Seelentier:** Waschbär
Kurzcharakteristik: meisterlicher Rhetoriker
MU 16 **KL** 16 **IN** 15
Vor- und Nachteile: Verhüllte Aura / Goldgier 10, Vorurteile (Avesjünger) 8
Sonderfertigkeiten: Waldkundig, Kampf-SFs für Streitkolben und Zweihänder
Wichtige Talente: Fesseln/Entfesseln, Gassenwissen, Menschenkenntnis, Überreden, Heraldik
Wichtige Zauber: ARMATRUTZ 15, ATTRIBUTO 12, BLITZ 16, DESINTEGRATUS 12, FULMINICTUS 13, PARALYSIS 12
Beziehungen: *hinlänglich* (verschiedenste Auftraggeber)
Ressourcen: *gering* bis *mittel*
Verwendung: Antagonist, Auftragnehmer

Zitate

—„‘Schmugglermagier‘ nennen sie uns. Diese Kretins. Was schmuggeln wir denn bitte?“
—„Klingt interessant, aber soll das alles sein, was für mich dabei rausspringt?“

Hintergrund

Es war eher Zufall, dass der Magier einer reisenden Gruppe Avesjünger seine Magiebegabung entdeckte.
Für wenige Silbertaler gaben seine abergläubischen Eltern ihn an den Magier, welcher ihn mit in seine Akademie nahm, in die Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana.
Seine Heimat, ein Dorf vor Havena, sollte der junge Darian so schnell nicht mehr sehen.
Jahre später, nachdem er mit Mühe seine Ausbildung zum Magier abschloss, er war zwar talentiert, aber aufmüpfig und rebellisch, schloss er sich einer Gruppe Reisender an.

Nach vielen Abenteuern findet er sich im Gerichtssaal wieder. Er wird unter anderem beschuldigt, Beihilfe am Mord von ungefähr 200 Dorfbewohnern geleistet zu haben.
Dass das nur ein Versehen war, als er mit einem Ignisfaxius in einer Scheune eine gesuchte Räuberbande einschüchtern wollte und das Feuer übergriff, wollte ihm dummerweise niemand glauben.
Durch diese absolut bescheuerten Geschehnisse sollte er ins Gefängnis und verlor seine Mitgliedschaft im Bund des Weißen Pentagramms. Seine Gefährten, die beim dem Vorfall nicht ganz unschuldig waren, sah er nie wieder.
Doch auch diese Zeit verging und ein neues Leben fing an.

Die Dukatenmagier

„Wenn du gut in etwas bist, mach es niemals umsonst!“ —Wahlspruch der Dukatenmagier

Darians magische Söldner tragen offiziell den Namen ‚Dukatenmagier‘, doch von den Meisten werden sie fälschlicherweise ‚Schmugglermagier‘ genannt.
Unter ihnen befinden sich viele Gildenausgestoßene aber auch Studienabbrecher um ihre Ausbildung zu vollenden.
In ihrer Ausbildung werden sie nicht nur in Magietheorie und -praxis ausgebildet, sondern erhalten auch verstärkt Unterricht in Talenten wie *Schlösser Knacken*, *Gassenwissen*, *Wildnisleben* und *Heilkunde Wunden*.
Dafür gibt es mehrere Ausbilder. Zwei Lehrmeister für profane Talente, Darians Assistenzmagier und selbstverständlich der Magister selbst.
Nach vollendeter Ausbildung erhalten sie ihr Siegel – und einen Schuldschein, den es erst einmal abzuarbeiten gilt.

Der Weg ins Spiel

Zum wiederholten Mal ist es passiert, dass einer von Magister Darians Männern von Avesjüngern verletzt oder sogar getötet wurde. Dieser Vorfall hat das Fass zum Überlaufen gebracht, denn welche Heldengruppe jetzt was genau gemacht hat, spielt für ihn keine Rolle. Für Magister Darian ist das kein Auftrag wie er es sonst gewohnt ist, diesmal ist es etwas Persönliches.

Ein ehemaliger Auftragsgeber Darians möchte, dass die Helden das Versteck des Magiers in Havena ausfindig machen und in seine Schatzkammer einbrechen, um ihm ein besonderes Schmuckstück, welches er leider hergeben musste, wiederzubringen.

Die Helden entdecken einen völlig abgehetzten Magier. Bei Nachfrage erfahren sie, dass der Dukatenmagier sich auf der Flucht vor Magister Darian befindet. Er möchte ein neues Leben anfangen, aber bevor er nicht seine Schulden abbezahlt hat, muss er für den Magister zu arbeiten. Die Helden müssen irgendwie mit Darian verhandeln und geraten dabei selbst in die Schuld des Magisters.

Der Schwarze Bug

von Björn Kebler und Alexander Schmidt

Der Bruch war gut gelaufen, die Beute dick und fett gewesen und auch wenn der Magier gesagt hatte, dass er die Finger von allem außer der Karte lassen sollte, tja, die Königin der Vinsalter Unterwelt hatte es nicht untersagt und allein darauf kam es an. Außerdem würden die anderen Kleinodien ihn über die nächsten Monde bringen, aber das würde diese komische Gruppe, die glaubte, ihn für das Beschaffen der Karte angeheuert zu haben, eh nicht verstehen. Er kontrollierte nochmal den tadellosen Sitz seiner Augenklappe und betrat die gut besuchte Taverne.
In einer Ecke saßen sie schon: der Magier mit dem Stock im Arsch, der betont unauffällige Mann, der sich mit durchdringendem Blick im Hintergrund hielt, die muskelbepackte Frau mit der monströsen Axt und einer dieser neumodischen Schwertgesellen, dem der Adel schon aus den Ohren rauskam. Die hübsche Dirne, die beim letzten Mal so hart gefeilscht hatte, war nirgendwo zu sehen. Gut so.
Selbstbewusst trat er auf den Tisch zu, nickte einmal in die Runde und holte die Karte aus seinem speckigen Lederwams hervor. Der entsetzte Blick des Magiers, ob seiner Handhabung des Stückes Pergament, ließ ihn schmunzeln.
»Hier ist die Karte Alt-Bosparans, die ihr wolltet. Ich habe sie tatsächlich im Keller von Polyana dil Cordori gefunden« - er dehnte das letzte Wort absichtlich - »und schon ist sie bei euch!«
Er schob das Dokument in die Mitte des Tisches, hielt aber die Hand darauf, so dass man nur kleine Teile sehen konnte.
»Und nun, meine Bezahlung.«
Ein kleiner Beutel wechselte den Besitzer, den er sofort in den Tiefen seiner Kleidung verschwinden ließ. Keine Zeit mehr nachzuzählen, die fehlende Frau der Gruppe kam soeben von der Theke wieder, wo sie scheinbar eine Flasche Fusel erworben hatte. Er deutete eine Verbeugung an, rückte sein rotes Halstuch zurecht und trat den Rückzug an.
»Zeit die Kurve zu kratzen«, murmelte er, als er die Tür hastig öffnete und gerade noch die sich überschlagende Stimme der Frau hörte:
»Die Tinte ist ja noch nicht einmal trocken! Wieso kann man euch nicht einen Augenblick alleine lassen! Packt ihn euch!«
Fluchend schlug er die Tür zu, Niam wäre nicht begeistert, dass er den Deppen eine gefälschte Karte untergejubelt hatte, die Anweisungen waren da eindeutig gewesen. Aber eine Karte von Alt-Bosparan! Der Herr Phex würd's schon verstehen!

Einführung

Der Schwarze Bug ist kein Schurke für einen Abend. Er kann nicht als der ultimative Antagonist am Ende einer Kampagne dienen. Er spinnt weder die Fäden im Hintergrund, noch schickt er als Erzbösewicht seine Diener, um die Helden zu vernichten. Er ist derjenige, den die Helden ordentlich verdreschen, bevor der Antagonist ihnen im Finale Paroli bietet. Vielleicht sogar der, der unter Androhung von Schmerz das geheime Versteck seines Herrn verrät. Der Schwarze Bug ist ein klassischer Scherge.
Allerdings einer, der nicht eine einzelne Szene bekommen, sondern in den Abenteuern der Helden immer wieder auftauchen sollte. Seine Karriere läuft im Hintergrund mit denen der Helden mit und ab und an überschneiden sich ihre Wege. Er ist jener Scherge, zu dem Helden eine Hassliebe entwickeln können.

Beschreibung

Die Straße ist sein Zuhause, weswegen er fast immer ungewaschen ist, seine schulterlangen schwarzen Haare sind wild und

fettig. Sein rechtes Auge wird von einer Augenklappe verdeckt, die, wie seine schwarze Kleidung und ein ordentlich gewickeltes rotes Halstuch, als Erkennungszeichen dienen können. Ebenjenes verbirgt eine Narbe, wo er schon einmal aufgeknüpft wurde und nur durch sein Glück knapp entrinnen konnte.
Großspuriges Auftreten gepaart mit einem gewissen Maß an Menschenkenntnis machen ihn zu einem gewieften Verhandlungspartner, der sich gerne für Diebereien am Rande der Legalität bis zu kleineren Delikten anheuern lässt.

Agenda

Unermesslicher Reichtum steht ganz oben auf der Liste der Dinge, die der Bug erreichen möchte. Leider wollen die Dukaten aber nicht bei ihm bleiben, weshalb er am Ende eines Tages meist weniger Geld hat als am Anfang. Ein Teufelskreis, den er sich selbst gegenüber aber nie zugeben würde. Als "Phexensstück" par excellence träumt er davon die Kaiserkrone zu stehlen, um dann die Belohnung für die Wiederbeschaffung einzusacken: »Kann man ja nicht verkaufen, das Ding!«

Vorgehensweise

Wo ein guter Scherge ausbaldowern würde, nimmt der Bug einfach die Gelegenheit beim Schopfe. Langes Planen liegt ihm nicht und er nimmt jede Möglichkeit auf Einnahmen wahr, wenn dann etwas schief geht wird es halt Zeit zu gehen.
Er kennt sich in vielen Städten aus, was ihm bei Verfolgungsjagden den Allerwertesten retten kann, aber auch beim Veräußern der Beute hilfreich ist. Ihm ist es noch nie in den Sinn gekommen, dass seine Erscheinung auffällig ist, was dazu führt, dass er in Städten in denen er sich schon einmal aufhielt, schnell wiedererkannt wird. Er weiß, dass er kein Praiosschüler ist, aber schändlich hämmern an den Grundfesten Deres ist ihm zuwider. Letztlich ist der Schwarze Bug aber vor allem zu feige, um wirklich große Untaten zu begehen.

Kampf & Konflikt

Die misslichste Situation, die sich der Bug vorstellen kann, ist in die Ecke gedrängt zu werden und sich aus einer Gefahr nur mittels der Waffe herauskämpfen zu können. Sollte es soweit kommen, wird er als erstes alle Verbündeten vorschicken, um dann im Kampfgetümmel zu fliehen. Allein auf weiter Flur übt er sich in defensiven Abwehrhandlungen, bis die Situation es erlaubt sich vom Acker zu machen. Im schlimmsten Fall wird er aufgeben, nachdem er die erste Wunde kassiert hat oder er ein Zehntel seiner Lebensenergie verloren hat. Die "Bekämpfung" des Schwarzen Bug sollte insgesamt eher über das Gebiet des geschliffenen Wortes oder über eine geschickt gestellte Falle geführt werden, anstatt über Waffen.

Ressourcen

Der Bug ist ein Einzelgänger, der die meisten Orten nicht freiwillig verließ und deshalb so etwas wie Freunde oder Verbündete nur als Zweckgemeinschaften kennt. Er hat meist einen Hehler an der Hand, dem er seine "heiße Ware" verkauft. Geld hat bei ihm die Eigenschaft zu verschwinden, so dass der Bug meist nur das zur Verfügung hat, was er am Leibe trägt und worauf er sich unbewusst fast immer verlässt: sein Glück.

Spielwerte

Der Schwarze Bug

Lehrjahre (Der Bug bis zu einem Alter von 15 im Dorf Donfanger)

Profession Bauer **Herkunft** nördl. Mittelreich **Seelentier** Kuckuck
MU 7 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 9 **FF** 12 **GE** 11 **KO** 11 **KK** 11 **SO** 1
LeP 27 **AuP** 25 **MR** 2 **INI** 7+1W6 **WS** 6
Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Glück / Einäugig, Goldgier 8, Miserable Eigenschaft: Mut, Ungebildet I
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Donfanger), Geländekunde (Wald)
Wichtige Talente: Dolche 1, Athletik 4, Menschenkenntnis 3, Wildnisleben 5
Erscheinung: Bauernkleidung, schwarzes Haar, Tuch über dem rechten Auge
Aufenthaltsort: Das Dorf Donfanger
Vignette: »Ich war's nich'!«
Musikthema: *In der Halle des Bergkönigs* von Edvard Grieg

Wanderjahre I (bis zu einem Alter von 24 im Grenzgebiet Nostria-Andergast)

Eingesetzte Abenteuerpunkte: um 2.000
MU 7 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 9 **FF** 13 **GE** 12 **KO** 11 **KK** 11 **SO** 3
LeP 28 **AuP** 26 **MR** 2 **INI** 8+1W6 **WS** 6
Kurzschwert **AT** 6 **PA** 10 **TP** 1W+2 **DK** HN
Leichte Armbrust **AT** 11 **TP** 2W+2*
Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Glück, Verbindungen 6 / Einäugig, Gesucht I (Nostria / Andergast), Goldgier 8, Miserable Eigenschaft: Mut, Ungebildet I
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Donfanger), Ortskenntnis (Pässe zwischen Nostria und Andergast), Geländekunde (Wald)
Wichtige Talente: Armbrust 4, Dolche 3, Athletik 7, Schleichen 5, Sich Verstecken 5, Gassenwissen 3, Menschenkenntnis 6, Überreden 3, Wildnisleben 10, Schätzen 2
Erscheinung: Dunkle Lederkleidung, schwarzes, fettiges Haar, schwarzer Bart, Augenklappe über dem rechten Auge, rotes Halstuch
Aufenthaltsort: Das ganze Grenzgebiet Nostergasts
Vignette: Wieder springt der Bug außer Reichweite deines Schwertes. Hastig packt er seinen Kumpanen am Schlafittchen und schubst ihn Dir entgegen. »Los, Rudghar, der ist eher deine Kragenweite!«

Wanderjahre II (Bis zu einem Alter von 35 im gesamten Mittelreich)

Eingesetzte Abenteuerpunkte: um 7.000
MU 7 **KL** 11 **IN** 16 **CH** 9 **FF** 15 **GE** 14 **KO** 11 **KK** 11 **SO** 4
LeP 30 **AuP** 28 **MR** 3 **INI** 9+1W6 **WS** 6
Kurzschwert **AT** 10 **PA** 14 **TP** 1W+2 **DK** HN
Leichte Armbrust **AT** 18 **TP** 2W+2*
Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Glück, Verbindungen 12 / Einäugig, Gesucht I (Nostria / Andergast), Gesucht I (Variabler Ort), Goldgier 8, Miserable Eigenschaft: Mut, Ungebildet I
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Donfanger), Ortskenntnis (Pässe zwischen Nostria und Andergast), Ortskenntnis (Verschiedene Viertel in größeren Städten des Mittelreichs), Geländekunde (Wald), Defensiver Kampfstil, Finte, Meisterparade
Wichtige Talente: Armbrust 10, Dolche 10, Athletik 9, Schleichen 12, Sich Verstecken 14, Gassenwissen 11, Menschenkenntnis 8, Überreden (Lügen) 12, Fesseln / Entfesseln 7, Orientierung 7, Wildnisleben 10, Rechtskunde 7, Schätzen 9
Erscheinung: Dunkle Lederkleidung, schwarzes, fettiges Haar, schwarzer Bart, Augenklappe über dem rechten Auge, rotes Halstuch
Aufenthaltsort: Im gesamten Mittelreich
Vignette: Du traust deinen Augen kaum. Das rote Halstuch, die Augenklappe und das selbstzufriedene Grinsen auf dem räudigen Gesicht. Der Bug! Hier! Und zu allem Überfluss ist er der Kontaktmann, den man euch genannt hat, um das Fußkettchen der Hela-Horas zu finden. Aber gut, vielleicht spart das Gold, denn eine Tracht Prügel hat ihn noch immer zum Reden gebracht.

Herrenjahre (Die Zukunft liegt in Ihrer Hand, liebe Meisterin!)

Der Weg ins Spiel

Geben Sie, liebe Meisterin, dem Schwarzen Bug alle Schattierungen von Grau, die sie benötigen. Lassen Sie ihn in der ersten Begegnung als liebenswerten Schmuggler auftreten, der rau aber herzlich ist. Nur um ihn im zweiten Aufeinandertreffen als wenig rücksichtsvollen Straßenräuber agieren zu lassen, der keine Freundschaften kennt und sich nur für den Geldbeutel seines Opfers interessiert. Und letztlich lassen Sie ihn in einer aussichtlosen Situation plötzlich die Seite der Helden ergreifen, nur um einige Minuten später eben jene wieder zu übervorteilen und auszurauben.

Denken Sie an den klassischen Schergen, der selbst zu nichts Großem imstande ist und nur wegen Druck und Gold das tut, was er tut.

Lassen Sie ihn immer dann auftauchen, wenn es gerade nicht passt - zumindest nicht den Helden. Sobald diese seiner aber überdrüssig werden, zaubert er eine Geschichte von seinem versteckten Schatz aus dem Hut und wer weiß, vielleicht flunkert er diesmal nicht.

Die Söhne von Darltonosch

von Kai Lemberg

Aus Verachtung für die Unbedarftheit der Menschen wurden die zwergischen Vierlingen *Jogrimosch*, *Wilyamosch*, *Jagritosch* & *Brâverall* im Laufe der Zeit zu rigiden Kriegstreibern und Feinden des Mittelreiches.

Hintergrund

Die vier Angroschim haben seit dem Abschluss ihrer Ausbildung an der ehrwürdigen Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch, vor über 200 Jahren, in fast jeder größeren Schlacht im und uns Mittelreich gekämpft. Darüber hinaus haben sie sich in zahllosen Scharmützeln gegen Wühlschrate, Goblins oder Tatzelwürmer bewährt. Dabei haben sie das Haus *von Gareth* stets mit Argwohn betrachtet, welches nach *Barduron* nur Despoten und Narren hervorgebracht hat. Als das Kaisertum 1021 BF gar einen Drachen belehnten, brachen die Angroschim endgültig mit dem Menschenreich. Inzwischen sehen sie in dem wankelmütigen, bornierten Kaisergeschlecht der *von Gareth* eine zunehmende Gefahr für die Gemeinschaft der Zwerge.

Agenda

Die Söhne von Darltonosch haben sich der „*Bruderschaft vom Steinernen Herzen*“ angeschlossen, einer Gruppe militanter Zwerge, die in den Menschen eine wachsende Bedrohung sieht und einen Präventivschlag gegen das Kaiserreich fordert. Sie betrachten sich als rechtschaffene Streiter für die Gemeinschaft der Zwerge, die gegen die zunehmende Gier der Menschen aufbegehren.
Im Sinne dieser Ideologie haben die Vierlinge in den letzten Jahren entlegene Zwergen-Minen verteidigt, Besitzungen ihrer Brüder in Tjolmar bewacht, städtische Zwerge vor neidischen Konkurrenten beschützt, Ferkina-Hirten bei Angralosch vertrieben und Holzfäller-Siedlungen im Eisenwald niedergebrannt.
Bei ihren Aktionen akzeptieren die Brüder keine Gesetze oder Autoritäten, außer den zwergischen Traditionen. Um Ihre Ziele zu erreichen gehen Darltonoschs Söhne mit Gewalt vor und ohne Rücksicht auf die Befindlichkeiten der Menschen. Andere Angroschim versuchen sie dagegen vor jedem Schaden zu bewahren.

Kampf & Konflikt

Darltonoschs Söhne sind ein eingespieltes Team. Die Vierlinge kämpfen in einer festen, seit 200 Jahren trainierten Konstellation, bei der sie sich fest aufeinander verlassen.
Ganz vorne steht der zähe *Brâverall*, der sich mit einem breiten Schild und einer Zwergen-Skraja völlig auf die Abwehr feindlicher Angriffe konzentriert. Direkt hinter ihm greift *Jogrimosch* mit seinem wuchtigen Felsspalter mal über die rechte, mal über die linke Flanke seines Bruders an. Über die jeweils andere Flanke sticht *Wilyamosch* aus dem Hintergrund mit seinem Wurmspies auf Feinde ein. In seinem Rücken positioniert sich *Jagritosch* mit seiner Eisenwalder-Armbrust. Auf seinen Ausruf *„Drakka!“* ziehen seine Brüder die Köpfe ein, um ihm frei Schussbahn zu gewähren.
Die großzügige Auslegung eines Kampfes in *Formation* (**WdS 68**) basiert auf dem engen Verhältnis von zwergischen Mehrlingen. Die Söhne von Darltonosch sind seit ihrer Geburt unzertrennlich und haben sich in über 200 Jahren gemeinsamen Kampfes perfekt aufeinander abgestimmt.

Verbündete

Die liberalere Mehrheit der Angroschim betrachtet den Fanatismus von Darltonoschs Söhnen mit Skepsis. Wo die Brüder früher wie Helden empfangen wurden, herrscht nun Furcht vor dem Übereifer der Vierlinge. Aber einige Verbündete sind den Brüdern geblieben.
Mutter Maloschga: Seit dem frühen Unfalltod des Vaters konzentriert sich die Mutter der Vierlinge ganz auf die Förderung ihrer Söhne. Die Witwe hat einst bei ihren Kindern die Saat für den Hass auf die Menschen gelegt und ist stolz auf deren Engagement für die *Bruderschaft vom Steinernen Herzen*. Gelegentlich spannt sie einen ihrer zahlreichen Brautwerber ein, um ihre Söhne bei Bedarf zu unterstützen.
Onkel Ingrolosch: Der Zwillingsbruder des verstorbenen Vaters ist ein anständiger, angesehener Juwelier. Er hofft eines Tages seine Werkstatt an einen der Vierlinge vererben zu können und bemüht sich daher um ihre Gunst. Ihren fanatischen Eifer teilt er nicht, aber er unterstützt seine Neffen bei ihrem Kampf finanziell, weil er insgeheim hofft damit die Gunst seiner Schwägerin *Maloschga* gewinnen zu können.
Väterchen Xorngrim: Der missmutige Erzzwerg mit dem grauen Bart ist der Hochmeister der *Bruderschaft vom Steinernen Herzen*. Der Angrosch-Priester ist ein Hassprediger gegen die Menschheit, der beständig um neue Rekruten wirbt. Darltonoschs Söhne sind seine willigen Handlanger für grobe Arbeiten, doch er ist bereit sie fallen zu lassen, wenn ihr Vorgehen dem Ruf seiner Bruderschaft zu schaden droht.

Der Weg ins Spiel

Die Söhne von Darltonosch lassen sich überall einsetzten, wo Angroschim leben oder die Interessen der Zwerge gewahrt werden müssen. Sie können Helden den Zugang zu einem bestimmten Gebiet verwehren, die Herausgabe von Artefakten einfordern oder Schulden für einen zwergischen Handwerker eintreiben. Dabei werden sie auch ohne konkreten Auftrag aktiv, sobald sie eine Ungerechtigkeit an einem Angroscho auch nur vermuten. Werden die Vierlinge nicht von einem Auftraggeber bezahlt, fordern sie einen angemessenen Lohn von ihrem Opfer ein, allerdings ohne sich über Gebühr zu bereichern.

Jogrimosch
Als Ältester der Vierlinge betrachtet Jogrimosch sich als Anführer und Planer der Gruppe. Er ist sehr belesen, wollte sogar Priester des Angrosch werden. Doch neben dem Feuer der Neugier brennt auch große Wut in ihm. Vor allem die Kontakte mit Menschen lässt der Hitzkopf schnell eskalieren.
Der Zwerg hat einen kahlen Schädel, aber sein schwarzer, von grauen Strähnen durchzogener Bart wächst üppig und ungebändigt. Als Ältester führt Jogrimosch die Familienaxt *Angramox* und den Drachenzahn *Mortagrimm*. In den Kampf zieht er mit einem langen Kettenhemd und einem einfachen Tellerhelm.

Wilyamosch
Der Zweitgeborene ist unbestreitbar der Hübscheste der Brüder, und Wilyamosch legt viel Wert darauf, dass es auch dabei

bleibt. Mit dem sorgfältig gepflegten, kastanienbraunen Barthaar und seinem offenen Lächeln rechnet er sich die große Chance bei der Brautwerbung (und damit den Erhalt des Geschlechts) aus.
Wilyamosch trägt neben einem langen Kettenhemd einen Visirhelm, um sein hübsches Gesicht zu schützen. Dazu führt er den Wurmspieß *Domadrasch*.

Jagritosch
Jagritosch liebt Edelmetall und laute Musik. Er ist begeisterter Schatzsucher und gewissenhafter Bastler. Auf den ersten Blick erscheint er wie ein wandelndes Zwergen-Klischee, wären da nicht seine (für einen Angroscho) mangelnde Trinkfestigkeit und seine gedankenverloren, gemurmelten Monologe.

Als Schütze der Gruppe ist Jagritosch mit Eisenmantel, Brustplatte und Helm schwerer gepanzert als seine Brüder. Mit seiner Eisenwalder-Armbrust *Fortobrok* feuert der Drittgeborene vorzugsweise Kriegsbolzen (**WdS 128**) auf seine Gegner.

Brâverall
Der Jüngste der Brüder ist gutmütig, ehrlich und treu. Er teilt den Eifer seiner Brüder nicht und hat Mitleid mit den Menschen, aber er wird bis in den Tod loyal zu seiner Familie stehen.
Brâverall trägt einen meisterhaft gearbeiteten Kettenmantel und eine Sturmhaube. Seine Skraja ist noch nicht lange in Familienbesitz und hat sich noch keinen Namen verdient. Dazu führt der Zwerg einen großen, verstärkten Legionärsschild.

Allgemeine Spielwerte der Vierlinge

Vorteile: Akademische Ausbildung, Dämmerungssicht, Resistenz gegen mineralische Gift, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern
Nachteile: Arkanophobie 6, Einbildungen, Goldgier 5, Höhenangst 5, Meeresangst 5, Platzangst 5, Prinzipientreue, Schlechter Ruf 4, Unfähigkeit: Schwimmen, Verpflichtungen, Vorurteile gegen Echsen 6, Weltfremd (menschliche Gesellschaft) 5, Zwergenwuchs
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Rüstungsgewöhnung III, Spießgespann, Talentspezialisierung *(Kriegskunst, Magiekunde, Tierkunde)*, Wuchtschlag

Jogrimosch

Kurzcharakteristik: cholerischer Stratege; kompetenter Gelehrter & meisterlicher Axtkämpfer
Zusätzliche Vor- & Nachteile: Gebildet, Gutes Gedächtnis / Impulsiv, Vorurteile gegen Menschen 7
MU 15 **KL** 13 **IN** 12 **CH** 11 **FF** 11 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 15
LeP 35 **AuP** 37 **MR** 3 **RS** 5 **WS** 8 **AW** 5 **INI** 10+W6
Felsspalter: **AT** 19 **PA** 14 **TP** 2W+2 **DK** N
Zusätzliche Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Hammerschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff
Wichtige Talente: Geschichtswissen 12, Kriegskunst 15, Magiekunde 11, Rechtskunde 14, Tierkunde 12

Wilyamosch

Kurzcharakteristik: gewitzter Casanova; kompetenter Charmeur & meisterlicher Zwergenkrieger
Zusätzliche Vor- & Nachteile: Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit / Arroganz 7, Eitelkeit 5
MU 15 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 13 **FF** 9 **GE** 14 **KO** 16 **KK** 15
LeP 36 **AuP** 38 **MR** 5 **RS** 5 **WS** 8 **AW** 5 **INI** 11+W6
Wurmspieß: **AT** 20 **PA** 13 **TP** W6+5 **DK** S
Zusätzliche Sonderfertigkeiten: Ausfall, Festnageln, Finte, Gezielter Stich, Todesstoß, Umreißen
Wichtige Talente: Betören 9, Etikette 7, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 11, Überreden 15, Überzeugen 12

Jagritosch

Kurzcharakteristik: altkluger Sonderling , kompetenter Schatzsucher & meisterlicher Armbrustschütze
Zusätzliche Vor- & Nachteile: Zwergnase / Goldgier +2, Neugier 7, Selbstgespräche
MU 15 **KL** 10 **IN** 11 **CH** 10 **FF** 15 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 15
LeP 35 **AuP** 37 **MR** 5 **RS** 7 **WS** 8 **AW** 11 **INI** 11+W6
Wurmschläger: **AT** 15 **PA** 11 **TP** W6+5 **DK** HN
Eisenwalder: **FK** 26 **TP** W+3* **Ladezeit** 3 (20)
5/15/15/20/40 +1/0/0/0/-1
Zusätzliche Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Scharfschütze, Schnellladen
Wichtige Talente: Brett- & Kartenspiel 12, Mechanik 9, Philosophie 13, Sagen/Legenden 12, Feinmechanik 9, Zwergennase 7

Brâverall

Kurzcharakteristik: gutmütiger Chaot, kompetenter Athlet & meisterlicher Verteidiger
Zusätzliche Vor- & Nachteile: Eisern, Schnelle Heilung I / Höhenangst +2, Pechmagnet
MU 16 **KL** 8 **IN** 12 **CH** 10 **FF** 11 **GE** 15 **KO** 17 **KK** 16
LeP 40 **AuP** 39 **MR** 5 **RS** 7 **WS** 11 **AW** 6 **INI** 11+W6
Skraja & Schild: **AT** 14 **PA** 20 **TP** W6+4 **DK** N
Zusätzliche Sonderfertigkeiten: Defensiver Kampfstil, Gegenhalten, Linkhand, Meisterparade, Schildkampf II
Wichtige Talente: Akrobatik 9, Athletik 11, Körperbeherrschung 12, Grobschmied (Schilde) 9

Diego ibn Assarbad

von Stephan Huber

Beschreibung

Junger Mann Mitte 20, dunkelbraune Haare mit Wehrheimer Bürstenhaarschnitt, aufmerksame blaue Augen, gepflegter Kinnbart.
Gekleidet ist Diego meisten in einer feinen schwarzen Tunika mit roten Stickereien und Innentaschen, schwarze Reiterstiefel und Hose sowie ein rotes seidenes Hemd. Er führt versteckt einen Königsmörder aus Schwarzstahl und ein Bannschwert in Form eines Khunchomers aus Mindorium, Endurium und Elfenbein. Sein Zauberstab ist aus Geisterbuche mit verzierten Enduriumadern an dessen Kopf eine Dämonenfratze darstellt in dessen Maul ein großer Rubin eingelassen ist. An seiner rechten Hand hat er einen goldenen Ring.

Zitate

—„Faszinierend! Ich spüre die Macht an diesem Ort, hier muss großes geschehen sein..."
—„Die Zeit ist im Wandel, dass wissen wir seit der Rückkehr des Dämonenmeisters. Doch es gibt dunklere Schrecken als die, die er hervorgebracht hat!"
—„Zant, Blutritter des Belhalhar, ich rufe dich. Ich kenne deinen wahren Namen so wirst du mir Untertan sein. Ich befehle dir …"
—„Gestatten das ich mich vorstelle: Diego ibn Assarbad, Schwarzmagier aus den Dampfenden Wäldern des Südens, Bezwinger der Westlichen Meere und Wanderer zwischen den Welten!"
—„Namenloses Pack! Wie Ratten entwindet ihr euch jeglichem Zugriff und wie die Niederhöllischen Herzöge lügt ihr und buhlt um die Seelen der Unwissenden. Betrogen wurde ich bereits durch den Dämonenmeister und seine Diener, dies wird mir nicht noch einmal passieren. Sag das deinem Herren wenn du in wenigen Liedschlägen vor ihm stehst!"

Agenda

Diego will dass sein Name mit Tharsonius von Bethana, Fran-Horas, Rohal und Hela-Horas in einem Atemzug genannt wird. Dabei möchte er nicht mit den Gräueltaten in Verbindung gebracht werden, sondern eher mit den Magischen Fertigkeiten und Entdeckungen. In den letzten Jahren hatte er dabei Kontakt mit dem Namenlosen Prinzen Timion und vermutet das der Namenlose etwas größeres plant. Da dieses Treffen sehr negativ ausgefallen ist versucht er dem Nachtschwarzen Prinzen seine Pläne zu durchkreuzen.

Vorgehensweise

Für seinen Ruhm hat er verschiedene Projekte in Angriff genommen: das wirken verschiedener Magna Opera, stärken seines Astralkörpers, erforschen der Dämonenzitadelle und das bereisen verschiedener Kontinente und diese mittels dunkle Pforten zu verbinden. Dazu bedient er sich an Paktierer denen er Versprechungen gibt und sobald er diesen überdrüssig wird, verheizt er sie gegen Namenlose Kulte. Dämonen und deren Diener sieht er als Mittel zum Zweck, den Namenlosen und seine Diener eher als Bedrohung. Schurken und Verbrecher nimmt er ebenfalls unter seine Dienste, da er diese eher als Plänkler betrachtet. Priester und Unschuldige versucht er bei all seinen Unternehmen zu schützen und nicht zu gefährden.
Auf seinen Reisen benutzt er selten seinen richtigen Namen, sondern nutzt den TRANSMUTARE und verschiedene Decknamen für neue Identitäten, wobei er sich in den Regionen in denen er häufiger zu treffen ist, meistens die gleichen Identitäten.

Kampf & Konflikt

Wenn sich jemand zwischen ihm und einem weiteren Schritt in einer seiner Forschung stellt, so versucht er diesen mit gewanden Worten und Geschenken oder Beteiligungen zu überzeugen. Gelegentlich bedient er sich zu Beschaffung aber auf Diebe, Dämonen oder Paktierer die unauffällig das Ergebnis erbringen sollen.
Mit der Zeit haben sich seine geprellten Untergebenen gegen ihn gewandt oder Namenlose Geweihte haben versucht ihn auszuschalten. In diesen Fällen geht er mit gnadenloser Härte und Brutalität vor, in dem er sie entführen lässt und in seinen Verstecken für seine Experimente verbraucht oder er lässt sie durch Gestaltenwandler ersetzten. Braucht er sie nicht so entsendet er Belhalhars Blutritter oder den Aschengeist, die er für diese Aufgabe in einem langen Ritual entsprechend verbessert beschwört.
Im direkten Kampf zaubert er zuerst Schutzzauber um sich gegen Magische und Profanen Schaden zu schützen. Wenn er einer Übermacht gegenüber steht dann wird er verschwinden, gedeckt durch einen PANIK! und einem anschließenden TRANSVERSALIS oder einen manifestierter *Karakil*, der im näheren Limbus auf seinen Befehl wartet. In diesen Fällen ist seine Rache sicher und diese wird er Schritt für Schritt planen um seinen Feind komplett zu vernichten: den Ruf wird er ruinieren, seine Besitztümer stehlen oder vernichten und zum Schluss holt er sich seinen Feind persönlich.
Wenn er Absehen konnte das ein Konflikt bevor steht so beschwört er einige Dämonen, wobei er diese wahlweise auf Masse beschwört oder einfach mit besseren Fähigkeiten.
Desweiteren bedient er sich der Schattenzauberei und nutzt diese ebenfalls in einem direkten Konflikt.

Spielwerte

Diego ibn Assarbad

Geboren 15. Tsa 989 BF **Größe** 1,83 Schritt
Haarfarbe Dunkelbraun **Augenfarbe** Blau
Wichtige Eigenschaften: MU 18 **KL** 20 **CH** 17
Vor- & Nachteile: Feste Matrix, Affinität Dämonen, Wesen der Nacht III / Neugier 12, Rachsucht 10
Wichtige Talente: Dolche 18, Hiebwaffen 18, Lehren 16, Rechen 18, Magiekunde 18, Anatomie 19, Alchemie 17; dazu kann er verschiedene Sprachen, darunter auch Myranische
Wichtige Zauberfertigkeiten: Invocatio Maior 21, Invocatio Minor 22, Skelettarius 20, Totes Handle 18, Stein Wandle 18, Chimäroform 16, Balsam 16, Paralysis 17, Pandämonium 20, Arcanovi 16, Analys 17, Pentagramma 16, Krabbelnder Schrecken 10, Ecliptifactus 13, Schattenkrähenruf 10, Dunkelheit 10, Eigene Ängste 16, Schwarzer Schrecken 16, Brenne 14, Panik 10
Wichtige Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Ausfall, Finte, Invocatio Integra, Bannkreis gegen höhere & niedere Dämonen, Zauberzeichen, Blutmagie, Verbotene Pforten

Ressourcen

Ansehnlich, durch seine Reisen und Expeditionen hat er einige Schätze sammeln können auf die er zurückgreifen kann. Seine Verbündeten sind durch die Ereignisse der letzten Jahre meistens gestorben so dass er auf wenige zurückgreifen kann. Durch seine Magischen Fertigkeiten in der Dämonologie kann er dieses Manko zum Teil ausgleichen.

Der Weg ins Spiel

Die Helden werden in die Schwarzen Landen entsandt um eine/n Prinzessin/Priester zu befreien die von einem Paktierer entführt wurde. Als die Helden das Versteck des Paktierers durchsucht haben finden Sie das Opfer nicht können aber den Paktierer stellen. Noch bevor er den Helden sagen kann was mit seinem Entführungsopfer geschehen ist, erscheint Diego und versucht den Paktierer selbst zu entführen.

In Myranor und Uthuria sucht er nach Dämonischen Artefakten die Beschwörungen erleichtern, Donarien, in Gefäßen verbannte Dämonen oder wahre Namen. Die Helden könnten den Auftrag haben ein solchen Gegenstand zu bergen und vernichten oder den Kirchen zu übergeben, was den Interessen Diegos widerstrebt.

Ein Namenloser Kult könnte die Helden zu schaffen machen, als diese den Kult vernichten wollen kommt eine dritte Partei ins Spiel: Paktierer! Diese sind im Namen eines Magiers unterwegs den Sie nicht kennen (oder unter falschen Namen und Identität), der den Kult als eine Bedrohung sehen. Da die Helden weder mit dem Namenlosen oder den Paktierern ein Bündnis eingehen werden wird es dort zu einer Erschwernis ihres eigentlichen Auftrages kommen.

Auf Expeditionen können Diegos Schergen den Helden ein Wettlauf beginnen, wenn es um Hinterlassenschaften Borbarads', Fran-Horas und Hela-Horas geht. Hierbei sucht er nach mächtigen Astralspeichern oder einen Weg wie er seinen Astralkörper stärken kann, verschiedene Dämonische Rituale und Zauber oder Artefakte. Anzutreffen können diese Expeditionen in fast ganz Aventurien. Artefakte die für ihn keinen Sinn haben verkauft er an Akademien.

Ein Bekannter der Helden wurde verflucht von einem Dämon/Paktierer/Namenloser Geweihter und um den Fluch zu brechen benötigen die Helden ein Artefakt. Dieses Artefakt wurde von einem Magier (falsche Identität) in einer entlegenen Gegend versteckt und so müssen die Helden eine Katakombe mit Fallen und einem Wächter (Golem/Chimäre/Untoter/Dämon mit besonderen Werten) untersuchen. Diego hatte diese Artefakt gefunden und herausgefunden das ein hinterlistiger sowie mächtiger Dämon inne wohnt der besser verbannt sein sollte. Sobald die Helden den Wächter besiegt haben beginnt eine Jagd um das Artefakt was darin endet das Diego selbst mit einigen Dämonen erscheint um die Helden zu stellen. Wenn sich eine Niederlage abzeichnet wird er fliehen, aber seine Rache ist den Helden sicher.

Ein Kult des Namenlosen könnte eine Version ihres Gottes bekommen haben Diego, der an einem bestimmten Ort mit einer bestimmten Aufgabe beschäftigt ist, auszuschalten. Dieser Kult könnte die Helden anheuern und denen eine falsche Fährte legen. Es kommt früher oder später zu einem Gefacht zwischen Helden und Magier kommen in dem Diego Sie fragen wird was sie wollen und dann fliehen. Er wird heraus finden das die Helden ehrliche Menschen sind und wird nach ihren Auftraggebern forschen und versuchen diese zu bekämpfen. Wenn die Helden ihren Auftraggeber beschützen, wird er sich endgültig zurückziehen allerdings wird er die Auftraggeber und die Helden beobachten.

Donna Dorothea Ilha

von Christian Hollnbuchner

Erscheinung

Die kleine und durchaus zart gebaute Dorothea trägt ihr langes tiefschwarzes Haar in der Regel aufwendig aufgesteckt. Aus ihrem ebenmäßigen, blassen Gesicht funkeln den Betrachter ihre grünen Augen an, während ein nobles Lächeln ihr Antlitz ziert. Obwohl sie schon einiges an Lebenserfahrung gesammelt hat, merkt man ihr ihr Alter nicht an. Die Kleidung, die sie trägt, ist immer aus den feinsten Stoffen, oft Seide, Samt und Brokat, und nach aufwendigen Schnitten geschneidert. Der aufmerksame Beobachter bemerkt wohl auch den feinsten Hauch von Rosenwasser. Bedenkt man noch ihre wunderbare geschulte Stimme, ist es fast ein Ding der Unmöglichkeit nicht ihrem Charme zu verfallen und alle Vorsicht fahren zu lassen.
Donna Dorothea Ilha

Charakter

Ihr ganzes Leben, ihr ganzes Auftreten ist eine Lüge. Mag sie auch momentan die charmante und wohl auch verwöhnte und vergnügungssüchtige Granden Tochter spielen, ist sie im Grunde doch höchst beherrscht, geschäftstüchtig und vor allem eiskalt kalkulierend. Um ihre Ziele zu erreichen ist sie buchstäblich bereit jedes Opfer zu bringen und über Leichen zu gehen.

Zitate

„Was für ein wunderbarer Abend, Señor! Wir sollten uns bei Zeiten wieder verabreden."
„Bitte, seht es euch genauer an. Ihr werdet bemerken, dass der Preis, den ich verlange, keineswegs zu hoch ist."
„Wollt Ihr damit sagen, mir nicht zu vertrauen? Ihr kränkt mich zu tiefst!"
„Wenn ein Geschäft zu gut klingt, um wahr zu sein ..." (meist zu sich selbst)

Hintergrund

Geboren und aufgewachsen in Mirham, lernte Dorothea ihr kriminelles Handwerk von der Pike auf unter harten Bedingungen. Schon damals zog sie Charme, List und Heimtücke anderen, und vor allem ehrlichen, Methoden vor.

Agenda

In den harten Bedingungen ihrer Kindheit könnte man vielleicht auch den Grund dafür sehen, dass sie heute nach immer größeren Reichtümern strebt und jeden Luxus geniest, der sich ihr bietet. Dorothea ist gewissermaßen eine Getriebene, eine Sklavin ihrer Charakterschwächen ohne höhere, langfristige Ziele. Doch wann immer es sie an einen neuen Ort verschlägt, beginnt sie alsbald nach neuen Zielen und Opfern zu suchen, immer in der Hoffnung die Gelegenheit für einen Betrug zu finden, der jeden Vorangegangenen in den Schatten stellt.
Obwohl sich diese Gaunerin auch nicht für kleinere Betrügereien zu schlecht ist, hat sie es ,wo immer möglich, auf die fetten Brocken abgesehen. Warum sollte sie sich auch damit begnügen falsche Münzen zu prägen, wenn sie mit derselben täuschend echten Legierung auch ein Duplikat der Ratsherrenkette anfertigen kann?

Vorgehensweise

Dorothea ist viel auf Reisen. Wann immer ihr ein besonderes Husarenstück gelingt oder es ihr in einer Stadt zu gefährlich wird, bricht sie auf in andere Gefilde, verändert ihr Aussehen und legt sich auch in allen anderen Belangen eine neue Identität zu. An ihrer nächsten Wohnstadt angekommen, beginnt sie alsbald sich in die feine Gesellschaft zu integrieren und mit kleineren Fälschungen und Betrügereien ein neues Meisterstück vorzubereiten. Auch ihren Charme wird sie zu diesem Zweck gekonnt einsetzen.
Dazu rekrutiert sie oft lokale Helfer und Helfershelfer. Größtenteils ahnungslose Handlanger, die später ohne Bedenken hintergangen und geopfert werden, wenn sie ihnen nicht gar die ganze Schuld zu und gefälschte Beweise unterschiebt. Nur selten kommt einer ihrer Handlanger ungeschoren davon. In der Regel sind dies besonders fähige Individuen, mit denen Dorothea dann aber auch durchaus länger und über verworrenen Pfaden in Kontakt bleibt.

Konfliktverhalten

Bewaffneten Auseinandersetzungen wird Dorothea aus dem Weg gehen, wann immer sie kann. Dazu wird sie ihre Reize einsetzen und auch schamlos, jedoch nicht vorschnell oder schlampig, lügen. Wenn nötig wird sie sich auch ergeben, Reue heucheln, tragische Umstände als Ausrede vorschieben, sogar gute Zusammenarbeit und Wiedergutmachung versprechen.
Natürlich ist sie fest entschlossen solche Versprechen baldest möglich zu brechen um zu flüchten oder ihrem Gegenspieler gar in einem verwundbaren Augenblick einen Dolch in den Rücken zu rammen.

Ressourcen

Im Laufe der Jahre hat sie es geschafft sich einiges an Vermögenswerten auf die Seite zu schaffen, trotz ihres aufwendigen Lebensstils. Dies sind in der Regel jedoch Sachwerte, wie etwa Werkzeuge oder Kostüme und andere Ausrüstung. Von allem jedoch nur das Beste. Jedoch hat sie auch eine nicht zu verachtende Barschaft zur Verfügung.
Und obwohl sie die meisten ihrer Handlanger früher oder später hintergeht und ans Messer liefert, hat sie sich ein kleines, aber feines Netzwerk äußerst fähiger Kontakte, verstreut über alle einigermaßen zivilisierten Reiche, aufgebaut. Wann immer sie zur Abwechslung einen vertrauenswürdigen Helfer braucht, dessen Fähigkeiten die ihren ergänzen, greift sie auf diese Kontakte zurück.

Spielwerte

Dorothea Ilha

MU 12 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 15 **FF** 13 **GE** 12 **KO** 10 **KK** 9 **SO** 7
LeP 25 **AuP** 27 **MR** 3 **RS** 0 **WS** 5 **GS** 8
Seelentier: Blattkopfotter
Mengbilar: AT 14 **PA** 8 **TP** 1W+3* **INI** 8+1W6 **DK** H
Ringen: AT 7 **PA** 9 **TP** speziell **INI** 10+1W6 **DK** H
Vor- & Nachteile: Breitgefächerte Bildung, Gutes Gedächtnis, Herausragendes Aussehen, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen 50**, Wohlklang / Eitelkeit 8, Gesucht 2***, Goldgier 9, Verschwendungssucht 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Fälscher, Kulturkunde (Aranien, Bornland, Horasreich, Mittelreich, Südaventurien, Tulamidenlande), Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung: Überreden (Betören), Talentspezialisierung Überreden (Lügen)
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 11, Sinnenschärfe 11, Tanzen 8, Zechen 6, Etikette 11, Menschenkenntnis 11, Schriftlicher Ausdruck 12, Sich Verkleiden 17, Überreden (Betören, Lügen) 16, Überzeugen 11, Geschichtswissen 7, Götter und Kult 7, Rechnen 8, Schätzen 12, Sprachen kennen: Bosparano 10, Garethi 18, Mohisch 4, Tulamidya 10, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 10, Tulamidya 12, Alchimie 11, Falschspiel 12, Kartografie 11, Malen/Zeichnen 15, Schlösser Knacken 7
Ausrüstung: Meisterlicher Mengbilar (+2 TP), Feine Kleidung mit vielen versteckten Taschen, 2 Phiolen mit Schlafgift, 2 Phiolen mit Rosenwasser, Schmuck (juwelenbesetzte Ringe im Wert von etwa 50 Dukaten), vorzüglich gefälschter Siegelring, mehrere feine Seidentaschentücher und ein Seidenfächer

* eventuell vergiftet mit Schlafgift
** in der Regel kompetente Verbrecher verschiedenster Profession in den zivilisierteren Reichen. SO 5 bis 10
*** zahllose lokale Steckbriefe auf ebenso zahllose Namen

Wege ins Spiel

Erst unlängst ist Dorothea ins Horasreich zurückgekehrt, in eine neue Stadt mit einer neuen Identität, und schon ist sie dabei zwei jungen Burschen aus guten, einigermaßen vermögenden, Häusern schöne Augen zu machen. Mit beiden steht sie in regem, romantischem Schriftwechsel und mit jedem Brief treibt sie die Rivalität zwischen den Beiden etwas weiter auf die Spitze. Vor allem will sie dadurch jedoch an reichlich Handschriftproben kommen um Testamente für die Beiden zu fälschen, nachdem die Burschen bei einem Duell um ihre Gunst tragisch zu Tode kommen – zumindest sieht ihr Plan dies so vor.
Von den beiden Unglücksraben könnte einer aus ihrer Heldengruppe stammen, oder Dorothea könnte, über Dritte, die Helden als Zeugen oder Adjutanten für das schicksalhafte Duell rekrutieren. Letzteres würde sie vornehmlich tun um die Helden für den Fall das ihr Schwindel auffliegt, als Sündenböcke in Stellung zu bringen. Vielleicht ist das Verbrechen aber auch schon geschehen und ein Verwandter der Unglückseligen verlangt nach Aufklärung. Und zu guter Letzt wäre da noch die Möglichkeit, dass die Helden für Dorotheas Sündenbock die letzte Chance sind seine Unschuld zu beweisen und damit seinen Hals zu retten.

Auch die freien Städte des Reiches sind vor Dorotheas kriminellem Genie nicht sicher. Ungewöhnlich viel Zeit hat sie darauf verwandt, sich als angesehene Alchimistin in der Stadt zu etablieren. Nach andrer Leute Maßstab war ihr Aufstieg unter den Räten der Stadt trotzdem noch geradezu kometenhaft. Nun jedoch ist ihr Ziel zum Greifen nahe. Sie braucht nur mehr die Hilfe einiger fähiger Einbrecher um die Amtskette des Ratsherren und die Rolle mit den Stadtrechten zu entwenden. Dafür erhofft sie sich ein ordentliches Lösegeld. – Nicht, dass sie gedenkt die Originale zurückzugeben, oder die Übergabe selbst durchzuführen. Das würde sie liebend gern einem passenden Sündenbock überlassen.

Esbatox Kupferblatt

von Florian Schreiner

Agenda

Esbatox stammt aus dem Volk der Hügelzwerge in Angbar, wo er früh mit der menschlichen Kultur konfrontiert und vertraut wurde. Während er sich der hohen Ingerimmskunst als Schreiner widmete, fand sein Bruder Olbatox früh Gefallen am phexgefälligen Karten- und Würfelspiel. Noch vor der Feuertaufe hatte Olbatox durch den sorglosen Einsatz von Dukaten beim Glücksspiel einen beachtlichen Schuldenberg angehäuft. Doch bevor Esbatox genug Geld sparen konnte, um seinen Bruder aus seiner Misere zu befreien, wurde Olbatox eines Tages tot im Angbarer See gefunden.
Trotz aller Anstrengungen fand Esbatox nie heraus, wer für den Tod seines Zwillingsbruders verantwortlich war.
Die Trauer und den Schmerz, seinen Bruder noch vor der Feuertaufe verloren zu haben, konnte Esbatox nie überwinden und isolierte sich immer mehr von seiner Sippe. Bald hatte sich unter den Hügelzwergen die Nachricht verbreitet, dass in Angbar ein Zwerg seinen Zwillingsbruder verloren hatte, woraufhin der junge Zimmermann von einem Feuer-Geoden aufgesucht wurde, der ihm anbot seinen Schmerz zu lindern, wenn er bei ihm Lernen würde.
Sein Lehrmeister offenbarte Esbatox bald, dass in ihm die Macht Sumus gebunden ist und er ihn lehren könne, diese einzusetzen um seine Trauer zu bewältigen. So wurde Esbatox in die Kunst der Herrschafts- und Elementarmagie eingeführt, doch statt den Verlust seinen Bruders zu überwinden, formte sich in ihm immer mehr der Zorn, den sein Lehrmeister ihn einzusetzen lehrte.
Nach seiner Ausbildung zum Herren der Erde hatte sich seine Trauer also in Hass gegenüber Menschen umgeformt, und er schwor sich, Rache zu nehmen. Seither zieht Esbatox Kupferblatt von Stadt zu Stadt und fordert Menschen zum Kartenspiel heraus, um sie dann mittels Einsatz seiner Zauberei in den Ruin zu treiben. Sein Ziel ist es, die Menschen für das Leid und den Schmerz zu bestrafen, die sie ihm zugefügt haben. Durch den Verlust seiner Zwillingsseele hat er jede Freude an seinem Leben verloren, und das Ziel eines jeden Geoden, diesen Schmerz zu überwinden, rückt mit jedem Tag in weitere Ferne.

Beschreibung

Typisch für Zwerge ist Esbatox nur 70 Finger groß und sogar für Zwergenverhältnisse außerordentlich beleibt (100 Stein). Durch sein noch recht junges Alter von 80 Götterläufen ist der gepflegte Bart noch nicht ergraut, sondern erstrahlt in einem hellen Braunton und geht ihm bis zur Brust. Seine Stirnglatze wird meist von einem breiten Zimmermannshut verdeckt, den er seit vielen Jahren trägt. Sein langes graues Wollhemd wird an der runden Leibesmitte von einem breiten braunen Ledergürtel geschmückt. Dieses überdeckt durch den hohen Kragen, zusammen mit dem Bart, den Schlangenreif an seinem Hals.
Eine bequeme, aber etwas abgetragene braune Hose bekleidet die kurzen Zwergenbeine über festen, gepflegten Stiefeln. Darüber wirft Esbatox meist einen knielangen, weiten Mantel, der sich jedoch inzwischen nicht mehr schließen lässt. Äußerlich weist ihn nichts als Geoden aus, weshalb es für Nichtmagier sehr schwer ist, ihn als Zauberkundigen zu entlarven. Einen großen braunen Lederrucksack mit vielen Seitentaschen trägt er stets bei sich. Darin befinden sich auch seine wichtigsten Werkzeuge: Ein Deck Boltankarten, sowie ein *Rote und Weiße Kamele* Spiel und ein paar Holzwürfel.
Echte Freunde hat Esbatox nicht, den Kontakt zu seiner Sippe hat er vor mehr als 30 Wintern abgebrochen und zu seinem Lehrmeister hat er entgegen der geodischen Tradition nur noch losen Kontakt. Vielmehr ist er jeden Abend in einer Taverne oder einem Gasthaus anzutreffen, um sich den Abend bei Ferdoker Hellen zu vertreiben. Der ein oder andere Wirt im westlichen Mittelreich erinnert sich wahrscheinlich noch an den „Glückszwerg“, allerdings nennt Esbatox stets einen anderen Namen, um seine Machenschaften zu verschleiern.
Entgegen der landläufigen Meinung, alle Zwerge wären redselig, lustig und einer guten Geschichte niemals abgeneigt, gibt sich der Feuer-Geode oft einsilbig. Der Hass bestimmt seinen Alltag und sollte er einmal außerordentlich freundlich sein, so ist dies meist der erste Schritt zur Peinigung eines neuen Opfers.

Zitat

—„Hallo Fendor. Ihr kennt mich nicht, aber ich kenne Euch. Ich möchte ein Spiel spielen ...“

Vorgehensweise

Normalerweise hält sich Kupferblatt nie länger als wenige Wochen an einem Ort auf. Üblicherweise erkundet er nach Ankunft in einer Siedlung erst einmal die örtlichen Schenken, Gasthäuser oder, falls vorhanden, Kasinos. Die Auswahl seiner Opfer geschieht keinesfalls willkürlich, oftmals beobachtet er lange das Treiben und sucht sich dann gezielt solche Personen aus, deren Fall er als besonders tief einschätzt (also reiche Kaufleute, Edelhandwerker, niedere Adlige, Helden) und fordert sie dann zu einem Spiel heraus.
Meistens bereitet er sich auf seinen Gegner mit einem BLICK AUFS WESEN vor, um während des Spielens keine unangenehme Überraschung zu erleben. Sein favorisiertes Spiel ist Boltan, da er sich dabei mit einem BLICK IN DIE GEDANKEN einen Vorteil verschaffen kann. Sollte der Gegner auf reine Glücksspiele bestehen, verwendet der Hügelzwerg den SENSIBAR EMPATHICUS um seine Gewinnchancen besser einzuschätzen.
Dabei versucht er durch geschicktes spendieren von alkoholischen Getränken und durch seine Überredungskünste seinen Gegner zu immer höheren Einsätzen zu treiben. Seinen eigenen Alkoholpegel senkt er in Spielpausen immer wieder durch den KLARUM PURUM.
Weitere Mittel, die er bei Bedarf im Spiel einsetzt, sind der GROSSE VERWIRRUNG und der ATTRIBUTO (KL, IN). Sein Ziel ist es, den Gegner finanziell zu ruinieren oder ihn zahlungsunfähig zu machen, um sich dann an dessen gesellschaftlichem Fall zu ergötzen.

Kampf & Konflikt

Mittlerweile rechnet Esbatox nicht mehr damit, dass ihm jemand auf die Schliche kommt, weshalb er bisweilen etwas unvorsichtig geworden ist. Sobald er die Vermutung hat, dass er verfolgt und eventuell angegriffen werden könnte, wird er sich aber bestmöglich auf einen Kampf vorbereiten, was durchaus auch das anheuern mehrerer (Zwergen-)Söldner beinhalten kann.

Im Kampf greift er dann auf sämtliche Mittel zurück, die ihm zur Verfügung stehen: ELEMENTARER DIENER, IGNISPHAERO, BÖSER BLICK, BLITZ DICH FIND.
Besonders gefährlich ist dabei auch sein Schlangenreif, der mit MAGNETISMUS, HERR DER FLAMMEN und SEELENFEUER über mächtige Mittel im Kampf verfügt, die Esbatox ungehindert einsetzt. Eine Flucht kommt für ihn nur im Notfall in Frage, wobei er sich dann auf einen längeren Marsch in eine entlegene Gegend, wahrscheinlich sogar zu seinem ehemaligen Lehrmeister begibt.

Ressourcen

Durch sein „Glück" im Spiel verfügt der Hügelzwerg stets über einen ansehnlichen Geldsäckel (35 Dukaten und diverse Edelsteine), den er, falls nötig, schnell weiter füllen kann. Außerdem hat der Geode ein Konto bei der Nordlandbank, wo er regelmäßig den Erlös der eingetriebenen Wertgüter wie Hütten, Planwagen oder sonstigen Gewinnen, die für ihn nicht verwendbar sind, einzahlt.
Sein Vermögen beläuft sich mittlerweile auf mehr als 2000 Dukaten. Dies erlaubt es ihm auch größere Investitionen, wie beispielsweise das Anheuern von 2-3 Leibwächtern, zu tätigen, falls er dies für nötig hält. Menschliche Kontakte hat Esbatox keine, seine Sippe erinnert sich zwar noch an ihn, sieht ihn aber inzwischen als ausgeschlossen an.

Spielwerte

Esbatox Kupferblatt

MU 14 **KL** 16 **IN** 14 **CH** 12 **FF** 14 **GE** 9 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 6
Vorteile: siehe Zwerg bzw. Geode (**WdH 32f.** und **WdH 167f.**)
Nachteile: Arroganz 8, Fettleibig, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Vorurteile gegen Menschen 14
INI: 9+W6
LeP: 30 AuP: 33 RS: 0
Stab: AT: 12 PA: 12 TP 1W+1
MR: 8 AsP: 51
Wichtige Talente: Brett-/Kartenspiel 14; Überreden (Lügen) 12 (14)
Zauberfertigkeiten: BLICK IN DIE GEDANKEN 15, BLICK AUFS WESEN 13, SENSIBAR 10, GROSSE VERWIRRUNG 10, BÖSER BLICK 10, KLARUM PURUM 8, IGNIFAXIUS 8
Sonderfertigkeiten/Rituale: Ritualkenntnis (Geode) 7, Merkmalskenntnis Elementar (Feuer), Merkmalskenntnis Herrschaft, Regeneration I, Eiserner Wille I, Magnetismus, Seelenfeuer, Herr der Flammen

Der Weg ins Spiel

Die Helden können auf vielerlei Arten auf den Geoden aufmerksam werden. Der Zwerg ist von seiner Sippe unabhängig und bereist seither das ganze Mittelreich und eventuell auch angrenzende Gebiete, kann vom Meister also frei eingesetzt werden. Die wahrscheinlichste Variante ist, dass die Helden, wenn sie neu in einer Stadt sind, von einem Bedürftigen angesprochen werden, der jedoch noble Kleidung trägt, und auch von der Wortwahl nicht so recht zur Straße passt. Das ehemalige Opfer des „Glückszwergs" kann die Gruppe über den sonderbaren Zwerg informieren, der es in den Ruin getrieben hat. Diese sollten dann schnell erkennen können, dass dabei etwas nicht mit rechten Dingen zuging. Falls nicht, kann eine Stadt weiter ja ein weiterer Bettler auftreten, spätestens dann sollte Kupferblatt die Aufmerksamkeit der Helden gewiss sein. Die anschließenden Nachforschungen können Sie die Gruppe vor einige detektivische Hindernisse stellen, bevor sie schlussendlich im Finale auf den Feuergeoden treffen.
Eine umso brisantere Variante wäre, Esbatox gezielt auf einen der Helden zukommen zu lassen, um ihn zu einem Spiel herauszufordern. Besonders wenn die Gruppe gerade ein Abenteuer absolviert hat und in einem ordentlichen Gasthaus zur Ruhe kommt, werden sie einem gepflegten Boltan oder Rote und Weiße Kamele Spiel nicht abgeneigt sein. Ein perfekter Moment, um sie geradewegs ins nächste Abenteuer stolpern zu lassen. Treiben Sie den besagten Helden durch geschickten Einsatz von *Überreden-* und *Selbstbeherrschungs-Proben* zu immer höheren Einsätzen an, zur Not wird auch Esbatox mit einem GROSSE VERWIRRUNG etwas nachhelfen. Wenn die Helden nicht schon beim Spiel selbst erkennen, dass ihr Gegenüber mit faulen Tricks arbeitet, kann sich daraus ein packendes Abenteuer entwickeln, in dem die Helden versuchen müssen in kurzer Zeit ihre Schulden zu begleichen, und dabei mehr oder minder zufällig auf weitere Opfer des Betrügers stoßen.

Falkris ui Gaervigh

von Tjorven Müller

Beschreibung

Ein albernischer Ritter mit braunem Topfschnitt, der in seinen Vierzigern (*992 BF) ist. Er ist ein Mann wie ein Ochse, von dem es heißt, er hätte jungen Hengsten schon mit bloßer Hand das Genick gebrochen. Er hat einen wuchernden Bart und ebenso ausgeprägte Körperbehaarung auf Armen, Rücken und Nacken. Seine Kleidung ist zumeist ein langes Kettenhemd, ein Topfhelm sowie –in abgeschiedenen Gegenden- ein Überwurf mit seinem Wappen, einem weißen Pferdekopf (nach links blickend) auf grün, der schwarze Stierhörner trägt.
Er reitet eine edle weiße Stute, eine Tralloper Riesin, die nur aus Angst folgsam ist, und führt stets seine Ochsenherde sowie seinen Zweihänder „Trollspalter“ bei sich. Zudem wird er meist von seinen geliebten Wehrheimer Bluthunden, „Falk“, „Blut“ und „Greifer“ begleitet.

Agenda

Falkris besaß ein kleines Rittergut nahe dem Farindelwald in der Grafschaft Winhall und stand im albernischen Krieg im Gefolge des „Roten Barons“, Muiradh von Niamor. Er kämpfte unter diesem für die Seite Isoras, wobei er mit äußerster Brutalität vorging und keine Gnade kannte, sondern seinem Blutdurst freien Lauf ließ. Selbst vielen seiner Verbündeten war er ein Dorn im Auge, doch da alleine die Nennung seines Namens Angst und Schrecken unter den Rebellen und ihren Unterstützern hervorrief, ließen sie ihn walten, und gaben ihm Aufgaben, bei denen er ihnen nicht im Weg war. So lebte er auch ohne Freunde gut, doch alles war einmal vorbei, und das Ende des Kriegs bedeutete auch ein Ende der Toleranz: um des Friedens Willen ließ das Reich ihn suchen, damit er für seine Taten büßen könnte.
Seit Falkris damals die Flucht gelang ist er als fahrender „Roter Ritter“ etwa auf Turnieren unterwegs und verschweigt seinen Namen. Er weiß nicht so recht, was er jetzt noch erreichen will, denn mit einer Begnadigung rechnet er nicht, und in seinem tiefsten Inneren hat er Angst vor seiner Zukunft, so dass er leicht beeinflussbar ist, wenn man das einmal durchschaut hat.
Aus diesem Grund versucht er auch die ebenso geflohene Gräfin Rhianna Conchobair von Isoras Gnaden zu finden, damit sie ihm sagen kann, was jetzt zu tun ist. Ein weit konkreteres Ziel für ihn ist die Rache an seiner Familie und anderen ehemaligen Verbündeten, die ihn 1032 BF haben fallen lassen. Insbesondere hasst er seine Schwester Ynlais, die nun sein Lehen am Farindelwald führt, weil sie sich im Gegensatz zu ihm für den Frieden eingesetzt hat und sich damit in seinen Augen des Verrats schuldig gemacht hat. Einen ähnlichen Hass verspürt er auf die Gräfin Franka Salva Galahan, die für ihn noch immer eine Renegatenführerin ist, die ihr wahres Gesicht in Calladûn gezeigt hat, keineswegs aber eine rechtmäßige Gräfin sein kann.

Vorgehensweise

Falkris ist kein großer Planer, oft lässt er sich in diesen Dingen von seinem gerissenen Knappen Innon von Lautenbach (*1019 BF, blass, wasserstoffblond) beraten; wenn er einmal selber Entscheidungen trifft, dann läuft es meist blutig und direkt, zumal Falkris sehr stur sein kann.
Sein Knappe Innon dagegen bemüht sich mehr, wenn es ums Päneschmieden geht. Er schürt gezielt eventuell bereits bestehende Konflikte um den Ärger gegen seine und Falkris´ Gegner zu stärken und deren Feinde ausfindig zu machen um sie in ihrer Abneigung zu bestätigen. Wenn die schwächeren Unterstützer ihres Gegners dann noch von Falkris erfolgreich eingeschüchtert wurden, stehen ihre Gegner bald isoliert da, und dann werden meist weit weniger Fragen gestellt, sollten sie einem tragischen Unfall anheimfallen.

Kampf & Konflikt

Falkris scheut keinen Kampf, sondern geht mit Ochsenherde oder Zweihänder und jeder Menge Kraft und Überheblichkeit in jeden Kampf, in der Gewissheit, dass, wo er hinschlägt, kein Gras mehr wächst. Nur die wenigsten, meist die schnellsten seiner Gegner bestehen gegen ihn mehr als einige wenige Augenblicke, da er stets von Anfang an wuchtige, kraftvolle Kampfmanöver vollführt.
Seine große Schwäche im Kampf ist meist seine Überheblichkeit, die ihn dazu verleitet, riskante Schläge zu führen und seinen Gegnern unnötige Chancen einzuräumen –mehr als einmal hat er nur dank des beherzten Eingreifen Innons einen Kampf noch für sich entscheiden können.

Ressourcen

Da er Land und Lehen verloren hat, stehen Falkris nur noch wenige Ressourcen zur Verfügung. Vom dem, was er bei seiner Flucht mitgenommen hat, kann er allerdings noch eine Weile leben, und in der Not füllt er seine Börse durch Plündern in abgelegenen Regionen wieder auf.
Sehr zu seinem Leidwesen hat er mit dem Ende des Kriegs auch alle Verbündeten verloren. Isora Ulaman wurde hingerichtet, Meinhard der Mordbrenner ist ebenso zu Boron gegangen, und die Nordmärker wollen mit den isoratreuen Albernier heute auch nichts mehr zu tun haben; mit Graf Jast Irian Crumold hat er vor kurzer Zeit seinen letzten Verbündeten verloren. Einzig die Gräfin Rhianna Conchobair hat bis jetzt wohl überlebt, so dass er versucht sie wieder aufzuspüren, um zu erfahren, welche Pläne sie weiterhin hat.
Die einzigen Kontakte, die Falkris noch pflegt, sind die zu anderen Söldnern von zweifelhaftem Ruf, die ihm manchmal auch durch Kampfkraft zur Seite stehen, sowie zu seinem Knappen Innon, der wiederum etwas besser eingebunden ist in das Beziehungsgeflecht der Adelsfamilien.
Als „Roter Ritter“ wiederum hat Falkris auf mehreren Turnieren bereits neue Kontakte knüpfen können, die allerdings seine Identität nicht kennen. Wie sie damit umgehen würden, wenn sie seine Identität erführen, muss sich noch zeigen.

Spielwerte

Falkris ui Gaervigh

MU 17 **KL** 11 **IN** 16 **CH** 13 **FF** 8 **GE** 14 **KO** 16 **KK** 19
LE 42 **WS** 10 **MR** 5
Ochsenherde: **AT** 21 **PA** 17 **TP** 3W+5 **INI** 10+1W6 **DK** N
Zweihänder: **AT** 19 **PA** 16 **TP** 2W+7 **INI** 12+1W6 **DK** NS
Langes Kettenhemd + Topfhelm: **RS** 6 **RS** 6 **BE** 4
Vor- & Nachteile: Eisern / Aberglaube 5, Arroganz 8, Blutdurst 7, Rachsucht 8

Relevante Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Schildspalter, Wuchtschlag
Wichtige Talente: Reiten 14, Selbstbeherrschung 12, Zechen 14

Der Weg ins Spiel

In Albernia, den Nordmarken oder dem Umland können die Helden Falkris auf Turnieren begegnen, doch wirklich involviert werden sie, wenn sie Kontakte zu einem Friedensstifter im albernisch-nordmärkischen Krieg haben, womit sie ins Visier des Ritters geraten und wahrscheinlich zunächst von Innon angesprochen oder ausgehorcht werden, bevor der Ritter ihnen womöglich persönlich zu Leibe rückt.
Ähnlich sieht die Sache aus, wenn etwa Ynlais ni Gaervigh die Helden zu ihrem Schutz anwirbt. Noch mehr betroffen können sie natürlich sein, wenn sie selber als Friedensstifter tätig waren, womöglich gar das Botenszenario **Am Seidenen Faden** (**Bote 136**) gespielt haben. Dann dürfen sie sich rühmen, zu Falkris´ persönlichen Feinden zu gehören.
Auch denkbar wäre natürlich, dass die Helden auf ihn angesetzt werden, um ihn endlich seiner Bestrafung zuzuführen. Auch hier könnte sich ein Turnier als Einstieg anbieten.
Um es den Helden nicht zu leicht zu machen, kann man Falkris natürlich immer auch einige Söldner zur Seite stellen (s.o.).
Wenn es nötig ist, die Handlung an einen anderen Ort zu verlegen, kann Falkris es auch auf die Familie seiner Frau Inwen von Wiedbrück abgesehen haben, die der Meister an beliebiger Stelle (im Mittelreich) ansiedeln kann, wofür sich etwa auch die Wildermark anbietet.

Freilinde von Wildenwald

von Kira Silberstern

Beschreibung

„Die Zwölfe zum Gruße! Ihr seht wie ein ehrbarer Mann aus. Darf ich Euch um Hilfe bitten? Mein Name ist Adela von Eichenberg, und ich bin auf dem Weg zum Traviatempel nach Andergast. Nun führt die Straße hier durch einen tiefen Wald, und ich bin wiederholt vor Räubern hier gewarnt worden. Was soll ich nun als einzelne Frau tun? Ich kann mich einer Horde wilder Gestalten unmöglich erwehren, auch nicht mit meiner Zofe hier zusammen. Darf ich Euch um Schutz bitten? Ihr scheint mir doch in die selbe Richtung zu reisen. Wenn ich mit Euch zusammenreisen dürfte, würde ich mich gleich viel sicherer fühlen, würde überall in meinen Kreisen von Eurer Großmut berichten und, falls Ihr das Angebot nicht als ehrenrührig ablehnt, Euch in Gold entlohnen."
Mit natürlicher Würde und Anmut spricht euch die junge Frau an, ihr breiter Dialekt verrät die gebürtige Andergasterin. Ihre dunkelbraunen Haare trägt sie zu einer Flechtfrisur hochgesteckt, der kunstvoll geschnitzte Haarreif zieht eure Blicke auf sich. Ihr langes Wollkleid, mit Hermelin besetzt, zeugt vom Wohlstand der Adeligen.

Mit einem Mal rauscht es in den Bäumen links und rechts von euch. Vor euch springen zwei verwegen dreinblickende Gestalten auf die Straße, die gespannten Langbögen mit eingelegten Pfeilen auf euch gerichtet. Als ihr euch vorsichtig umdreht, sind neben und hinter euch ebenfalls Bogenschützen aufgetaucht.
Da tritt eine schmale Gestalt mit elastischen Schritten vor euch aus dem Gebüsch. Sie trägt ein Pelzbarett mit einer Feder zu Lodenhose und Gambelon, das Gesicht ist bis zu den Augen von einem Tuch verdeckt. Sie beginnt zu sprechen, während sie mit dem Schwertknauf spielt, und ihre Stimme verrät, dass es sich um eine Frau handelt: „Es ist Euer Glück, dass ich heute so ausgesprochen wohlgelaunt bin. Auf diese Art reicht es mir heute, wenn Ihr Waffen und Wertgegenstände, die Ihr mit Euch führt, hier vor mir auf einen kleinen, hübschen Stapel legt, und Euch dann mit erhobenen Händen zwei Schritt davon zurückzieht."

„Weine nicht!" Freundlich beugt sich die schlanke Frau in Lederkleidung und Federhut zu dem Mädchen hinunter, welches ihre Leute gerade noch vom Sprung über das Mühlenwehr zurückgehalten haben. „Weine nicht! Ich werde dir helfen! Zunächst jedoch sage mir, was der Kerl dir angetan hat! Hat dein Chef dich zu sich ins Bett gezogen? Ein Ritter dich vergewaltigt? Oder war es einer jener fetten Händlersöhne, die jeder Frau den Traviabund versprechen? Hat ein Phexjünger dir Kamillentee als Rahjaliebtee untergejubelt? Komm, weine nicht – es wird alles gut. Nur um eins bitte ich dich: Schlag dir diesen Kerl aus dem Kopf!"

Kaum zu glauben, dass es sich bei den drei Damen um ein und dieselbe Person handelt! Und doch ist es wahr …

Freilinde von Wildenwald, wie sie selber sich nennt, ist die älteste Tochter des Ritters von Ochsenbrunn aus der Freiherrschaft Teshkalien. Ihre Mutter verstarb im Kindbett, und so wurde sie von ihrer Stiefmutter Traviane, mit der ihr Vater bald darauf den Traviabund einging, aufgezogen. Ihr Vater gewährte ihr alle möglichen Freiheiten, und so erlernte sie nicht nur etwas höfisches Benehmen und die Arbeiten in Hof und Garten, sondern ließ sich vom Waffenknecht in der Beherrschung aller möglicher Waffen unterweisen.
Das Verhältnis zu ihren Halbgeschwistern Detter, Eichward und Traviagund war gespannt, aber nicht feindselig. Einen Freund fand sie im Stallburschen Bogomil, der ihr das Reiten beibrachte und sie immer wieder deckte, wenn sie ihre häuslichen Pflichten nicht erfüllt hatte und stattdessen auf die Jagd gegangen war.
Dann kam der Tag, an dem ihr Vater ihr den Gatten präsentierte, den er für sie vorgesehen hatte: den alternden Ritter von Bachfels, einen Veteranen der Nostriakriege, der durch eine alte Kriegswunde hinkte und ihr Vater, wenn nicht ihr Großvater hätte sein können.
Freilinde war entsetzt, bat ihren Vater, ihr diesen Mann zu ersparen, und ergriff nach einem väterlichen Machtwort mit Bogomils Hilfe die Flucht.
Seitdem lebt sie mit einer inzwischen auf zehn Kämpfer angewachsenen Truppe in der östlichen Waldwildnis, wo sie durch einen Pakt mit den reichlich dort ansässigen Goblins ein sicheres und nahezu unauffindbares Basislager hat. Ihre Gunst schenkt sie mal diesem, mal jenem ihrer Männer, doch ihr Herz gehört immer noch Bogomil, dem unfreien Reitknecht.

Agenda

Freilinde von Wildenwald ist keine Widerstandskämpferin oder Rebellin im eigentlichen Sinne. Sie ist vielmehr eine starke Frau, die sich nicht von widrigen Umständen oder der Obrigkeit in ihren Rechten einschränken lassen will und die ihren geplagten Geschlechtsgenossinnen unter die Arme greift, wenn es ihr denn gerade möglich ist. Sie fühlt sich dem Königreich Andergast loyal verbunden – das hat die väterliche Erziehung immerhin bewirkt. Doch von irgendetwas muss sie leben, daher nutzt sie die Fähigkeiten, die das Schicksal ihr gegeben hat, auf verschiedene Art und Weise, um ihren Lebensunterhalt zu bestreiten.
Stolz und frei lebt sie, und das soll auch so bleiben. Insgeheim träumt Freilinde davon, dass eines Tages Bogomil zu ihr findet und sie beide ein gemeinsames Leben führen können – doch ist sie zu stolz, um ihn einfach zu holen. Wenn sie aber hört, dass ein Mädchen sich gegen eine Heirat wehrt, dass es verzweifelt ist, weil es unerlaubt schwanger ist, wenn sein Leibeigenendasein es den Männer über die Maßen ausliefert, dann hilft sie, wie sie kann. Und so lebt fast immer wieder eine junge Frau bei der Truppe, deren Haare gerade lang wachsen, gibt es immer wieder einmal Babygeschrei, bis die junge Mutter kräftig genug ist, anderswo ein neues Leben aufzubauen, und geleitet Freilinde oder einer ihrer Leute immer wieder Frauen über die Grenze ins Mittelreich oder durch den Wald nach Nostria, versehen mit einem Grundkapital.

Vorgehensweise

Wenn es darum geht ‚Geld zu verdienen', benutzt Freilinde gerne eine etwas unorthodoxe Methode: Sie mietet sich als vornehme Reisende in einem Gasthaus ein und bittet reich aussehende Reisende um Schutz beziehungsweise gemeinsames Weiterreisen, und zwar möglichst so, dass andere Gäste dies mitbekommen. Unterwegs wird die Gruppe dann ‚zufällig' überfallen. Freilinde arbeitet darauf hin, dass die Beute ohne Blutvergießen abgegeben wird, wenn es jedoch zum Kampf kommt und brenzlig wird, kämpft sie auf der Seite ihrer Leute mit – ein weiterer Überraschungseffekt für die Überfallenen.
Freilinde liebt kein unnötiges Blutvergießen. Dementsprechend versucht sie auch, Konflikte verbal zu lösen, oder auch einmal

durch schauspielerische Tricks. Gleichwohl kann sie unerbittlich sein, wenn sie ihre Existenz gefährdet sieht. Da sie eine hervorragende Schwertkämpferin ist, hat sie mit ihren Finten und Ausfällen schon so manche Wache in die Verzweiflung getrieben, während sie den Abzug ihrer Leute deckte.

Ressourcen

Phex scheint Freilinde gewogen zu sein, denn Hunger leiden mussten sie und ihre Leute noch nie. Ja, sie hat sogar mittlerweile einen gewissen Reichtum angesammelt, den sie bereit ist, für Unternehmungen, die es ihr wert scheinen, auch einzusetzen. Sie ist eine hervorragende Schwertkämpferin und ordentliche Dolchkämpferin, auch hat sie durch jahrelanges Training ihre Künste im Werfen von Messern perfektioniert. Ihre Leute stehen zu ihr und würden sich für sie allesamt aufhängen lassen

Spielwerte

Freilinde von Wildenwald

Alter 25 **Größe** 1,69 Schritt
Haarfarbe dunkelbraun **Augenfarbe** braun
MU 16 **KL** 14 **IN** 16 **CH** 15 **FF** 13 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 16
LeP 42 **AuP** 48 **MR** 2
Dolch: **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W6+2 **INI** 16+1W6 **DK** H
Breitschwert: **AT** 19 **PA** 13 **TP** 1W6+6 **INI** 16+1W6 **DK** N
Andergaster Langbogen: **AT** 20 **TP** 1W6+6*
10/25/50/100/200 3/2/1/0/-1
Wattierter Waffenrock: **RS** 2 **BE** 2

Vor- und Nachteile: Zäher Hund, Prinzipientreue 4, Flink, Gefahreninstinkt 4, Gutaussehend
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Binden, Entwaffnen, Finte, Kampfreflexe, Scharfschütze (Bogen), Schnellladen (Bogen), Schnellziehen, Wuchtschlag
Wichtige Talente: Athletik 5, Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 10

Wege ins Spiel

Denkbar ist eine Begegnung mit Freilinde als Gegnerin, zum Beispiel indem sie auf die beschriebene Weise die Spieler um Begleitung bittet.
Es könnte auch ein Vater die Helden um Hilfe bei der Suche nach seiner Tochter bitten, die entflohen und bei Freilinde untergeschlüpft ist – mit der Option für die Helden, dort die Seiten zu wechseln. Ebenso könnten die Helden den Auftrag bekommen, nach dem Verbleib von überfallenen Personen oder deren Gegenständen zu forschen.
Es ist jedoch ebenfalls die entgegengesetzte Ausgangssituation möglich: Freilinde gibt den Auftrag, Kontakt zu Bogomil herzustellen und ihm eventuell zur Flucht zu verhelfen. Freilinde ist Auftraggeberin, was die Hilfe für ein Mädchen angeht, das vom Vater wider Willen verheiratet werden soll, oder beauftragt die Helden, einen ihrer Leute, der gefangen wurde, zu befreien.
Freilinde von Wildenwald kann selbstverständlich auch außerhalb von Andergast angesiedelt werden – sie braucht lediglich genügend Wildnis, um sich dorthin zurückziehen zu können.

Der Fuchs von Salza

von Matthias Deutsch

Beschreibung

„Jurge, müssen wir wirklich über die Landstraße nach Thorwal zurück? Wir könnten doch auch ein Schiff nehmen.“
„Du willst nur das Schiff nehmen, weil du Angst hast, diesem Fuchs zu begegnen!“
„Aber du hast doch mitbekommen, wie dieser Fuchs die hiesigen Garnisonen blamiert hat.“
Während die zwei Thorwaler ihre Diskussion fortführen, wird es immer nebliger…
„Dieser verdammte Küstennebel! Ich kann kaum noch was sehn. Du etwa, Jurge?“
Stille.
„Jurge?!“
„Immer ruhig mit den jungen Füchsen!“, hallt es plötzlich durch den Nebel. „Jurge kann grad nicht.“
Stille.
„Wer bist du? Zeig‘ dich! Oder willst du meinen Schneidzahn zu spüren bekommen?“
Thivars Rechte greift zu einer dieser mächtigen Wurfwaffen, die an seinem Gürtel befestigt sind. Mit vorgetäuschter Stärke versucht er seine Angst zu überspielen.
„Nicht doch!“ tönt es plötzlich wieder aus dem Nebel. „Du siehst doch vor lauter Dunst ja gar nicht, wo du hin wirfst. Jurge könnte sich verletzen.“
Ehe Thivar reagieren kann, spürt er auch schon ein Seil um seinen Körper, das sich immer fester zuzieht.
„Thorwalscher Stolz. Ihr hättet besser das Schiff genommen.“
Die fremde Stimme ist jetzt ganz nah, aber der Küstennebel lässt es nicht zu, dass Thivar die dazugehörige Person identifizieren kann. Männlich, Mitte 30 oder älter, spricht perfekt Thorwalsch. Diese Beschreibung trifft jedoch auf viele zu.
„Hört zu, werter Thorwaler! Jurge und Ihr seid in die Fänge des Fuchses von Salza geraten.“ Eben noch per Du, hat sich die unbekannte Gestalt jetzt dazu entschieden, Thivar zu ihrzen. „Was erzählt man sich denn so in den Straßen von Salza und seinem Hafen über mich?“
„Als ob du das nicht wüsstest: Die Garde ist nicht gut auf dich zu sprechen. Vor allem ihren Hauptmann sieht man nur noch schnaubend versuchen, seine Truppe auf Vordermann zu bringen.“
„Wundert Euch das? Die Jungs haben während der Patrouille auf der Landstraße ihre Rüstungen – sagen wir mal – verloren. Gutes Material. Wenn es nicht so neblig wäre, könntet Ihr Euch mit eigenen Augen überzeugen.“
„Schluss jetzt! Was willst du?“
„Ich will Euch prüfen.“
„Prüfen?“
„Nun, ich werde Euch ein Rätsel stellen. Vermögt Ihr es zu lösen, könnt Ihr und Jurge gehen. Nur, er selbst kann grad nicht antworten, er ist wohl noch ein wenig benommen wegen des kleinen Hiebs vorhin…Antwortet Ihr falsch, so muss ich Euch leider Eures Vermögens entledigen.“
Zappelnd versucht Thivar mit seinem gefesselten Rumpf um sich zu schlagen – ohne Chance. „Und was ist das für ein Rätsel?“
Thivar scheint resigniert zu haben.
„Ah, es geht doch. Also, hör‘ zu: Wenn du mich belügst, bestehle ich dich mit der linken Hand, wenn du mir die Wahrheit sagst, mit der rechten.“
Schon wieder hat die mysteriöse Gestalt die Anredeform gewechselt, wie es ihr beliebt. Thivar schaut verdutzt.
„Schade aber auch“, tönt es seitens des Fuchses, „warum gibt es hier in diesem Nebel nicht einmal ein Publikum, das du befragen kannst!“
„Und wo ist jetzt das Rätsel?“ kommt es aus Thivar heraus.
„Falsche Antwort! Tut mir leid. Ich muss Euch jetzt leider Eures Vermögens bemächtigen. Der Nebel wird sich in etwa zwei Stunden auflösen. Solange empfehle ich Euch noch zu warten. Bis dahin dürfte auch Jurge wieder fit sein. Dann könnt Ihr weiterlaufen. Spätestens in Kendrar wird sich wohl jemand mit einem Messer finden, um Euch die Fesseln abzunehmen. Und bevor ich’s vergesse: Wenn Ihr dann schon in Kendrar seid, seid doch so nett und bringt diesen Silberling im Phex-Tempel vorbei – mit Grüßen vom Fuchs von Salza!“

Agenda

Immer mehr Aventuriern ergeht es in letzter Zeit wie Jurge und Thivar. Doch wer versteckt sich hinter diesem „Fuchs von Salza?“
Tjasse Asleifsson, ein Junge aus dem Fischerdorf Vaermhag, nördlich von Thorwal, erlebte 1009BF die Rückkehr Phileassons nach Thorwal in die Bodirmündung. Ruhm und Ehre kamen dem König der Meere zuteil. Diese Geschichte wurde bereits an anderer Stelle erzählt. Es sei jedoch erwähnt, dass Tjasse dieses Erlebnis schwer beeindruckte. Beliebt zu sein und von allen umjubelt zu werden – das sollte sein Lebensziel werden.
Wieder in Vaermhag hatte sich sein Vater eine Schar Gänse vom Thorwaler Markt zugelegt. Die Gänse waren sein gesamter Stolz und er prahlte damit im ganzen Dorf. Eines Tages beobachtete Tjasse einen Fuchs, wie er sich im Nebel heimlich an die Gänse schlich und ein Prachtstück erhaschte. Tjasse war fasziniert von der Vorgehensweise des Fuchses. Lautlosigkeit, Spürsinn, Intelligenz und ein Gefühl für die richtige Situation – damit hatte der Fuchs den Thorwaler besiegt. Für diesen wird es ein Rätsel bleiben wie er bestohlen wurde. Käme es zu einer Konfrontation, hätte der Fuchs keine Chance gehabt. Ein Fuchs hat Tjasse gezeigt, wie Thorwaler zu besiegen sind: Rätselhaft kommen, rätselhaft gehen, das ganze Leben soll ein Rätsel sein. Rätsel führen zu Ruhm.
Fortan versuchte sich der Junge in diesen Fähigkeiten, was in seinem Umfeld alles andere als gut ankam. „Was schleichst du hier herum?“ „Warum schlägst du dich nicht mit den anderen?“ hieß es immer wieder. Infolgedessen musste sich Tjasse immer mit den anderen prügeln oder er wurde abgefüllt – die Vaermhager wollten den Jungen um jeden Preis zu einem Thorwaler machen, doch sie erreichten damit das genaue Gegenteil. Eines Morgens war Tjasse verschwunden. Erfüllt mit einem Hass auf Gewalt und Premer Feuer machte er sich auf den Weg in Richtung Süden. Über Thorwal ging er Richtung Havena, um das Diebeshandwerk zu erlernen. Doch soweit kam er nicht. In den Küstendünen zwischen Kendrar und Salza erblickte er inmitten des Küstennebels einen Fuchs. Er versuchte auf das Tier zuzugehen, doch der Fuchs verschwand so schnell, wie er gekommen war im Dunst der Küste. Von da an kannte er seinen Platz: Im Nebel wäre auch er wie der Fuchs – damals und heute – jedem Thorwaler überlegen. Dies galt es fortan auszunutzen. Der Küstennebel – dies ist sein Platz, um berühmt zu werden, um Phileasson an Ruhm und Ehre zu überbieten, davon war er jetzt überzeugt. Und Rätsel sind der Weg dorthin. Thorwal, nein ganz Aventurien soll eines Tages zu ihm aufblicken wie damals zu dem berühmten Weltumsegler und über seine Rätsel sprechen.

Vorgehensweise

Tjasses Orientierungssinn hat sich an die Küstennebel gewöhnt wie kein anderer. Er nutzt dies aus, um ahnungslose Reisende zwischen Kendrar und Salza in eine Falle zu locken. Dazu schleicht er sich an sie heran und fesselt sie oder schlägt sie nieder. Anschließend (in letzterem Fall wartet er, bis seine Opfer wieder zu sich gekommen sind) gibt er ihnen ein Rätsel auf. Gelingt es jemandem, dieses Rätsel zu lösen, lässt er ihn gehen. Jedes Opfer bekommt genau *eine* Chance zu antworten. Ist die Antwort falsch, plündert er entweder seine Opfer aus oder er sorgt dafür, dass sie dumm dastehen (oder er entscheidet sich für beides). Neulich nahm er einer Patrouille aus Salza ihre Rüstungen weg, sodass sie die Heimreise in Unterhose antreten mussten. Allerdings legt Tjasse größten Wert darauf, dass keinem seiner Opfer wirklich etwas zuleide getan wird. Tote können ihn nicht rühmen. Als Faustregel gilt: Je höher der soziale Stand einer Person, desto ist er dazu geneigt, diese Person bloßzustellen.

Kampf & Konflikt

Grundsätzlich versucht Tjasse jeden Kampf zu vermeiden. Sollte es trotzdem dazu kommen, versteht er sich hervorragend aufs Raufen. Zu oft musste er sich als Junge gegen die Seinen wehren. In die Enge treiben kann man ihn mit offenen Fragen (also solche, die sich nicht mit einem Wort oder Satz beantworten lassen) und vor allem mit Rätseln. Je mehr Rätsel man ihm stellt, desto eher gerät er ins Nachdenken. Wenn er nicht auf eine Lösung kommt, muss er jeder Minute eine Selbstbeherrschungsprobe ablegen, die um die jeweilige Anzahl der Minuten erschwert ist, die er darüber nachgedacht hat. Beispiel: Alrik stellt Tjasse ein Gegenrätsel, welches dieser (in Person des Meisters) nach 1 Minute noch nicht lösen konnte. Tjasse würfelt eine Selbstbeherrschungsprobe +1, die locker gelingt. Nach einer weiteren Minute weiß er das Rätsel immer noch nicht, folglich hat er eine Probe von +2 zu würfeln, usw. Scheitert eine Probe, so erfasst ihn mit 50% Wahrscheinlichkeit (W6) die Rätselwut und er stürzt sich auf den Rätselsteller (AT und SP steigen pro KR um 2, PA und AU sinken pro KR um 2), die solange anhält, bis die AU von Tjasse auf 0 ist oder er des Rätsels Lösung gesagt bekommt. Bleibt er vor der Rätselwut verschon, ist er bereit, Lösungshinweise für sein Rätsel zu geben (Ermessen des Meisters).

Tjasses Rätsel

Tjasses Lieblingsrätsel lautet: „Belügst du mich, bestehle ich dich mit der linken Hand, sagst du mir die Wahrheit, bestehle ich dich mit der rechten." Auf dieses Rätsel gibt es nur eine Antwort: „Du wirst mich mit der linken Hand bestehlen." Würde der Fuchs daraufhin das Opfer mit der linken Hand bestehlen, hätte es die Wahrheit gesagt, und er hätte es mit der rechten Hand bestehlen müssen. Würde er es mit der rechten Hand bestehlen, hätte das Opfer gelogen, und er hätte es mit der linken Hand bestehlen müssen. Ein logischer Widerspruch, aus dem es kein Entkommen gibt. Für weitere Rätsel ist der Meister gefragt. In der Regel sollten Helden das erste Mal auf alle Fälle ausgenommen werden, nach der Demütigung genügend Zeit zum Überlegen haben, und sich anschließend mit der Lösung sowie genügend eigenen Rätseln auf „Fuchsjagd" begeben.

Ressourcen

Einmal hatte sich Tjasse von einer flinken Jägerin namens Nariell erwischen lassen. Allerdings gelang es ihm, sie von der Wichtigkeit seiner Mission zu überzeugen. Seit daher hat er eine treue Gefährtin gefunden, die ihm uneingeschränkt zur Seite steht. Nariell versteht sich hervorragend in Wettervorhersage und im Auslegen von Schlingenfallen. Gemeinsam sind die beiden zu einem unschlagbaren Duo herangewachsen. Nariell verhält sich jedoch ausschließlich im Hintergrund, um dem Fuchs für alle Fälle den Rücken freizuhalten. Sie versteht sich meisterlich im Umgang mit Pfeil und Bogen. Kein Überfallener hat sie bislang wahrgenommen und das Duo legt größten Wert darauf, dass es auch dabei bleibt. Versucht ein Held, Tjasse mit Magie oder Waffen zu attackieren, ist es Aufgabe des Meisters, diesen Helden mithilfe von Nariell außer Gefecht zu setzen, sodass Tjasse auf alle Fälle die Möglichkeit bekommt, sein Rätsel zu stellen.

Spielwerte

Tjasse, der „Fuchs von Salza"

Kultur Thorwaler **Profession** Dieb **Stufe** 7 **Alter** 36
MU 13 **KL** 13 **IN** 17 **CH** 12 **FF** 12 **GE** 15 **KO** 12 **KK** 12
LeP 33 **AuP** 32
Raufen: **AT** 15 **PA** 15
Sonderfertigkeiten: Rätselwut (Beschreibung s.o.), Ausweichen II
Wichtige Talente: Raufen 14, Orientierung 16, Fesseln/Entfesseln 14, Schleichen 10, Sich Verstecken 10, Sinnenschärfe 10, Selbstbeherrschung 8
Zitate:
—„Wenn Du mich belügst, bestehle ich dich mit der linken Hand, wenn du mir die Wahrheit sagst, mit der rechten."
—„Fesseln ist Silber, Entfesseln ist Gold."

Nariell

Kultur Mittelreich **Profession** Jägerin **Stufe** 4 **Alter** 29
MU 11 **KL** 10 **IN** 15 **CH** 11 **FF** 15 **GE** 15 **KO** 10 **KK** 10
LeP 28 **AuP** 28
Langbogen: **AT** 20
Sonderfertigkeiten: Gezielter Schuss, Scharfschütze, Ausweichen II
Wichtige Talente: Schusswaffen 12, Wettervorhersage 15, Fallenstellen 12, Wildnisleben 12, Schleichen 12, Orientierung 12
Zitate:
—„Klasse, Tjasse."

Der Weg ins Spiel

Es gibt viele Möglichkeiten, den Fuchs von Salza ins Spiel zu bringen. Der Klassiker ist natürlich ein Tavernenbesuch in der näheren Umgebung. Geprellte Bürger klagen den Helden ihr Leid, worauf diese beschließen, den Fuchs von Salza zu stellen. Denkbar wäre aber auch, dass sich ein Soldat der Salzaer Garnison an einen ehemaligen Gefährten erinnert und diesen bittet, sich der Sache anzunehmen, um seine Ehre wiederherzustellen. Eine weitere Option wäre, dass die Helden selbst überfallen werden und natürlich diese Schmach nicht auf sich sitzen lassen wollen.

Gadilak Carben – Zuckerbäcker

von Christoph Vogelsang

„Aber sicher können wir die Kuchen auch mit rosa Creme füllen" Die Baronin blätterte mit gelangweilter Miene im Katalog. „Wenn ich als Garnitur noch diese kandierten Minzblätter empfehlen dürfte. Eure Gäste werden sie lieben." Und ganz besonders einer.

* * *

„(singend) 2 Unzen Honig unters Mehl und einen Spritzer Likör." Der klebrige Teig ließ sich nur schwer umrühren. Sorgfältig zog er die Handschuhe über und hob den Cucurbit aus dem Sandbad. Sehr gut, endlich war genügend Pulver ausgefallen. „Zeit für die Spezialzutat!"

* * *

Die Aufruhr war groß. Junker Egbald rang schwer nach Atem. Beim Aufstehen stieß er eine Karaffe voller Wein vom Tisch. „Ich … kriege keine Luft … ich." Eine Hofdame schrie laut auf. Einige Gäste flüsterten sich nervöse Wortfetzen zu. „Was hat er?" „Vergiftet?" - „Holt den Heiler!" Einige Wimpernschläge später kehrte die Farbe zurück in das Gesicht des Edlen. „(Hust) Alles in Ordnung. Es ist … ich habe mich wohl nur verschluckt." Die Gesellschaft entspannte sich. „Euer Wohlgeboren, nehmt ein Küchlein, es wird für diesen Schreck entschädigen" Als der Junker in den Kuchen biss, durchfuhr Gadilak ein Gefühl der Befriedigung. Heute Nacht würde er nicht wieder anfangen zu atmen.

Beschreibung

Der charismatische Enddreißiger, der Kundschaft immer mit einem breiten Lächeln über seinem gepflegten Kinnbart entgegentritt, ist mittlerweile erfolgreicher Inhaber mehrerer Konditoreien in verschiedenen Städten des Mittelreichs. Die unter dem Namen „Carbens Allerley" vertriebenen Süßwaren erfreuen sich bei den Oberen wie beim niederen Volk großer Beliebtheit. Ein Umstand, der sich schnell ändern würde, wenn seine Kunden wüssten, dass er in der Unterwelt des Mittelreichs auch als „Gilborn, der verlässliche Tod" bekannt ist, denn hinter der blütenweißen Konditorenweste verbirgt sich ein profunder Giftmischer, Alchemist und Importeur von verbotenen Venenika sowie ihrer Zutaten. Als solcher werden Gadilaks Dienste ebenfalls zunehmen gefragter und so mancher Adlige ahnt nicht, dass derjenige, der ihm das Mittel zur Beseitigung seines Erbkonkurrenten verschaffte, auch gleichzeitig seine praiostägliche Nachspeise liefert. Öffentlich mimt Gadilak den dienstbeflissener und stets gut gelaunten Küchenchef, der auch Kindern immer mal wieder mit Süßigkeitengeschenken eine Freude macht . In Gesprächen als Gilborn ist ihm sein Hass auf alles Adlige jedoch deutlich anzumerken.

Agenda

Auge um Auge: Als Gadilaks Familie während einer regionalen Adelsfehde grausam dahinsiechte, weil einer der Kontrahenten das Brunnenwasser seines Heimatdorfes vergiftete, schwor der sich der damals junge Bäckerlehrling eines Tages Rache zu nehmen. Seitdem versucht er die weit verzweigte Familie des damaligen Mörders nach und nach zu Boron zu schicken.

Gift für Gold: Als Hersteller und Händler von Giften – auch nicht tödlichen - aller Art ist er ein wichtiger Zuarbeiter für allerlei lichtscheues Gesindel. Ein Gewerbe, dass ebenfalls viel Gold in seinen Beutel bringt. Wie bei Backwaren, sind auch hier Spezialanfertigungen kein Problem.

Vorgehensweise

Handel und Wandel: Gadilaks Leistungen werden in der Unterwelt per Mundpropaganda beworben. Wer ein Gift, Zutaten oder einen Dienst kaufen möchte, muss über einen Mittelsmann ein Treffen mit Gilborn ausmachen, zu dem dieser vermummt erscheinen wird. Personen, denen Gadilak vertraut, zeigt er sich auch ohne Tuch vor dem Gesicht.

Erpressung: Um an die einzelnen Personen der verstreut lebenden Familie des Mörders seiner eigenen zu gelangen, versucht er möglichst genaue Kenntnisse über diese zu erhalten. Dies versucht er zum einen dadurch, dass er Adlige probeweise vergiftet und anschließend um Informationen erpresst. Oder er droht mit der Vergiftung von Verwandten und verspricht Antidote nur gegen eine Gegenleistung, wie dem Zugang zu für ihn wichtigen Personen.

Mordpläne: Seine Tätigkeit als Zuckerbäcker verschafft Gadilak häufigen Zugang zu Wohnstätten von Baronen, Junkern oder gar Grafen. Meist bietet sich dabei auch eine gute Gelegenheit Gift an die richtige Frau oder den richtigen Mann zu bringen. Dabei ist er sehr kreativ und nutzt seine Backkünste, um es möglichst unbemerkt zu verabreichen. Selten wählt er schnell wirkende Gifte, sondern versucht vielmehr solche Substanzen zu verwenden, die verzögert wirken (z.B. durch eine passende Zuckerummantlung) oder die als Krankheiten fehlgedeutet werden können.

Täuschungsmanöver: Gadilak ist vorsichtig und versucht möglichst wenig Verdacht auf sich selbst zu lenken. Bisweilen inszeniert er daher auch fehlgeschlagene Giftanschläge, um einen Auftraggeber auffliegen zu lassen und selbst nicht als Urheber aufzufallen. Manchmal werden zur Vertuschung des eigentlichen Zieles weitere Personen mit vergiftet. Sollte es notwendig sein, schlüpft er sogar selbst verkleidet in die Rolle eines Küchendieners und trägt Speisen persönlich auf.

Kampf & Konflikt

Tödliche Speisen: Sollte ihre Helden Gadilak zum Gegner haben, werden sie selbst auch zum Ziel von Giftanschlägen werden. Jedes Brot, jede Suppe oder auch jeder Krug Bier bietet dabei eine potentielle Gefahr.

Helfende Hände: Bevor Gadilak die persönliche Konfrontation sucht, lässt er lieber Andere ihm unliebsame Personen beseitigen. Zum einen kann er dabei auf eine Vielzahl von Unterweltkontakten zurückgreifen. Zum anderen ist es aber auch möglich, dass er von Adligen die Gefangennahme seiner Gegner erpresst oder als Gefallen einfordert, vielleicht gar ihre Hinrichtung.

Konfrontation: In einem direkten Konflikt versucht Gadilak zunächst seine Rolle als harmloser Zuckerbäcker aufrecht zu erhalten. Dabei gibt er sich so zuckersüß wie sein Gebäck und versucht z.B. einige seiner Auftraggeber aus der Vergangenheit als eigentliche Schurken darzustellen. Wird er in die Ecke gedrängt, schlägt er mit direkter Gewalt zurück, z.B. in Form engagierter Meuchler oder Schlagetots. Wenn er dazu gezwungen wird, kämpft er selbst mit einem – natürlich vergifteten – Dolch und nutzt verschiedene Alchemika um sich Kampfvorteile zu verschaffen.

Ressourcen

Kontakte: Gadilak verfügt im Mittelreich durch seine Konditoreien über vielfältige Kontakte zur Obrigkeit und zu den Zünften in einigen Städten. Ebenso hat er natürlich bei einigen seiner adligen Kunden selbst einige Gefallen offen. Ähnlich verhält es sich mit seinen Verbindungen zur Unterwelt. Aufgrund seiner Importgeschäfte mit seltenen Giftstoffen und verbotenen Zutaten verfügt er dazu über einige Kontakte in fernere Länder, insbesondere nach Brabak und Fasar

Finanzen: Carbens Naschwerk allein sorgt für einen hinlänglichen Verdienst. Weitaus größeren Gewinn erzielt Gadilak allerdings durch seine Geschäfte als Giftmischer. Die Finanzierung einer größeren Zahl Söldner und auch der unendliche Zukauf von Gebäuden oder Waffen ist allerdings nicht möglich.

Gefolgsleute: Gadilak verfügt über zwei Dutzend Untergebene in seinen Konditoreien, die ebenfalls seine Identität als Gilborn kennen. Seine Vertraute und Buchhalterin Vestella ist als rechte Hand eine wichtige Unterstützung, aber durch ihre privaten Schulden auch gleichzeitig eine Schwäche. Darüber hinaus kann Gadilak auch viele von ihren adligen Herren enttäuschte Kammerdiener, Bedienstete oder Küchenhelfer für seine Pläne mobilisieren.

Spielwerte

Gadilak Carben

MU 14 **KL** 17 **IN** 15 **CH** 15 **FF** 17 **GE** 10 **KO** 12 **KK** 13 **SO** 10
LeP 28 **AuP** 28 **MR** 5 **INI** 11 WS 6 **RS** 1 **RS** 1
Langdolch: AT 13 **PA** 11 **TP** 1W6+2 (vergiftet mit Kukris)
Vor- und Nachteile: Begabung Kochen, Herausragender Geruchssinn, Immunität gegen Einnahmegifte / Eitelkeit 6, Rachsucht 10
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Berufsgeheimnis (Herstellung von Purpurblitz), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Ferdok, Ort seiner Ausbildung)
Wichtige Talente: Alchemie (Gifte) 15, Athletik 5, Heilkunde Gift 14, Kochen (Backen) 19, Menschenkenntnis 12, Pflanzenkunde 13, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 11, Überreden 10
Wichtige Ausrüstung: Alchimistisches Labor, seltene Gewürze und Zutaten, mehrere Tränke und Elixiere in Qualität D bis E (z.B. Schwadenbeutel, Tränenkraut, Angstgift, Bannstaub, Heiltrank, Unverwundbarkeitselixier etc.), unauffälliger Reisemantel

Der Weg ins Abenteuer

Erpressung: Ein Adliger heuert die Helden zum Schutz seiner Tochter an, da er seit einiger Zeit Drohbriefe erhält, die ihren schmerzhaften Tod ankündigen, falls er nicht seinen verhassten Cousin zu einem Fest einlädt. Wer könnte daran ein Interesse haben? Natürlich gibt der Adlige solch feigen Drohungen nicht nach.

Epidemie: Seit mehreren Wochen ist das Gesinde eines Barons mit Krämpfen an das Bett gefesselt. Trotz der Bemühungen von Perainegeweihten, Hofmagier und Heilern treten immer nur kurzzeitige Besserungen ein. Die Ursache der merkwürdigen Krankheit scheint noch nicht beseitigt und die Helfer sind mit Kräften und ihren Ideen am Ende. Gerade jetzt wird der Baron ebenfalls schwer krank.

Lieferung: Die Stadtgarde fängt eine Lieferung verbotener Kräuter aus dem Süden ab. Wer benötigt so eine große Menge Schwarzen Lotos? Da die Ermittlungen stocken, wird externe Expertise hinzugezogen.

Vermächtnis der KGIA: Es geschehen merkwürdige Todesfälle. Die Helden finden Hinweise darauf, dass ein Rest des Zwei-Komponenten-Gifts, das von der KGIA zur Tötung Galottas verwendet wurde, in der Stadt aufgetaucht ist und anscheinend zum Einsatz gebracht wurde. Wer ist schon betroffen und wer wird als nächster sterben? Es gilt, die Meuchler schnellstens zu finden.

Politik: In einer Stadt verschwinden nach und nach alle Kräuterkundigen und Heiler. Als auch einige Perainegeweihte verschwinden, werden die Helden von der Kirche beauftragt ihren Verbleib zu klären. Man befürchtet das Schlimmste, da die gesundheitliche Versorgung einer ganzen Region nicht mehr sichergestellt werden kann.

Hinweise:
Die genauen Örtlichkeiten und Personennamen wurden absichtlich so unbestimmt beschrieben, um eine flexible Einbettung in eigene Abenteuer zu ermöglichen. Möglicherweise steht ja sogar ein adliger Held unbewusst auf Gadilaks Todesliste.

Gero Eslebon

von Markus Weisenhorn

Beschreibung

Gero Eslebon ist als Sohn eines Historikers und Antiquitätenhändlers in Havena aufgewachsen. Dadurch hat er sich schon früh ein geschichtliches Wissen angeeignet, viel mehr aber ein großes Wissen über Artefakte und Antiquitäten. Vor allem die zwielichtigen Personen, die seinem Vater Dinge verkauften und Abenteurer hatten es ihm angetan. Und so war es nur folgerichtig, dass er mit dem Wissen seines Vaters ausgestattet irgendwann aufbrach, um selbst nach Artefakten zu suchen. Die Kontakte seines Vaters in ganz Aventurien halfen ihm dabei stets Dinge zu finden und dann zu verkaufen.

Gero ist ein Mann von unauffälliger Statur, mit kurzem, schwarzem Haar. Sein auffälligstes Merkmal ist eine kreuzförmige Narbe neben seinem linken Auge, ein Erinnerungsstück an sein erstes Abenteuer und Mahnung, nicht blind in irgendeine Höhle zu stürmen.

Seit er mit seinen Artefakten gutes Geld verdient hat, hat er sich angewöhnt sich manchmal vornehm zu kleiden und sich als Adeliger auszugeben, was vor allem bei Frauen sehr gut ankommt. Allgemein ist er ein Frauenheld und je abweisender eine zu ihm ist, desto mehr will er sie, desto hartnäckiger wird er. Was auch manchmal in Ohrfeigen oder Schlägereien mit anderen Männern ausartet.

Agenda

Gero ist immer auf der Suche nach irgendwelchen Artefakten, die er dann zu Geld machen kann. Und Geld braucht er bei seinem extravaganten Leben immer. Daher hat er bereits die Linie vom Artefakt-Sucher zum Artefakt-Dieb überschritten.

Vorgehensweise

Um an Artefakte zu gelangen, geht er ganz unterschiedlich vor. Manchmal folgt er alleine Hinweisen und reist in die Wildnis, manchmal schließt er sich einer Heldengruppe an, um das Artefakt im letzten Moment zu entwenden und auf Nimmerwiedersehen zu verschwinden. Auch hat er in den letzten Jahren begonnen in Häuser einzusteigen und dort Artefakte zu entwenden. Aber das macht er nur, wenn es sich um ein sehr wertvolles Objekt handelt und ein Käufer bereits fix ist.

Kampf & Konflikt

Grundsätzlich scheut er Kämpfe und läuft lieber davon. Bei Konflikten, die gewaltfrei gelöst werden können, setzt er auf seine Eloquenz und er ist in der Tat ein hervorragender Redner. Sollte er davon laufen, wird es recht schwer ihm zu folgen. Er ist sehr agil und ziemlich flott, wenn es ums Springen und Klettern geht (streetrunning).

Ressourcen

Seine wichtigste Ressource sind die zahlreichen Kontakte, die er von seinem Vater geerbt und kontinuierlich ausgebaut hat. Von allen wird er als zuverlässig geschätzt und daher leiht man ihm auch gern mal etwas Geld. Dadurch weiß er auch immer, wann irgendwo mal eine Heldengruppe unterwegs ist etwas Wertvolles zu suchen.

Spielwerte

Gero Eslebon

MU 15 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 10 **FF** 12 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 14
LeP 35 **AuP** 33 **WS** 7 **RS** 3 **MR** 3 **GS** 9
Schwerer Dolch: **AT** 12 **PA** 15 **TP** 1W6+2 **INI** 12+1W6 **DK** H
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Auspendeln, Beinarbeit, Finte, Fußfeger, Meister der Improvisation, Schmutzige Tricks, Sprung, Sprungtritt
Talente: Athletik 9, Klettern 7, Körperbeherrschung 7, Schleichen 8, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 5, Sich verstecken 5, Sinnesschärfe 7, Betören 9, Überreden 8, Orientierung 5, Wildnisleben 6, Magiekunde (Artefakte) 15, Geschichtswissen 15, Sagen und Legenden 17

Der Weg ins Spiel

Es gibt viele Möglichkeiten für Gero ins Spiel zu kommen. So könnte er der Dieb sein, der von einem Adeligen ein Artefakt gestohlen hat und das die Helden nun zurückbringen müssen. Er könnte der Heldengruppe auch nachschleichen, wenn diese in Ruinen ein Artefakt suchen und dann versuchen, es ihnen zu entwenden. Oder er könnte gar als Teil der Heldengruppe mitkommen und sie dann bestehlen.

Gevatterin Ellanor

von Christoph Vogelsang

„Das flackernde Feuer erhellte die Gesichter der vier Männer. Schweiß stand ihnen auf der Stirn. „Seid ihr bereit, euch ganz eurer Familie hinzugeben?" Die Männer nickten stumm, beobachtet von weiteren Gestalten im Schatten. „Seid ihr bereit, eure Heimat, Kinder und euer Land zu schützen?" Wieder nickten die Männer. Funken stoben auf, als die kräftige Hand einer Frau ein Brandeisen aus dem Feuer zog. Rot glühte das kleine Kreuz an der Spitze. „Dann streckt euren Arm aus!" Keiner gab einen Laut von sich, als ihm das Zeichen in die Haut gebrannt wurde. Die grünen Augen der Frau blitzten: „Willkommen in der Familie! Lasst euch umarmen."

„Das macht mich sehr traurig, Glarik. Sehr traurig" Die hünenhafte Frau saß auf dem Findling, direkt am Ufer. Der Himmel war bewölkt, nur selten blitzte das Madamal hervor. Sie blies genüsslich den Rauch ihrer Pfeife empor. „Ich bin sehr enttäuscht" – „Bitte, Gevatterin, denkt an meine Frau. Ich habe niemandem etwas verraten. Ich schwöre es bei den Göttern." Glarik wandte sich, aber die Hände seiner ehemaligen Brüder hielten ihn fest wie das Gebiss eines Bären. „Ich bitte euch." Die Frau stand auf. Das Leder ihrer Kleidung knarrte, als sie sich ihm langsam näherte. „Dir ist doch klar, dass man vor seiner Mutter keine Geheimnisse haben sollte, oder?" Glarik schluckte. Plötzlich brüllte sie: „Sag mir den Namen. An wen hast du dich gewandt?" Ein paar Enten stiegen aufgeschreckt von der Wasseroberfläche hoch. „Taucht ihn nochmal ein, Jungs!" Sie wandte sich ab, während Glariks röchelndes Gurgeln die Nacht erfüllte."

Beschreibung

In den Wirren des Albernia-Nordmarken-Konflikts waren zahlreiche Lehen zeitweilig ohne die schützenden Hand eines Edlen und marodierenden Kriegshaufen schutzlos ausgeliefert. Ihre Bewohner mussten sich selbst helfen, um ihre Heimat zu schützen. In einer abgelegenen Region im Abagund nahm sich die Bäuerin Ellanor dieser Aufgabe an und versammelte einige Gefolgsleute um sich. Mit ihrer „Familie" verteidigte sie ein Dutzend kleiner Weiler vor Plünderern. Dabei ging es ihr schon bald nicht mehr nur um das Wohl ihrer Schützlinge. Wer ihrem Willen nicht folgte, büßte es nicht selten mit einem Finger. Ellanors Herrschaft gedieh im Verborgenen und schuf ein Klima der Angst. Dabei gibt sie sich vor allen „Untertanen" ihres „Reiches" als liebevolle Mutter, die nur das Beste für ihre Kinder will. Nur wenige wagen es ihrer schneidenden Stimme zu widerstehen. Auch seit dem Ende des Konflikts hat sich nichts an ihrer Schreckensherrschaft geändert, denn bisher hat sich noch kein Edler wieder des abgelegenen Lehens angenommen. Alle Kandidaten starben vorher bei einem bedauerlichen Unfall?

Agenda

Machterhalt: Ellanor sieht sich als rechtmäßige Herrin und versucht jederzeit alle Vorgänge in ihrem Herrschaftsgebiet zu kontrollieren. Nichts darf ihrem Auge entgehen und jegliche Auflehnung muss im Keim erstickt werden.
Reichtum: Eine Herrscherin benötigt einen angemessenen Hofstaat, daher ist es nur recht, von seinen Untertanen ab und an einen Tribut einzufordern. Auch, wenn sie ihn nicht freiwillig geben wollen.
Angst: Insgeheim fürchtet sich Ellanor davor, dass ihre erworbene Macht mit einem Schlag verloren sein könnte, wenn das Lehen, über dessen Dörfer sie herrscht, an einen starken Adligen vergeben wird. Daher versucht sie ihre Untertanen möglichst von der Außenwelt zu isolieren. Sollte es notwendig sein, dass einmal Reisende – wie Händler - in ihr Reich kommen, stellt sie sich als freundliche Verwalterin dar und versucht sie möglichst schnell wieder loszuwerden. Notfalls mit Gewalt.
Erbe: Ellanor versucht nach dem Vorbild adliger Herrscherfamilien ebenfalls eine Dynastie zu gründen. Leider ist in ihren Augen keiner der ortsansässigen Männer würdig genug, ihr ein Kind zu zeugen. Potentielle Kandidaten sucht sie daher auch unter Durchreisenden.

Vorgehensweise

Gold gegen Schutz: Als Beitrag für ihren Schutz vor äußeren Gefahren lässt Ellanor von ihren Getreuen Gold und andere Wertsachen für sich eintreiben. Bauern, die sich weigern, finden ihren Stall verbrannt oder sich selbst verprügelt. Diese Art von Erpressung erstreckt sich ebenfalls auf alle Handwerker, Krämer oder sonstigen Bewohner der Weiler in der Region. Bisweilen lässt Ellanor auch Dienste von ihren Untertanen abpressen, wie Reparaturen an ihrem Hof oder zwingt einen Jüngling für eine Liebesnacht.
Die Familie geht vor: Mitglieder der „Familie" haben besondere Rechte. Ellanor duldet es, dass sie sich bisweilen selbstständig das nehmen, was sie begehren, solange es dazu dient, die Unterdrückten einzuschüchtern.
Geschäfte: Ellanor lässt den Handeln kontrollieren und verdient an jedem Geschäft selbst mit. Neue Handwerker müssen mit Sabotage rechnen, bis sie endlich „im Schoß der Familie" landen. Gelegentlich lässt sie auch Händler überfallen, die am Rand ihres „Reiches" vorbeiziehen.
Bestechung: Geweihte und Dorfbüttel werden mit Gold ruhig gestellt und ebenfalls in den Kreis der „Familie" eingereiht.

Kampf & Konflikt

Isolation: Ihre Gegner versucht sie zunächst sozial zu isolieren, was bei ihren verängstigten Untertanen schnell gelingt. Sollte der soziale Druck selbst nicht ausreichen, schickt sie ihre Schläger aus, die aufmüpfigen Delinquenten eine Abreibung verpassen sollen.
Mitgehangen: Stellt jemand sich gegen die Bäuerin, dann werden zwangsläufig auch seine Verwandten und Freunde zum Ziel von Angriffen.
Konfrontation: Trifft Ellanor auf starke Gegenwehr schreckt sie auch nicht vor direkten Angriffen im Schutze der Nacht zurück. Stets lässt sie ihr Gegenüber aber persönlich wissen, wer sie zu Boron schicken wird.
In die Ecke: Wird sie bedrängt, kämpft die Bäuerin aufbrausend und aggressiv. Ohne Rücksicht auf sich selbst versucht sie möglichst schnell viel Schaden anzurichten. Ihre robuste Physis und Ausdauer macht sie zu einer zähen Gegnerin.

Ressourcen

Beute: Ellanor verfügt über einige Schätze, die sie in ihrem festungsartig ausgebauten Großhof hortet. Hier finden sich ebenfalls Waffen und Unterkünfte für ihre Getreuen.
Familie: Gut sechs Hand voll Schläger, Söldner und machttrunkene Bauernsöhne und -töchter sind Ellanor treu ergeben.

Netzwerk: Ellanor verfügt in ihrem Einflussbereich über ein großes Netz von Informanten. Aufgrund von Angst oder aus Hoffnung eines Tages selbst zur „Familie“ zur gehören, gibt ein Großteil der Bewohner der von ihr beherrschten Weiler Informationen an sie weiter.

Innerer Kreis: Während es unter ihren Gefolgsleuten viele Opportunisten und auch Schmeichler gibt, hat sie drei ihrer ältesten Kampfgefährten als loyale Helfer dicht um sich geschart. Sie schätzt den Rat dieses inneren Kreises, bestehend aus Gorm (35, Halbelf, Augenklappe, tiefe Stimme), Megrim (41, zierliche Schönheit, gute Bogenschützin) und Hjalbin (32, begabter Mechanikus, hinkt leicht, eitel).

Spielwerte

Gevatterin Ellanor

MU 15 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 12 **FF** 12 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 17 **SO** 7
LeP 34 **AuP** 38 **MR** 4 **WS** 8 **RS** 2 **INI** 12+1W6
Holzfälleraxt: **AT** 18 **PA** 16 **TP** 2W6+2
Vor- und Nachteile: Ausdauernd (4), Eisern, Gefahreninstinkt (4), Zäher Hund/Aberglaube 7, Größenwahn 8, Impulsiv, Jähzorn 6
Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Abagund), Geländekunde (Waldkundig), Hammerschlag, Niederwerfen, Wuchtschlag
Wichtige Talente: Ackerbau 10, Athletik 14, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 12, Zweihandhiebwaffen 16, Überreden (Einschüchtern) 10, Zechen 12
Wichtige Ausrüstung: Lederkleidung, Notizbuch, Speer, Beil, Pfeife

Der Weg ins Abenteuer

Unfälle: Die Helden werden beauftragt das Verschwinden eines Junkers zu klären, der sein neu verliehenes Lehen aufsuchen wollte. Von ihm und seinem Gefolge fehlt seit Wochen jede Spur. Bei Nachforschungen treffen die Helden auf eine Mauer des Schweigens.

Rettung naht: Nur wenige wagen es gegen Ellanor aufzubegehren. Einige dieser Mutigen sehen in den Helden geeignete Recken, die in der Lage sind die Tyrannin zu stürzen, den Widerstand zu organisieren und schlussendlich den Großhof zu stürmen.

Ruchlos: Ein junger Knecht der „Familie“ will eine junge Frau dazu zwingen mit ihm den Traviabund einzugehen. Die Eltern willigen aus Angst ein, woraufhin das Mädchen am Tag der Feier versucht Reißaus zu nehmen. Die „Familie“ bläst zur Hetzjagd auf die Verräterin, die den Helden in die Arme läuft.

Goldwäsche: In Albernia tauchen auf einmal Goldstücke auf, die seit dem Albernia-Nordmarken-Konflikt verloren geglaubt waren. Die Spur für in ein abgelegenes Gebiet des Abagunds, aber niemand will reden.

Konkurrenz: Eine Bande zwielichtiger Plünderer sieht in Ellanors Herrschaftsgebiet ein lohnendes Ziel. Schnell bricht ein verdeckter Bandenkrieg aus, bei dem die einfachen Bewohner aufgerieben zu werden drohen.

Dreckiger Handel: Die Helden werden von Gevatterin Ellanor beauftragt einen verschwundenen „Cousin“ zu finden. Als dieser gefunden wird, entpuppt er sich als Zeuge eines Überfalls, bei dem viele Menschen ums Leben kamen. Flugs sehen sich die Helden ebenfalls als Verfolgte.

Herrschaftswechsel: Ein Junker ohne viel Gefolge. dem das Einflussgebiet Ellanors als Lehen zugeteilt wird, braucht Hilfe, um einmal richtig „aufzuräumen“. Mit Hilfe der Helden geht er gegen die „Familie“ vor. Wer gehört dazu, wer war nur Mitläufer? Welche Geweihten sind korrupt?

Tödlicher Schnaps: Im gesamten Abagund leiden viele Personen an starken Bauchkrämpfen und Erbrechen, die teilweise zum Tod geführt haben. Als Ursache entpuppt sich ein schlecht gebrannter Schnaps aus einem Weiler aus Ellanors Reich. Bei den Nachforschungen entdecken die Helden die Machenschaften der „Familie“.

Hinweise: Statt Albernia kann die „Familie“ natürlich auch in jeder anderen abgelegenen Region im Mittelreich platziert werden, in der eine Adelsfehde oder kriegerische Auseinandersetzungen ein Machtvakuum haben entstehen lassen, wie z.B. der Wildermark oder im Windhag. Als Inspiration für weitere Abenteuer können dabei klassische Mafiageschichten dienen.

„Mütterchen“ Glenna Heuenberg

von Frederik Elting

Zitate

—„Natürlich kannst du noch eine Kelle von dem Eintopf bekommen, Alrike. Ich freue mich doch, wenn es dir schmeckt! Und denk immer daran: Wenn du etwas brauchst, Mütterchen Glenna ist für dich da!“

—„So so, der Zwischenhändler hat also „unerwartete Erschwernisse“?
Geh zu ihm. Erhöhe die Preise um 5%. Und dann zeig ihm, dass ein gebrochener Daumen ein „unerwartetes Erschwernis“ ist.“

Hintergrund

Die letzten Jahre waren mehr als bitter für das Mittelreich. Krieg, Hunger und innere Zerrissenheit hielten tödliche Ernte vor allem bei der einfachen Bevölkerung.
Gute Männer und Frauen verbluteten auf unbenannten Schlachtfeldern oder kehrten von den Eindrücken geistig zerrüttet heim.
Doch auch die Heimat war nicht mehr die, die man in Stunden der Dunkelheit vermisst hatte.
Überderisches und Derisches hat es immer schwieriger gemacht, eine funktionierende Wirtschaft zu halten. Handelswege sind beeinträchtigt, Arbeiter und Leibeigene tot, verstümmelt oder geflohen.
Die größten Heere, die nun noch durch das Mittelreich ziehen, sind die Heere der Waisen und Hungerleider.
Der kleine Weiler Mühlvenn, etwa eine Tagesreise von Gareth entfernt, ist die Heimat der Müllerin Glenna Heuenberg. Die kleine, aber kräftige Mittsechzigerin mit ihrem grauen Haarknoten und den immer zusammengekniffenen Augen (sie ist kurzsichtig, würde dies aber nie zugeben) ist jedem im Dorf bekannt.
In den Wirren der letzten Jahre hatte sie oft ohne ihren Mann und ihre zwei Söhne das Getreide mahlen müssen, die zur leichten Infanterie eingezogen worden waren.
Als bald die meisten anderen Männer ihres Dorfes zurückkehrten, ihre Familie jedoch nicht, arbeitete sie ohne Murren weiter, immerhin hing die Ernährung ihres Mühlvenn von ihr ab. Dies brachte ihr gehörigen Respekt und bereitwillige Hilfe bei den Menschen des Dorfes ein.
Als Glenna während eines kalten Herbsttages den Überschuss des Jahres, einige wenige Mehlsäcke, nach Gareth fuhr, schockierten sie die schutzlosen Waisen auf den Straßen, die sich im Dreck um Essensreste balgten. Sie wendete ihren Wagen und nahm 10 Jungen und Mädchen mit nach Mühlvenn. Sie quartierte die Kinder in der Mühle ein, unterrichtete sie in einfachem Schreiben und Rechnen und teilte ihre Habe mit ihnen. Bald wurde sie von den Kindern nur noch Mütterchen gerufen.
Glenna erfreute sich an dem Lachen und der Lebenslust, die wieder durch das Dorf hallten. Die Alteingesessenen akzeptierten die Kinder, sahen über kleinere Gaunereien hinweg und nahmen einige Kinder als Lehrlinge oder an Kindes statt an.
Doch schon bald bemerkte die Müllerin, dass dieses Idyll nicht weitergehen könne. Die Kinder waren zu teuer, das Mehl zu wenig und alles, was sie entbehren konnte, hatte sie schon zu Geld gemacht. Außerdem brannte das Verlangen in ihr, viel mehr Kinder aus den Straßen Gareths zu führen. Sie wünschte sich ein großes Waisenhaus, in dem sie Kindern gerecht und sorgevoll eine Zukunft ermöglichen könne.
So betete sie manche Nacht zu Travia und Peraine, ihr zu helfen.
Doch wer mag die göttlichen Absichten erkennen? Glenna fühlte sich nicht erhört.
Während einer weiteren Nacht voller Verzweiflung ging Glenna am Mühlweiher entlang, als Schrecken sie packte: Eine gewaltige feiste Kröte stieg ihr aus dem Wasser entgegen. Die Angst wich Erstaunen, als sie die Stimme des Wesens in ihrem Kopf hörte:
„Glenna, Freundin der Kinder. Sei mir gegrüßt. Ich habe dein Leid erkannt und es soll gelindert werden. Ich will dir ein Feld von purpurnem Mohn wachsen lassen, verborgen vor den Blicken anderer. Es soll unabhängig von Klima, Wetter und Ungeziefer zwei reiche Ernten pro Jahr ermöglichen. Diese Pflanze sollst du in Gareth den Banden anbieten. Du wirst durch die Nähe zu Gareth alle Preise unterbieten können und Reichtum ist dir gewiss. So wirst du mehr und mehr Kinder retten können.
Und ich bekomme nur deine Dienste nach deinem Tode. Für jedes Lebensjahr, dass du einem Kind schenken wirst, sollst du uns 10 Jahre nach deinem Tode dienen. Akzeptierst du?“
Glenna akzeptierte sofort. Was kümmerte sie die Zeit nach dem Tode? Jetzt froren die Kinder. Jetzt hungerten sie.
Am nächsten Tag stand ein prachtvolles Feld voller Mohn auf einem alten Brachfeld in Mühlvenn. Glenna kannte diese Pflanze nicht, aber das wundervolle Wesen hatte ihr alle Techniken zu Ernte und Verarbeitung dieses Geschenkes in den Kopf gepflanzt, alles Wissen zu diesem Wunder. Sie wusste nun genau, dass es sich um eine üble Droge handelte.
Was sie antrieb, war die Liebe zu den Kinder und den anderen Bürgern von Mühlvenn. Doch sie spürte auch eine unbekannte Verachtung für die Bürger Gareths. Wie konnten diese die Kinder hungern lassen? Die Augen abwenden, wenn diese im Kot der Gosse lagen?
Wäre es nicht der verdiente Lohn für dieses Verhalten, diese Gottlosen durch ihre Arroganz und Verkommenheit selbst in die Gosse zu schicken? Natürlich! Und dieses Geschenk, das Feld, welches vor ihr lag, konnte dies ermöglichen.
Und sie würde das größte und schönste Waisenhaus des Mittelreichs bauen. Kein Kind sollte mehr leiden!
Glenna gab viel und gerne. Schnell hatte sie die Menschen des Dorfes auf ihrer Seite, da von ihrem Wohlstand immer auch etwas für sie abfiel. Charmante und durchsetzungsfähige Mädel des Dorfes knüpften Kontakte zu den Banden Gareths, starke Burschen übernahmen die Lieferungen oder „fragten“ säumige Zahler nach dem Geld. Vorher arme Handwerker konnten das Waisenhaus bauen oder Häuser des Dorfes ausbessern.

Agenda

Heute hat Glenna viel erreicht.
Nach außen hin ist sie die Leiterin eines Waisenhauses mit tadellosen Ruf und mittlerweile 45 Schlafstätten. Sie kontrolliert noch täglich ihre Mühle, hat die Leitung jedoch an zwei junge Dorfburschen abgegeben.
Im Hintergrund zieht sie jedoch einige Fäden im Purpurmohnhandel Gareths. So stark ihre positiven Gefühle für die Waisen sind, so gnadenlos setzt sie ihre Interessen in der garether Unterwelt durch.
Wo die Mittel des Dorfes nicht ausreichen, werden Freischaffende angeheuert, um zu rauben, zu prügeln, zu meucheln.

Ihr Schutz ist ihr Dorf, das sie wie ein schützender Kokon umhüllt. Sie übernimmt die Steuern der Freien und Abgaben der Unfreien und gibt vielen Menschen Arbeit. Die Rettung der Kinder lässt über viele moralische Fragen hinwegsehen.
Und die Dorfbewohner sind ihr großer Vorteil. Sie hat keine Fähigkeiten im Kampf und auf lange Sicht lässt sich ein solch ertragreiches Geschäft nur mit einer perfekten Tarnung durchführen.

Ressourcen

Im Dorf benötigt sie im Grunde kein Geld und die Gewinne, die sie beim Rauschgifthandel verdient, fließen z.Zt. noch in das Dorf / das Waisenhaus. Es ist aber absehbar, dass in Zukunft Überschüsse erwirtschaftet werden.
Die Personen des Dorfes stehen hinter ihrem Tun.

Kampf & Konflikt

Glenna Heuenberg wird nicht kämpfen. Die einzige Gefahr, die auf körperlicher Ebene von ihr ausgeht, sind die Dorfbewohner und Waisen, die sie schützen.

Spielwerte

Glenna Heuenberg

Größe 80 Finger **Gewicht** 65 Stein **Haarfarbe** grau **Augenfarbe** blau
MU 11 **KL** 12 **IN** 10 **CH** 12 **FF** 9 **GE** 8 **KO** 8 **KK** 10
LeP 23 **AuP** 23 **MR** 2 **GS** 6 **SO** 6*
Vor- und Nachteile: Altersresistenz (dämonisch), Begabung für Pflanzenkunde, Immunität gegen Purpurmohn (dämonisch), Gerechtigkeitswahn 10 (gute Behandlung von Waisen), Rachsucht 8 (Bürger Gareths), Vorurteile (Bürger Gareths) 8
Wichtige Talente: Gassenwissen 8 (Gareth, Purpurmohnhandel), Pflanzenkunde 10 (Purpurmohn), 5 (Getreide), Handel 7 (Purpurmohnhandel, Mehlhandel), Hauswirtschaft 6, Kochen 8

* im Umgang mit Dörflern 10; in der Garether Unterwelt steigt ihre Bekanntheit, sie selbst ist aber unbekannt

Wege ins Spiel

offizielle Stellen und Tempel könnten Helden benötigen, die einen neuen Zufluss von Rauschmitteln untersuchen.

Etablierte Rauschgifthändler suchen Helden, um die neue Konkurrenz zu ermitteln.

Ein Griesgram im Dorf will das laute Waisenhaus loswerden und gibt Informationen über den Handel heraus.

Ein Mehlsack mit einigen Purpurmohnkapseln taucht beim Bäcker auf.

Glenna will den Pakt mit Tuur-Amash lösen, aber das Waisenhaus muss erhalten bleiben. Hierfür benötigt sie Hilfe der Helden.

Hinweis: Mir ging es bei der Schaffung von Glenna um die Tragik, die hinter vermeintlich bösen Menschen steht. Einen Charakter, der SC im Handumdrehen einäschert, fand ich nicht interessant.

Nesro Falconieri – „Il Dottore“

von Sven Herberger

Hintergrund

Nesro ist als Sohn eines Rechtsgelehrten des verstorbenen Barons Tanglan von Vinsalt und einer Hofschreiberin in Nandricon, in der Kaiserstadt Vinsalt, aufgewachsen. Die Kontakte des Vaters ermöglichten es ihm, das angesehene Anatomische Institut zu Besuchen, obwohl ihm jegliche magische Begabung fehlte. Schon früh entwickelte Nesro eine ausgeprägte Leidenschaft für die Heilkunde, vor allem für innere Verletzungen und deren Heilung. Bereits während seiner Ausbildung zum Anatom und Medicus fiel er den Dottores der Vinsalter Akademie durch seinen Drang auf, auch Organverletzungen und innere Blutungen durch profane Methoden heilen zu wollen. Nesro zeigte sich von der Vision besessen, Operationen am lebendigen Leib durchzuführen, um so auch ohne BALSAM eine Behandlung innerer Verletzungen zu ermöglichen. Im letzten Jahr seiner Ausbildung wollte er seinen Lehrmeistern die Mach-Machbarkeit seiner Vision demonstrieren, indem er an einer vermeintlich unheilbar erkrankten Bäuerin aus der Vinsalter Vorstadt mit deren Einverständnis einen operativen Eingriff durchführte. In seiner Aufregung verletzte Nesro die Bäuerin stark, sodass diese vor den Augen des jungen Medicus und der von ihm hinzugeholten Dottores verstarb. Die entsetzten Lehrmeister meldeten den Vorfall umgehend Rector mundanus Harsen von Flarngau, der daraufhin die sofortige Verbannung Nesro Falconieris von der Akademie verkündete. Dies geschah allerdings ohne offizielle Nennung der Gründe, um den Ruf des Instituts zu schützen. Dennoch machte in Vinsalt schon bald das Gerücht die Runde, der Sohn eines Rechtsgelehrten sei von der Akademie geworfen worden, weil bei seinen götterlästerlichen Taten eine Frau aus der Vorstadt zu Tode gekommen sei. Nesro fühlte sich völlig missverstanden und seine Erklärungen, er wolle den Menschen mit seinem Handwerk lediglich helfen, verhallten sowohl bei der Akademie als auch bei seinen Eltern, die sich fortan immer mehr von ihm distanzierten. Immer öfter wurde er auch auf offener Straße beleidigt oder als „Dämonendiener“ bezeichnet und es wurde ihm klar, dass er in der Kaiserstadt keine Zukunft mehr hatte. So fasste er eines Nachts den Entschluss Vinsalt zu verlassen, mit dem Gold seines Vaters, das er im Haus noch finden konnte. Im Gepäck hatte er nur seinen Medicus-Koffer, und den unbändigen Willen, es seinen ehemaligen Lehrmeistern zu beweisen, und seine Forschungen voranzutreiben, bis Sie keine Wahl mehr hätten als ihn endlich anzuhören...

Beschreibung

Nesro ist für einen Horasier groß gewachsen, durch seine schmächtige Statur wirkt seine Größe jedoch nicht einschüchternd. In seinem Alltag trägt er einen hellen Mantel, der an der Hüfte von einem breiten braunen Ledergürtel zusammengehalten wird. Darunter trägt er ein dunkles Wollhemd, eine braune Lederhose und dazu passende leichte Stiefel. Außerdem hat er meist Lederhandschuhe an, die seine Hände und Finger, auf die er penibel achtet, vor Verunreinigung und Verletzungen schützen. Neben seiner Brille, die er bei seiner Arbeit auf Grund seiner Weitsichtigkeit immer aufsetzen muss, trägt er bei seinen wenigen Ausflügen zum örtlichen Markt oder zum Peraine-Tempel meist einen schlichten Fedora über seinem mittellangen schwarzen Haar, welches schon die ein oder andere graue Strähne aufweist. Nesro hat eine sehr freundliche und zuvorkommende Art, und nimmt sich den Nöten der Bittsteller und Dörfler, die ihn liebevoll „Il Dottore“ nennen, stets an. Auch deshalb und vor allem wegen seiner Heilkünste die er Jedem gegen ein kleines Entgelt zu Teil werden lässt, ist er in der Stadt und den umliegenden Weilern sehr beliebt. Im Gespräch drückt er sich gewählt aus, interessiert sich aber recht wenig für Themen, die nichts mit seinem Handwerk zu tun haben. Im Laufe der Jahre seiner Forschung hat er das Interesse an sämtlichen weltlichen Dingen verloren, und forscht fast Tag und Nacht an seinen „Patienten“. Sein sehr sauberes Horathi mischt er immer wieder mit medizinischem Bosparano -Vokabular. Wenn er selten einmal außerhalb seiner Behausung anzutreffen ist, macht er Besorgungen auf dem örtlichen Markt oder besucht den Peraine-Tempel der Stadt, in dem er gerne gesehen ist. Die Peraine – Priester ahnen jedoch nicht, dass Nesro in seinem Ziel die innere Medizin „salonfähig“ zu machen, im wahrsten Sinne des Wortes über Leichen geht. Denn bei weitem nicht jeder Patient der bei ihm vorstellig wird, überlebt den Eingriff des „Dottore“. Seine Opfer sind oft Reisende, in letzter Zeit aber auch immer wieder von ihm gezielt georderte „Exemplare“, die er von Sklavenfängern beschaffen lässt. Seit einigen Jahren sieht er die Verstorbenen seiner Eingriffe nicht mehr als Versagen seiner selbst, sondern als notwendiges Opfer auf dem Weg zur Heilung einer weit größeren Zahl.

Zitate

—„Eines Tages wird von Flarngau aufblicken und erkennen, dass ICH ein neues Zeitalter in der Medizin eingeleitet habe!"- häufiger Ausspruch des Nesro Falconieri
—„Ich fürchte, der Candidatus leidet an der Medicus-Krankheit.' 'Welche wäre das, Dottore?' 'Mangel an Mitgefühl. Er weiß alles über Anatomie, aber nichts über die Seele."- Dottore Lysvalis zu Harsen von Flarngau über Nesro

Vorgehensweise

Für die Vervollständigung seines Werkes „Der Blick ins Innere - Anatomie der Völker Aventuriens", mit dem er sich nach wie vor bei der Vinsalter Akademie rehabilitieren will, benötigt Nesro stets neue Patienten, deren Organe und Innenleben er studieren kann. Zu Beginn tätigte er seine Eingriffe an Reisenden und Wanderern, die niemand vermissen würde, wenn sein Eingriff sie zu Boron schickt. Nach und nach verlor er hierbei jeden Skrupel und sieht das Ableben seiner Opfer mittlerweile nur noch als „tragisches Ereignis, dass sich eben manchmal nicht vermeiden lässt."
Seit einiger Zeit greift der Anatom daher öfter auf die Dienste von Sklavenjägern aus Vinsalt zurück, die ihm auch exotische Exemplare wie Waldmenschen, Zwerge, Orks und sogar Goblins „liefern" sollen, um sein Buch um weitere Rassen erweitern zu können. Hat er einmal ein solches Opfer auf seinem Seziertisch, so betäubt er es zuerst mit einer leichten Überdosis Samthauch (ZBA S.264), um dann seine Operationen durchzuführen. Alle wichtigen Erkenntnisse, die er dabei sammeln kann, schreibt er zuerst auf zahlreichen Notizblättern nieder, und überträgt sie anschließend in die jeweiligen Kapitel seines Buches. Wenn der Patient bei dem Eingriff verstirbt, was vor allem bei den ersten Untersuchungen einer „neuen" Rasse häufig vorkommt, so begräbt Nesro seine Patienten meistens zur nächtlichen Praiosstunde außerhalb der Stadt in einem angrenzenden Waldstück. Oftmals entschuldigt er sich dann bei einer kurzen Andacht am Grab sogar bei der Herrin Peraine und gelobt feierlich, eines Tages für jeden Menschen, der wegen ihm Sterben musste, zwei weitere vor dem zu Tod bewahren.

Kampf & Konflikt

Da er nur für seine Arbeit lebt, wird Nesro jeder Konfrontation aus dem Weg gehen, weil er es nicht riskieren kann, dass seine Arbeitsweise publik wird. Läuft er Gefahr, aufzufliegen, so wird er seine wichtigsten Utensilien packen und sich schleunigst eine neue Bleibe suchen, wo er unbekannt ist und weiterhin seinem Handwerk nachgehen kann. Einen Kampf wird er niemals anstreben, er gibt sich als hilfsbereiter Dottore, der den Menschen mit seiner Kunst helfen will. Sollte es doch zu einer Auseinandersetzung kommen, so ist sein Skalpell das einzige Mittel, mit dem er sich wehren kann, wobei er eher einen Fluchtweg sucht, anstatt seinen Gegenüber zu bezwingen. Er ist nur schwer zu reizen, lediglich Gelehrte, die seine Arbeit nicht würdigen, können ihn aus der Fassung bringen.

Ressourcen

Nesro verdient sich als örtlicher Heiler und Medicus, in enger Zusammenarbeit mit dem Peraine-Tempel des Ortes. In letzter Zeit finanziert er immer exotischere Probanten, weshalb sein Verdienst fast vollständig für die Bezahlung der Sklavenjäger verwendet wird. Alles Weitere wendet er für die Beschaffung und Herstellung des Samthauches auf, das er für seine Operationen benötigt.
Verbindungen geht Nesro ausschließlich geschäftlicher Art ein. Seine Suche nach geeigneten „Patienten" führte ihn schnell in die Vinsalter Unterwelt, wo er mit einigen lokalen Sklavenjägern Geschäftsbeziehungen pflegt und regelmäßig „Bestellungen" aufgibt, die sich diese teuer mit klingender Dukate bezahlen lassen.

Spielwerte

Il Dottore

MU 14 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 13 **FF** 16 **GE** 10 **KO** 10 **KK** 10
LeP 28 **AuP** 30 **RS** 1 **MR** 4
Skalpell: **AT** 10 **PA** 9 **TP** 1W+1 **INI** 9+1W6
Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter) / Schlechter Ruf (Vinsalt)
Wichtige Talente: Anatomie (Menschen) 17, Heilkunde Wunden (Innere Verletzungen) 14

Der Weg ins Spiel

Die Helden können prinzipiell überall in Aventurien auf die Spuren des Nesro Faconieri aufmerksam werden. Sei es, durch das plötzliche Verschwinden eines (Bekannten der) Helden, der durch Nesros Häscher entführt und zu ihm gebracht wird, um als Versuchsobjekt zu dienen, oder über den Hinweis einiger Bauern, dass in letzter Zeit ein geliebter Verwandter oder ein netter Elf/Zwerg/Goblin einfach verschwunden ist. Hierbei können die Helden beispielsweise auf die Fährte einer Gruppe von ihm angeheuerter Sklavenfänger stoßen, deren Machenschaften über die Vinsalter Unterwelt bis in die kleine Stadt, in der Nesro nun lebt, zu verfolgen sind. Durch seine Zusammenarbeit mit der Peraine – Kirche sollte Nesro nicht sofort ins Blickfeld der Helden rücken, sondern sich vielmehr im Laufe der Nachforschungen als netter Heiler, der ein grausames Doppelleben als skrupelloser Anatom führt, herauskristallisieren.
Der aktuelle Aufenthaltsort des Nesro kann dabei von Ihnen als Meister frei gewählt werden, um ihn noch flexibler einsetzbar zu machen: Lassen Sie Nesro nach seinem Rauswurf an der Vinsalter Akademie einfach in ein aventurisches Dorf Ihrer Wahl flüchten, in dem er nun seinen Forschungen nachgeht. In diesem Fall knüpft Nesro seine Kontakte zur Unterwelt der nächsten Großstadt, worüber er seine Probanten bezieht.

Jolenka Watruschkin

von Steffen Brand

Hintergrund & Motivation

Nach einem zermürbenden Streit (der beinahe die ganze Sippe zerriss) brach Jolenka mit ihrer heimatlichen Sippe - aber das hatte sie auch schon kommen sehen. Sie war eine brilliante Prophetin, die ihre eigenen und fremde Träume geradezu durchwanderte und den Ausgang vieler Ereignisse schon kannte bevor sie eintraten. Ihre Auskünfte waren sehr gefragt, denn sie waren sehr präzise. Es dauerte jedoch nicht lange, bis Jolenka sich entwurzelt fühlte und ‚echte norbardische Gesellschaft' vermisste. Sie zog weiter und fand schließlich diese Art der Kumpanenschaft und Trinkfestigkeit in den Reihen von Söldnern wieder, die sie schnell ins Herz schloss - allgemein schließt Jolenka sehr schnell Freundschaften und bildet sich dann ein, diese seien tiefer als als sie in Wirklichkeit sind. Jedoch begab sich nach einigen schicksalhaften Begebenheiten, dass die Söldner von den Warnungen der jungen Zibilja stark profitierten (wo Geld und Ware zu erbeuten ist, wie man dabei am besten vorgeht, mit welchen Überraschungen sie zu tun haben werden, wann ein Rückzug am besten wäre, usw.). All das verbanden sie schon bald mit der 33-Jährigen Norbardin. Und es dauerte kaum ein Jahr, ehe sie mit den paar Norbarden die ihr noch treu geblieben sind und den Söldnern eine neue Sippe gründete. Das Band zwischen den Mitgliedern des ‚Goldschwarms' (so nennt sich die Bande) ist inzwischen derart stark, dass sie selbst ohne sich abzusprechen wissen, was die anderen gerade tun und wie sie sich gegenseitig am besten unterstützen. Jolenka selbst weiß geschickt, dieses Band noch zu stärken und ihre ‚neue Sippe' zu versorgen. Sie haben begonnen, allerlei Überfälle zu planen und durchzuziehen - jeden davon erfolgreich. Die Söldner haben sie als Anführerin akzeptiert und die Beute wird in der Sippe verteilt oder mit norbardischem Handelsgeschick an umliegende Leute verkauft. Sobald irgendwann die Gefahr zu groß wird, ziehen sie weiter. Unterschlupf ist oft eine abgelegene Höhle oder ein schwer zugänglicher Unterschlupf. Die junge Zibilja kämpft meist nicht aktiv mit und überlässt die ‚Handarbeit' den Waffenkundigen. Jedoch weiß sie mittels der Rituale Schwarmseele und Bienenkönigin (und ihrem Vertrauten vor Ort) stets genau Bescheid.

Erstes Zusammentreffen

Hören die Helden nicht zufällig von den Überfällen, kann es sein, dass sie (gerade als potentielle Opfer, schließlich sind sie Reisende) über ein Eindringen in ihre Träume den ersten Kontakt erleben, vielleicht ohne sich dessen bewusst zu sein. Ebenso denkbar ist, dass sie Helden vielleicht bewusst dezent ‚rekrutiert' werden sollen und daher mit den Söldnern oder den Norbarden in Kontakt kommen. Denkbar wäre auch, dass sie einen Gegenstand erwerben, der sich ganz eindeutig gestohlener Ware zuordnen lässt.

Kampf & Konflikt

Die Bande verwendet unter anderem geschickt versteckte Zauberzeichen, die von Jolenka angefertigt wurden. Schöpfen sie aus dem vollen Vorrat an Zeichen, den Jolenka besitzt und benutzen sie genau das, was die schlimmste Situation für die Helden darstellt - lassen sie die Helden genau in die Falle tappen. Fangen die Helden den Vertrauten ein, hätten sie immerhin ein Druckmittel, kämpfen sie gegen die Söldner, werden sie bald verblüfft sein, wie reibungslos und koordiniert diese vorgehen. Benutzen sie vor allem erhöhte Positionen, günstig plazierte (und versteckte) Armbrustschützen und das Manöver Formation. Jolenka selbst will nicht sterben, eher besticht sie oder versucht zu entkommen.

Der Seffer Manich und die Beute

Jolenkas Seffer Manich ist sehr alt und sie hat ihn damals einfach mitgenommen. Sie gehörte zwar keiner Großen, dafür aber sehr alten Sippe an. Neroth und Siegel lassen sich zu einer alhanischen Sippe zuordnen, deren Gründung sicher bis 633 BF zurückreicht. Er enthält viele Zibilja-Rituale und verschollen geglaubten Zauberzeichen (bis Verbreitung Zib. V2, Spielleiterentscheid). Ebenso findet der Kundige vor allem Informationen über Jolenkas Hintergrund und lehrreiche Passagen über den Umgang miteinander. Zwei spezielle Erfahrungen auf Lehren (bis max. TaW 11) und die Kulturkunde (Norbarden) kann um die Hälfte verbilligt erworben werden. Verteilt auf Sagen & Legenden und Menschenkenntnis ebenso 3 Spezielle Erfahrungen. Vorraussetzung dafür sind Schriftlicher Ausdruck und Lesen & Schreiben (Altes Alaani und Kusliker Zeichen) auf je Taw 6+, Menschenkenntnis Taw 8+. Die ZE sind Spielleiterentscheid.

Neben dem Seffer Manich sollten noch einige Dukaten und lokale (erbeutete) Handelsware zu finden sein.

Der Prophezeien-Kniff

Die größte Stärke von Jolenka und des Goldschwarm ist es, den Ausgang von Situationen schon erahnen zu können und den Opfern (und so auch den Helden) immer einen Schritt voraus zu sein. Sollten ihre Spieler also planen, die Zibilja und ihre Schergen zu überfallen, werden sie ihr blaues Wunder erleben, denn ihre Gegner ahnen das schon. Jolenka besitzt neben Prophezeihen noch Talentschub (Werte im Anhang) und kann alle Gefechte nach ihren Bedingungen austragen. Glücklicherweise lässt sich das am Spieltisch relativ leicht umsetzen, denn Sie als Spielleiter sind während der Diskussion wie die Spieler vorgehen wollen ja anwesend und können daher das Verhalten der Bösewichter anpassen. Ändern Sie einfach alle Begebenheiten so ab, dass die Helden mit all ihren Erwartungen ins Leere laufen oder direkt in eine Falle. Schaffen es die Helden, die Zibilja vom Schlafen abzuhalten (sie benutzt das Siegel der Seelenruhe) oder greifen gar ein weiteres mal an, bevor die Zibilja wieder geschlafen hat, ist sie jedoch ahnungslos.

Spielwerte

Jolenka Watruschkin

Kurzcharakteristik: norbardische Zibilja und Anführerin des Goldschwarms
Alter 33 Jahre
MU 14 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 15 **FF** 13 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 11
LeP 31 **AuP** 33 **AsP** 29 **MR** 6 **INI** 11+1W6 **WS** 6 **GS** 8
Vor-/Nachteile: Halbzauberer (bereits eingerechnet), Besonderer Besitz (über 200 Jahre altes *Seffer Manich*), Prophezeien (Gabe, TaW 16), Höhenangst (6), Neugier (5), Neid (10), Schlafstörungen II, Schlafwandler, Talentschub (Kriegskunst; Gabe, TaW 10)
Wichtige Talentwerte: Gaben (siehe oben), Singen & Zechen meisterlich, andere körperliche Talente durchschnittlich, Menschenkenntnis, Schriftlicher Ausdruck und Überreden meisterlich, die anderen eher durchschnittlich, Naturtalente sind allesamt recht gut, Sagen & Legenden, Götter & Kulte, Schätzen und Rechnen meisterlich, alle anderen überdurchschnittlich, kann sehr gut Lesen und vor allem Schreiben (verschiedene Sprachen und Schriften, mindestens Altes Alaani und Kusliker Zeichen), Handwerkliche Talente eher vernachlässigt, bis auf Malen & Zeichnen, Heilkunde (Seele) und Musizieren.
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Norbarden und entsprechendes Gebiet in dem sie vorkommen sollen), Waldkundig, Traumgänger, Ritualkenntnis (Zibilja, RkW 14), Zauberzeichen inkl. Spontanzeichen, Reaktivierungsgespür, Vertrautenbindung
Rituale und Zauberzeichen: Schwarmseele, Mackestopp, Traumseherin, Traumwissen, Weisheit der Schrift, Siegel der ewigen Ruhe, Unsichtbare Chronik, Ruf des Bienenstocks, Winterlager, Wachshaut, Bienenkönigin, Bienentanz / (V6) Hermetisches Siegel, (V5) Siegel der Seelenruhe, Ungesehenes Zeichen, Verständigungszeichen, Zusatzzeichen Zielbeschränkung, (V4) Glyphe des verfluchten Goldes, Zusatzsiegel Tarnung, (V3) Fallensiegel, Sigille des unsichtbaren Weges, (V2) Verderben des Magiers, (V1) Zusatzzeichen Potenzierung; Zusatzzeichen ‚Satinavs Siegel'

Typischer Söldner im Gefolge

LeP 32 bis 34 (+) **AuP** 35 bis 39 (+) **INI** 10+1W6 (14+1W6) **MR** 4 (5)
RS 6 **BE** 3 **Unterzeug, Sturmhaube, Kürass und Panzerhandschuhe**
Mögliche Vor-/Nachteile: Eisern, Richtungssinn / Goldgier, Autoritätsgläubig (im Bezug auf Jolenka) oder evtl. Loyalität gegenüber Jolenka
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Waldkundig, passende Kulturkunde, (Kampfreflexe)

in Klammern sind Werte für Fortgeschrittene Söldner angegeben

Dazu Werte je nach Schwierigkeit:

Einfacher schwerer Fußsöldner

(für Helden mit 800 AP oder mehr)
Pike: **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+5 **DK** P
Kurzschwert: **AT** 11 **PA** 11 **TP** 1W6+2 **DK** HN
Zusätzliche Manöver: Aufmerksamkeit, Formation, Waffenspezialisierung: Infanteriewaffen (Pike)

Fortgeschrittener schwerer Fußsöldner

(für Helden mit 1500 AP oder mehr)
Pike: **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** P
Kurzschwert: **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+2 **DK** HN
Zusätzliche Manöver: Aufmerksamkeit, Formation, Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturmangriff, Waffenspezialisierung: Infanteriewaffen (Pike)

Weiterer Söldnertyp:

Armbrustschütze

(für noch stärkere Helden zusätzlich)
RS 2 **BE** 1 **Wattierter Waffenrock**
Knüppel: **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W6+2 **DK** N
Leichte Armbrust: **AT** 22 **TP** 1W6+6*
Zusätzliche Manöver: Schnelladen, Scharfschütze, Kampfspezialisierung (Leichte Armbrust); Versteckt mit 5 bis 9 TaP*

Jolenkas' Vertrautentier

Sie besitzt eine Güldenschlange, die auf den Namen ‚Serja' hört. Benutzen Sie einfach die Grundwerte für Vertraute (falls Sie wirklich Werte brauchen sollten). Die Schlange zählt als *sehr kleiner Gegner* (AT+3/PA+5), beherrscht den Gezielten Angriff (SP statt TP) und hat Loyalität 19.
Serja ist in der Lage, folgende **Sonderfertigkeiten** zu nutzen: Dinge aufspüren, Zibilja finden, Schlaf rauben, Stimmungssinn, Tarnung, Ungesehener Beobachter, Wachsame Augen und auch das Zwiegespräch.

Der Goldschwarm als Hintergrund für Spielercharaktere

Die Sippe und gerade auch Jolenka übt eine große Anziehungskraft aus, und es ist denkbar, dass sie als Hintergrund eines Helden eingesetzt wird. Das Abwenden von Jolenka betrachtet diese jedoch als Bruch mit der Sippe. Der Betroffene hat sich einen mächtigen Feind (Nachteil) geschaffen, was man gut mit Schlafstörungen I (Alpträumen, Angst vor dem Schlaf) verbinden könnte. Das spätere zuwenden zur Bande ist jedoch ebenso glaubhaft, gerade für Helden die soetwas wie familiäre Bande und Geborgenheit vermisst haben - das kann gut zu einem Konflikt ausgearbeitet werden.

Jorgen von Bleichengrund

von Tjorven Müller

Beschreibung

Ein blasser junger Mann in der Uniform eines Junkers zur See der mittelreichischen Westflotte mit dünnem blondem Haar und blassgrünen Augen. Jorgen ist bereits über fünfzig Sommer alt (*980 BF), doch die tief eingegrabenen Furchen in seinem Gesicht lassen ihn deutlich älter erscheinen. Er trägt stets einen Schal um den Hals um sein Dämonenmal zu verbergen: einen gut faustgroßen, mit schwarz-fauligem Wasser gefüllten Kropf.
Er hat einen abweisenden, schroffen Ton, mit dem er es seinen Mitmenschen beinahe unmöglich macht, ihm näher zu kommen, auch wenn er noch eine menschliche Seite in sich hat. Er ist für gewöhnlich glattrasiert und gepflegt.
Derzeit ist Jorgen Kapitän der *Sturmvogel*, einer Karavelle des Typs Grangorer Hai.

Agenda

Nach einer erfolgversprechenden Karriere in der Westflotte an der Seite seines Jugendfreundes Barl von Hinterbrück (AGF S. 180), mit dem er durch Dick und Dünn ging, brach für den Seeoffizier in der Meuterei der Westflotte in Harben sein Welt zusammen. Während er zunächst noch hart gegen die Matrosen vorging, wandelte sich sein Bild von den Meuternden im Laufe der Zeit. Die ausbleibenden Hilfen aus Gareth hinterließen bei ihm den bitteren Beigeschmack, im Stich gelassen worden zu sein, und schließlich schloss er sich der Seite der Matrosen an. Als die Belagerung Harbens durch die Grangorier 1028 BF Erfolge zeigte, blieb er standhaft, wenn auch der Markgraf Radulf Eran Galahan ebenso wie Jorgens bester Freund Barl schließlich ihr Heil in der Flucht suchten. Aus Treue zu seinen Prinzipien blieb er bis zum bitteren Ende, sah das Leid der Belagerten, den Hunger, die sich ausbreitenden Krankheiten, den sittlichen Verfall, der sie alle ergriff, und so versuchte er die verbleibenden Meuterer noch ein letztes Mal aufzurütteln und stolz und mit einem Paukenschlag unterzugehen, doch selbst das blieb ihm versagt, denn ein Treffer eines Geschützes beförderte ihn ins Hafenbecken.
In jenen Momenten, kurz bevor er hätte ertrinken müssen, war er von solch einem Zorn beseelt, der sich gegen die Grangorier, gegen die, die ihn im Stich gelassen hatten, und gegen die Ungerechtigkeit der Welt wandte, dass er auf das Angebot der Herrin der nachtblauen Tiefen einging, und dem Tod noch einmal entrann.
Seitdem sucht er nach einem Weg, für Gerechtigkeit zu sorgen, indem er Rache übt. Dafür bringt er grangorische Schiffe auf und intrigiert gegen Herzog Cusimo von Garlischgrötz-Grangor und die grangorischen „Eindringlinge“ in Harben. Mit besonderer Inbrunst macht er zudem Jagd auf die *Zyklopenhammer*, mit der er sich schon verlustreiche Seeschlachten geliefert hat, und an die er auch schon mehrere Schiffe verloren hat, doch noch hat er jedes Mal überlebt. Doch das große Fernziel für ihn ist es, das „neue Harben“ in einem Magnum Opus der Sturmflut untergehen zu lassen, um somit seinen Gegnern den entscheidenden Schlag zu versetzen, denn das alte Harben, das ihm am Herzen lag, ist für ihn 1028 BF untergegangen. Was ihn bisher von der Umsetzung seines Plans abhält ist zum Einen die Notwendigkeit, sich für das Wissen über das Magnum Opus enger an Charyptoroth zu binden, woran ihm in keinster Weise gelegen ist, und zum Anderen die Sorge um einige alteingesessene Harbener, die er nicht dem Untergang preisgeben will – dafür besitzt er noch zuviel Menschlichkeit.

Vorgehensweise

Jorgen ist al gelernter Offizier ein Taktiker, der sich gerne auf gewohntem Terrain bewegt, so dass er versuchen wird, Entscheidungen zur See zu erzwingen, während er von Gegnern an Land womöglich bald ablassen wird.
Während er mit grangorischen Schiffen kurzen Prozess macht und sie ohne viel Federlesens zum Meeresgrund schickt, wenn es ihm gelingt sie zum Gefecht zu stellen, geht er bei der *Zyklopenhammer* anders vor, denn er will Barl lebend fangen und ihm vor Augen führen, was er durch seine Flucht aus Jorgen gemacht hat.
Jorgen gewinnt Seeschlachten durch volle Risikobereitschaft, eine Einstellung, durch die er so einige seiner Schiffe bereits verloren hat, doch sobald er ein neues Schiff gekapert und eine neue Mannschaft gefunden hat, beginnt die Jagd von Neuem.
Noch schont Jorgen einfache Matrosen und Passagiere –alle, die keine grangorischen Offiziere sind- und rettet sie manchmal gar aus einer Laune heraus, um sie dann an Deck Dienst tun zu lassen, denn Häfen läuft er nur sehr selten an.
Um seine jeweilige Mannschaft bei Laune zu halten, nimmt er oft auch Waren oder Heuer versenkter Schiffe an Bord oder greift unbeteiligte Handelsschiffe an, die er dann aber meist nicht unnötig beschießen lässt sondern „nur“ ausplündert.

Kampf & Konflikt

Im direkten Kampf setzt Jorgen gekonnt seinen Kusliker Säbel ein, mit dem er beinahe meisterlich zu fechten versteht, doch für ungünstigere Situationen besitzt er auch eine Armbrust. In den meisten Fällen wird er jedoch die Geschütze sprechen lassen oder seine Mannschaft bewaffnen und andere Schiffe entern lassen.
Als Waffe der speziellen Art hat er zudem einen Magier an Bord, der bei Grufol dem Unausweichlichen in Kyndoch (AGF S. 107) gelernt hat und einige ruhelose Geister ertrunkener Seeleute in seinen Dienst gezwungen hat, die er bei Bedarf auf die Gegner des Kapitäns loslässt.

Ressourcen

Jorgen verfügt über einige finanzielle Mittel, die allerdings schwanken, je nachdem wie gut die Raubzüge derzeit laufen oder wie lange es her ist, dass er sein Schiff zuletzt an die See verloren hat.
An Kontakten kann er den ein oder anderen Piratenkapitän ins Feld führen, darunter auch einzelne Thorwaler, mit denen er sich zuweilen gegen die Horasier verbündet.
Darüber hinaus steht seine Familie, ein kleines Junkergeschlecht in der Nähe Harbens und der namensgebenden Bleiche, treu zu ihm, wenn er ihrer Hilfe bedarf.
Er hat keinerlei Kontakt zu Darion Paligan und wünscht diesen auch nicht.

Spielwerte

Jorgen von Bleichengrund

Charyptoroth-Paktierer im ersten Kreis der Verdammnis
MU 15 **KL** 14 **IN** 14 **CH** 11 **FF** 11 **GE** 13 **KO** 17 **KK** 13
LeP 40 **WS** 9 **MR** 7
Kusliker Säbel: AT 19 **PA** 17 **TP** 1W+3 **INI** 16+1W6 **DK** N
Leichte Armbrust: AT 22 **TP** 1W+6 **INI** 15+1W6
Kürass: RS 2 **BE** 0
Vor- und Nachteile: Innerer Kompass / Arroganz 4, Gerechtigkeitswahn 5, Rachsucht 6
Paktgeschenke: Unverletzlichkeit (Simulacrum im Harbener Hafen, wo er beinahe ertrunken wäre), Wasseratmung
Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Finte, Geschützmeister, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Scharfschütze (Armbrust), Standfest, Wuchtschlag
Weitere Sonderfertigkeiten: Meereskundig, Ortskenntnis (Harben)
Wichtige Talente: Etikette 10, Kriegskunst (Seegefechte) 11, Seefahrt 14

Wege ins Spiel

Eine Möglichkeit Jorgen einzubauen ist selbstverständlich die, die Helden an Bord eines grangorischen Schiffes oder der *Zyklopenhammer* sein zu lassen, als Jorgen Jagd auf sie zu machen beginnt, so dass sie versuchen müssen, sein Schiff abzuhängen, oder gar zu versenken. Vielleicht ist Jorgen damit auch der Einstieg in ein Schiffbruch-Abenteuer, denn es ist nicht gesagt, dass er die schwimmenden Helden noch jagen muss, wenn er ihr Schiff versenkt hat –es sei denn es handelt sich bei ihnen um grangorische Offiziere.

Doch er kann auch eine ganz andere Rolle in einem Schiffbruch-Abenteuer spielen, wenn er nämlich als Kapitän des rettenden Schiffes die Helden an Bord nimmt, womit diese dann gewissermaßen vom Regen in die Traufe kommen, denn Jorgen wird sie sicherlich nicht in der nächsten Hafenstadt absetzen, so dass sie versuchen müssen, von Bord zu entkommen (lassen Sie sich dabei etwa von Jack London´s *Seewolf* inspirieren). Womöglich stellen sie dabei gar fest, dass sie in einigen Punkten mit dem grantigen Kapitän einer Meinung sind; womit es dann moralisch noch etwas schwieriger wird, falls sie hinter sein Geheimnis kommen.

Eine weitere Möglichkeit, Jorgen ins Spiel zu bringen, wäre, dass er seine Harben-Pläne in die Tat umsetzt. Doch Pläne dieser Größenordnung erfordern viel Vorbereitung, zumal Jorgen auch dazu gezwungen wäre, tiefer in die Kreise der Verdammnis hinabzusteigen und die Helden könnten zufällig auf einzelne vorbereitenden Maßnahmen stoßen, etwa angebrachte dämonische Foki, entführte Opfer, aber auch alteingesessene Familien, die er aus der Stadt geschickt hat, um sie vor der Apokalypse zu bewahren, und so ist es Aufgabe der Helden, dem Urheber –Jorgen- auf die Spur kommen, bevor er sein Ziel erreicht.

Über das geplante Magnum Opus wiederum kann man auch schon frühzeitig den gemarterten Kapitän ins Spiel bringen, wenn es darum geht efferdheilige oder aber unheilige Artefakte zu finden, bevor Jorgen es tut, oder sie ihm schlimmstenfalls zu stehlen. Dieser Modus erlaubt Ihnen, Jorgen in den westlichen Meeren beinahe überall auftauchen zu lassen; einzig die Blutige See und die östlichen Meere meidet er, weil er in diese Konflikte nicht hineingezogen werden möchte.

Josmine Zolthan

von Stephan Huber

Geschichte

Josmine Zolthan ist die Tochter eines anständigen Händlers aus Greifenfurt. Im Orkensturm wurde ihre Familie von den Orks zerrissen, ihren Vater ließen sie zu Tode schuften und ihre Mutter wurde ins Orkreich verschleppt. Nach der Befreiung Greifenfurts wuchs sie mit ihrem Bruder in einem Waisenhaus in Lowangen auf. Mit Borbarads Rückkehr wurde ihr Bruder des Borbaradianismus und Reichsverrates beschuldig und verurteilt. Somit starb ihr letztes Familienmitglied, doch waren die Anschuldigung nicht unberechtigt, denn Tage nach der Hinrichtung nahm Sie ein Bekannter ihres Bruders Kontakt mit ihr auf und lehrte Ihr das Handwerk der Fernhandels und in die Kunst sich auf dem gesellschaftlichem Parkett zu bewegen. So wurde er ihr Lehrer und ein Vater in einer Person. Nach und nach lehrte er Sie auch die Philosophien und Praktiken des Borbaradianismus und zum Ende der Invasion der Verdammten trat sie voller Überzeugung vor dem Glasgötzen und gab ihre Seele für Borbarad.
Wenig später als sie für ihren Gönner unterwegs war, wurde dieser von der KGIA festgesetzt, so dass sie wieder einmal ihre Familie verlor und untertauchen musste. So reiste Sie nach Greifenfurt und fasste den Entschluss dort eine Gemeinschaft zu gründen um ihren Meister zurückzuholen. Niemals wieder wollte Sie ihre Heimat oder ihre Familie verlieren, und so kämpfte Sie in Greifenfurt gegen Orks und auf ihren Handelsreisen gegen so manch einen Schurken der sich eine leichte Beute in ihr erhoffte. Doch diese Begegnungen hatten immer ein schreckliches und grausames Ende der Gegenpartei.

Beschreibung

Eine junge Frau Ende 20, mit Haselnussbraunen hüftlangen Haaren, grünen wachsamen Augen, einen sehr rahjagefälligen Körperbau; Josmine ist immer in körperbetonter, zweckmäßiger Kleidung gekleidet. Bei sich trägt sie einen vergifteten Dolch, einen Klingenring mit vergifteter Spitze und ein starkes Antidot.
Wenn Sie zu einem Gesellschaftlichem Ereignis geladen ist, so bedient sie sich gerne der alanfanischen Mode, die gerade in den ländlichen Gegenden des Mittelreiches gern für Aufregung sorgt, kombiniert mit einem vergifteten aranischen Fächer.

Zitate

—„Wie ich hörte, habt ihr euch auf Abenteuerreise durch die Tulamidenlanden begeben? Das klingt ja sehr spannend, ihr müsst mir mehr erzählen …“
—„Jeder Mensch hat Wünsche, doch nur wer seine Wünsche zur Erfüllung bringt ist wirklich glücklich.“
—„Schade, ich habe eigentlich eure Gesellschaft genossen, aber ihr musstet euch ja an euren dogmatischen Moralvorstellungen festhalten!“
—„So so, ihr benötigt die "Grundlagen der Chimärologie". Der Titel klingt so als würde es auf dem Codex Wehrheim stehen... was? Nein, nein, rein zufällig habe ich auf meinen Reisen einen Bekannten in Selem kennengelernt …“

Agenda

Josmine will einen Zirkel in Greifenfurt errichten und etablieren, der Relikte des Dämonenmeisters beschafft um die Borbaradianische Gemeinschaft wieder zu ihren religiösen Wurzel zurückzuführen. Sie ist der Meinung, dass nur mit einer geeinten Gemeinschaft der Meister wiederzurückgeholt werden kann oder zumindest sein Großes Werk vollendet werden kann. Gerade zu ihren letzten beiden Zielen sammelt sie Schriftstücke und Relikte ihres Meisters, die Sie auch aus fernen Ländern beschaffen lässt. Und dazu ist ihr jedes Mittel recht solange Sie damit nicht in Verbindung gebracht werden kann.

Vorgehensweise

Durch die Zirkeljagd der Gezeichneten und der KGIA hat Sie gelernt unauffällig und vorsichtig zu sein. Sie überprüft und beobachtet ihr zukünftigen Mitglieder eine geraume Zeit lang. Diese sind meistens neugierige oder verzweifelte einflussreiche Menschen oder einfache Menschen die mehr von ihrem Leben erwarten. Nachdem Sie sich sicher über diese Person ist, tritt sie mit ihm in Kontakt und verführt diesen. Bei der Einführung in die Gemeinschaft werden die Verführten mit bestimmten Aufgaben betraut.
Desweiteren hält sie ihre Tarnung als Fernhändlerin aufrecht und nimmt regelmäßig an Gesellschaftlichen Ereignissen teil um Verbindungen zu knüpfen. Außerdem nutzt Sie ihr Geschäft um nach Relikten Ausschau zu halten und verschiedene Zutaten oder seltene Waren zu beschaffen, sei es für ihren Zirkel oder für dubiose Gestalten die Sie dann im Auge behält, um von denen dann Gefälligkeiten einzufordern oder zu erpressen. Wenn es ihr passt opfert sie solche Kunden auch gern um ihre Tarnung aufrecht zu erhalten. Bei der Abwicklung solcher Geschäfte oder das Opfern solcher Kunden bleibt sie immer im Hintergrund und lässt dies über Mittelsmänner erledigen.
Wenn ein Relikt oder ein Dokument gefunden wurde so versucht sie diese durch Täuschung oder Erpressung in ihren Besitz zu bringen. Dazu ist Sie dreist genug, um einen Schergen als Bannstrahler zu verkleiden und ihrem Opfer zur Rausgabe zu zwingen.

Kampf & Konflikt

Ihre Kundschaft und ihre gesellschaftlichen Verbindungen sind recht weit gestreut, somit hat sie das Mittel Wiedersacher im Auge zu behalten. Wenn sich abzeichnet, dass es zu Schwierigkeiten kommt, legt sie falsche Fährten um einen dubiosen Kunden ihre Schandtaten anzuhängen und dann diesen auch zu opfern. Sie nutzt ihre Verbindungen auch gern um ihren Wiedersacher ketzerische Werke unterzuschieben oder anderweitig gesellschaftlich zu schaden um im Anschluss der Garde oder den Bannstrahlern mit einen geheimen Tipp den Wiedersacher in starke Schwierigkeiten zu bringen.
Sollte sie einen Wiedersacher zu spät bemerken oder dieser hartnäckiger sein als erwartet so greift sie zu radikaleren Mitteln, wie gedungenen Orkräubern oder Meuchlern aus dem Süden. Auch die einfache Bevölkerung versucht sie dann aufzuwiegeln.
Sollte Sie in einen Kampf geraten, so wehrt Sie sich mit einem zurückhaltenden Kampfstil und bedient sich an Trickwaffen

deren Klinge vergiftet ist. Ihre Zauberfertigkeiten setzt sie sehr sparsam ein um sich nicht zu verraten.

Ressourcen

Da Sie ihren Zirkel noch am aufbauen ist, sind ihre Mittel begrenzt, dafür verfügt Sie über gute Kontakte die bis in einige große Städte Aventuriens reichen. Aufgrund ihren Reisen kann sie auf alchemistische Produkte zurückgreifen sowie Meuchler oder Waffen. Ihre eigenen Fähigkeiten in der Zauberkunst und Alchimie versucht sie ständig zu verbessern.

Spielwerte

Josmine Zolthan

Geboren 1004 BF **Größe** 1,78 Schritt
Haarfarbe haselnussbraun **Augenfarbe** grün
Kurzcharakteristik: durchschnittliche Händlerin, kaltblütige erfahrende Intrigantin und überzeugte Borbaradianerin
Vor- und Nachteile: Herausragendes Aussehen, Soziale Anpassungsfähigkeit / Rachsucht 8, Neugier 5, Minderer Pakt (Amazeroth)
Wichtige Talente: Dolche 14, Hiebwaffen 7, Klettern 11, Körperbeherrschung 12, Menschenkenntnis 14, Betören 15, Überzeugen 11, Überreden 11, Geschichtswissen 12, Magiekunde 8, Handel 12, Pflanzenkunde 8, Alchimie 5,
Wichtige Zauberfertigkeiten (mit Blut zaubernd): Eigene Ängste 5, Erinnerung verlasse Dich 6, Panik überkomme euch 8, Herzschlag Ruhe 5, Brenne 5, Hartes Schmelze 11, Weiches erstarre 5,
Wichtige Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Greifenfurt), Borbaradianismus, Borbaradianische Repräsentation, Blutzauberei, Verbotene Pforten
Beziehungen ansehnlich **Finanzkraft** ansehnlich

Wege ins Spiel

Früher oder später wird Josmine mit ihren Zirkel in den Blickwickel Azariel's rutschen. Entweder wird Sie sich Azariel anschließen oder sich gegen Sie stellen. Im letzten Fall kann es sein das Azariel Josmine und ihren Zirkel opfert um durch Agenten an die Dokumente und Relikte Josmines heranzukommen, allerdings könnte Azariel Josmine absetzten und durch eine eigene Führungsperson ersetzten.

Die Halle der Macht in Lowangen ist besorgt, weil einige Eleven nach einer Reise nach Greifenfurt sehr über den Dämonenmeister oder über eine abgewandelte Variante seiner Philosophie schwärmten. Die Akademie bittet die Helden den Grund in Greifenfurt zu ergründen, und sollte es sich um einen Agenten der Schwarzen Landen sein, diesen festzusetzen.

In der Gegend um Greifenfurt kommt es zu einem Überfall auf einen Schwarzmagier durch Orks. Leider kommt bei der Rettung der Magier ums Leben, doch befindet sich bei ihm ein Schriftstück in dem er aufgefordert wird sich um einen neugierigen Streuner zu kümmern. Dieser ist jedoch ein ehemaliger KGIA-Agent der nun im Sinne Dexter Nemrod nach Reichsfeinden jagt.

In Selem, Elburum, Fasar, Mengbillar und Bethana kann man Josmine in ihrer Tätigkeit als Fernhändlerin antreffen. In diesen Städten lässt Sie nach weiteren Anhängern oder Relikten durch Handlangern suchen. Bei der Suche übernimmt Sie das verschaffen von Zugängen bei Bibliotheken oder Hohen Personen. Die Helden können von ihr angeworben werden, um einen Gegenstand zu suchen, oder die Helden treffen auf eine Gruppe zwielichtiger Handlanger die recht skrupellos vorgehen und denen das Handwerk gelegt werden muss.

Von Selem aus heuert sie Abenteurer an, denen sie einen Anhänger mit schickt los Richtung Brabak und das Regengebirge oder Richtung Kalifat. In den Regionen vermutet sie versteckte Klöster in denen noch Anhänger leben um von diesen Abschriften und Einblick in ihren Bibliotheken zu bekommen. Sollte eine solche Gruppe Erfolg haben, so soll der Anhänger die Abenteuer beseitigen. Ein Verwandter eines Abenteurers könnte die Helden anheuern um nach dem Rechten zu sehen, weil der Abenteurer seit einiger Zeit vermisst wird.

In den Tulamidenlanden entsendet Sie Abenteurer, Schergen und erpresste oder verführte Gelehrte in die Gorische Wüste zur Runinen der Schwarzen Feste oder in die Ruinen von Zhammorah nahe Samra. Meistens haben diese Forschungsgruppen auch einen Beschwörer bei sich der die Geister der Verstorbenen rufen kann. Auch hier können die Helden dieser Forschungsgruppe treffen die in fast selbstmörderischer Art in die Gor wollen oder in den Runin übernachten. Daher fallen diese Gruppen gerne mal den Borongeweihten der Umgebung auf, die dann die Helden verständigen können mal nach dem Rechten sehen.

Lucullus von Porcenheim

von René Schaal

Hintergrund

1033 BF wird ein gewisser *Lucullus von Porcenheim* nach einem Tobsuchtsanfall auf dem Marktplatz von besorgten Bürgern in ein Noionitenkloster eingeliefert. Welches dies ist können Sie als Meister frei entscheiden - Je nachdem, in welche Region Sie Ihre Helden schicken möchten. Beispielhaft seien hier die Niederlassungen in Gareth, Selem und Al'Anfa genannt.
Lucullus von Porcenheim (vermutlich ein Pseudonym - Manchen ist er noch unter seinem bürgerlichen Namen *Yann Luca Peykar* bekannt) behauptet steif und fest, in Wirklichkeit *D4PO* zu heißen und ein *Porc* vom Planeten *Riegel VII* zu sein. Dieser Planet soll sich jenseits der Sphären zwischen *Riegel Mars* und *Riegel Milchstraße* (alt-gjalskisch: *Müilki Vey*) befinden. Lucullus glaubt, er sei im Jahre 1000 BF mit einem Sphärenschiff über der gorischen Wüste abgestürzt.
Die bisherigen Recherchen der Noioniten haben ergeben, dass Lucullus als Sohn einfacher Handwerker in Zorgan geboren wurde und sich bereits in jugendlichem Alter einer Expedition in die gorische Wüste angeschlossen hatte. Klar ist auch, dass er sich in dieser Zeit intensiv mit den Werken *Alrik von Deynikens* und *Clausewitz von Lenthes* beschäftigt hat, die voller Verschwörungstheorien und götterlästerlicher Behauptungen sind. Wo er sich die letzten 30 Götterläufe herumgetrieben hat bleibt allerdings schwammig, ebenso die Herkunft der von Lucullus als *Fäyser* und *Deflector* bezeichneten, semipermanenten IGNIFAXIUS- und GARDIANUM-Artefakte, die unter Magiern und Hesindegeweihten noch immer kontrovers diskutiert werden, sowie ein in ein Flammenschwert verwandelbarer, angeblich von *Meister Lola* stammender Wanderstab. Bei seiner Einlieferung soll Lucullus *„Fäyser auf Betäubung, Deflector auf volle Energie!“* gebrüllt haben, bevor er von zwei Golgariten kampfunfähig gemacht wurde. Außerdem soll er wie wild um sich geschlagen und immer wieder panisch gebrüllt haben: *„Nein, nicht zu den Männern in Schwarz!“* und *„Niemals werde ich zur dunklen Seite der Macht wechseln!“*.
Es lässt sich nur schwer sagen, inwiefern die Geschichte von Lucullus den Tatsachen entspricht, und wie viel davon nur Hirngespinste eines offenbar dem Wahnsinn Anheimgefallenen sind. Fakt ist, dass es den Noioniten bislang nicht gelungen ist, Lucullus' Geisteszustand zum Positiven zu ändern. Lucullus selbst ist von seiner außerderischen Herkunft jedenfalls voll und ganz überzeugt und spinnt von seiner Zelle aus Intrigen, die nur ein Ziel kennen: Die Vorbereitung der porcischen Invasion und letztendlich die totale Unterwerfung Deres. Auch wenn Lucullus von diesem Ziel noch weit entfernt ist, werden die Helden bald schmerzlich erfahren müssen, dass sie es mit weit mehr als einem einfachen Verrückten zu tun haben.

Beschreibung

Falls Ihre Helden Lucullus persönlich treffen sollten, werden sie einen Mann kennenlernen, der für seine knapp 50 Götterläufe noch erstaunlich jung aussieht. Sein tulamidisches Erbe sieht man ihm kaum noch an, denn die Monate in der dunklen Zelle des Noionitenklosters haben ihn blass werden lassen. Seine wilden Locken sind leicht ergraut. Bemerkenswert ist sein linkes Auge, dessen Pupille rötlich schimmert - Ein Stigma, das Lucullus schon zu Kinderzeiten Schalk und Ärger eingebracht hat. Bisweilen überdeckt er deswegen sein linkes Auge mit einer metallenen Augenklappe, die er selbst als *Visar* bezeichnet.
Im Gespräch wirkt Lucullus erstaunlich gebildet, rationell und selbstbewusst. Aus seinen hanebüchenen Ansichten macht er allerdings keinen Hehl - Getreu dem Motto, dass die (vorgebliche) Wahrheit immer noch die beste Tarnung ist.
In seiner Zelle stapeln sich alle möglichen Kuriositäten, Werkzeuge und Altmetall, aus den Lucullus nach eigenen Aussagen einen *Communicator* bauen möchte, um mit seinen außerderischen Verbündeten Kontakt aufzunehmen. Die Noioniten lassen ihn in ihrer Ratlosigkeit gewähren, solange von seinen Konstruktionen keine akute Gefahr ausgeht.

Zitate

—„Verstand ist zwecklos! Ihr Assis werdet miliert! Echt jetzt!“
—„Bei der Macht von Grauschädel! Bei Grabthars Hammer!“
—*(überlegt)* „Hm, ja, genau! Die sekundäre Plasmaleitung auf 28%! Machen wir's so!“

Agenda

Lucullus' Ziel ist nicht weniger als die Herrschaft über ganz Dere. Momentan steht er aber noch ganz am Anfang seiner Pläne. Zunächst geht es ihm darum, zu seinem *Porckollektiv* auf Riegel VII Kontakt aufzunehmen, und nebenbei die Gesellschaft mit Gleichgesinnten zu unterwandern. Für den Bau des Communicators benötigt er alle möglichen exotischen Gegenstände, die er von seinen *Drohnen* besorgen lässt.

Ressourcen

Lucullus von Porcenheim verfügt über eine beachtliche Dienerschaft von gut drei Dutzend Personen, die sich alle aus ehemaligen Patienten des Noionitenklosters rekrutieren und von Lucullus als Drohnen bezeichnet werden. Diesen ist gemeinsam, dass sie allesamt eine angebliche *Gehirnschnecke* am Kopf tragen, getarnt durch entsprechende Kopfbedeckungen. Sowohl Lucullus als auch seine Drohnen glauben, dass die Dienerschaft dadurch vom Porckollektiv (stellvertretend in Person von *Meister Lucullus*) kontrolliert wird. Die vorgeblichen Gehirnschnecken sind allerdings gewöhnliche Weinbergschnecken, und die Tatsache, dass die Drohnen ihrem Meister aufs Wort gehorchen, lässt sich nur dadurch erklären, dass mancher wohl etwas zu früh aus dem Kloster entlassen wurde und noch immer komplett *banana* (mohisch für „mental derangiert“) ist. Die Drohnen sprechen sich untereinander übrigens nur mit Nummern an, die ihrer Gruppenzugehörigkeit und ihrem Rang entsprechen (z.B. *Sieben von neun*).
Die Drohnen haben insbesondere die Aufgabe, Lucullus die Einzelteile für seinen Communicator zu beschaffen. Dabei schrecken sie weder vor Verleumdung und Intrigen noch vor Einbruch, Diebstahl und Mord zurück.

Kampf & Konflikt

Durch die Umtriebe der Drohnen werden die Helden früher oder später auf Lucullus als wahren Drahtzieher stoßen, und ihm höchst-wahrscheinlich einen Besuch bei den Noioniten abstatten wollen.
Zunächst wird Lucullus versuchen, den harmlosen Verrückten zu spielen, um sich argumentativ aus der Affäre zu ziehen. Wenn dies nicht fruchtet, wird er sich dem direkten Kampf

stellen. Dabei kommt Lucullus zugute, dass er nicht nur im Besitz seines Fäysers und des Deflectors ist (die Originale in der Asservatenkammer des Klosters hat er schon längst durch Attrappen ersetzen lassen), sondern darüber hinaus auch recht gut mit seinem als einfachen Wanderstab getarnten Flammenschwert (und notfalls auch mit dem profanen Kampfstab) umgehen kann.
Gegen feindliche Zauber aktiviert Lucullus den GARDIANUM aus seinem Deflector (2 Ladungen, die je 20 TP auffangen), Fernkampfangriffe beantwortet er mit einem IGNIFAXIUS aus seinem Fäyser (2 Ladungen zu je 5W6 TP). Im Nahkampf versucht er, sich immer auf einen Gegner zu konzentrieren und diesen schnellstmöglich mit Flammenschwert oder Kampfstab niederzumachen.
Lucullus wird bis zum Tod kämpfen. Kurz vor seinem Ableben wird er zwar noch *„Nottransport! Eine Person teleportieren!"* rufen - Zum Glück wird dieser Ausruf aber ohne Folgen bleiben.

Spielwerte

Lucullus von Porcenheim

Herausragende Eigenschaften: **KL** 15 **CH** 16 **FF** 16 **KO** 14
LeP 34 **AuP** 41 **AsP** 20 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 9
Vor- und Nachteile: Meisterhandwerke (Feinmechanik, Grobschmied, Holzbearbeitung), Viertelzauberer, Arroganz 5, Stigma (rotes Auge, 4), Wahnvorstellungen
Wichtige Talente: Feinmechanik 15, Grobschmied 13, Holzbearbeitung 12, Philosophie 10, Schwerter 13, Überzeugen 16, Sagen/Legenden 17
Wichtige Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen
Meister Lolas Flammenschwert: **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+7 **INI** 10+1W6 **DK** N
Kampfstab: **AT** 11 **PA** 13 **TP** 1W6+1 **INI** 11+1W6 **DK** NS
Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I+II, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Wuchtschlag

Wege ins Abenteuer

Zu Beginn werden es die Helden wohl nicht mit Lucullus persönlich, sondern eher mit einigen seiner Drohnen zu tun bekommen. Hier können nur einige Vorschläge aufgeführt werden, die nach möglichen Handlungsorten sortiert sind.
Gareth: In Garether Außenbezirk Eschenrod kommt es immer wieder zu Einbrüchen, für die sich die Stadtgarde seltsamerweise nicht interessiert. Die Helden werden von Verwalter des *Lagerhauses 51* angeheuert, und stoßen bei ihren Recherchen nicht nur auf einige Drohnen von Lucullus, sondern auch auf skrupellose Wissenschaftler, die mit schwarzer Magie und pervertieren Elementaren an den mysteriösen *Reichsflugscheiben* arbeiten. Erst nach einer atemberaubenden Verfolgungsjagd zu Lande und zu Luft können die Helden die Bösewichte beider Seiten stellen.
Selem: In der Selemer Bibliothek fällt einem Forscher eine alte Schatzkarte in die Hände. Daraufhin organisiert er eine Expedition in die Echsensümpfe, an der neben den Helden auch eine von Lucullus' Drohnen teilnimmt. Sie können hier ein spannendes Wildnisabenteuer, inszenieren, gekrönt von der Erforschung eines echsischen Tempels. Was auch immer Ihre Helden in dem Tempel finden: Die Drohne ist fest davon überzeugt, dass es sich dabei um ein porcisches Artefakt handelt. Sie wird auf dem Rückweg also alles versuchen, um den Gegenstand in ihren Besitz zu bringen – Und dabei weder vor Intrigen, noch vor Sabotage und Mord zurückschrecken.
Al'Anfa: Nach Lucullus' Überzeugung handelt es sich bei den Boronis um die mysteriösen *Männer in Schwarz*, die außerderische Aktivitäten in Aventurien überwachen. Als seine erklärten Erzfeinde versucht er deswegen, den Boronis mit allen Mitteln zu schaden. Was mit harmlosen Gerüchten und Intrigen beginnt, gipfelt schon bald in Entführungen und handfesten Morden. Als neutrale Außen-stehende ermitteln die Helden im Auftrag der al'anfanischen Boronkirche und kommen schon bald Lucullus' Drohnen auf die Schliche, die als Krönung ihres Feldzuges sogar einen Anschlag auf den Patriarchen selbst planen.

Luziel, Vasall Karugas

von Simon Staab

„Wenn er nur Karuga seine rechte Hand ist, wie mächtig muss dieser dann sein?“
—Alonso, ausgesandter KGIA Agent zur Beschaffung von Informationen über den schwarzen Turm

Hintergrund

Luziel ist der engste Vertraute in Karugas Gefolge, auch wenn er bisweilen meist alleine agiert, macht er dies immer im Interesse seines Herrn. Er bewohnt den schwarzen Turm in den Wäldern östlich von Fasar, in dessen inneren sich zahlreiche Fallen befinden. Von dort aus, plant er wichtige militärische Operationen um die Ankunft seines Herrn Karuga vorzubereiten. Er hat eine Schwäche dafür, arme Seelen die sich in das Innere seines Turmes verlaufen, mit Fallen kombiniert mit Rätseln zu quälen und zu zermürben. Bisher ist es noch niemanden gelungen, Ihn im Kern seines Turmes zu stellen, geschweige denn zu besiegen. Er ist einer der vier Donnerfürsten, deren Anführer Karuga, der Donnerbringer genannt wird.
Entstehung und Ziele Luziels.
Luziel ist das Resultat einer bornländischen Hexe in Verbindung eines maraskanischen Söldners, die beide samt von Karugas Truppen zur Sklavenarbeit verschleppt wurden. Er besitzt ein geringes Maß an magischer Kraft von Seiten der Mutter, sowie den kühnen militärischen Sachverstand seines Vaters. Karuga erkannte das recht schnell und unterwies persönlich den Knaben in den Fähigkeiten des Kampfes, verschwieg Ihm dabei aber seine Herkunft. Er behauptet Luziel wäre seine Schöpfung, was gar nicht mal so weit hergeholt scheint. Aufgrund der enormen Willensstärke die Luziel besitzt, ließ Karuga, in seinen Schüler, durch ein finsteres Ritual, den Dämon Mantor bannen. Doch trotz diesem Ritual ist Luziel Herr seiner Sinne und kann durch das fast gesamte Aufbringen seiner astralen Kraft, die Gestalt des Dämons annehmen. Dann allerdings verfällt er in einen Zerstörungsdrang, der Ihn nicht wieder ruhen lässt, bis auch der letzte Kontrahent oder er selbst reglos am Boden liegen. Aufgrund dieser Tatsache, benutzt Luziel seine Kraft mit Bedacht, denn nicht Herr seiner Sinne zu sein ist Ihm ein Graus, da er doch so scharfsinnig ist. Ausgesandt von seinem Herrn bereitet er alles für dessen Ankunft vor. Mit Hilfe von vier Kraftlinien will es Luziel Karuga ermöglichen aus seinem Verließ, der Himmelsfestung Aether Castrum zu entrinnen, damit dieser sich Aventurien gefügig machen kann. Drei dieser Kraftlinien hat er sich bereits mit seinen Mitstreiter zu eigen machen können, doch liegt die vierte in der Eiswüste im hohen Norden, wo es Ihnen nicht gelingen will, ein kleines Dorf das sich inmitten dieser Linie befindet, zu erobern. So verbringt er derweil seine gesamte Zeit in seinem Turm und legt sich Pläne zur Eroberung des Dorfes zu Recht, die er dann Karugas Feldherren Angelus, einem weiteren Donnerfürsten, überreichen will.
Zu den drei anderen Donnerfürsten sei an dieser Stelle nicht viel gesagt. Nur, dass einer der Feldherr Angelus, im Norden versucht das Dorf einzunehmen, während in den tiefen Dschungeln im Süden Yako über eine der Kraftlinien wacht und in einer Höhle im Westen Proliporror eine Kraftlinie schützt. Auf der vierten wurde der schwarze Turm errichtet den Luziel bewohnt.

Spielwerte

Luziel, ein Donnerfürst

Geboren unbekannt **Größe** 1,82 Schritt
Haarfarbe dunkelblond **Augenfarbe** braun
MU 18 **KL** 16 **IN** 14 **CH** 14 **GE** 15 **KO** 17 **KK** 18
LeP 42 **AuP** 48 **AsP** 25 **RS** 6 **MR** 6 **GS** 5
dämonisches Kurzschwert *Shaz´gul*
AT 18 **PA** 17 **TP** 4W+4 **INI** 15+1W6 **DK** HN
Vor- und Nachteile: Jähzorn 6, Blutrausch (nur in Gestalt von Mantor)
Wichtige Talente: Kriegskunst (Strategie, Taktik) 19, Selbstbeherrschung 15, Magiekunde 10
Wichtige Zauber: Er beherrscht nur die Zauber FULMINICUS DONNERKEIL ZfW 12 und BALSAM SALABUNDE ZfW 10
Sonderfertigkeiten: sämtliche offensive SF im Kampf mit dem Schwert, Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung III
Besonderheiten: Luziel kann sich nach Belieben in den in ihm gebannten Dämon Mantor verwandeln, dies nutzt er allerdings nur im äußersten Notfall, da er dann in einen Blutrausch verfällt, den er selbst nicht zu stoppen vermag.

Mantor

AT 16 **PA** 16 **TP** 1W20+4 **INI** 18+1W6 **DK** S
LeP 80 **AuP** - **RS** 8 **MR** 8 **GS** 3*

* am Boden, da Ihm die Helden nur im Turm stellen können

Das Feuerschwert

Luziel hält das Feuerschwert verborgen, da er der Überzeugung ist, dass dieses nur geführt werden kann wenn man der mächtigste ist. Aus Angst Karuga müsse Ihn töten um dieses führen zu können benutzt er es nicht. Dabei ahnt er gar nicht wie nahe er der Wahrheit ist.

Meisterinformation: Das Schwert macht 1W20+Stufe Schaden. Es kann allerdings nur geführt werden wenn der neue Besitzer entweder den alten Besitzer getötet hat, oder dieser eine höhere Erfahrung in Form der Stufe seines Vorgängers vorzuweisen hat. Andernfalls wird das Feuerschwert in bis in seine Seele verbrennen.

Wege ins Spiel

Luziel wird von den Helden nur in seinem Turm anzutreffen sein. Er setzt zu diesem Zeitpunkt alles daran seinen Herrn aus der Himmelsfestung zu befreien. Sein schwarzer Turm ist gespickt von Fallen, bei dessen Ausgestaltung dem Meister freie Hand überlassen wird. Das Feuerschwert bewahrt er in einer Kiste in seinen Gemächern auf, in denen er sich bei Ankunft der Helden auch befinden wird. Heiltränke wie auch eine Abart des Hylailer Granatapfel sind ebenfalls im Turm zu finden, die er für seine Pläne in dessen Inneren geschafft hat. Fallen seine LeP in Gestalt von Mantor unter 10 LeP wird er in Form seiner Selbstbeherrschung die Gestalt Mantors aufgeben und versuchen sich aus dem Staub zu machen. Sie können Ihn, falls das in Ihrer Runde besser ankommt auch töten.

Ein Tipp für den Spielleiter: Aus der Erfahrung kann ich an dieser Stelle allerdings nur raten ihn am Leben zu lassen, damit er zu einem späteren Zeitpunkt erneut erscheint, allerdings nicht um Rache an den Helden zu nehmen sondern sie im Kampf gegen die drei weiteren Donnerfürsten zu unterstützen. Da er sich in den Norden zurückgezogen hatte um Angelus über die Helden zu informieren, dieser aber nur Spott für ihn übrig hatte und ihm das Geheimnis seiner Herkunft offenbarte. Wohlwissend das Angelus zu mächtig für ihn ist und das es noch eine Gruppe von Helden gibt die ihn selbst bezwungen hat, wird er diese beobachten und ihnen zu gegebenem Zeitpunkt Hilfe leisten. So wird aus einem schier unbezwingbaren Gegner ein mächtiger Verbündeter, der im Kampf gegen seinen Lehrmeister fallen könnte.

Lydia, die Tränenbringerin

von Kai Lemberg

Hinter der Maskerade eines niedlichen, kleinen Kindes verbirgt sich eine verlorene, verdammte Seele, die Befriedigung zieht aus der Angst, mit der sie ihre Mitmenschen quält.

Beschreibung

Lydia legt großen Wert darauf nicht aufzufallen. Sie erscheint als ein hübsches, schüchternes 12jähriges Mädchen mit dunklem Haar, Stupsnase und großen, dunklen Rehaugen. In der Regel trägt sie die landesübliche, unscheinbare Kleidung einfacher Leute vom Land.
Doch das unschuldige, kindliche Aussehen ist nur eine Fassade, vergleichbar mit einer permanent wirkenden HARMLOSEN GESTALT der Hexen. Wenn Lydias Konzentration nachlässt verblasst die Maskerade für einen kurzen Augenblick, nicht länger als ein Blitzlicht. Ein zufälliger Beobachter kann dann einen fahlen, von Narben zerfurchten Schädel durchblitzen sehen, mit großen, leeren Augenhöhlen, wie zwei schwarze Löcher, und strähnigem, schwarzem Haar. Auf der Stirn klafft ein großes Loch, wo einst ein Reiterhammer ihren Schädel zertrümmert hat. Die wenigen verbliebenen Fleischfasern könne ein Totenkopf-Grinsen nicht verbergen. Auch ihre Kleidung wirkt plötzlich vermodert und verrottet. Wenn Lydia ihr wahres Antlitz enthüllt, verströmt sie einen penetranten Geruch nach Fäule und Verwesung. Doch einen Lidschlag später ist die Tarnung wieder hergestellt und der Betrachter sieht nur ein makelloses Kindesgesicht vor sich.

Hintergrund

Die eigeborene Lydia sollte, wie ihre Mutter, zu einer tobrischen Rabenhexe erzogen werden. Doch bei Lydias erster Hexennacht, im Frühjahr des Jahres 1021, überfielen fehlgeleitete Golgariten und eine Handvoll kaiserlicher Soldaten den Zirkel der Mutter. Die Krieger hielten die versammelten Hexen für finstere Dämonenbeschwörer und erschlugen alle Anwesenden.
Die damals zwölfjährige Lydia musste mit ansehen, wie alle ihre Liebsten umgebracht wurden. Dann wurde auch sie von einem Rabenschnabel niedergestreckt. Doch das Mädchen weigerte sich zu sterben. Lydia klammerte sich voller Wut, Verzweiflung und Hass ans Unleben. Und ihr stilles Flehen wurde erhört von der *Präzentorin der Heulenden Finsternis*. Noch bevor die Golgariten ihre Leiche bestatten konnten, erwachte Lydia zu ihrem künftigen „Leben nach dem Tod“ und floh vom Festplatz. Seither existiert Lydia als *Furie*.

Agenda & Profil

Lydia streift seit über 10 Jahren als Verlorene durch das Mittelreiches, um die Soldaten und Ordensritter aufzuspüren, die einst am Tod ihrer Mutter beteiligt waren. Hat sie einen der damaligen Täter aufgespürt, versucht sie sich als hilfesuchende Waise bei der Familie oder in ihrer Umgebung einzunisten. Dann beginnt Lydia Verwandte & Freunde mit Alpträumen, Halluzinationen und Wahnsinn zu plagen, bis die Menschen sich von ihrem eigentlichen Opfer abwenden. Mit denselben Methoden manipuliert sie das Verhalten ihres Opfers, um diesen als Sündenbock für den mysteriösen Irrsinn zu präsentieren. Lydia gönnt ihrem Opfer den Gnadentod erst, wenn es die Einsamkeit und Verzweiflung nachempfunden hat, die sie selbst seit Jahren quälen.
Seit Beginn ihres Unlebens haben sich Lydias Fähigkeiten weiterentwickelt, aber ihre Persönlichkeit ist verfault. Sie hat das Gemüt einer verzogenen, Neid-zerfressenen Zwölfjährigen, allerdings losgelöst von Gewissen und Moral. So kommt es vor, dass die Verlorene in einer Anwandlung von pubertärer Eifersucht oder kindlichem Trotz andere, unschuldige Menschen zum Opfer ihrer perfiden, bösartigen Umtriebe kürt und bis in den Tod quält.
Auf ihrer Wanderschaft schließt Lydia sich gerne einer Reisegruppe an. Dabei präsentiert sie sich als Waise auf dem Weg zu entfernt lebenden Verwandten, die Schutz in der Gemeinschaft sucht. Aus schierer Langeweile oder Vergeltung, für eine Scherz auf ihre Kosten, kann es passieren, dass sie Mitreisende in ihren Träumen foltert, als Dämonenanbeter denunziert oder mit den Schrecken der Niederhöllen plagt.

Kampf & Konflikt

Lydia hat Körper und physische Kraft eines Kindes. Da sie nie in der Kunst der Zauberei ausgebildet wurde, haben sich ihre magischen Fähigkeiten intuitiv entwickelt. Als ehemals Eigeborene und durch Thargunitoths Einfluss hat sie dabei allerdings das Potenzial eines gewöhnlichen Magiedilettanten weit überschritten.
Die Verlorene meidet offene Konflikte. Lieber agiert sie im Verborgenen. Mit einem BLICK IN DIE GEDANKEN spioniert sie potenzielle Feinde aus und verstrickt sie mittels SEIDENZUNGE in einem Netz aus Lüge & Verrat. Dazu kommen ihre manipulativen Fertigkeiten als Verlorene.

Ressourcen

Lydia nutzt gerne dämonische Helfer. Sie kennt die Wahren Namen von *Braggu*, *Morcan* und *Nephazz*. Aber auch zum Herbeirufen eines *Heshthot* oder *Zant* ist Lydia in der Lage. Solche dienstbaren Wesen ruft sie auf unorthodox Weise: ihr auf den Boden aufgemalter Beschwörungskreis ähnelt eher einem Hickelkasten und die Formel gleicht einem Abzählreim von Kindern.
Das Mädchen wird vom ehemaligen Vertrauten ihrer Mutter begleitet, der zerfledderten Nebelkrähe *Nephilus*. Der untote Vogel ist von einem Nephazz besessen. Er dient Lydia gelegentlich als Spion und ist jederzeit bereit seinen Wirtskörper zu opfern, um das Mädchen zu schützen.

Zitate

—„Ich wollte doch nur spielen.“
— „Mach mich nicht wütend. Ich könnte sehr böse werden, wenn Du mich wütend machst.“
— „Eins, zwei, drei, vier,
Ich will den Alrik nicht mehr hier.
Er passt mir nicht, er muss hier weg,
Braggu, jag ihn fort mit einem Schreck.“

Spielwerte

Lydia, die Tränenbringerin

Kurzcharakteristik: eifersüchtig, narzisstisch, grausam; eben pubertär
Vor- und Nachteile: Eigeboren, Schutzgeist, fünf Übernatürliche Begabungen, Viertelzauberer[1] / Neid (Eifersucht) 12, Rachsucht 16, Raubtiergeruch[2], Unstet
MU 17 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 14 **FF** 12 **GE** 12 **KO** 10 **KK** 9
LeP 25[3] **AuP** - **AsP** 28 **MR** 4 **RS** 0 **WS** - **AW** 7
Messer: **AT** 7 **PA** 7 **TP** 1W+2 **INI** 12 +1W6 **DK** H
Sonderfertigkeiten: Aura verhüllen, Verbotene Pforten
Besondere Eigenschaften: Untot, Zombie, Einlullen durch Gesang, Halluzinationen durch Stimme, Wahnsinn durch Alpträume bei Berührung, Lebensraub I, Tarnung (Gabe auf TaW 7)
Wichtige Talente: Schleichen 9, Singen 7, Menschenkenntnis 15, Überreden 12, Überzeugen 9, Sagen/Legenden 8, Heilkunde Seele 7
Zauber: Blick in die Gedanken (spez. *Traumreise*) 14, Böser Blick 9, Invocatio minor 12, Krähenruf 7, Seidenzunge 11

[1] Lydias magische Fähigkeiten waren zum Zeitpunkt ihres Todes noch nicht voll ausgeprägt. Als Verlorene hat sich ihr Potenzial aber weiter entwickelt.
[2] Tiere lassen sich offenbar von Lydias Tarnung nicht vollständig täuschen.
[3] Durch den *Lebensraub* kann Lydia bis zu doppelt so viele Lebenspunkt ansammeln, wie ihr Grundvorrat beträgt.

Untote Nebelkrähe *Nephilus*

MU 9 **KL** 11 **IN** 6 **CH** 4 **FF** 7 **GE** 6 **KO** 10 **KK** 3
LeP 8 **AuP** - **AsP** - **MR** 2 **RS** 1 **WS** 5 **GS** 1/13
Krallen: **AT** 3/13 **PA** 2/9 **TP** W6+1 **INI** 8 +W6 **DK** H
Besondere Eigenschaften: Flugangriff, Gezielter Angriff (umgeht RS bei Glücklicher Attacke), Sehr kleiner Gegner (AT+3, PA+6)
Übernatürliche Eigenschaften: Astralsinn, Lichtempfindlich, Präsenz II, Untot

Wege ins Spiel

Eine Heldengruppe wird zufällig Zeuge, wie Lydia einen vermeintlichen Peiniger ihrer Mutter bestraft – einen ergrauten, einbeinigen Veteran. In nächtlicher Besessenheit humpelt der alte Mann durchs Dorf, tötet Vieh und zerstört die Habe Anderer. Die verzweifelte Familie bittet die Helden um Unterstützung bei der Aufklärung des unheimlichen Schlafwandels. In einem ähnlichen Szenario kann einer der Helden zum Opfer des Wahnsinns werden, weil Lydia ihn für einen der Übeltäter von einst hält.

Lydia reist mit einer Schar Flüchtlinge, denen die Helden Geleitschutz gewähren. Sie beginnt für einen der stolzen Recken zu schwärmen und macht ihm Avancen. Wird das Mädchen abgewiesen oder gar ausgelacht, schlägt ihre Liebe in Hass um. Wem der Held fortan seine Aufmerksamkeit schenkt, bekommt Lydias kalten Zorn zu spüren.

Wie viele andere tobrische und dapartische Waisen wird Lydia von Golgariten aufgelesen, um auf Burg Mersingen ihre Eignung zur 'Tränenlosen' prüfen zu lassen (siehe **Schild 187**). Die Verlorene gefällt sich in der Rolle einer boronischen Heilsbringerin und beschließt die Ordensritter quer durch die Warunkei bis zum ersten Tempel zu begleiten. Ein Nachtlager in einem verfallenen Herrenhaus teilt sich ihre Reisegruppe mit einem Haufen zwielichtiger Vagabunden (die Helden). In dieser Nacht entfesselt Lydia ihre Kräfte und hetzt die Anwesenden durch Halluzinationen und Dämonen gegeneinander auf.

Über den Winter hat Lydia sich im Waisenhaus einer Travia-frommen Familie einquartiert. Während sie mit den Ängsten der anderen Kinder des Dorfes spielt, wird sie eher zufällig auf die Alpträume vom Untergang Wehrheims des jungen *Albiron* (siehe **Herz 188–190** & **Bote 151**) aufmerksam. Neugierig geworden forscht die im Umfeld des frommen Jungen und entschlüsselt schließlich sein Geheimnis. Aus purer Bosheit verschleppt sie den Knaben, um ihn weitab seiner gewohnten Umgebung zu brechen und zu verderben. Es ist die Aufgabe der Helden Albiron aus Lydias Fängen zu retten.

Neue Eigenschaften von Untoten

Von Toten und Untoten stellt ab Seite 108 eine ganze Reihe großartiger neuer Fähigkeiten und Fertigkeiten für *Thargunitoths Diener* vor. Nachfolgend werden die für Lydia relevanten Eigenschaften umrissen.
Untot: Unter dieser Klassifizierung werden mehrere Eigenschaften zusammengefasst (siehe **WdZ 226**).
Zombie: Immunität gegen Wunden.
Einlullen: Wem Lydia etwas vorsingt, muss jede SR eine Probe auf Selbstbeherrschung +4 bestehen, um nicht in einen Schlaf voller Alpträume zu fallen.
Halluzination: Bei einem Zuhörer erzeugen Lydias Erzählungen Trugbilder mit einer Realitätsdichte von 2W6 Punkten.
Lebensraub I: Lydia stiehlt einem Schlafenden 1 LeP pro KR, die sie zu ihrem Vorrat hinzufügt.
Tarnung: Das wahre Antlitz von Lydia verbirgt sich hinter einer Maskerade. Die Realitätsdichte entspricht dem TaW.
Wahnsinn: entspricht dem gleichnamigen Dienst (**WdZ 185**).

Mailah Dorn – das Boronskind

Von Lara Kobilke

Boronskind,
Befrei dich geschwind
Auf in dunklen Wald,
Dort, wo keiner dich find'
Trifft dein Vater dich bald.

Boronskind,
Lauf nur geschwind
Auf ins Schattenland!
Dort, wo Geister sind,
Nimmt er dich an die Hand.

„Hört Ihr den Gesang? Unmelodisch, blechern? Wie ein Echo? Ich sage Euch: Kommt herein und helft mir das Haus abzusperren! Denn das ist der Schinder… oder vielleicht auch ein Anhänger des sehenden Sohnes! Targon behauptet ja, es sei eine verlorene Seele, die nach Boron ruft. Dann aber ist es ein armes Ding… dass die Zwölfe uns noch nie geholfen haben, hat sich schließlich bewiesen! Aber was es auch immer ist, gefährlich ist es gewiss!"
—Argo Wergmoor an eine Heldengruppe, 1035 BF

Beschreibung

Das blasse Mädchen besitzt silbergraues Haar, das ihr dünn und elektrisiert bis zum Kinn um den Kopf herum absteht. Die Augen sind wässrig und erwecken nicht den Eindruck, im Diesseits verhaftet zu sein. Vielleicht richtet sich ihr Blick in Borons Hallen, vielleicht auch in die Niederhöllen? Wer vermag das schon zu sagen? Allein, dieses kleine Mündlein – nein, vielmehr dieses Schlündlein! – das scheint mehr den Niederhöllen als göttlichem Wirken entsprungen zu sein. Denn welcher der Zwölfgöttlichen hätte wohl Freude daran ein Kind zu schaffen, das keine Lippen besitzt?

Hintergrund

Mailah Dorns Geburt stand unter keinem glücklichen Stern: Das Mädchen kam in den namenlosen Tagen als Kind zweier Agrimoth-Paktierer im Dienste Arngrimm von Ehrensteins zur Welt, die gemeinsam unter Gräfin Yosmina von Dunkelstein die Grenzen nach Weißtobrien sicherten. Bereits im Mutterleibe geriet die Tochter unter den Einfluss des Knechters der Wildnis und spiegelte das ganze pervertierte Wesen ihres ungewollten Meisters wider: Der Minderpakt, mit dem Widharcal die ungeborene Leibesfrucht bedachte, streute Saat für eine seiner mächtigsten Dienerinnen und zerstörte zugleich ihre Menschlichkeit. Sie glich nun der geknechteten Landschaft Transyliens: Wie die Tiere und Pflanzen der Windgau, so war auch ihr Körper vollständig dämonisch verseucht, erfüllt von daimonidem Unleben.
Mit 2 Jahren geriet das Mädchen in die Obhut der Gräfin Dunkelstein, als ihre Eltern bei einem Vorstoß der Komturei Eslamsbrück fielen. Ihre neue „Ziehmutter" erkannte das Potenzial Mailahs und wollte es in Bahnen lenken, da sie daraus neue Hoffnung für ihren bislang erfolglosen Machtkampf gegen die starke Kirche des Feurigen sog. Boronskind, wie das Forschungsobjekt nun genannt wurde, gab sich während der Untersuchungen an Geist und Körper stur, stumm und teilnahmslos. Nur hin und wieder barst ihr Widerwille hervor. Dann stellte die Eisenzelle für die magische Macht des Kindes kein Hindernis mehr dar. Ganz im Gegenteil schien der Schänder der Elemente sie sogar mit einer Affinität zu jenem von Magiern verhassten Metall bedacht zu haben.
Vereinsamt entwickelte sich Boronskind zu einem instinktgetriebenen Tier, deren letztes Überbleibsel ihres menschlichverletzlichen Wesens, die Sehnsucht nach Zuneigung, zum Verhängnis ihrer Bewacher wurde: Nach Jahren der Qual mordete sie und entfloh. Ziel- und ahnungslos treibt sie seither durch die Wildnis und stellt eine Bedrohung der sowieso bereits gehetzten Landbevölkerung dar.

Zitate

—„..." (Das Mädchen ist meist stumm, außer sie singt. Der Gesang ist wohl einer ihrer wenigen verbliebenen menschlichen Züge.)
—„Du hast Boronkind… lieb? Mailah darfst du lieben! Aber nicht… Boronskind!"
—(Hauchend:) „Nachts flüstert das Gras zu mir und die Steine. Manchmal auch der Wind. Sie denken, er sei der Schinder… aber in Wirklichkeit ist es mein Vater, der Fürst von Yol-Ghurmak. Er sagt, er hätte viele Geschenke für mich, wenn ich ihm dafür auch etwas schenke… Was ist das, ein Geschenk, [Held]?"

Agenda

Befreiung aus ihrer Folterkammer, zielloses Umherstreifen durch Moor und Wald, Befriedigung ihrer tierhaften Triebe und Bedürfnisse, Zuwendung einer Mutterfigur erlangen

Vorgehensweise

Boronskind handelt instinktgeleitet und stets so wie sie selbst die Gewalt des Stärkeren erfahren hat. So pocht auch sie – wenn sie es auch nicht zu artikulieren versteht – auf ihr Vorrecht als Stärkere. Was ihr in den Weg kommt, wird beiläufig zerschlagen wie eine Mücke, deren Blutgier einen Wanderer lästigte.

Kampf & Konflikt

Das daimonide Mädchen hat nie eine Ausbildung genossen. Diejenigen, die ihre Macht zu kanalisieren versuchten, scheiterten kläglich. Deswegen sind ihre arkanen Kräfte wild, aber auch stark. Ihre Spezialität ist die Telekinese, insbesondere mit Eisenobjekten. Kleinste Metallgegenstände werden so zu tödlichen Geschossen, die zu Hauf durch die Luft flirren.
Eine Taktik besitzt Boronskind dabei nicht. Sie handelt impulsiv, wird zerstörerisch, wenn ihr danach ist, oder versteckt sich in Nebel und Schatten. Ihre Angriffe erfolgen unvermittelt durch den MOTORICUS, indem sie schwere oder scharfe Gegenstände gegen die Helden richtet oder diese direkt mit ihrer telekinetischen Macht zu Boden reißt (SF Niederwerfen auf MOTORICUS).
Sollte ihr AsP-Vorrat zu Neige gehen, verlässt Boronskind sich auf das Geschenk ihres dämonischen Vaters: Ihr Körper ist gegen profane Angriffe und Magie immun; ihre Wunden schließen sofort. Einzig karmales Wirken kann ihr deswegen schaden oder die Zerstörung ihres Simulacrums (ein Eisenerzklumpen, den sie wie ein Tierchen pflegt). Von der Bedeutung des Simulacrums oder ihrer Anfälligkeit gegen Kramenergie weiß

sie nichts und wird daher in tiefes Entsetzen und Zorn verfallen, sollte es zu einer solchen Konfrontation kommen.
Ressourcen:
Boronskind ist eine Einzelgängerin, ungeliebt und einsam. Sie besitzt weder Dinge von Wert noch Freunde, doch gerade das macht sie gefährlich: Nie hat sie Mitleid und Liebe kennen- und verstehen gelernt; deswegen wird sie diese auch nicht gegenüber den Helden walten lassen. Bösartig ist Boronskind dennoch gewiss nicht – wie ein Tier hat sie nur nicht zwischen gut und böse zu scheiden gelernt.

Spielwerte

Boronskind

Tsatag 1028 BF **Größe** 1,43 Schritt **Haar** silbergrau **Augen** wässrig-blass
MU 14 **KL** 12 **IN** 17 **CH** 12 **FF** 17 **GE** 12 **KO** 11 **KK** 10
LeP 26 **AuP** 29 **AsP** 29 **MR** 9 **RS** 0 **INI** 11+1W6
Kampf mittels MOTORICUS:
AT — (Würfe auf MOTORICUS)
PA MOTORICUS-ZfP*/2
TP W6+TP/KK von 10/3 bei einer KK von ZfP*/2+7 bei MOTORICUS (dazu noch ggf. Aufschläge für spitze Objekte)
Vor- und Nachteile: Viertelzauberer, Dämmerungssicht, Entfernungssinn, Schutzgeist, Eisenaffine Aura, Hohe Magieresistenz III, Affinität zu Dämonen: Agrimoth, Astralmacht VI, Zauberhaar / Weltfremd (Menschliches Zusammenleben) 12, Wilde Magie, Animalische Magie, Impulsiv, Jähzorn 8, Gesucht I
Übernatürliche Begabungen: MOTORICUS 24, KLICKERADOMMS 18, ATTRIBUTO 22
Minderpaktgeschenk: UNVERLETZLICHKEIT
Sonderfertigkeiten: Regeneration I+II, Kraftkontrolle, Matrixregeneration I, Niederwerfen

Wege ins Spiel

Haben sich die Helden in Transylien einen Namen gemacht (z.B. als Monstrenjäger oder Bannzeichner), so wird Gräfin Yosmina auf diese aufmerksam. Sie bittet die Helden gegen eine Aufwandsentschädigung von 50 Dukaten ein entlaufenes „Monster" wieder einzufangen. („Es ist ein grausiges, ein seelenloses, allein von Mordlust getriebenes Geschöpf! Seine furchtbarste Waffe ist, dass es das Aussehen eines Kindes nachahmt… das hat das Herz so mancher meiner Männer erweicht. Bezahlt haben sie dafür mit ihrem Leben, also seid auf der Hut!") Die Fähigkeiten Boronskinds und die wahren Gründe für ihre Einsperrung lässt Yosmina aus. Setzen die Helden dem Kind nach, wird es all seine Kräfte aufwenden, die Helden zu vernichten. Je nach Feingefühl können diese jedoch sogar in Kontakt mit dem fremden Wesen treten und dann Mitleid entwickeln …

Boronskind ist von einer der Heldinnen angetan, als sich die Gruppe auf Durchreise durch die transylischen Wälder befindet. Heimlich heftet sie sich an deren Ferse und beobachtet sie aus der Ferne wie ein fremdes, schönes Tier. Was die Helden anfangs für Gespinste des Nebels halten, erweist sich später als Fleisch und Blut. Das Interesse an dem Kind sollte jedoch bald in blankes Grauen übergehen, als es in seiner stummen Art um die Gunst der Heldin zu buhlen beginnt: Ihr schauriger Gesang, den sie den Helden wohlgemeint als Schlaflied vorträgt, raubt ihnen jedwede Nachtruhe. Ein andermal bringt sie wie ein junges Kätzchen die Leichen von Dörflern herbei und möchte dafür noch stolz belohnt werden. Je mehr Ablehnung Rabenkind bei solchen Anlässen von den Helden erfährt, desto zorniger wird sie – was schließlich schlagartig in einem Blutbad endet.

Als die Helden Unterschlupf vor den Gefahren der transylischen Wildnis in einem Rundling suchen, berichtet ihnen Argo (s.o.) von seltsamen Gesängen im Walde. Seit einiger Zeit bestehen schon Pläne, den unsicheren Weiler zu verlassen und Zuflucht in einem der unterirdischen Grabhügel im Walde zu suchen, der dort irgendwo verborgen von ihren Ahnen (entgegen des Wissens der Dörfler handelt es sich dabei tatsächlich um sehr alte Al'Hani-Gräber) mit Bannzeichen gegen den Zugriff pervertierter Geschöpfe gesichert wurde. Eine Vorhut ist bereits vor einem Mond ausgezogen, um die Gräber zu suchen und zu erkunden, doch niemand kehrte zurück. Die Vermutung liegt nahe, dass ihr Verschwinden auf das neue Geschöpf zurückzuführen ist, das den Wald seit einigen Monden zu beherrschen scheint. Jeder Einwohner weiß über das Wesen und sein Aussehen eine andere unheimliche Geschichte zu berichten und so wagt niemand, den Verschollenen zu folgen. Um den Dörflern zu helfen, bedarf es also wahre Anführer, die die wenigen Überlebenden sicher und mit neuem Mut durch den Wald führen! Oder vielleicht doch eher Wildniskundige, die den daimoniden Wald und die seltsamen Gesänge auf eigene Faust erkunden, bevor sie die Dörfler sicher in ihr neues Heim bringen? Das werden allein ihre Helden entscheiden können… aber sorgen Sie mit Nebel, Dunkelheit, Flüstern und pervertierten Monstren dafür, dass sie ihre Entscheidung noch früh genug bereuen werden!

Naaraj ibn Sarei – der blutrote Ifrit

von Roland Purucker

Lebenslauf

Naaraj ibn Sarei wurde in Mherwed geboren. Sein Vater Sarei ibn Naddim geriet durch Geldnot in die Unterwelt Mherweds, weshalb ihn seine Frau verließ. Auch Naaraj knüpfte, als er älter wurde, durch seinen Vater viele Kontakte im mherweder Untergrund und verübte immer wieder Überfälle auf Läden und Personen. Eine kleine Gruppe des Untergrunds plante einen Hinterhalt auf eine Karawane, die in wenigen Tagen die Stadt verlassen sollte. Als sie diesen durchführten, stellte sich heraus, dass die Etwaige zu stark bewacht war. Im anschließenden Kampf kam Naarajs Vater ums Leben. Aufgrund der verübten Morde an wehrlosen Händlern, wurde er in den Tulamidenlanden gesucht und musste ins Mittelreich fliehen. Bei seiner langen Reise plagten ihn Gedanken an die Menschen, die er auf seinem Gewissen hatte. Er wollte von nun an ein besseres Leben führen. Auch wenn er sich oftmals dazu überwinden musste, nicht in alte Muster zu verfallen, gelang es ihm dennoch, sich für Hilflose einzusetzen und die Schwachen zu unterstützen. Nach knapp einem Götterlauf holte ihn seine Vergangenheit schließlich ein. Auf offener Straße wurde er in Baburin von Gardisten verhaftet und in den Kerker geschmissen. Da diese offenbar nicht einsichtig waren, seinen neuen Lebenswandel zu erkennen, staute sich Wut in ihm auf. Sein Urteil bedeutete dann die Blendung seines rechten Auges und 15 Götterläufe Kerkerhaft. Während dieser 15 Götterläufe kühlte sich seine Wut nicht wieder ab und er beschloss mit einigen anderen Häftlingen später weiter Verbrechen und Überfälle zu verüben. Nach seiner Entlassung hatte er die Verbindung zur Außenwelt fast gänzlich verloren und verwarf seine vorher getätigten guten Vorsätze. Mit insgesamt drei seiner alten Zellengenossen und zwei Söldnern welche in der Nähe des Ochsenwassers lebten, begann er somit erneut Raubzüge zu planen, bei welchen er unschuldigen Bewohnern das Leben nahm. Aufgrund seiner bevorzugten Tötungsart, dem Aufschneiden der Kehle, nennt man ihn in dieser Umgebung den „blutroten Ifrit“. Man berichtet, dass er sich das Blut seiner Opfer tagelang nicht von den Händen wäscht.

Beschreibung

Mit seinen 34 Jahren hat Naaraj ibn Sarei schon vieles erlebt. Der Tulamide hat sich in wenigen Monden zum Anführer seiner Gruppe Verbrecher gekämpft. Bei Überfällen trägt er normalerweise eine alte Lederrüstung, die Aufgrund seiner vielen Morde von Blutspritzern der Opfer übersät ist. Seine bevorzugte Waffe ist El´dor, ein Langschwert, welches er auf seinen Reisen und Abenteuern vor seiner Haftstrafe erbeutet hat. El´dor ist sein ganzer Stolz und wohl der einzige Gegenstand, den er regelmäßig reinigt. Naaraj trägt seine schwarzen, ungepflegten Haare meist offen nach hinten. Sein gestutzter Vollbart wird nur von einer Narbe auf der rechten Wange unterbrochen und ein schäbiges rotes Tuch verdeckt sein verlorenes Auge. Trotz seiner Größe von 1,78 Schritt fallen dem Beobachter sofort seine mit Blut durchtränkten Hände auf, welche er auch mehrere Tage nach der Bluttat nicht reinigt.
Auch gegenüber seinen Kameraden zeigt er sich gefühllos und kalt. Mit seinen Opfern geht er meist niederträchtig um und zeigt keine Gnade.

Zitate

„Selbst wenn mich jemand von euch richten wird, werde ich mit einem zufriedenen Lächeln sterben.“
„Alrik, wenn du deine Kohlsuppe nicht aufisst, kommt der blutrote Ifrit und holt dich!“ - häufige Warnung gegenüber Kindern
"Ich bin krank an meiner Krankheit, die mich von innen her auffrisst. Krank wegen den Menschen, die jene verachten, die ihnen helfen wollten.“ - Naaraj auf die Frage, was ihn zu seinen Taten treibt

Agenda

Sein Ziel ist es, den Menschen zu zeigen, was aus Einem werden kann, wenn man ihm nicht die Chance lässt sich zu verbessern. Weitere Intentionen sind zweifelhaften Ruhm zu erlangen um sich auf Ewig einen Namen zu verschaffen und im Gedächtnis der Leute zu verweilen. Ein weiteres Anliegen ist natürlich auch sein Überleben und das Beschaffen täglich gebrauchter Ressourcen. Bei der Verfolgung seiner Ziele ist er skrupellos und hat selbst vor seinem eigenem Leben wenig Respekt.

Vorgehensweise

In der Umgebung des Ochsenwassers präferiert er nächtliche Überfälle mit Booten
abzuwickeln. Diese Übergriffe plant und führt er mit äußerster Sorgfalt und seiner Bande aus. In anderen Gegenden lässt er weniger Sorgfalt walten. An seinem Zielpunkt angekommen, verbreitet er erst Unruhe mithilfe von Feuern oder anderen Ablenkungsmethoden, um anschließend die gewünschten Güter zu entwenden. Wenn er bei seiner Tat entdeckt wird, zögert er keine Sekunde vor einem Mord.
Überfälle sind für Ihn jedoch nicht nur ein Mittel zur Erlangung von Reichtum, sondern dienen Ihm als Ventil für seine innere Wut und seinen Zorn, welcher sich jahrelang in Ihm aufgestaut hat.

Kampf & Konflikt

Im Kampf versucht er sich von vornherein einen Vorteil gegenüber seinem Opfer, durch Hinterhalte oder Ablenkungen, zu verschaffen. Meistens manifestiert sich dies in Brandschatzung oder auffälligen Geräuschen, welche von seinen Kumpanen verursacht werden. Direkten Zweikämpfen versucht er dadurch oft zu entgehen, da er den leisen Mord und das Meucheln bevorzugt. Sollte es geschehen, dass er dennoch El´dor ziehen muss, weiß er sich zu verteidigen. In Notsituationen hat er keine Skrupel sich schmutziger Tricks zu bedienen. Seine Kämpfe beendet er meistens mit einem für Ihn charakteristischen Manöver, bei welchem er die Kehle des Gegners mit einem Dolch durchtrennt und Ihn somit nieder streckt. Wenn er sich seinem Gegenüber jedoch im Kampf nicht gewachsen sieht, zieht es Ihn zu seinen Mitstreitern. Sofern diese nicht in der Lage sind, Ihn aus seiner misslichen Situation zu befreien, sucht er sein Heil in der Flucht zu seinem Versteck in einem nördlich am Ochsenwasser angrenzenden Wald. Wenn auch das fehlschlägt oder unmöglich ist, sieht er sich gezwungen einen Kampf auf Leben und Tod auszufechten. Aufgrund seines

eisernen Durchhaltewillens, ist es ihm möglich bis an die Grenze seines Bewusstseins durchzuhalten. Allerdings fühlt er sich bei weniger als 6 LeP an die Situation des Karawanenüberfalls aus seiner Jugend zurück erinnert und verfällt in einen rauschähnlichen Zustand der Trauer, in welchem er auf die Knie sinkt und Tränen aus seinem gesunden Auge rinnen. Er verliert jegliche Kontrolle über seine Gefühle. Dies dauert an, bis er mit seinem versprochenem zufriedenem Lächeln leblos auf den Boden sackt.

Ressourcen

Geld, Verpflegung und Ausrüstung versucht er in ausreichenden Maßen von seinen Raubzügen zu erhalten. Luxus oder Ähnliches kann er sich aufgrund seines zurückgezogenen Lebensstils und Rufes nicht aneignen, da er im Mittelreich von vielen Leuten gesucht wird. Seine Kontakte beschränken sich im großen und ganzen auf seine Bande und den mherweder Untergrund, zu dem er weiterhin Kontakte pflegt.

Spielwerte

Naaraj ibn Sarei

Größe 1,78 Schritt **Alter**: 34 **Augenfarbe** braun **Haarfarbe** schwarz
MU 16 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 11 **FF** 13 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 13
LeP 39 **AuP** 36 **RS** 4 **MR** 5 **GS** 5
Basiliskenzunge: **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W+2 **INI** 11+W6 **DK** H
El'dor (Langschwert): **AT** 18 **PA** 15 **TP** 1W+5 **INI** 12+W6 **DK** N
Rüstung: Lederharnisch, Lederzeug
Vor- und Nachteile: Eisern, Hohe Lebenskraft / Einäugig, Gesucht II (Mittelreich), Gesucht I (Tulamidenlande), Blutdurst 8
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Aufmerksamkeit, Waffenspezialisierung: Schwerter (Langschwert), Gezielter Stich, Ausweichen II, Niederwerfen, Schmutzige Tricks
Wichtige Talente: Schleichen 14, Sich verstecken 11, Sinnenschärfe 10, Selbstbeherrschung (Wunden ignorieren) 11, Schwerter 13

Wege ins Spiel

Ochsenwasser und Umgebung: Große Bekanntheit erlangte Naaraj in der Umgebung des Ochsenwassers unter dem Namen „Der blutrote Ifrit“. Nicht nur in seinen beliebtesten Zielen, den Dörfern mit Anschluss an den großen See, sondern auch bis an die Grenzen Garetiens eilt ihm sein finsterer Ruf voraus. Sein Haupthandlungsraum und auch sein Versteck im Wald befinden sich in der Markgrafschaft Traviamark, aber auch das Königreich Garetien bleibt nicht vor seinen üblen Machenschaften verschont. In beiden Landstrichen gibt es unter einfachen Dörflern, deren Hab und Gut entwendet, deren Leben gefährdet oder genommen wurde, genauso wie unter Gardisten und Hauptmännern, Genügende, die den blutroten Schrecken tot sehen wollen. Hieraus kann man mit einigen Rätseln, ein wenig Ausarbeitungszeit, aber dennoch nicht übermäßig viel Aufwand ein spannendes Abenteuer für Einsteigerhelden oder DSA-Neulinge kreieren.

Bekannt unter Kopfgeldjägern: Dass Naaraj ibn Sarei sein Versteck nicht so oft verlässt, hat einen einfachen Grund: Sein Steckbrief hängt mittlerweile in fast jeder Gardistenstube und Kaserne. Auch viele Kopfgeldjäger haben sich sein Gesicht eingeprägt, da die große Summe von 50 Dukaten auf sein Haupt ausgeschrieben ist. Auch hier lässt sich für eine motivierte oder bankrotte Heldengruppe ein Abenteuer mit detektivischen und kämpferischen Aspekten erstellen, wenn nicht sogar ein Wettlauf mit anderen Kopfgeldjägern daraus entsteht.

Mherweds Untergrund: Doch nicht nur im Mittelreich kennt man den blutroten Ifrit. Hin und wieder verschlägt es den Tulamiden in seine einstige Heimat, wo er sich im Untergrund und unter zwielichtigen Gestalten immer noch einiger Beliebtheit erfreut. Hier verübt er, genauso wie am Ochsenwasser, immer wieder Überfälle und Morde, dies jedoch unter anderem Aussehen. Diese Maßnahmen ergreift er, um bei seinen Reisen über die verschiedensten Grenzen nicht von Wachen am Zollhaus erfasst zu werden. Doch gibt es nicht nur im normalen Volk Mherweds einige Auftraggeber für einen gezielten Mord, sondern auch bei seinen einstigen Diebeskollegen ist er durch seine Haftstrafe und lange Abwesenheit in Ungnade gefallen. Hier könnte man den Helden einige Informationen zuspielen, welche es ihnen ermöglichen, sein Versteck am Ochsenwasser ausfindig zu machen oder ihn direkt in Mherwed bei seinem nächsten Ziel zu stellen.

Nahema ai Tamerlein – die Overpowerte

von Julian Skiba

Beschreibung

Wie ist sein Auftreten? Wie sieht er aus? Was sind typische Vignetten mit ihm?
Diese Schurkin besticht in ihrem Auftreten durch die vier „Ü"s: Überraschend, Überheblich, Überkrass, Überflüssig. Außerdem sieht sie natürlich Überragend aus.

Zitate

—„Ich bin geil, ihr seid alle Scheisse!"
—„Schaut mal, ich kann im Kettenhemd zaubern, weil ich das einzige Überbleibsel aus DSA 1 bin, das nicht im Nachhinein revidiert wurde!"
—„Ich kann alles, und das Beste ist: Ich seh' auch noch unglaublich gut aus dabei!"
—*Nahema ai Tamerlein, Herr Lamertien und El'Tremian*

Agenda

Was will der Schurke erreichen?
Diese Schurkin will gar nichts erreichen, sie hat schließlich bereits alles erreicht.

Vorgehensweise

Wie ist sein übliches Vorgehen, um seine Ziele zu erreichen?
Sie muss nicht vorgehen, um ihre Ziele zu erreichen, sie kann dabei auch einfach hinten stehenbleiben. *Ba-Dum-Tss*

Kampf & Konflikt

Wie geht er vor, wenn er unter Druck gerät oder Situationen eskalieren? Was ist sein bevorzugtes Verhalten im Kampf?
Nahema taucht üblicherweise genau dann auf, wenn nichts mehr geht, sie aber trotzdem niemand gebrauchen kann, und entscheidet dann per W6 was sie tut:
1: Hilft der guten Seite (=böse Seite wird vernichtet)
2: Hilft der bösen Seite (=gute Seite wird vernichtet)
3–6: Weder noch, sie hat einfach nur unglaublich unrealistisch übermächtigen Spaß und verzieht sich dann wieder dahin wo man sie nicht finden kann. Höchstwahrscheinlich nach Alveran, Hesinde das Rechnen beibringen.

Ressourcen

Welche Ressourcen (Geld, Personen, Fähigkeiten etc.) stehen ihm zur Verfügung?
:D

Spielwerte

Ein Kasten mit den wichtigsten Spielwerten.

Menschliche/Göttliche Form

Größe 1,72 Schritt **Alter** 350 (nur geistig)
Augenfarbe braun **Haarfarbe**: braun
MU ∞ **KL** ∞ **IN** ∞ **CH** ∞ **FF** ∞ **GE** ∞ **KO**: ∞ **KK** ∞
LeP ∞ **AuP** ∞ **INI** (3W20+4)² **RS** 3 (Kettenhemd)
Vor- und Nachteile: WdH S. 105-111 / Arroganz 5, Feste Gewohnheit (Willkür)
Sonderfertigkeiten: WdH S. 15-16, 19, 275-293
Herausragende Talente: siehe hier
Zauberfertigkeiten: hier

Der Weg ins Spiel

Zeigt Ideen auf, wie bzw. wo die Helden auf den Schurken oder auch nur auf die Auswirkungen seines schurkischen Treibens aufmerksam werden können.
Nahema macht ganz von selbst auf sich aufmerksam. Die Resultate ihres schurkischen Treibens betreffen im Prinzip das gesamte bekannte Aventurien, es geht aber noch weit darüber hinaus: Durch ihre schergenhaften Umtriebe unterwanderte sie die DSA Regelsysteme 1–4.1 und ist damit die wohl einzige aventurische Schurkin, deren Machenschaften sich nicht nur auf die Helden, sondern auch unmittelbar auf den Meister und das ganze Spielsystem auswirken.

Ornald Spichbrecher

von Tjorven Müller

Beschreibung

Ornald ist ein junger Krieger (*1018 BF) mit rabenschwarzem Haar, das sein schmales Gesicht umrahmt. Ein noch nicht allzu stark ausgeprägter Bartwuchs ziert seine Wangen und sein Kinn, doch das ausdrucksstärkste an ihm sind seine beinahe leuchtend grünen, Willensstärke versprühenden Augen.
Sein Körper ist gestählt, und er schämt sich nicht, seine Muskeln auch zur Schau zu stellen, so dass er an warmen Tagen nichts trägt als seinen weißen Wappenrock, Stiefel und einen Lendenschurz.

Agenda

Seit eine Gruppe von Glücksrittern seinen Mentor, Marando „Leuenhall" Mirkelbacher erschlugen, weil offenbar wurde, dass er ein Ketzer –ein sogenannter Schnitter (vgl. Schild des Reiches S. 174) – war, reist Ornald, der nie seine Weihe empfing, alleine umher. Er weiß, dass es eine „große Verschwörung" in der Rondrakirche gibt, die diese verweichlichen und dadurch zu Fall bringen will, und dass dieser „Verschwörung" auch hochrangige Geweihte angehören. Leider starb sein Mentor, bevor er ihm weitere „vertrauenswürdige" –andere Schnitter- Geweihte nennen konnte, so dass Ornald nicht weiß, an wen er sich wenden soll.
Und so sind Ornalds vorrangige Ziele das ausfindig machen weiterer Schnitter, ohne dabei entdeckt zu werden und in die Fänge der „Verschwörer" zu geraten, sowie weitere Anhänger gewinnen, und selbstverständlich den Tod seines Mentors zu vergelten.

Vorgehensweise

War er vorher schon durch das Weltbild seines Mentors geprägt, so zog er aus dessen Tod weitere Lehren. Er weiß, dass die blutige Herrin die Heimlichkeit nicht liebt, doch zwingt ihn die „große Verschwörung" in der Rondrakirche dazu. So wird sich Ornald tunlichst nicht in Gegenwart anderer Geweihter als Novize zu erkennen geben, um nicht an die falschen zu geraten und womöglich beseitigt zu werden oder Schlimmeres. Stattdessen sucht er die Nähe zur einfachen Bevölkerung, denen er die Lehren der „wahren" Rondra nahe zu bringen versucht. So versucht er insbesondere in der Wildermark und deren Umgebung Anhänger zu gewinnen, denn dort pfuscht ihm niemand in sein Handwerk, und die Menschen bedürfen seiner Hilfe tatsächlich, sei es als Ausbilder, Vorkämpfer oder Richter und Priester, denn er stellt sich hier auch gerne und ohne Scheu als Geweihter dar.
Da er die Suche nach Gleichgesinnten in der Kirche noch nicht aufgegeben hat und dringend nach einem erfahrenen Priester sucht, der ihm die Weihe zukommen lässt, platziert er in den Dörfern, in denen er predigt, sowie in der Nähe von besetzten Tempeln blutgetränkte Tücher, wie es ihn sein Mentor einst gelehrt hat. Er weiß nicht so recht, welche Reaktion er sich erhofft, nimmt aber an, dass er sie schon erkennen würde.
Wenn er einmal unter Druck gerät, weil ihm jemand auf die Schliche gekommen ist, wird er noch versuchen, sich durch ein Schreiben an die richtigen Stellen –vorzugsweise rondragläubige Adlige- aus der Bredouille zu ziehen, denn er verfügt über einen Siegelring der Rondrakirche (den sein Mentor zu eben jenem Zweck vor einigen Jahren entwendet hat). Ein Kundiger (besonders ein Rhodensteiner) könnte womöglich die Täuschung entlarven, wenn er von dem entwendeten Ring weiß, doch das ein oder andere Mal wird es Ornald wohl noch retten.

Kampf & Konflikt

Ornald provoziert keine Kämpfe, die ihm nicht irgendwie weiterhelfen, aber er geht einem Kampf auch niemals aus dem Weg. Wenn er weiß, dass ihm ein wichtiger, schwieriger Kampf bevorsteht, wird er stets ein Blutopfer vornehmen. In den meisten Fällen wird es sich dabei um Tieropfer handeln, in besonderen Fällen –und wenn er die Gelegenheit dazu hat- wird er aber auch ein schändliches (vermeintliches) Hexenweib, ein Spitzohr oder einen Druiden seiner Göttin als Opfer darbringen. Wenn es schnell gehen muss, wird Ornals auch ein wenig seines eigenen Blutes opfern.
Solange er die Oberhand hat, wird Ornald versuchen, seine Gegner durch Ausfälle und Manöver wie Niederwerfen oder den Sturmangriff in die Defensive zu drängen. Sollte sich das Blatt zu seinen Ungunsten wenden, dann führt er heftige Wuchtschläge aus und versucht sich so oder mit Befreiungsschlägen Luft zu machen.

Ressourcen

Da sein Mentor über die Schätze seines Zirkels der Schnitter wachte, kann Ornald sich an den versteckten Reichtümern bedienen, was er in seiner Not auch immer wieder tut, obwohl er jedes Mal hinterher seine Göttin um Vergebung bittet, sind diese Mittel doch für den Sieg der „wahren Gläubigen" über die „Verschwörer" gedacht. Die genaue Höhe der versteckten Summe könne Sie nach Belieben festsetzen, das Versteck liegt in einem Felsen, der am Ursprung des Braunwasser, am Fuß der Schwarzen Sichel über den Quell zu wachen scheint. (Sollte Ihnen als Meister das Versteck für das unten genannte Setting zu weit nördlich liegen, steht es Ihnen natürlich frei, es nach Belieben zu versetzen.)
Verbündete und Kontakte hat Ornald denkbar wenige, auch wenn ihre Anzahl stetig wächst, denn seit Ornald das Gewand eines Geweihten an sich gebracht hat, kümmert er sich abwechselnd um eine Reihe von verwaisten Tempeln, deren Vorsteher bedingt durch den hohen Blutzoll, den der Schwertbund zu entrichten hatte, entweder gefallen oder in „wichtigeren" Tempeln im Einsatz sind. Somit hat Ornald Einfluss auf einige Dorfgemeinschaften, insbesondere im Grenzgebiet Weiden-Wildermark. Früher oder später wird er dort sicher auch einige junge Leute finden, die ihm zu folgen bereit sind.

Spielwerte

Ornald Spichbrecher

MU 15 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 12 **FF** 10 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 14
LeP 38 **WS** 8 **MR** 5
Anderthalbhänder: **AT** 18 **PA** 16 **TP** 1W+5 **INI** 15+1W6 **DK** NS
Langes Kettenhemd: **RS** 3 **BE** 1
Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt 7, Zäher Hund / Jähzorn 6
Wichtige Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Gegenhalten, Kampfreflexe, Klingensturm, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff Wuchtschlag
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 9

Der Weg ins Spiel

Begegnungen mit Ornald können die Helden besonders im südöstlichen Weiden oder in der nördlichen Wildermark haben, doch als „Schurke“ kann er dann bestenfalls von Rondrianern entlarvt werden. Anders sieht die Angelegenheit aus, wenn die Helden in ein von seiner Philosophie geprägtes Dorf geraten, und die Dörfler durch anzweifeln der blutigen Lehren gegen sich aufbringen, so dass sie die Helden festsetzen (wollen), bis der „Priester“ sie belehren kann. Wie wehrhaft die Dörfler dabei sind, liegt ganz in Ihrem ermessen, immerhin haben sie einen begabten Kämpfer als Ausbilder.

Einen ähnlichen Ansatz haben sie, wenn eben jene Dörfler eine (echte oder vermeintliche) Hexe festsetzen konnten und die Helden sie befreien wollen, bevor Ornald wieder in das Dorf einkehrt, und sie seiner blutigen Göttin als Opfer darbringt.
Ein anderer Zugang zu Ornald ergibt sich, wenn die Helden auf einige Wertgegenstände stoßen, die ganz offensichtlich aus einem Rondratempel entwendet wurden (und aus dem versteckten Tempelschatz Ornalds stammen), und sie deren Spur bis zu dem Versteck zurückverfolgen können, so dass sie nun herausfinden müssen, wer die Dinge gestohlen hat (dreiste Diebe, die dem Novizen einmal zu seinem Schatz gefolgt sind) und warum sie dort liegen.

Weitere Ansätze könnten über einen der wenigen kundigen Rondrianer kommen, die die Helden auf die Spur der rätselhaften blutgetränkten Tücher setzen. Doch tut er es, weil er von den Schnittern weiß und ihnen auf der Spur ist, oder ist er womöglich selbst einer…?

Vielleicht sind auch die Helden jene, die ein dringliches, „offizielles“ Schreiben von der „Kirche“ erhalten, mit dem Auftrag, einen angeblichen Feind der Kirche dingfest zu machen. Wenn die Helden diesen nach aufreibender Jagd dann erwischen und dem nächsten Rondratempel übergeben, wo man von diesem Schreiben nichts weiß, kann sich daraus ein spannender Kriminalplot entwickeln. Selbstverständlich können auch die Helden schnell zu den Gejagten werden, was die Ermittlungen ungemein erschwert, wenn sie sich nicht wissentlich zu einer Gefahr für Ornald entwickelt haben.

Womöglich drehen Sie auch die Zeit ein Stück zurück (bzw. verschieben das Setting zeitlich) und Ihre Heldengruppe „ermordet“ Ornalds Mentor, so dass dieser nun versucht, Rache an ihnen zu üben.

Promillo Avemarbo III. von Erkenstein

von Balthasar König

Danos von Luring ist nicht gerade als Schürzenjäger bekannt, doch auch der edelmütige Graf vom Reichsforst beging einst die eine oder andere Jugendsünde. Das Techtelmechtel mit einer schönen Müllerstochter hat Graf Danos heute längst vergessen, und diese hat um die Anerkennung ihres Bankerts nie auch nur ersucht. Ihr Sohn Promillo jedoch schwor schon in früher Jugend, sich nie mit dem niederen Stand eines Müllers zu bescheiden und einst sein Erbe als Hochadliger anzutreten.
Obwohl nicht sonderlich begabt für den Kampf, studierte Promillo ausgiebig das Duellwesen Garetiens. Wann immer möglich wohnte er Ehrenhändeln bei, beobachtete eingehend die Kontrahenten und zog seine Schlüsse. Er sprach mit Veteranen der Orkkriege, Rondrageweihten, Waffenschmieden und Jahrmarktskämpfern. In Tempelbibliotheken las er Bücher über Fechtkunst und Fehderecht. Jeweils einige Jahre verbrachte er als Lehrling einer Wundärztin, als Page eines Ritters und als Kundschafter einer Bande von Wegelagerern. So ausgebildet begann er endlich, seine Dienste als vagierender Duellkämpfer anzubieten und brachte es mit Ruchlosigkeit und Finesse zur Meisterschaft in diesem Metier.
Letztlich verdankte Promillo seine Erfolge auch immer wieder dem Glück. So gewann er in einer denkwürdigen Nacht bei einem Würfelspiel mit dem Markgrafen von Mhanadistan die Baronie Erkenstein. Freilich besitzt der im garetischen Exil lebende Landesherr dort ebenso wenig Einfluss wie sein neuer Vasall. Doch rein formal stieg der frisch gebackene Lehnsmann, der sich seitdem nach seinen Amtsvorgängern Avemarbo III. von Erkenstein nennt, in die Ränge des Reichsadels auf.

Beschreibung

Nach Jahren als geradezu unheimlich erfolgreicher Duellist genießt Promillo im zentralen Mittelreich einen gewissen Ruf, der ihm mitunter vorauseilt. Was genau über ihn erzählt wird, variiert jedoch stark. Vor allem dank der Bemühungen bezahlter Bänkelsänger und Märchenerzähler kennen viele die ruhmreichen Geschichten, wie der Baron von Erkenstein für Jungfrauen in Nöten eintrat, mächtige Raubritter besiegte und gefahrvolle Pilgerreisen unternahm. Wer jedoch schon mit ihm zu tun hatte, berichtet womöglich eher von einem zwielichtigen Emporkömmling, dessen Duellsiege in eher zweifelhaftem Ansehen stehen.
Trotz seiner beträchtlichen Leibesfülle versteht Promillo es, sich den Anschein eines versierten Kämpfers zu geben. Eine bronzierte Halsberge, ein Plattengürtel mit Schädelmotiven und andere leicht exotisch aussehende Rüstungsteile gehören ebenso zu seiner Staffage wie ein edler Raufdegen mit dem (gefälschten) Signet der legendären Meisterschmiedin Yaïra al Azzim. Beiläufig zur Schau getragene Spolien täuschen Siege in tödlichen Zweikämpfen vor. Zudem kommt Promillo seine gute Beobachtungsgabe und sein schauspielerisches Talent zugute, die ihn mit Leichtigkeit das »Tausend-Schritt-Starren«, den taxierenden Handschlag, den »Fechterschritt« und andere Manierismen kampferprobter Veteranen nachahmen lassen.
Wenn es ihm allerdings von Vorteil erscheint, kann Promillo auch das gerade Gegenteil eines respekteinflößenden Gegners mimen. Will er etwa ein argloses Opfer in Sicherheit wiegen und zum Duell provozieren, gibt er sich als träger und selbstverliebter Gernegroß – ohne dabei freilich all zu weit von der Wahrheit abzuweichen.

Agenda

Promillos Fernziel ist es, einst die Krone seines Vaters an sich zu reißen. Überdies hegt er eine geheime Liebe zu seiner Großcousine Praiograția von Luring, einer jungen Edelfrau, der seine Avancen bereits aufgefallen sind, die aber nichts von ihrer Verwandtschaft ahnt. Seinen weiteren gesellschaftlichen Aufstieg – die Bedingung für beide Ambitionen – betreibt er, indem er seine Beziehungen im garetischen Adel und Großbürgertum ausbaut, seinen Ruhm als unbezwingbarer Kämpfer mehrt und etwaige Rivalen rücksichtslos ausschaltet.

Vorgehensweise

In Duellen setzt Promillo eine ganze Reihe unlauterer Mittel ein, um sich den Sieg zu sichern. Wann immer möglich versucht er es so einzurichten, dass seine Partei die Wahl der Waffen hat, um dann eine Waffengattung zu wählen, die dem Kontrahenten völlig unvertraut ist. Da er selbst in fast jeder Waffenart lediglich einige Grundkenntnisse besitzt, kann er so zumindest den Vorteil eines ausgesprochenen Spezialisten ausgleichen.
Bereits am Vorabend eines vereinbarten Zweikampfes macht sich eine gedungene Kurtisane an den Gegner heran, um ihn zu übermäßigem Trunk und Ausschweifungen zu verleiten oder womöglich gar mit einem leichten Gift zu schwächen.
Der Schauplatz des Duells, meist ein abgelegener Boronsanger, eine Wegkreuzung vor der Stadt oder eine Lichtung im Wald, wird von Promillos Schergen im voraus mit heimtückischen Fallen versehen. Je nach Terrain sind es Stolpergruben, lose Trittsteine, angesägte Stege, verborgene Krähenfüße oder herabfallende Äste, die den unvorbereiteten Gegner scheinbar zufällig in Bedrängnis bringen.
Die beachtliche Sammlung von paarigen Duellwaffen braucht Promillo nicht nur, um die von ihm jeweils gewählte Waffengattung bereitstellen zu können. Obwohl die Stücke äußerlich einen hochwertigen Eindruck machen, sind sie tatsächlich aus ungeeigneten Materialien und schlecht ausbalanciert. Regeltechnisch handelt es sich daher um *improvisierte Waffen* mit den üblichen Einschränkungen. Allein Promillo, der die Waffen kennt und im Umgang mit ihnen geübt ist, kann diesen Nachteil weitgehend ausgleichen.
Soll ein Duellant den Tod finden, selbst wenn nur ein Treffen auf erste Blut vereinbart wurde, verwendet Promillo ein hinterlistiges Waffengift. Die Tinktur aus Grubenwurmkot, Leichenschweiß und Brotschimmel ruft mit hoher Wahrscheinlichkeit ein schweres Wundfieber hervor (KO-Probe um 10 erschwert, doppelte SP).
Bei besonders großen Herausforderungen greift Promillo zusätzlich auf alchemistische Stärkungen zurück. Bewährt haben sich dabei vor allem Gewandheits-, Konstitutions- und Unverwundbarkeitselixir sowie unter Umständen Zielwasser. Mit dem Scharfsinn-Elixir verschafft er sich einen Vorteil bei Nebel oder Dämmerung.

Kampf & Konflikt

Gerät Promillo abseits des Duellplatzes in Gefahr, setzt er zunächst darauf, etwaige Gegner mit großspurigen Drohungen vom Kampf abzuschrecken. Gelingt ihm das nicht, nimmt er je nach Umgebung Deckung, lenkt seine Gegner mit jeglichen verfügbaren Wurfgeschossen ab oder zieht Unbeteiligte in den

Kampf, um einen Fluchtweg zu erzwingen. Rechnet er mit einer anhaltenden Bedrohung, wird er alles daran setzen, den nächsten Kampf zu seinen Bedingungen zu inszenieren.

Ressourcen

Promillos Gefolge bilden drei Spießgesellen, die ihm nicht unbedingt ergeben sind, aber doch seit langem ihr Auskommen in seinen Diensten finden und hoffen, einst an seiner Seite ihr Glück zu machen. Gorch Joborner ist ein behäbiger Koloss, der in Andergast wegen Todschlags gesucht wird. Er tritt auf den Plan, wenn überzeugende Einschüchterung oder ein paar ogerhafte Keulenschläge gefragt sind. Für heimlichere Arbeiten dagegen ist die Schiefe Stine zuständig, eine ehemalige Leichenräuberin aus Uhdenberg, die trotz ihres verwachsenen Rückgrats erstaunlich agil und behände ist. Blumian Ferragentus schließlich, ein Barde von äußerst mittelmäßigem Talent, bemüht sich, den Ruhm seines Herren durch panegyrische Oden, Gedichte und Heldenerzählungen zu mehren.
Einen besonderen Verbündeten besitzt Promillo in dem grolmischen Alchimisten Paraboril. Im Austausch gegen Leichenteile, frisches Blut und wertvollen Schmuck besiegter Gegner versorgt ihn der skrupellose Giftmischer regelmäßig mit allerlei nützlichen Elixieren, die ihm wiederum im Zweikampf zugutekommen.
Der Baron von Erkenstein mag sich einige erklärte Feinde gemacht haben, dafür besitzt er jedoch umso mehr heimliche Freunde. Immer wieder haben hohe Adlige und reiche Bürger von seinen Siegen auf dem Duellplatz profitiert, und sei es auch nur im Verborgenen. Wie weit die Erkenntlichkeit dieser Gönner geht, ist zwar unsicher, doch ein kurzfristiger Kredit in dreistelliger Dukatenhöhe, eine Nachlässigkeit in der Strafverfolgung, eine Audienz beim Wahrer der Ordnung, eine verschwundene Urkunde oder eine vertrauliche Nachricht vom Kaiserhof sind durchaus möglich.

Spielwerte

Promillo Avemarbo III.

Kurzcharakteristik: ehrloser Duellist, *Miles Gloriosus* und falscher Edelmann
Herausragende Eigenschaften: **IN** 15 **CH** 14
LeP 35 **AuP** 20 **WS** 5 **RS** 3 **MR** 5 **GS** 7
Rapier: **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W+4 **INI** 15+1W6
Vor- und Nachteile: Glück, Guter Ruf / Schlechter Ruf, Fettleibig, Rachsüchtig
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Halbschwert, Improvisierte Waffen, Schmutzige Tricks, Schnellziehen
Wichtige Talente: erfahren in verschiedenen Kampftalenten, Zechen 12, Menschenkenntnis 14, Schauspielerei 13, Überreden (Lügen) 12, Heraldik 11, Rechtskunst 12, Staatskunst 10

Wege ins Spiel

Viele Personen von Stand sind zwar satisfaktionsfähig, aber nicht in der Lage, ein Duell selbst auszutragen. Wenn ein Spielerheld es daher übernimmt, für eine greise Baronin, einen erkrankten Ritter oder eine friedfertige Geweihte in die Schranken zu treten, kann er dabei leicht an Promillo geraten, der die Gegenpartei ergreift. Es mag dabei einiges auf dem Spiel stehen, seien es die Erbrechte an einem großen Vermögen, der Schuldspruch in einem Götterurteil oder die Machtverhältnisse in einer Grafschaft.

Ein alter Feind der Helden nimmt womöglich Rache, indem er einem von ihnen Promillos Bande auf den Hals hetzt. Derjenige gerät dann scheinbar zufällig in einen öffentlichen Streit mit einem ihm unbekannten Edelmann, bis eine Forderung zum Duell unausweichlich ist. Spätestens nach einer wohl unerwarteten Niederlage werden die Helden mehr über den zwielichtigen Gegner in Erfahrung bringen wollen.

Ebenfalls ins Visier Promillos kann ein Held geraten, der die Bekanntschaft seiner Cousine Praiogratia macht. Die schöne und freimütige Jungfer scheint der Romanze mit einem edlen Recken nicht abgeneigt, liebt jedoch in Wahrheit den klugen aber zartbesaiteten Höfling Perainäus vom See. Wenn sich herausstellt, dass bereits zwei unvorsichtige Verehrer Praiogratias höchst unglücklich bei Duellunfällen ums Leben kamen, könnten die Helden nachdenklich werden. Tatsächlich sucht die Holde nämlich keinen Liebhaber, sondern einen Streiter, der Promillo im unvermeidlichen Duell bezwingen kann.

Rako Wenzelheimer – das trügerische Kind

von Mondwicht

„Du fragst dich sicherlich, wie ein kleiner Junge es wagen kann, so mit dir zu sprechen. Nun, sagen wir mal, vielleicht bin ich etwas älter als es den Anschein hat. Ach, heulst du etwa? Na, wer ist jetzt das Kind?“
—Rako zu einem seiner Opfer, neuzeitlich

Niemand würde in dem kleinen Jungen mit den goldenen Haaren und dem lieblichen Gesicht einen erwachsenen Mann, noch dazu einen skrupellosen Verbrecher vermuten. Doch auch wenn Rako Wenzelheimer einen durch und durch unschuldigen Eindruck macht, steckt in seinem kindlichen Körper doch der durchtriebene Geist eines erwachsenen Kriminellen, dessen Hass auf alle die ihn einst verspotteten antreibt.

Geschichte

Rako Wenzelheimer wuchs als Kind zweier Gaukler im rauen Svelltland auf. Sein Leben wäre vermutlich anders verlaufen, wenn er nicht mit acht Jahren aufgehört hätte zu wachsen. Durch diesen Umstand war ihm die Rolle des Possenreißers der Gauklersippe auf den Leib geschrieben. Doch brachte Rako nicht nur die Leute zum Lachen, sondern er war auch dem Spott eines jeden Dörflers ausgesetzt. Manchmal stellten die Schaulustigen ihm ein Bein und brachen in schallendes Gelächter aus, wenn er wild mit den Armen ruderte, um das Gleichgewicht zu halten. Rako wäre nie gestürzt, aber die Besucher des Jahrmarktes zahlten gut dafür, das hinkende Kind fallen zu sehen. Doch in seinem Inneren hasste er all jene, die ihn auslachten, und er träumte oft davon, was er mit ihnen anstellen würde, wären sie an seiner Stelle. Ja, selbst in seiner Familie wurde er wegen seines Zwergwuchses gehänselt. Obwohl er klug und geschickt war, fraßen sich die täglichen Demütigungen tief in seine Seele. Einer seiner wenigen Freuden war das Lesen, für das er bereits früh eine große Zuneigung entwickelte. Er spürte schnell, dass er durch sein Wissen vielen stets einen Schritt voraus war. Und dann gab es da noch sein Wiesel „Emerlein“, das er aufgelesen und gezähmt hatte. Rako behandelte es besser als Menschen, da er von ihm auch keinen Spott zu erwarten hatte.
Eines Tages machte *Ebermut*, der Sohn eines reichen Kaufmanns aus Punin, Rako aus Spaß ein scheinbar verlockendes Angebot. „Los Krüppel, 5 Silbertaler sollen Dein sein, wenn ich dir dafür in den Arsch treten kann.“ Dies brachte Rakos innere Wut zum Überlaufen und er antwortete: „Um mir in den Arsch zu treten, musst Du ein Hirn zwischen den Ohren haben. Doch wenn ich so durch eines hindurch schaue, dann sehe ich den Laden des Kramers auf der anderen Seite“. Die umstehenden Zuhörer dieses Gesprächs brachen in schallendes Gelächter aus, worauf Ebermut rot vor Zorn versuchte, nach Rako zu treten. Doch so oft er es versuchte, so oft verfehlte er ihn. Rako war zu gewandt und am Ende fiel Ebermut wie ein Kind in den Dreck.
Rako drehte sich um und ging weg. Doch er kam nur wenige Schritte weit. Da hörte er das Schreien des Kaufmannsohnes. „Dieb! Dieb! Dort der Krüppel hat mir meinen Geldsack gestohlen. Da begann Rako zu rennen und da er flink wie ein Wiesel war, konnte man ihn nicht fassen. Rako wusste nicht wohin, aber er floh zunächst, weit weg von seiner Familie und den Dörflern.
Nachdem er viele Tage und Nächte fern der Straßen auf der Flucht war, lief er einer Horde von Wegelagerern in die Arme, die ihn für einen kleinen Jungen hielten. Zunächst machten sie auch sie über ihn Witze und misshandelten ihn, doch schon bald konnte er die brutalen Männer und Frauen durch seine Intelligenz für sich gewinnen. Er klügelte mit ihnen neue Taktiken aus und mit seinem unschuldigen Aussehen war es ein Leichtes für ihn, den Köder zu spielen. Bald schon war Rako der heimliche Anführer der Bande.

Agenda

Mit Hilfe der Räuber will Rako seine Gier nach Gold befriedigen, aber auch seine Opfer peinigen, so wie sie ihn bislang misshandelt haben. Gegenüber reichen Menschen ist er besonders unnachgiebig. Langfristig will er zum „echten“ Hauptmann der Bande aufsteigen und sich irgendwann an Ebermut, aber auch an seiner Familie für die erlittenen Qualen rächen. Darüber hinaus sucht Rako auch sein Wiesel Emerlein, das er bei einer hastigen Flucht aus den Augen verloren hat.

Vorgehensweise

Die Schurken bemerkten sehr wohl, dass Rako weder älter wurde noch wuchs. Er war ihnen unheimlich, denn wie konnte ein Kind so klug sein und dabei jeden von ihnen an Grausamkeit übertreffen? Er wurde trotz seiner seltsamen Erscheinung bald der Planer für alle ihre Überfälle und auch *Jost Lowanger*, der eigentliche Anführer der Räuber, erkannte in Rako ein kriminelles Genie und sträubte sich nicht gegen dessen Pläne – solange die Beute genauso reichhaltig ausfiel wie vorher und Rako so tut, als sei er nur der zweite Mann hinter dem Räuberhauptmann.
Die Taktik Rakos bei den Überfällen war grandios: Die Reisenden sahen in ihm nur einen hilflosen Jungen. Rako erzählte weinend, dass er auf dem Weg nach Hause war, aber wegen seinen kurzen Beinen nicht mehr laufen kann. Der arglose Reisende, der ihm Hilfe anbot und nach Hause bringen wollte, wurde in einen Hinterhalt gelockt wo die anderen Schurken bereits warteten.
Ein anderes Mal lag er scheinbar bewusstlos am Straßenrand. Eine Kutsche mit einem wohlhabenden Ehepaar nahm den blonden Jungen mit in ihr Haus, wo sie ihn versorgen ließen. Nachts öffnete Rako seinen Schurken die Tür. Die fesselten das Ehepaar und beraubten es.
Rako bat auch oft den Schankwirten seine Dienste an. Er schenkte Wein aus, leerte die Spucknäpfe und servierte das Essen, so dass er die beste Gelegenheit hatte, die Gäste heimlich zu belauschen. Wer trug wie viel Geld bei sich oder reiste mit wertvollem Gepäck. Er erfuhr auch, welche Familien gut betucht waren. Diese Informationen nutzten die Schurken für ihre Raubzüge.

Kampf & Konflikt

Bei den Überfällen sucht Rako nie den direkten Kampf, sondern er verlässt sich dabei auf seine Wegelagerer. Er raubt indessen die Kutschen und Pferdetaschen aus oder betreibt leidenschaftlich gerne Leichenfledderei. Manchmal ist ihm jedoch danach, sich unbemerkt in den Kampf zu stürzen. In einem Scharmützel kriecht er dann gerne zu einem Opfer und attackiert dessen Beine oder stürzt sich von einem Baum aus mit einem Dolch auf sein Opfer. Machte sich gar jemand lustig

über ihn, dann geriet er in einen solchen Jähzorn, dass er dem Spötter ansprang. Seine Augen wurden schwarz wie Onyx und er bespuckte, biss und fügte dem Opfer mit seinen langen Nägeln tiefe Kratzwunden zu.

Ressourcen

Durch die erfolgreichen Raubzüge kann Rakos Bande auf eine ansehnliche Ansammlung von Silbertalern blicken. Persönliche Gegenstände hat der ehemalige Gaukler kaum aufbewahrt, selbst seine alte Possenreißerkleidung hat er verbrannt, um mit seinem alten Leben abzuschließen. Einzig ein paar neue Bücher hat er sich gegönnt, wobei er wissenschaftliche Bücher der Travialliteratur bevorzugt.
Die Bande hat einige feste Verstecke im Umland von Lowangen, doch ihr wichtigstes Versteck befindet sich in den Svelltsümpfen – dort hat die Bande ihr Gold und Silber gelagert.
Rakos größter Schatz ist aber seine Intelligenz. Sein Verstand wird noch von seiner Gier und seinem Zorn auf diejenigen, die ihn verspottet haben übertroffen.

Spielwerte

Rako Wenzelheimer

MU 14 **KL** 16 **IN** 14 **CH** 12 **FF** 13 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 10 **SO** 6
LeP 28 **AuP** 29 **AsP** - **KaP** - **WS** 6 **MR** 7 **GS** 8
Vor- und Nachteile: Balance, Gebildet (3), Tierfreund, Unschuldiges Aussehen*, Zäher Hund / Kleinwüchsig, Goldgier 8, Rachsucht 8
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Straße)
Wichtige Talente: Athletik 2, Klettern 10, Körperbeherrschung 3, Selbstbeherrschung 8, Sich Verstecken 13, Sinnenschärfe 9, Zechen 3, Gassenwissen 5, Menschenkenntnis 9, Überreden 7, Rechtskunde 5, spricht Garethi, bruchstückhaft auch Rogolan
Dolch: **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W6+1** **INI** 8+1W6 **DK** H
Raufen: **AT** 12 **PA** 11 **TP(A)** 1W6 **INI** 7+1W6 **DK** H
Einfache Kleidung: **RS** 0 **BE** 0
Ausrüstung: einfache Kleidung, Dolch

* entspricht dem Vorteil *Gut Aussehend*, bezieht sich aber nur auf Situationen, wo ihm sein kindliches Aussehen Vorteile bringt
** in 50% aller Fälle ist der Dolch mit *Arachnae* (siehe **WdS XXX**) vergiftet.

Wege ins Spiel

Ebermut könnte die Helden anwerben, um herauszufinden, was aus dem Kleinwüchsigen geworden ist, der ihm so übel mitgespielt hat. Vor allem dann, wenn Rako damit beginnt, gezielt die Fuhrwerke von Ebermuts Vater zu überfallen und ihn so in finanzielle Schwierigkeiten bringt.

Doch auch die Helden selbst könnten das Opfer von Rakos Bande werden und auf einen Trick des kleinen Mannes hereinfallen. Schließlich können sie nicht ahnen, dass sich in Wahrheit hinter dem Kindsgesicht ein erwachsener Mann verbirgt.

Rako könnte beispielsweise während seiner Dienste im Gasthaus belauschen, welche besondere Habe, wertvolle Gegenstände und vielleicht sogar Gold die Helden mit sich tragen und seine Bande informieren.

Rasheajida und Ryujin – Streiter der Schönheit

von Lara Kobilke

„Die Schönheit des Weltendiskus ist vollkommen und Gror wird das Geschenk Rurs dereinst freudig erblicken. Schönheit jedoch ist wandelbar. Ich soll sie von Hässlichem zu scheiden lernen und preisen. Ich soll sie bewahren und mehren. Ich soll jenen bekämpfen, der sie mindert. Dies verspreche ich an deiner Seite zu tun, Bruderschwester, der du mir ein Fremder warst und mir am heutigen Tage zum Begleiter auf dem Weg über das graue Meer geworden bist. Ich werde nicht leben und nicht töten ohne dich. Dieser Schwur soll nicht enden bis zu unserer Begegnung mit Tsaboron, dieder uns im folgenden Leben von all unseren Versprechungen löst.“
—Ryujins und Rasheajidas Schwur

Beschreibung des Duos

Rydu äußerlich
War Ryujin bei der ersten Begegnung mit seiner Schwester noch ein recht schmächtiger Geselle, ist er in den Folgejahren zu stattlichem Anblick gelangt. Für den Unwissenden muten die vielen Haken, die aus seinem schwarzlackierten Harnisch hervorspringen wie Stacheln an; für den Kundigen wie ein hilfreiches Mittel zur Befestigung von Seilzügen.
Rydu trägt das Haar traditionell kahlgeschoren, da langes Haupthaar den Zaboroniten als Schwachpunkt gilt, den ein wendiger Kämpfer durch Zupacken ausnutzen kann. Rau ist sein Auftreten jedoch nicht – Regelmäßig verliert sich sein Blick in der Betrachtung der Weltschönheit.

Rashda äußerlich
Durch ihr asketisches Leben reifte Rashda nie über die knabenhafte Gestalt ihrer ersten fünfzehn Jahre hinaus: Ihre Kleidung beherrscht sie nur durch einen Waffen- und Werkzeuggürtel, der das formlose Schlackern um die sehnigen Gelenke mindert. So wirkt die Frau auf den ungenauen Beobachter zunächst jünger, als sie tatsächlich ist. Einzig die etwas zu schmalen Augen lassen Schlüsse auf ihr wahres Alter zu; sie zeugen von verbohrter Ernsthaftigkeit.

Hintergrund des Duos

Standen sich die Sprosse Zaborons bei ihrer ersten Begegnung noch misstrauisch gegenüber, haben sie längst die Fähigkeiten ihrer Bruderschwester schätzen gelernt. Rashda, die dem empfindsamen Rydu oft unnahbar erschien, hängt heute sehr an ihrem Bruder, ist er ihr doch neue Familie. Erinnerungen an ihre Kindheit besitzt sie nämlich kaum – Erzählungen von einem Urururgroßvater namens Mujiabor gehören gewiss nicht dazu.
Dabei wäre es doch gerade das Wissen um diesen Ahnen, das einen Keil zwischen die Mörderin und die Zaboroniten, ja womöglich sogar zwischen sie und ihren Bruder treiben könnte. Denn Rashda ist Nachkommin eines Mannes jener Diskusstafette, die dereinst unter Dajin VII. den zerstörerischen Aspyrdagg führten. Zwar ordnete die befehlende Wezyrada Duchenijida die Vernichtung aller Beweise dieser als unheilig geltenden Waffe an – erwähnt wird sie in siebzehn Drajischen, welch unglücksverheißende Zahl! –, doch es konnte längst nicht sämtliches Schweigen gesichert werden. Und manches Geheimnis überdauerte Jahrhunderte, wurde von Vater zu Sohn, von Mutter zu Tochter weitergegeben:

Sphärenklänge, Kampfgesänge,
Klinge, ei!, du flinker Freund;
Flieg hinaus ins Menschgedränge,
Wüte wild wie's dir so träumt!
(u.s.f.)

Dieses Geheimnis wurde Rashdas Familie zum Verhängnis, betrachteten die Zaboroniten das Wissen um den Aspyrdagg als Minderung. So wurde die Familie im Jahre 1016 BF nur einer von unzähligen Namen, den die Zaboroniten in die Wände ihres Klosters als Zeugnis ihres Schaffens meißelten. Anstatt jedoch wie üblich dem gesamten Haushalt zur Wiedergeburt zu verhelfen, nahmen die beiden Mörder die Tochter als künftige Schwester ihres gemeinsamen Sohnes Ryujin mit, auf dass dieser nun als Zweifacher seine Lehre beginnen könne.

Zitate des Duos

—„Der Schmetterling, Bruder, was nützt er?“ – „Er nützt den Vögeln als Nahrung.“ – „Danke für die Klärung, Rydu, aber was nützt er *uns*?“ – „Du fragst, ob er giftig ist? Nein, Rashda, aber er ist von Rurs vollkommener Schönheit!“ – „Dann lass ihn fliegen und such endlich etwas, das für mein Blasrohr taugt.“
—„Meide die Bruderschwester!“ *(Abschieds- und Grußformel der Zaboroniten.)*
—„Wenn du meine Schwester forderst, so forderst du auch mich, Bruder! Denn wir sind zweifach: So wie Tsa Boron ist und Boron Tsa!“

Agenda des Duos

Interessen der Zaboroniten verwirklichen, mögliche Mitwisser oder Freunde des zweiten Fingers ausschalten, konkurrierende Parteien um einen Auftrag verdrängen, Einfluss der Zaboroniten mehren

Vorgehensweise des Duos

Rydu und Rashda sind geduldige Strategen. Sie nutzen ihre komplementären Fähigkeiten, um ihre maximale Schlagkraft zu entfalten: Zunächst versorgt Rydu mit notwendigen Informationen. Er zieht Kartographie-, Kriegskunst- und Wildniskenntnisse heran, um Geländevorteile auszunützen. Fallen vergrößern solche Vorteile noch.
Rashda übernimmt jene Kleinstarbeiten, die einem Improvisationstalent schnell von der Hand gehen: Schlösser knacken, Seilwinden anbringen, Holzdielen entfernen.
Nachdem auf diese Weise Fluchtwege gesichert sind, führt Rashda den Auftrag aus.

Kampf & Konflikt des Duos

Die Kampfvorbereitung erfolgt analog zum Auftrag. Die Mörder separieren die Helden zunächst, um sie dann einzeln auszuschalten.
Rydu nutzt seinen Ausdauervorteil, indem er seinen Gegner rasch mit einer Reihe von Manövern, vor allem Wuchtschlägen mit gezielter Ansage auf ungeschützte Zonen, niederstreckt. Meisterparaden vergrößern die Wucht seiner Schläge noch.

Rashda mag auf den ersten Blick schwächlich wirken, doch ihre Künste des Rur'Uzat bieten Überraschungen: Ihre versteckten Klingen sind mit Kukris versetzt und damit ist sie meisterhafte Meuchlerin.

Ressourcen des Duos

Die Mittel der Zaboroniten sind seit dem Tod ihres Anführers weiter geschrumpft. Auch die die Auseinandersetzung mit dem zweiten Finger hat ihr Übriges dazu beigetragen. So sind auch Rashda und Rydu daran interessiert, sparsam mit ihren Mitteln umzugehen und den Helden durch ihre eigenen Fähigkeiten zu schaden.

Spielwerte des Duos

Rydu / Rashda

Tsatag: 1012 BF / 1013 BF **Größe:** 1,86 Schritt / 1,58 Schritt
Haarfarbe: dunkelblond / schwarz **Augenfarbe:** braun / schwarz

Rydus / Rhasdas Eigenschaften:
MU 16/14 **KL** 11/13 **IN** 12/13 **CH** 11/9
FF 11/15 **GE** 15/15 **KO** 14/13 **KK** 15/13
LeP 35/29 **AuP** 41/31 **RS** 3/1 **MR** 5/5
INI 16/11 **TP** W6+6/W6+2

Rydus / Rashdas relevante Vorteile:
Richtungssinn, Ausdauernd: 4, Hohe LeP 6, Begabung für Talent: Anderthalbhänder+Wildnisleben, Eisern
/
Gefahreninstinkt 9, Herausragende Balance, Glück

Rydus / Rashdas relevante Nachteile:
Neugier 10, Gerechtigkeitswahn 8, Schlafstörungen I
/
(Zaboroniten), Raubtiergeruch, Vorurteile (stark): Garethjas 8, Gerechtigkeitswahn 10

Rydus / Rashdas relevante Sonderfertigkeiten:
Siehe „Schwertgeselle buskurer Stil“
Meisterparade
/
Meister der Improvisation
Ausweichen I+II
Rur'Uzat
Versteckte Klinge
Improvisierte Waffen

Rydus / Rashdas Leittalente:
Anderthalbhänder 19 (AT 19/PA 17), Diskus 9 (AT 16), alle Körper-Talente mind. 10, Gesellschafts-Talente mind. 8, alle Natur-Talente mind. 12, Kartographie: 10, Kriegskunst: 10, Atak: 6
/
Raufen 16 (AT 19/ PA 14), Schleuder 15 (AT 23), Blasrohr 15 (AT 23), alle Körper-Talente mind. 12, Natur-Talente mind. 8, Anatomie: 10, Mechanik: 10, alle Handwerk-Talente mind. 8, Alchemie: 10, Schlösser Knacken: 10, Atak: 6

Wege des Duos ins Spiel

Die Helden, die durch den maraskanischen Dschungel irren/die Maraskankette überqueren, treffen schließlich auf einen kleinen Pfad, der zu einem Dorf führen muss. Rashda und Rydu bieten hier als scheinbar ganz normale Dörfler Zuflucht und Erholung – Was jedoch nicht davor schützt, dass ihre Freundlichkeit schnell in Zorn umschlägt, sollten die Helden das dunkle Geheimnis zu lüften versuchen, das das Dorf umgibt. Denn wie lange dauert es, die sorgsam umhegten Giftpflanzen auf den Äckern zu bemerken? Und weshalb verschwinden immer wieder einzelne Dörfler im Dschungel, nur um nach einigen Tagen wieder aufzutauchen? Warum schweigen sich alle über das seltsame Verhalten aus, reagieren bei Nachfrage gar erzürnt? Spätestens wenn die Helden auf das im Dschungel verborgene Kloster mit den aberhunderten eingemeißelten Namenslisten der „Minderer“ stoßen, werden sie das Dorf mit Zaboron in Zusammenhang bringen können – Und sich damit zu Feinden der Sekte machen. Es beginnt eine Verfolgungsjagd durch Rashda und Rydu quer durch Gebirg und Dschungel.

Das Geheimnis um die Verwendung des Aspyrdaggs wurde nach 300 Jahren für die Rückeroberung Weißmaraskans 1022 BF erneut gelüftet. (Information: Arsenal, S.115-116) Die Tilgung der neuzeitlichen Erinnerung hat zugleich Fragen aufgeworfen: Gibt es noch Nachfahren aus der Zeit Dajins VII., die um das Geheimnis wissen? Was sollte unternommen werden, wenn ein jener den Aspyrdagg gegen Weißmaraskan verwendet? Die Helden werden also auf Spurensuche nach Abkömmlingen einer „legendären Diskusstafette“ geschickt – je nach Möglichkeiten ihrer Gruppe von einem interessierten Gelehrten/Wanderpriester (der in den Drajischen auf Hinweise gestoßen ist), einem Freischärler (den es in ungestümen Tatendrang nach dem Auffinden einer mächtigen Waffe verlangt, von der Legenden erzählen) oder gar einem der Tetrarchen selbst.
Bei der Spurensuche nach den Ahnen dieser Stafette stieß der Auftraggeber schließlich auf einen ungelösten Mord, bei dem eine ganze Familie samt Gesinde und Getier erhängt wurde – Die Leiche des einzigen Kindes, vermutlich letzte Mitwisserin, verschwand spurlos. Die Art, wie die übrigen Leichen geschändet wurden, deutet auf das Wirken einer längst vergessenen Sekte hin: den Zaboroniten. Verfolgen die Helden die Spuren weiterer gegenwärtiger Schändungsmorde und versuchen anhand der bekannten Motive der Sekte (Schönheitsminderer töten) weitere Opfer zu schützen, können sie schließlich auf Rashda und Rydu treffen. Damit bietet sich ihnen die einmalige Möglichkeit gleich zwei uralte Geheimnisse zu lüften: Das Geheimnis um den Aufbau des Aspyrdaggs und das Geheimnis um das Fortbestehen der Zaboroniten. Doch ob Rashda den Helden Glauben schenkt, dass sie von ihren eigenen Brüdern hintergangen worden ist, das wissen allein die Diener Rurs …

Rodrigos Eisenhammer

von Jonathan Heil

Beschreibung

Rodrigos Eisenhammer ist 23 Jahre alt und an die 1,70 Schritt hoch gewachsen. Er ist das Ebenbild einer der Schreckgestallten von denen die Mütter ihren Kindern auf dem Land erzählen. Mit seiner Glatze, seiner gerunzelten Stirn, seinem fleischigem Körperbau und seinen gefletschten Zähnen erfüllt er viele Klischees die gesetzlose Halsabschneider nachgesagt werden. Doch man sollte sich nicht von seinem äußeren grobschlächtigen Aussehen täuschen lassen. In seinem kleinen Kopf ist er seinen Feinden immer einen Schritt voraus und weiß wie man den Geschicktesten Händler Gareths täuschen und austricksen kann.
Wenn man mit ihm zusammenarbeitet, und ja das funktioniert, erkannt man schnell seinen leicht ironischen Charakter zu schätzen.

Zitate

—„Beim Barte Phex's, das soll ein Schlag gewesen sein, da schlägt meine Oma noch kräftiger zu und die liegt seit 5 Götterläufen drei Schritt unter der Erde."
—„Du willst mir drohen? Galotta hat das auch versucht und es ist ja allbekannt was mit ihm passiert ist."
—„Herr Wirt, noch n Bier!" (je tiefer die Sonne am Horizont steht kann man auch einige Wörter und Silben aus dem Satz entfernen „Wirdnonbiah!"

Agenda

Rodrigos will in seinem Leben nicht zu überschwänglichem Reichtum oder zu viel Ruhm kommen. Er lügt, betrügt und schlägt sich einfach nur so aus Spaß. Er wurde zum Schurkensein geschaffen und zu nichts anderem. Allerdings befriedigt es ihn, wenn er den Adel und vor allem den reichen Händlern eins auswischen kann. Doch selbst im Notfall tötet er sehr ungern, dazu ist er zu Abergläubisch.

Vorgehensweise

Er wartet im Normalfall die Dämmerung ab und schlägt dann zu, davor kann man ihn in jeglicher Kneipe antreffen. Er und seine Kumpanen postieren sich an Anfängen und Enden von Gassen und schließen das Opfer ein und danach beginnen die Verhandlungen. Solche Verhandlungen gehen von „Zusammenschlagen und Ausrauben" über Schutzgeldeintreibung bis zu Informationeneintreibung.

Kampf & Konflikt

Sobald Rodrigos in eine Situation gerät die er nicht mehr vollkommen beherrscht gerät verwandelt der Bär sich in einen listigen Fuchs. Er versucht die Beteiligten zu beschwichtigen und/ oder zu verwirren. Sollte er erfolgreich mit dieser Strategie sein wird er versuchen seine Macht und seine Kraft wieder schnell zu präsentieren um überhand über die Situation zu erlangen. Sollte er allerdings nicht erfolgreich sein legt er sich quasi Scheuklappen an und schlägt alles in seiner Umgebung kurz und klein. Flucht ist in keiner weise eine Option.
Im Kampf arbeitet er gerne mit der Sonderfertigkeit Wuchtschlag und Niederwerfen, da er nicht die Absicht hat zu töten. Generell kämpft er mit stumpfen Waffen, denn wenn die Opfer alle sterben oder verkrüppeln gibt es keine Opfer mehr.

Ressourcen

Der werte Herr Eisenhammer trägt einen verstärkten Knüppel und kann mit ihr die Sonderfertigkeiten Niederwerfen, Hammerschlag und Wuchtschlag ausüben. Seine Kleidung besteht aus einfacher Arbeitertracht, bestehend aus Hemd, Hose und Gugel. Normalerweise trägt er an die 2 bis 4 Heller bei sich. Eins seiner besonderen Ressourcen ist ein kleiner Rattenschwanz den er als Glücksbringer immer bei sich trägt.

Spielwerte

Rodrigos Eisenhammer

Alter 23 **Größe** 1,70 Schritt **Haarfarbe** Rot **Augenfarbe** Grün
MU 12 **KL** 12 **IN** 11 **CH** 13 **FF** 10 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 14
LeP 29 **AuP** 24 **MR** 2 **RS** 1
Knüppel: **AT** 18 **PA** 14 **TP** 1W+3 **INI** 12+1W6 **DK** N
Raufen: **AT** 12 **PA** 12 **TP(A)** 1W+1 **INI** 12+1W6 **DK** H
Vor- und Nachteile: Wohlklang, Verbindungen 8 / Aberglaube 6, Jähzorn 5, Fettleibig

Wege ins Spiel

Die Helden können Rodrigos Eisenhammer als Verbündeten aber auch als Feind gewinnen. Am häufigsten ist er in der Kneipe bei einem Hellen anzutreffen. Je nachdem ob die Helden freundschaftlich, kollegial oder distanziert, feindlich auftreten wird er ihnen bei Problemen helfen oder sein wissen dazu nutzen sie übers Ohr zu hauen.
Ein weiterer Konfrontationspunkt ist natürlich eine dunkle Gasse in der sie Helden entweder Opfer eines Überfalls oder Zeuge eines selbigem werden.
In jedem Fall ist Rodrigos Neuankömmlingen gegenüber grundsätzlich neutral eingestellt, da er findet, dass Überfälle nicht persönlich genommen werden sollten, trifft das auch nach einem Reibungslosen Überfall zu.

Sajida saba Mirshan

von Andreas Gruner

„Vielen Dank! Aber sag, wieso hilfst du mir?“ - „Der Alte sagte, wir dürfen dir kein Haar krümmen, solange du nicht versuchst, zu fliehen. Und nun: Lauf, kleines Häschen!“

Beschreibung

Die aranische Balayan Sajida saba Mirshan war zur falschen Zeit am falschen Ort und der falsche Ort wurde zu Oron. Die Rahjapriesterin, die sie beschützen sollte, wurde von den Dienern der Einen und Einzigen gefasst und Sajida folgte ihr bei einem Befreiungsversuch wenige Tage später. Drei Jahre später kaufte ein thalusischer Fernhändler eine interessant vernarbte Sklavin, die nach einem Monat in seinem Harem schließlich an einen Dolch gelangte.
Mit wesentlich mehr Glück als Verstand entkam Sajida als blinde Passagierin eines Fischerboots der Stadt und dem tausendjährigen Richtschwert des Sultans. Als sie von den Fischern entdeckt wurde, beförderte sie den ersten mit einem gekonnten Wurf über die Reling. Der zweite ergab sich, weigerte sich aber aus Furcht vor dem Zorn des Sultans, nicht nach Thalusa zurückzukehren, selbst als Sajida ihm Gewalt androhte. Doch als sie noch zögernd den Dolch ansetzte, fühlte sie zum ersten Mal seit dem Beginn ihrer Gefangenschaft nicht mehr die Klingen ihrer Peiniger auf der eigenen Haut.
Als sie wieder Herrin über ihre Sinne war, lag der Fischer tot vor ihr. Das Boot kenterte schließlich, doch die Schwertgesellin schaffte es, ans Ufer zu schwimmen. Als Söldnerin schloss sie sich einer Karawane an und verließ das Land.

Sajidas Erscheinungsbild ist weiterhin grundsätzlich aranisch geprägt, doch ihre schwarzen Haare trägt sie mittlerweile kurz. Der Schmuck, den sie sich wieder zusammengesucht hat, passt teils nicht zusammen. Ihr gesamter Körper ist von einem regelmäßigen Geflecht von Narben überzogen, das sie manchmal mit Schminke überdeckt. Als Rüstung trägt sie Lederzeug und Streifenschurz, dazu entweder eine Brustplatte oder später eine meisterlich gearbeitete Kettenweste. An ihrem Gürtel finden sich das klassische Ensemble von Reitersäbel und Kriegsfächer, daneben noch einen Buckler und mehrere Wurfdolche.
Im Vergleich zu den stark mit dem Körper sprechenden Tulamiden ist Sajida sehr zurückhaltend. Gerade Berührungen duldet sie nur selten. Das Geräusch knarrender Türen bringt sie aus der Fassung – eine Erinnerung an ihren Aufenthalt in den Elburumer Kerkern, wo die sich öffnende Zellentür stets nur neuen Schmerz brachte.

Agenda

Sajida selbst hat keine Agenda, die ihr bewusst ist. Zumeist arbeitet sie für andere, die über ihre kleinen Besonderheiten hinwegsehen und denen Abgebrühtheit eher noch ein paar Münzen mehr wert ist. Kurz: Sie ist die klassische Handlangerin. Ob sie nun für Tulamiden, Al'Anfaner, Wildmärker oder die Schattenlande arbeitet, ist ihr einerlei, solange sie nicht zu viele Einschränkungen im Erreichen ihrer Ziele gesetzt bekommt.
Doch sie hat auch noch eine andere Seite. In ihren Alpträumen, in denen sie immer häufiger von der Gepeinigten zur Foltermeisterin wird, spürt sie seit kurzer Zeit, dass sie beobachtet wird. Sie sieht ein Gesicht, das sowohl männlich als auch weiblich ist. Und sie fühlt sein huldvolles Lächeln. Es wird der Tag kommen, an dem sie es erwidert.

Vorgehensweise

Die Balayan ist sich grundsätzlich für keine Schandtat zu schade. Im Allgemeinen agiert sie für ihre wechselnden Dienstherren als Duellantin und Leibwächterin, seltener auch als Meuchlerin. Wenn allerdings deren Pläne gar zu unblutig sind, kann es schon mal vorkommen, dass sie nachhilft und Situationen bewusst eskalieren lässt, um danach ein weiteres Vorgehen mit harter Hand zu empfehlen. Langsam aber sicher entdeckt sie zudem eine Leidenschaft für die Folter.

Kampf & Konflikt

Im Kampf blüht Sajida auf. Ob sie die Schmerzen erleidet oder zufügt ist ihr fast egal und nur die lange eingeübte Disziplin als Balayan sorgt dafür, dass sie stets an der Seite ihres Schutzbefohlenen bleibt, wenn dieser sie nicht von der Kette lässt. Ihr Kampfstil richtet sich dabei vor allem nach ihrem Gegner – ignoriert er sie, führt sie ihren Reitersäbel als Säbel und attackiert; kämpft er direkt gegen sie, führt sie die Waffe über Schwerter und greift vor allem aus dem Binden heraus an. Dazu führt sie gegen Gegner mit leichten Waffen einen vollmetallenen Kriegsfächer, gegen solche mit schweren einen Buckler. Waffengifte setzt sie (zumeist mit einem Wurfmesser zur Kampferöffnung) ein, wenn sie entweder einen überlegenen Gegner auf ihr Niveau bringen möchte oder mit einem schwächeren noch nach dem Kampf ihren Spaß haben will.
In ihrer erfahreneren Version ist sie zudem auch im Stande, einzelne Helden nichttödlich zu überwältigen. Dabei bietet es sich an, diese zu vergiften, dann zu entwaffnen und schließlich im Ringkampf mit den Gladiatorenstil-Boni zu bezwingen.
Ist sie in einer Mission erstmal tatsächlich emotional involviert, bricht sie sie wahrscheinlich nicht mehr ab, auch wenn sie offenkundig verloren ist - bis zu dem Punkt, wo sie sich im einstürzenden Tempel lieber den Helden zum letzten Gefecht stellt, statt selbst zu fliehen.

Ressourcen

Sajidas Ressourcen sind in erster Linie die ihres Auftraggebers. Sofern sie die Wahl hat, wird sie auf einen Grandenretter (**WdA 114**), einen hochwertigen Waffenbalsam gegen übernatürliche Gegner (**WdA 48**) und eine Auswahl an Waffengiften wie Halbgift (**WdA 51**), Schlafgift (**WdA 52**) und Goldleim (**ZBA 255**) bestehen.
Sollte sie im Verlauf der Kampagne einen Pakt eingehen, wird sie ohne weitere Anleitung schnell in den Kreisen aufsteigen und entsprechend auf Dämonische Hilfe zurückgreifen können. Arbeitet sie fester mit dem Al'Anfaner Alondro Karinor zusammen, wird dieser sie nach einiger Zeit aus dem Pakt herausholen und einen nonletalen Exorzismus organisieren. Agenten Orons hingegen würden sie natürlich im Pakt belassen, aber ihren Aufstieg zu verzögern suchen.

Spielwerte

Sajida saba Mirshan

Kurzcharakteristik: meisterliche Duellantin und durchschnittliche Meuchlerin

einfachere Version

MU 14 **KL** 9 **IN** 13 **CH** 13 **FF** 9 **GE** 15 **KO** 14 **KK** 14 **SO** 9
LeP 31 **AuP** 33 **WS** 9 **MR** 3 **INI** 15+1W6 **GS** 7
Reitersäbel + Kriegsfächer/Buckler
als Schwert: **AT** 17 **PA** 24* **TP** 1W+4 **DK** N
als Säbel: **AT** 19 **PA** 18*
Ringen: **AT** 14 **PA** 9 **TP(A)** 1W+1
Wurfdolch: **AT** 17 **TP** 1W+1
Brustplatte, Lederzeug, Streifenschurz: **RS** 3 **BE** 1
Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt 7 / Grausamkeit 9, Rachsucht 7, Alpträume
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Finte, Klingensturm, Meisterparade Parierwaffen II, Wuchtschlag
Wichtige Talente: Athletik 8, Klettern 9, Körperbeherrschung 9, Schleichen 8, Selbstbeherrschung 10, Sich Verstecken 7, Sinnenschärfe 7, Überreden 6, Menschenkenntnis 7, Fesseln/Entfesseln 10, Fährtensuchen 7

* ist der Grandenretter aktiv, werden alle Attacken auf Sajida um 3 Punkte erschwert und gezielte Fernkampfangriffe, Schläge und Stiche sowie Todesstöße sind unmöglich

erfahrenere Version

MU 14 **KL** 9 **IN** 15 **CH** 13 **FF** 9 **GE** 17 **KO** 14 **KK** 14 **SO** 9
LeP 37 **AuP** 38 **WS** 9 **MR** 3 **INI** 18+2W6 **GS** 7
Reitersäbel + Kriegsfächer/Buckler
als Schwert: **AT** 19 **PA** 27* **TP** 1W+5 **DK** N
als Säbel: **AT** 22 **PA** 21*
Ringen, Unauer Ringen & Gladiatorenstil: **AT** 20 **PA** 16 **TP(A)** 1W+1
Wurfdolch: **AT** 17 **TP** 1W+1
RS 4 **BE** 1
Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt 8 / Grausamkeit 9, Rachsucht 7, Alpträume
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Finte, Formation, Kampfgespür, Klingensturm, Klingentänzer, Meisterparade, Parierwaffen II, Waffenmeister „Schützendes Gefieder, Rächende Klauen“, Wuchtschlag
Wichtige Talente: Athletik 9, Klettern 9, Körperbeherrschung 9, Schleichen 10, Selbstbeherrschung 12, Sich Verstecken 7, Sinnenschärfe 8, Überreden 6, Menschenkenntnis 7, Fesseln/Entfesseln 11, Fährtensuchen 8

* ist der Grandenretter aktiv, werden alle Attacken auf Sajida um 3 Punkte erschwert und gezielte Fernkampfangriffe, Schläge und Stiche sowie Todesstöße sind unmöglich

Schützendes Gefieder, Rächende Klauen

Waffenmeister für Reitersäbel und Parierwaffe
Vorraussetzung: 2500 AP in Kampfsonderfertigkeiten, Schwerter oder Säbel 18, Spezialisierung Reitersäbel, GE 17, IN 15

- Formation darf mit Reitersäbel und Parierwaffe verwendet werden (5 Punkte)
- Formation kann ohne weitere Manövereinschränkungen, ohne gleiche Waffengattung und ohne dritten Mitkämpfer angewendet werden, so dass die Leibwächterin für ihren Schutzbefohlenen parieren darf (5 Punkte)
- Binden wird um 4 erleichtert (3 Punkte)
- Entwaffnen wird um 1 erleichtert (1 Punkt)

Sajida im Pakt mit der Einen und Einzigen

Sollte Sajida den Pakt mit Belkelel schließen, wird sich ihr Sadismus noch wesentlich verstärken. Als Paktgeschenke erhält sie Dunkler Rausch (WdZ S. 249) sowie Blutrote Ekstase. Weitere Pakt-GP wird sie oft für Dämonische Hilfe einsetzen.

Blutrote Ekstase (300 Pakt-GP): Solange ein Kampf andauert, verkehren sich die Mali der Paktiererin aus Wunden und niedriger LE/AU ins Gegenteil und werden zu Boni. Selbstbeherrschungsproben gegen Kampfunfähigkeit gelingen automatisch, nur untauglich gemachte Gliedmaßen können nicht ignoriert werden. Analog zum Kampfrausch kann die Paktiererin ihre Verletzungen nicht einschätzen, sie werden verdeckt notiert.

Wege ins Spiel

Die Schwertgesellin kann überall den Weg der Helden kreuzen, wo sie auf eine Bezahlung hoffen kann. Dabei kann ihre Grausamkeit sowohl Situationen erst eskalieren und die Aufmerksamkeit der Helden erregen lassen als auch durch Insubordination in einem an sich perfekten Plan des Feindes den Helden eine Chance zum Sieg geben. Besonders bei kämpferisch unbegabten Oberschurken bietet sie sich als "Bosskampf" speziell für Duellanten unter den Helden an, eventuell auch nach dem Ableben des eigentlichen Bösewichts.

In einer Kampagne hinter dem aranischen Schleier kann sie auch allein agieren, stets zwischen Hass auf die Altoronier und sich ausbreitendem Stockholmsynddrom. Hier liegt es an den Helden, ob Sajida letztlich ihnen hilft und Erlösung erlangt, sich den Oroniern anschließt oder als dritte Partei gegen alle kämpft.

Sandero Scriptone

von Lara Kobilke

„Liebste Base, ING, 14., 1035 BF, Methumis
empfange diese Epistel und memoriere dir nur meine Spöttelei! Ich höre dich noch räsonieren: „Avendette Mugnaia, du verstehst dich nicht recht zu inszenieren! Ob deiner desaströsen Impertinenz in amourösen Obliegenheiten vertreibst du noch jeden Signore! Du machst mich ganz genierlich, Cousine! [Etc. pp.!]"
Ein umso größeres Pläsier ist's mir drum, dir anzutragen: Die Unräsonable hat sich versprochen! Du jedoch, geschätzte Querulantin, hast mich verkannt! Gewisslich ist deine Neugier nun geweckt, doch pardoniere, dass ich deine Indiskretion nicht erquicklich beantworte: Das ist schlicht die mir ganz eigene Unverfrorenheit, gegen die du so oft zu prozessieren pflegtest. Nur so viel sei dir vergönnt: Es handelt sich bei ihm um einen reizenden Nobili von stattlichem Wuchse und vornehmer Blässlichkeit.
Auch ist er ein wahrer Maestro in Sachen Etiquette und Süßholzraspelei, jedoch nicht aufgesetzt. Derzeit macht er mir tägliche Visite, doch das werde ich bald entzerren – Ich muss gestehen, dass die Ausgaben, die mir diese neue Verbindung einbringt, doch recht sündhaft sind, denn ich zahlte generös den Tropfen unserer ersten paar Rendez-Vous. Dem Vater meines Anvertrauten ist da ein kleines Malheur passiert, von dem ich dir in einer anderen Epistel berichten werde…"

Beschreibung

Ein für jene Damenwelt äußert anziehender Jungspund, die entweder eine Schwäche für Männer mit einer etwas düsteren Ausstrahlung (Augenklappe, Lederkostüm) oder einer besonders edlen Herkunft haben (Brokat, Drôler Spitze). Wer Sandero während einer Flucht vom Traviabund-Feste kennenlernt, kann einen kleinen Kranz aus Weinlaub und Gänseblümchen in seiner dichten, dunklen Lockenpracht entdecken.

Hintergrund

Sanderos Eltern, Viehhirten aus Chababien, starben 1018 BF an der Roten Keuche. Das Kind wurde daraufhin vom Onkel an einen Handelszug gegeben, der ihn in den sichereren Norden bringen sollte. Von dem ruchlosen Lebensmittelhändler wurde dieser jedoch stattdessen als Schüler angenommen, der nun lernte, wie man aus der Not anderer den größten Gewinn schlägt, wie Erpressungen inszeniert werden und…
…dass ihn diese Art der Schurkerei abschreckte.
Darum entschied er 1028 BF sich von seinem Ziehvater loszusagen. Dieser hatte es in der Zwischenzeit zu Reichtum gebracht und seinen liebgewonnenen Sohn mit Samt und Seide verwöhnt – Ja, man kann sagen, Sandero wusste, Ansprüche zu stellen.
Auf eben jene Ansprüche wollte er nicht verzichten: Er verprasste das vom Vater gestohlene Geld innerhalb eines Götterlaufs. Nichts blieb ihm außer den Kleidern, die er am Leibe trug – ansehnliche Kleider durchaus, aber nicht verzehrbar! –, doch zu betteln entsprach nicht seinem Schick. Stattdessen verlegte er sich darauf, die Obstverkäuferin am Kornmarkt so lange in süße Worte zu hüllen, bis diese ihm ihre Auslage schenkte. („Morgen sind sie zum Verkauf ja doch nicht mehr ansehnlich genug. Sollt Ihr sie haben, werter Signor!")
Sanderos neues Geschäft vereinte seine Leibbeschäftigungen prächtig miteinander: Adeliger Standesdünkel und das schöne Geschlecht. Über die Götterläufe betrachtete er seine Tätigkeit als Heiratsschwindler schließlich nicht mehr als Arbeit, vergaß mit der Zeit sogar den Eigennutz seiner Mesalliancen und kam immer mehr zu der Überzeugung, die auserwählten Damen ernstlich zu lieben. Endlich musste er niemanden mehr für ein wenig Silber betrügen – zumindest sah er das so.
Schließlich erhielten die Damen ja auch eine Gegenleistung dafür, dass ihre Väter den neuen Angetrauten so generös umhegten, oder etwa nicht?

Zitate

„Es war nicht meine Schuld – sie hat mir andauernd lüsterne Blicke zugeworfen, geradezu ausgezogen haben sie mich… Ich hatte keine Wahl!"
„Ich konnte das junge Ding nicht enttäuschen und ihr den Rahjadienst verwehren. Ihr seht: Ich habe meine Frau aus Mitleid betrogen. Mitleid, wie es die zwölfgöttlichen Diener uns predigen!"
(Zu einer Heldin.) Welch famoser Anblick! Pardoniert's sollte ich Euch genierlich machen, aber dürfte meine Wenigkeit es wagen, der Dame Geleit anzutragen?"

Agenda

Beischlaf mit Heldin/Meisterperson, Geld für Verschwendungssucht/Schulden auftreiben, Flucht vor dem Vater einer Verflossenen

Vorgehensweise

Sandero ist ein Meister der Verstellung, der sich gern als Nobili präsentiert. Sobald er das Vertrauen seines Gegenübers gewonnen hat, entwickelt er sich zum Nutznießer oder gar Dieb; ist dabei aber stets von seiner eigenen Unschuld und seinem guten Willen überzeugt. Wirklich schaden will er niemandem. (Außer vielleicht ein wenig finanziell und amourös...)

Kampf & Konflikt

Fühlt sich Sandero in die Enge gedrängt, so tritt er die Flucht an. Dabei bedient er sich seiner übernatürlichen Begabungen und schlägt mit allen Mitteln einen Vorteil aus seinem herausragenden Gleichgewichtssinn: Sei es, dass er den Fluchtweg über Häuserdächer wählt, Treppenbalustraden waghalsig hinabgleitet oder sich an Vorhängen bzw. Leuchtern hinwegschwingt.
Unausweichlicher Kampf Durch einen versteckten Springarm hält Sandero die Helden mit Wurfmessern auf Distanz, um sich Zeit für die Flucht zu verschaffen. Sind die Helden bereits an ihn heran, bleibt ihm nur der waffenlose Kampf oder improvisierte Waffen, dabei schreckt er auch nicht vor schmutzigen Tricks zurück. Ein unverhoffter Schutzgeist scheint ihm dabei allzu oft unter die Arme zu greifen… Den Degen trägt er dagegen nur zur Schau, damit umzugehen hat er nie gelernt. Kurzum: Die Helden müssen mehr Furcht vor herabfallenden Ziegelsteinen und Kronleuchtern haben (MOTORICUS) als vor der Waffenkunst des Schurken selbst.
Niemals würde Sandero bis zum Tod kämpfen – Vorher bettelt er lieber höchst rührselig um Gnade und sucht Erklärungen, warum er so handeln musste, wie er es tat. (Man denke doch an seine armen Kinder, die er versorgen müsse!)

Ressourcen

Da es sich Sandero in der Regel mit all seinen Bekanntschaften auf Dauer verscherzt und er chronischen Geldmangel leidet, stehen ihm recht wenige Ressourcen zur Verfügung. Allein, ein hier und dort gut platziertes Wort, eine aufgebrachte Geliebte, die den Helden das Leben zur Niederhölle macht… das kann bereits wahre Mirakel bewirken!

Spielwerte

Sandero Scriptone

Kurzcharakteristik: liebenswürdiger Heiratsschwindler
Tsatag 1012 BF **Größe** 1,82 Schritt
Haarfarbe schwarz **Augenfarbe** hellbraun
MU 13 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 16 **FF** 12 **GE** 15 **KO** 11 **KK** 12
LeP 27 **AuP** 30 **RS** 2 **MR** 4
Waffenlos/Wurfmesser: **TP** 1W **INI** 11+1W6
Vor- und Nachteile: Herausragende Balance, Gutaussehend, Viertelzauberer, Schutzgeist, Meisterhandwerk: Betören / Brünstigkeit 10, Eitelkeit 10, Verschwendungssucht 10, Schulden (1000 D)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Bornländisch, Schmutzige Tricks, Improvisierte Waffen
Wichtige Talente: Raufen 12 (AT 14/ PA 12), Wurfmesser 10 (AT 17), Körperbeherrschung 10, Tanzen 10, Schleichen 8, Menschenkenntnis 12, Betören/Überreden 12, Etikette 9, Schauspielerei 8, Sich Verkleiden 10
Übernatürliche Begabungen: AXXELERATUS 6, BANNBALADIN 8, IGNORANTIA 3, KRÖTENSPRUNG 5, MOTORICUS 7

Wege ins Spiel

Auf einer Kutschfahrt springt ein junger Mann in Traviatracht in den Laderaum zu den Helden. Wen sie zuerst für einen Banditen hielten, entpuppt sich schnell als Bräutigam auf der Flucht vor seinem „garstigen Weibe", einer „wahren Furie". Ihr Vater habe ihn dazu zwingen wollen, das niederhöllische Wesen zur Frau zu nehmen, weil er noch Schulden bei ihm hatte. Kurz vor dem Schwur jedoch zerschnitt Sandero gerade noch rechtzeitig das Traviaband und konnte fliehen… die Helden mögen ihn doch bitte nicht verraten!
An der nächsten Zollstation werden die Helden befragt, ob sie einen flüchtigen Bräutigam gesehen hätten, der seine schwangere Frau während der Feierlichkeiten verprellt habe – Und das nachdem er dem Brautvater bereits einen ganzen Götterlauf auf der Tasche lag! Die Helden, die sich mitschuldig am Entkommen des Mannes gemacht haben, können darauf die Verfolgung aufnehmen.

Ein unbekannter Mann in Mantel und Degen schwingt sich verwegen ins Gastzimmer einer Heldin. Er berichtet davon, dass ihr Leben in Gefahr wäre und er sie schützen müsse. Die nächsten Tage verliert er sich immer wieder in Andeutungen, will jedoch nicht recht mit der Sprache rausrücken. Gegebenenfalls inszeniert er kleinere Missgeschicke, vor der er die Heldin bewahren kann. Im Gegenzug müssen die Helden ihren neugewonnenen Freund allerdings über die Runden bringen, da er selbst keinen Besitz mit sich führt. Zu guter Letzt fehlt die Gruppenkasse – und von dem ursprünglichen „Helfer" jede Spur! [Besonders reizvoll kann es sein zu behaupten, dass es sich bei Sandero um Ihren neuen Spielercharakter handelt, werter Meister. Die Erfahrung zeigt, dass die Heldengruppe in einem solchen Falle um einiges großzügiger über kleinere Marotten ihres neuen Gefährten hinwegsieht.]

Avendette Mugnaia (s.o.) ist verschwunden. Ihre Leiche finden die Helden schließlich im nahegelegenen Fluss, die Pulsadern durchtrennt. Gerüchte ziehen durch die Stadt: ein Vampyr gehe um, der Fluss habe Blutzoll verlangt, ein finsterer Magier habe noch finstere Blutmagie betrieben. Schließlich finden die Helden Avendettes Brief. Aus dem nächstgelegenen Dorf geht Nachricht ein, dass zwei weitere Mädchen verschwunden seien. Auch ihre Leichen finden sich erst nach einiger Zeit, ähnlich zugerichtet. Treibt etwa ein Perverser sein Unwesen? Und wie werden die Helden reagieren, wenn sie auf den harmlosen Kleinkriminellen Sandero treffen, um dessentwillen sich die drei Damen aus Liebeskummer und Schamgefühl das Leben nahmen, nachdem er sie verstieß?

Sanderos Gläubiger verlangen unter einem Vorwand den Kopf des Mannes von den Helden. (Gewinnbeteiligung: 10%; Auftraggeber kann vom Kleinkrämer bis zum etablierten Ganoven Sotteraneas reichen) Wie werden die Helden handeln, wenn ihr Gegenüber gar nicht der erwartete Ganove ist, den man ihnen versprach? Denkbar ist, dass sich die Helden sogar mit Sandero anfreunden und gemeinsam gegen seine Häscher vorgehen.

Sheikan al'Maruwaduru

von Melanie Käfer

Beschreibung

Aussehen: Sheikan hat zum heutigen Tag 25 Sommer gesehen. Der 1,74 Schritt große Aranier hat dunkelbraunes stark gelocktes Haar und nahezu schwarze Augen. Sein kantiges Gesicht wird von einem langen, gezwirbelten Schnauzbart geziert. Wenn er sein charismatisches Lächeln auflegt ist er nahezu Jedem auf Anhieb sympathisch.

Kleidung (Tarnung): Am rechten Ohr trägt er einen silbernen Ohrring: einen kleinen Halbmond an einem kurzen Kettchen. Gekleidet ist der kompetente Scharlatan in einen knielangen, dunkelblauen Kaftan auf den verschiedene (erfundene) Zauberzeichen aufgestickt sind. Darunter kommen eine schwarze Pluderhose und halbhohe Lederstiefel mit hervorgehobenen Spitzen zum Vorschein. Er führt einen kurzen Stab aus hellbraunem Zedernholz mit sich, der stets von dem aromatischen Duft des Baumes und einem bunten Funkeln (AUREOLUS) umgeben ist.

Kleidung (im Orden): Wenn er sich in seiner Rolle als Pasharim-Pashar bei den Levthansjüngern aufhält, bleibt sein stark behaarter Oberkörper unbedeckt. Den Ohrring tauscht er gegen einen Stecker in Form eines Widders und als Kopfbedeckung trägt er dann das bei den Ferkinas so bedeutsame blutrote Kopftuch.

Auftreten (Tarnung): An der Akademie zu Zorgan tritt er als der noch unsichere, Neue Studiosus auf, dem erst noch einiges gezeigt werden muss, damit er sich zurechtfindet. Offiziell absolviert er ein Zweitstudium an der Akademie und nutzt die Gelegenheit um Leute, Räumlichkeiten und seine Ressourcen kennenzulernen. Als scheinbar eifriger und neugieriger Schüler voller Tatendrang fragt er recht offen nach Leuten vor denen man sich wegen oronischer Machenschaften in Acht nehmen müsse, nach Laboratorien und Möglichkeiten der Kommunikation nach außen. Bislang hat Niemand an der Akademie Verdacht geschöpft, dass all diese Informationen nicht seinem Studium und seiner Sicherheit dienen. In persönlichen Gesprächen gibt er sich als rahjagläubiger Mann aus, der sich wegen seiner enttäuschten Liebe nun voll und ganz in sein Studium vertieft. Hin und wieder geht er auch seinem ursprünglichen Handwerk als Scharlatan nach und tritt auf den Jahrmärkten Zorgans auf. Viele Menschen - und besonders einige Kinder - kennen ihn als einen lustigen Gesell der immer eine gute Geschichte zu erzählen weiß und dem immer neue Kunststückchen einfallen, um sein Publikum zu unterhalten. Mit seinen Einnahmen unterstützt Sheikan den Orden (s.u.) und finanziert im Hintergrund die oronischen Aktivitäten. Manch eine Zorganer Mutter, die ihrem Sohn ein paar süße Karamellen von dem Scharlatan kaufte, hat auf diese Weise bereits ihren Beitrag zum Widererstarken Orons geleistet. Das Herbeizaubern von Tauben ist im Übrigen sein Lieblingstrick, denn in Wahrheit handelt es sich um Brieftauben, die Nachrichten zu seinem Orden bringen. Eine perfekte Tarnung die ebenfalls bislang nicht aufgeflogen ist.

Auftreten (im Orden): Hier zeigt er sein wahres Gesicht. Bei den Ferkinas tritt er als Pasharim-Pashar, als der Anführer einer kleineren Gruppe von Levthansjüngern auf. Er gibt sich entsprechend barbarisch, männlich und wild und scheut nicht davor zurück auch Schändungen und Morde zu befehlen. Im Orden tritt er somit als Anführer einer Kämpfergruppe, aber auch als Gelehrter auf, der durch seine Kontakte gut an Informationen heran kommt.

Zitate:

—„Meine Geliebte Radajana muss nun mit diesem Herumtreiber Muhalla auskommen. Bei Rahja, warum hat sie mich nur verlassen?“

—„… nur mit eurer Hilfe kann ich die Tauben herbeirufen. Also zählt alle mit: Eins, Zwei, Drei, mit lautem Geschrei, die Tauben herbei!“

—„Oh, seht mal dort. Eine Bäuerin ganz allein auf weiter Flur. Nehmt sie euch! Baalat Khelevatan zum Gefallen! Er wird es mögen euch zuzusehen!“

Agenda

Irgendwann zwischen den Jahren 1021 BF und 1028 BF wurde in Oron der 'Orden des Gehörnten Gottes' (WdG 142) gegründet. Die Mitglieder, die sich selbst 'Levthansjünger' nennen, erledigten im Auftrag verschiedener Machthaber Aufgaben größter Brutalität. Folter, Schändung, Pfählungen und Mord waren das tägliche Brot des Ordens, dem auch Sheikan angehörte. Der Scharlatan lebt die Prinzipien Orons aus voller Überzeugung. Lust- und Machtgewinnung durch das Leid Anderer, Völlerei, Gefühlskälte. Für ihn sind die in Oron verehrte Göttin Belkelel und der Halbgott Levthan ein und dasselbe Prinzip, vereint in der Entität Baalat Khelevatan die er fanatisch anbetet. Nach dem Fall Orons nahm er zur Tarnung seine alte Identität als Scharlatan wieder an und tauchte eine geraume Weile unter. Er fand eine Anstellung als Unterhalter und Hofkünstler bei der aranischen Handelsfamilie Arinischa und trat mehrere Jahre nicht mehr in Erscheinung. Heute ist er ein wichtiger Teil der 'Verschwörung hinter dem Schleier' (Sonne 178ff.). Im Auftrag der Sultana Iphemia von Elburum versucht er aus dem Verborgenen heraus die wiederkehrende Macht der Kirchen zu unterwandern und den Geist der Aranier wieder auf den rechten Weg der wahren Göttin zu bringen.

Vorgehensweise

Nachdem er wegen einer Affäre mit der Tochter der Familie Arinischa nicht mehr länger dort untertauchen konnte, ging er zum Schein zurück an die Akademie des 'Seienden Scheins' zu Zorgan. Der Name der Akademie ist für ihn Programm. Zum Schein erhält er die Tarnidentität eines Studiosus aufrecht, in Wahrheit arbeitet er noch immer für die alten Machthaber Araniens. Dass er seine Befehle fast unmittelbar von Iphemia bekommt ahnt er zwar, konnte es aber bislang nicht sicher beweisen. Das Geheimnis Dimionas kennt er nicht, spielt ihr aber natürlich in die Hände. Er nutzt seine Verbindungen, Kontakte und Ressourcen im Stillen und setzt sie für die Pläne der Sultana ein.

Kampf & Konflikt

Im Alltag versucht er sich aus jedem Konflikt herauszuhalten und seine Fäden lieber im Geheimen zu spinnen. Er ist ein Meister der Tarnung und Verschleierung, so dass er bislang selten in eine direkte Konfrontation geriet. Die meisten Menschen fielen problemlos auf seine Possen herein. Wenn er in Bedrängnis gerät, versucht er stets sich heraus zu reden oder zu verschwinden weil er weiß, dass er in einem bewaffneten Kampf unterliegen würde. Seine Zauberkünste nutzt er dabei gerne als Ablenkungsmanöver. Wenn es doch einmal (geplant) zu einem Kampf kommen muss, so schickt er seine Leute vor und bleibt selbst im Hintergrund. Sollte er dennoch einmal selbst in einen Kampf hineingezogen werden, so bleiben ihm neben seinen Zauberkräften nur sein Stab und das Waqqif um sich zu verteidigen. Zur Not kämpft er jedoch erbittert bis zum Tode für seine Überzeugungen, denn er hat sich bereits zu weit von den Göttern und ihrer Gnade entfernt.

Ressourcen

An der Akademie stehen ihm Laboratorien, die Tauben, Lehrmeister und (nach Meisterentscheid) auch Verbündete zur Verfügung. Der Informationsfluss und die Nachrichten sind recht gut, so dass er über die neuesten Vorkommnisse in Aranien immer gut informiert ist. Bei den Ferkinas stehen ihm insgesamt neun Kämpfer zur Verfügung, darunter auch zwei Mannwidder (Sonne 181). Finanziell geht es ihm persönlich eher schlecht, so dass er mit seiner Scharlatanerie etwas dazu verdienen muss. Wenn ein Auftrag jedoch direkt aus Elburum zu ihm kommt, wird dieser zumeist auch von der Sultana finanziert und unterstützt. Im Zweifelsfall auch mit zusätzlichen Männern, Informanten und anderen notwendigen Mitteln je nach Aufgabe. Sheikan kennt außerdem eine der geheimen Plantagen, in denen noch immer schwarzer Wein (ZBA 266) angebaut wird. Eine Quelle, die ihm seine Überzeugungsversuche erheblich erleichtern kann.

Spielwerte

Sheikan al'Maruwaduru

Seelentier: bunter Salamander
MU 14 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 15 **FF** 12 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 7
LeP 28 **AuP** 29 **AsP** 40 **MR** 4 **RS** 1 **WS** 6 **INI** 11+1W6
Vor- und Nachteile: Eitelkeit 8
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Aranien), Ortskenntnis (Elburum/Palastviertel Shorioth)

Stab: **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W **DK** N **BF** -
Waqqif: **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W+2 **DK** H **BF** 2
Kampf-Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III (16), Finte, Wuchtschlag, Betäubungsschlag
Wichtige Talente:
Kampf: Stäbe 7, Dolche 10, Säbel 10
Körper: Gaukeleien (MU/CH/FF) 12, Stimmen Imitieren (KL/IN/CH) 11, Athletik (GE/KO/KK) 10, Akrobatik (MU/GE/KK) 8, Sich Verstecken (MU/IN/GE) 12, Schleichen (MU/IN/GE) 9
Gesellschaft: Überreden (MU/IN/CH) 8, Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 10, Sich Verkleiden (MU/CH/GE) 12
Natur: Orientierung (KL/IN/IN) 6
Wissen: Magiekunde (KL/KL/IN) 12,
Götter/Kulte (KL/KL/IN) 8, Geschichtswissen (KL/KL/IN) 6, Tierkunde (MU/KL/IN) 8, Kriegskunst (MU/KL/CH) 6
Sprachen: Muttersprache: Tulamidya 16, Sprachen Kennen: Garethi 10, Ferkina 12
Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 8, Tulamidya 10
Handwerk: Falschspiel (MU/CH/FF) 6, Viehzucht (KL/IN/KK) 10, Abrichten (MU/IN/CH) 8
Wichtige Zauber: Auris Nasus (KL/CH/FF) 13, Motoricus (KL/FF/KK) 8, Vocolimbo (KL/CH/FF) 8, Aureolus (IN/CH/FF) 15, Impersona (KL/IN/FF) 11, Menetekel (KL/CH/FF) 13, Silentium (KL/IN/CH) 7, Visibili (KL/IN/GE) 9
Ausrüstung: Kurzer Magierstab mit den folgenden aktivierten Stabzaubern: Bindung, Doppeltes Maß, Zauberspeicher (Aureolus, Silentium

Der Weg ins Spiel

Erstmals in Erscheinung getreten ist Sheikan im T-Abenteuer **Hochzeit wider Willen**. Wenn die Helden dieses Abenteuer erlebt und Muhalla und Radajana zur Hochzeit überredet haben, dann haben sie sich Sheikan bereits dort zum Feind gemacht, denn Radajana war ihm schon so weit verfallen, dass sie in naher Zukunft einen Pakt mit Belkelel eingegangen wäre. Es ärgert Sheikan, dass er diesen Weg nun nicht vollenden kann. Wenn Sie als Meister dieses T-Abenteuer als Einstieg zur Splitterdämmerungskampagne gewählt haben, können Sie den Scharlatan im folgenden Abenteuerband **Schleiertanz** erneut auftreten lassen und neben seinen oronischen Machenschaften, denen die Helden auf die Spur kommen können, auch seine persönliche Rache an den Helden zum Thema machen. Andernfalls kann er in jedem beliebigen Abenteuer in Aranien auftauchen das die 'Verschwörung hinter dem Schleier' thematisiert.

Silea Milasunni von den Sheynuchanim

von Lara Kobilke

„Geschätzte Mutter, PHX, 7., 1021 BF, Rashdul
ich hoffe, du hattest Vergnügen an der gestrigen Bestattung. Auch mir widerfuhr das Glück, bei dieser anwesend sein zu dürfen – immerhin war es mein Begräbnis. In diesem Sinne bedanke ich mich für jeden einzelnen Mahrawedi, den Vater und du investiertet sowie all die rührseligen Tränen! […]
Um unseren Namen zu schützen und einst gestärkt zurückzukehren, musste der Schandfleck verschwinden. Doch jetzt sehe ich, dass ihr mich auf ewig aus den Annalen der Sheynuchanim streichen wollt. Ihr buckelt vor diesem selbsternannten Sahib al'Sitta, der euch doch eure Tochter nahm! […] Ihr wollt etwa mit seinem missratenen Sohn gemeinsame Sache machen? Damit die Rückkehr des dämonischen Zweiges einleiten… eine Quabalya des Gleichgewichts?
Das ist doch lächerlich. Findet euch endlich damit ab, dass es kein Gleichgewicht mehr geben wird; mit der fähigsten ihrer Töchter soll auch das Zeitalter der Sheynuchanim untergehen!
[…]
Die Grauen Stäbe mögen mir einen Teil meines Astralleibes herausgerissen und die Matrices durch die bindenden Kräfte des Zhayad versiegelt haben. Doch aller Kräfte hat man mich nicht berauben können! Zwar habe ich die Kontrolle über die siebte Sphäre verloren, aber ich bin mit genug Energie gesegnet, dass ich auch weiterhin die Matrices zu verweben verstehe. Das reicht aus, um zumindest über die profanen Elemente zu herrschen.
[…]
Ein Lehrmeister hat sich gefunden, der ein Wunderkind wie mich – so sieht er mich! – unter seine Fittiche nimmt.
Wenn mir schon meine natürliche Begabung, meine Robe und mein Stab verwehrt geblieben, so schwöre ich dafür eine Entschädigung zu schaffen. War es nicht der Sahib al'Sitta, der von einem neuen magischen Zeitalter sprach? Dazu will ich meinen Beitrag leisten und ein neues Geschlecht begründen: Das Geschlecht der Silenen. Man wird sagen: Sie war der Ahnenfolge des Sheik al'Sheik würdig, wo die Sheynuchanim scheiterten. Versteck du dich nur weiter in deinen konspirativen Kammern!"
(nie abgesendeter Brief)

Beschreibung

Silea war schon immer für ihr Alter zu klein geraten. Als ihre Eltern, zwei angesehene Dämonologen aus der Familie der Sheynuchanim, sie schließlich in die Rashduler Akademie gaben, fand sie sich den Hänseleien der Gleichaltrigen ausgesetzt. Ihr Körper war schmächtig, zierlich und ging in der Masse aus welligem, roten Haar beinahe gänzlich unter, sodass Silea eigentlich nur aus Gesicht, Augen und Haaren zu bestehen schien. Viele sagten ihr nach, sie habe eine düstere Ausstrahlung und das wulstige Narbengewebe an ihren Handgelenken trägt nicht zu einer Besserung dieser bei.

Hintergrund

Getrieben vom Willen, ihrem Familienerbe würdig zu sein, kapselte sich Silea für ihre Studien immer weiter von ihren Mitschülern ab. Sie besaß ein herausragendes Verständnis für die theoretische Dämonologie und gierte bereits nach ihrem ersten Lehrjahr darauf, ihre Kenntnisse auch praktisch anwenden zu dürfen. Schließlich wurde die Lehrmeistern Belizeth Dschelefsunni auf das strebsame Mädchen aufmerksam und trieb ihre Fähigkeiten in zusätzlichen Privatstunden voran.

Mit Silea zog sich Belizeth eine weitere Verbündete in ihrem Putsch gegen ihren Vater, der Spektabilität von Rashdul, heran. Im Jahre 1021 BF war es dann so weit, Belizeth tötete ihren Vater im Duell und übernahm die Akademie. Der Elementarzweig wurde unter Vorwänden aufgelöst und Sileas Einfluss hätte perfekt werden können …
…wären da nicht Hasrabal ben Yakuban und die Grauen Stäbe gewesen. Der Sturm auf die Mauern der Akademie folgte nicht einmal ein Jahr später. Um Hasrabal unter schwindenden Kräften gegenübertreten zu können, entschied Belizeth Sileas Blut als Paraphernalium zu opfern. Der Kampf ging vorüber, Hasrabal gewann und wurde neue Spektabilität. Zeitgleich begannen die Verhandlungen über eine Schließung des dämonologischen Zweiges. Bis dahin waren die wichtigsten Putschisten bereits ermordet.
So hätte dies auch mit Silea geschehen müssen, deren Verbindung zu Belizeth weithin bekannt war. Eine Elevin jedoch, die Opfer von Belizeths Heimtücke geworden war und selbst noch nie einen Dämon beschworen hatte, unter solch hohes Strafmaß zu stellen, kam nicht in Frage. Also wurde entschieden, einen Eingriff in ihren Astralleib vorzunehmen und diesen so zu verformen, dass er seine Anziehungskraft auf die siebte Sphäre verlor. Silea wurde verbannt und ihre Eltern, die selbst das Exil der Sheynuchanim fürchteten, willigten ein, das Ableben ihrer Tochter zu verkünden.
Silea schwor Rache. Auf Wanderschaft begegnete sie dem Magus Enmarkar, die sich im Namen der Spektabilität des Konzils von Drakonia, Pyriander di Ariarchos, zur gleichen Zeit auf der Suche nach der Zitadelle befand. An jenem Tage, als der grobe, aber gutmütige Felsklotz das in seinen Augen hilflose Ding unter seine Pranken nahm, begann *Sili* die Vorzüge ihres kindlichen Körpers zu begreifen und als Zugang zu Wissen einzusetzen: Sie spielte eine liebenswerte Schülerin. Nach sechs Jahren Ausbeutung des als verschollen geglaubten drakonischen Wissens verschwand das gelehrige Wunderkind.

Zitate

—„Natürlich lerne ich das, Effendi, wenn Ihr sagt, dass es mir nützen wird!"

Agenda

Macht und geheimes Wissen durch wechselnde Lehrmeister erlangen, Beherrschung aller magischen Traditionen und Merkmale, Rache an ihrer Familie und an den Grauen Stäben

Vorgehensweise

Silea erwählt sich ihre Begleitung stets aus Machtinteressen. Grundsätzlich wird sie nur mit der Heldengruppe in Kontakt treten, wenn diese einen potenten Magier besitzt, den sie umgarnen zu können glaubt. Dann präsentiert sie sich als Achtjährige Sili, deren Eltern bei einer Mhanadi-Überquerung ertranken. Den Magus macht sie durch versteckte Hinweise auf ihr magisches Potenzial aufmerksam, bis dieser glaubt, einen Lehrling gefunden zu haben, den man fördern muss, will man sein Talent nicht vergeuden. In der Folgezeit schöpft sie auf liebenswerteste Weise das Wissen des Magus ab. Meint sie genug erfahren zu haben, verschwindet sie von einer Nacht auf die andere.

Kampf & Konflikt

Silea hat sich mit ihrem Schicksal abgefunden, nicht mehr über die Dämonen herrschen zu können und dagegen ihr neugewonnenes Potenzial in der Herrschaft über die für sie „profanen" Dschinne ausgeschöpft. Sie ist eine klassische Beschwörerin, die kaum Kampfzauber besitzt bzw. einsetzt. Lieber zieht sie sich aus der Schlacht zurück und lässt andere für sich arbeiten.

Ressourcen

Silea entstammt einer angesehenen Familie. Sie mag zwar derzeit als tot gelten, das heißt jedoch nicht, dass es nicht vereinzelte Vertrauenspersonen geben mag, von denen Silea Hilfe einfordern kann… und diese können wiederum sehr einflussreich sein.

Spielwerte

Silea Milasunni

Tsatag 1008 BF **Größe** 1,44 Schritt
Haarfarbe kupfer **Augenfarbe** blau
MU 15 **KL** 17 **IN** 15 **CH** 15 **FF** 12 **GE** 10 **KO** 13 **KK** 10
LeP 28 **AuP** 29 **AsP** 41 **RS** 0 **MR** 8 **INI** 11
Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Astrale Regeneration III, Astralmacht VI, Verhüllte Aura, Altersresistenz, Begabung für Zauber: DSCHINNENRUF, LEIB DES WINDES, WAND AUS ERZ / Stigma: Kindhafte Erscheinung, Kleinwüchsig, Glasknochen, Wilde Magie, Unfähigkeit: Dämonisch, Größenwahn 10, Neid 10, Rachsucht 10
Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis: Elementar (gesamt), Merkmalskenntnis: Herbeirufung, Verbotene Pforten, Zauberzeichen, Elementarharmonisierte Aura
Wichtige Talente: alle Wissenstalente 10+, Magiekunde 14, Menschenkenntnis 10, Überreden 12, Schauspielerei 10, Taschendiebstahl 10
Zauber: ODEM ARCANUM 12, UNITATIO GEISTESBUND 10, DSCHINNENRUF 17, ELEMENTARER DIENER 18, AEOLITUS 17, AEROFUGO 10, LEIB DES WINDES 12, WAND AUS ERZ 12, PARALYSIS 17, ARCHOFAXIUS 10, ARMATRUTZ 10, MANIFESTO 18, PFEIL DER LUFT 10, WINDSTILLE 10

Wege ins Spiel

Mitten in der Nacht steht ein vom Regen durchnässtes, weinendes Mädchen vor den Helden. Ihre Handgelenke bluten und sie behauptet wirr, von bösen Männern überfallen worden zu sein. (In Wirklichkeit versucht Sili durch diesen Kniff ihre noch von Belizeth vernarbte Haut an den Pulsadern zu verbergen.) In der Folgezeit wird Sili subtil alles Wissenswerte über die magiebegabten Charaktere der Gruppe herausfinden wollen und diesen bestenfalls als gelehrige und liebenswerte Schülerin ans Herz wachsen. Sobald sich eine Gelegenheit ergibt, wird Sili jedoch die Gunst der Stunde nutzen und magische Artefakte, Tagebücher, Geld usw. der Gruppe entwenden und – wie sie fälschlicherweise glaubt – auf Nimmerwiedersehen verschwinden.
[Szenario für Helden, die „A158.4 Gleichgewicht der Macht" spielten] Durch ihren Einsatz für die Rashduler Akademie wird auch Sili auf die Helden aufmerksam. Sie will Rache an ihrer Familie üben, indem sie deren Zusammenarbeit mit Yakuban ben Hasrabal unterbindet. Dazu behauptet sie vor den Helden, ein Botenkind Hasrabal ben Yakubans zu sein, der die Entscheidungen seines Sohnes Yakuban misstrauisch beäugt. So werden die Helden auf die Spur der Qabalya al'Ashtranim angesetzt, einer Quabalya des Gleichgewichts der beiden Rashduler Zweige, deren Begründer Yakuban ben Hasrabal und das Familienoberhaupt der Sheynuchanim, Shanatir al'Jamil, sind. Die Helden sollen Beweise für die Existenz einer solchen Quabalya finden und anschließend Hasrabal Bericht erstatten. Dass Hasrabal nichts von einem solchen Auftrag weiß, zeigt sich jedoch erst, nachdem er durch die Helden von den Plänen seines Sohnes in Kenntnis gesetzt wurde. Er sieht sich gezwungen, Yakuban öffentlich zu rügen und die Sheynuchanim unter Arrest zu stellen. (Was er den Helden nicht verzeiht, schließlich verschloss er bewusst die Augen vor den Plänen seines Erben.) Die Frage, wer die geheimnisvolle Auftraggeberin in Wirklichkeit war und wie man sie zur Rechenschaft ziehen kann, wird das nächste Ziel der Helden. Eine Verfolgungsjagd auf ein gar nicht so junges Mädchen beginnt. (Wichtig ist, dass Yakuban im Verlauf des Szenarios seine Stellung als stellvertretende Spektabilität beibehält, da so die offizielle Zeitlinie erhalten bleibt.)

Thimorn Nesselmoor

von Volker Raffelsbauer

Zitat

—„Ach Junge, lass die Klinge stecken, du kennst doch das Spiel. Und schau mich verdammt noch mal nicht so an, die Regeln sind nicht von mir. Ich bin nur ein sehr, sehr guter Spieler."

Vignetten

Eine heruntergekommene Spelunke in Eschenrod; kurz nach Mitternacht: Vor dem offenen Fester neben dem Tresen ist kurz Gänseschnattern zu hören. Der ausgemergelte Wirt erblasst und blickt erschrocken zu zwei grobschlächtigen Burschen an einem Tisch in der Ecke. Der Ältere greift nervös unter sein Wams und will gerade aufstehen, als ein am vorderen Fenster lehnender Pfeifenraucher mit Caldabreser das Lachen beginnt und hinter einem Geflügeldieb durch das Fenster in die Gasse spuckt.

Der Gerbermarkt in Meilersgrund; später Nachmittag:
Hinter den letzten Ständen, die bis in die angrenzenden Gassen reichen, spielen einige Straßenkinder offensichtlich Räuber und Gardist. „Ich will Thimorn sein" ruft ein etwa 8-jähriges, blondes Mädchen ehe es von einem nur wenig älteren Jungen lachend mit den Worten: „Ne, wie immer, ich bin Thimorn" in eine trübe Pfütze gestoßen wird.

Hintergrund

Thimorn (1002 BF, 1,73 Schritt, schwarzes lockiges Haar, schwarze spöttische Augen, athletisch) wurde als Sohn einer Garether Dirne geboren und lernte seinen Vater nie kennen. Aufgewachsen in den Gassen des Südquartiers begriff er schnell, dass er vom Leben nur wenig zu erwarten hatte und er sich dieses Wenige auch noch hart erkämpfen musste. Er schlug sich in seiner Jugend zunächst als Tagelöhner durch und schloss sich mit 13 Jahren einer Söldnereinheit an, wo er Arbeit als Gehilfe eines Armbrustbauers fand. Noch vor Borbarads Rückkehr kehrte er jedoch nach Gareth zurück und trat als Schütze in den Dienst eines Garderegiments. In seiner letztlich knapp über 10-jährigen Dienstzeit überlebte er zahlreiche Schlachten, eher er 1029 BF ehrenhaft ausschied und daran dachte sich in Gareth niederzulassen. Die mittlerweile in seinem Viertel herrschenden Zustände und sein Unwillen sich mit der faktischen Herrschaft der Unterweltbanden abzufinden brachten jedoch alle Versuche wieder Fuß zu fassen zum scheitern, so dass er gezwungen war Obdach in der Töpferei eines ehemaligen Kameraden in Rosskuppel zu suchen. Nachdem er sich hier einige Zeit mit der Auslieferung von Waren über Wasser gehalten hatte, fasste er zusammen mit einigen Jugendfreunden und vertrauenswürdigen Veteranen den Entschluss gegen die Almadaner vorzugehen und sich, unter der Prämisse Unschuldigen so wenig wie möglich zu schaden, zu nehmen was man zum Leben braucht. Thimorn hält bis heute die Fassade eines Knechts in der Töpferwerkstatt im bäuerlichen Stadtteil Rosskuppel aufrecht und ist dort auch tagsüber meist anzutreffen. Er kleidet sich hier entsprechend der bäuerlichen Umgebung und versucht sowenig wie möglich aufzufallen. Nachts hüllt er sich häufig in einen dunklen Umhang und legt das vertraute Gambeson an, bevor er sich in die Elendsviertel aufmacht um neue Ziele auszuwählen oder gestohlene Waren bei einem Hehler loszuschlagen.

Agenda

Für den in Sonnengrund aufgewachsen Thimorn liegt die Schuld am Niedergang der südlichen und südwestlichen Garether Stadtteile nicht nur bei den Schrecken der letzten Jahre oder dem gierigen Alt-Garether Bürgertum, sondern vor allem im Erstarken der Unterweltbande der Almadaner (HdR 118). Zwar hatte das Südquartier auch in seiner Jugend bereits bessere Tage gesehen, aber der Verfall der letzten Reste von Anstand und Ehrlichkeit wurde mit dem Auftauchen des Almadaner Gesindels während des Orkensturms eingeläutet. An die Stelle einer zwar armen aber hart arbeitenden Nachbarschaft ist seither das verkommenste Elendsviertel des Mittelreichs getreten. Thimorn hasst die Almadaner dafür und in jüngster Zeit wächst auch sein Unmut über die Meilersgrunder Söldner (HdR 175), die sich anschicken einen weiteren Garether Stadtteil dem Verfall preiszugeben. Als Thimorn nach der Schlacht der drei Kaiser auf sich alleine gestellt nach Gareth zurückkehrte gelang es ihm nicht auf ehrliche Weise Fuß zu fassen, stattdessen entschloss er sich seine eigenen kleinen Beitrag gegen das Gesindel zu leisten und wenn dabei am Ende des Tages auch noch ein Beutel voll Taler übrig bleiben sollte, umso besser.

Vorgehensweise

Thimorn und seine kleine Bande aus Garether Jugendfreunden und Kriegskameraden haben sich auf das Überfallen von Rauschkrautverstecken und Spielhöllen in den Garether Stadtteilen Südquartier und Meilersgrund verlegt. Als Hauptziele dienen ihnen dabei aus gewachsener Feindschaft die Almadaner und mit zunehmender Besatzungsdauer des Meilersgrunds auch die Landsknechte des Söldnerführers *Reto Waisenmacher*. Thimorn versucht sich im Vorfeld eines Überfalls ein möglichst vollständiges Bild der Örtlichkeit, der Abläufe und in der Regel mehrerer denkbarer Fluchtwege zu machen, was unter Umständen nicht nur mehrere Wochen in Anspruch nehmen kann, sondern regelmäßig den Unmut seiner Komplizen hervorruft. Im Zuge des eigentlichen Überfalls legt Thimorn dann jedoch größten Wert auf Schnelligkeit und den Einsatz massiver Gewaltanwendung bzw. deren Androhung. Das übliche Vorgehen umfasst auf ein Zeichen Thimorns (imitiertes Gänseschnattern) das schnelle Stürmen der Ziellokalität – etwa ein Rauschkrautlager, eine Rauschkrauthöhle oder einer Spielhölle in einem Hinterzimmer –, die Aufforderung zur Herausgabe der Rauschkräuter, Taler und übrigen Wertsachen unter vorgehaltener Waffe und die vorbereitete Flucht auf getrennten Wegen durch die dunkelsten Gassen Gareths oder gar die Kanalisation. Nur selten und in besonderen Fällen in denen dieser Ablauf wenig Erfolg verspricht lässt sich Thimorn auch auf komplexere Gaunerstücke ein, bei denen er dann vermehrt auf die Fähigkeiten seiner Mitstreiter angewiesen ist.

Kampf & Konflikt

Thimorn versucht meist körperliche Auseinandersetzungen zu vermeiden und alleine durch Androhung massiver Gewalt die Situation unter Kontrolle zu halten. Sind er und seine Kamera-

den gezwungen ihre Waffen tatsächlich einzusetzen, so tun sie dies schonungslos und mit aller Härte. Nach dem aus kürzester Distanz häufig tödlichen Einsatz seiner schweren Armbrust (*gezielter Schuss* auf den Rumpf) greift Thimorn mit *Schnellziehen* zum Kurzschwert. Eigene Manöver, *Finten* und oft auch riskante *gezielte Stiche* (gegen Brust, Bauch oder Waffenarm) bereitet er gegen nicht allzu schwer Bewaffnete mit Meisterparaden vor. Gegen mehrere Gegner oder bei überraschenden Wendungen und plötzlicher Eskalation der Situation gibt er schnell den Befehl zum Rückzug (*Def. Kampfstil*, *gez. Ausweichen*). Thimorn hat nicht vor einen Heldentod auf den verdreckten Dielen einer rattenverseuchten Kaschemme zu sterben, solange sich durch einen und sei er noch so schmutzigen Trick ein Ausweg bietet.

Ressourcen

Durch seine Überfälle hat sich Thimorn in den letzten fünf Jahren einige hundert Dukaten angespart, die er an verschieden Orten – bei Freunden, Vertrauten oder in Verstecken in der Kanalisation – aufbewahrt. Neben seinen sechs Kameraden *Reto* (*999 BF, groß, muskulös, kurze blonde, an den Schläfen graumelierte Haare), *Lann* (*1009 BF, schwarze Locken, zierlich aber aufbrausend), *Ettel* (*1002 BF, rotes Stoppelhaar, Bauchansatz), *Gesa* (*1015 BF, flink, blonde Schönheit), *Gorbas* (*1001 BF, starker Körpergeruch, abergläubisch) und *Hane* (*1002 BF, Brandnarben im Gesicht, bullige Erscheinung) unterhält er Verbindungen zu einigen Spitzeln und Hehlern der Alten Gilde (**HdR 117**). In gutem Verhältnis steht die Bande auch zu zahlreichen Wirten, in deren Schenken einzelne Mitglieder häufig anzutreffen sind um die Ohren offenzuhalten. Hane verfügt in seinem Versteck über einige alchimistische Gerätschaften (regeltechnisch: Archaisches Labor) und ist in der Lage hier verschiedene nützliche Dinge anzumischen (Alchimie aus dem Handgelenk, **WdA 36ff**). Thimorns einzige verbliebene Verwandte in Gareth ist seine Tante *Maline Schlunder* (*1071 BF, faltig, grauer Dutt). Die alternde Witwe wird von Thimorn mehrmals im Mond beim Tempelgang begleitet.

Spielwerte

Thimorn Nesselmoor

Seelentier: Habicht

MU 15 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 13 **FF** 12 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 12
LeP 35 **AuP** 36 **WS** 7 **MR** 4 **GS** 7
Kurzschwert: **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W+2 **INI** 15+1W6 **DK** HN
Raufen: **AT** 16 **PA** 11 **TP** 1W+1(A) **INI** 15+1W6 **DK** H
Windenarmbrust: **INI** 15+1W6 **AT** 25 **TP** 2W+6*
Gambeson: **RS** 2 **BE** 1
Vor- und Nachteile: Gut Aussehend, Richtungssinn / Goldgier 6, Rachsucht 7
Wichtige Talente: Armbrust (Windenarmbrust) 15 (17), Athletik 11, Dolche (Kurzschwert) 13, Fesseln/Entfesseln 10, Gassenwissen (Ortseinschätzung) 13, Gefahreninstinkt 7, HK Wunden 10, Körperbeherrschung 9, Kriegskunst (Taktik) 9, Menschenkenntnis 11, Raufen 12, Selbstbeherrschung (Schmerz) 9, Sinnenschärfe 10, Überreden (Einschüchtern, Lügen) 14
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 13), Def. Kampfstil, Finte, Gez. Stich, Kampfreflexe, Kulturkunde (Mittelreich), Meisterparade, Meisterschütze (Armbrust), Ortskenntnis (Südquartier, Meilersgrund, Garether Kanalisation), Rüstungsgewöhnung I (Gambeson), Scharfschütze (Armbrust), Schnellladen (Armbrust), Schnellziehen, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Wege ins Spiel

Neben klassischen Aufhängern wie der Jagd auf ein von den Waisenmachern oder der Stadtgarde ausgesetztes Kopfgeld bieten sich folgende Möglichkeiten an, um auf den Räuber aufmerksam zu werden:

1) Die Helden haben selbst eine fragwürdige Moral gezeigt und ihren Reichtum öffentlich zur Schau getragen, so dass sie zum Ziel der Bande werden.

2) Die Gruppe wird von der Garethischen Criminal-Cammer unter *Gerhalla Isenbrook* (**HdR 93f**) angeworben um Thimorn ausfindig zu machen, die sich seine Kenntnisse über die Almadaner zu Nutze machen will.

3) Die Helden suchen Unterstützung bei Thimorn, einem sehr unberechenbaren und misstrauischen Verbündeten, für ein Vorgehen gegen die Almadaner oder die Waisenmacher, nachdem sie von seinen Taten erfahren haben.

4) Die Gruppe wird im Arenaviertel in ein Attentat der Almadaner auf Thimorn und seine Tante verwickelt.

Tsaya Guldenbach

von Nomen Nescio

Beschreibung

Tsaya Guldenbach ist eine junge Frau, hoch gewachsen, stark und schlank. Sie hat nussbraune Haare, die sie in einem dicken Zopf trägt welcher ihr bis zur Taille reicht. Sie hat ein waches Gesicht, hellgrüne Augen eine feine Nase und einen kleinen Mund. Sie trägt fast immer ein lächeln auf den Lippen, selbst wenn sie verärgert ist. Gegnern ist allerdings in dieser Situation eine gesunde Portion Vorsicht und Angst geraten. Sie wirkt stets ruhig, besonnen, kühl und distanziert und zu keinem Zeitpunkt verliert sie die Fassung oder wirkt kopflos bei ihrer professionellen Arbeit dem Giftmischen. Beim Agieren in ihrer Tarnprofession als Medica hingegen ist sie warmherzig, freundlich und mitfühlend für die Probleme ihrer Kunden.
Sie trägt ein weißen Tuch zu einem Stirnband gefaltet, eine helle Bluse aus feinem Stoff und eine grüne Weste mit kleinen Verzierungen, eine dunkelblaue Hose und Lederschuhe mit einer kostbaren Schnalle. Sie trägt eine Umhängetasche aus gutem Leder. Nie legt sie ihre feine Goldkette mit dem kleinen Medaillon ab.

Agenda

Tsaya arbeitet erfolgreich als Giftmischerin und lässt diese von ihrem Schergen in den Gassen verkaufen. In manchen Fällen gebraucht sie ihre Gifte auch selbst um Personen zu töten, dies macht sie entweder um sich selbst und ihre Arbeit zu schützen, in selteneren Fällen als Mittel der Selbstjustiz, aus Ehrgeiz oder Neid.

Vorgehensweise

Gerne benutzt sie ihre Gifte, die allerdings erst mach mehreren Tagen oder auch Wochen tödlich enden. Bei akuter Gefahr zieht sie jedoch den Stich mit ihrem Dolch oder einer Feile in die Lunge vor. In ihrer Vorgehensweise ist sie stets kreativ und darauf bedacht keine Spuren zu legen die zu ihr zurückverfolgt werden können. Ihr letztes Opfer starb an einem Herzinfarkt auf der Reise nach Havena – er hat bei ihr wenige Tage vor der Reise eine Akupunkturbehandlung genossen.

Kampf & Konflikt

Tsaya kämpft ungern selbst, dafür hat sie ihren treuen Schergen Itilus Silberschmied (auch ihr Medicus- Gehilfe) oder dessen Gassenkontakte. Sie zieht verdeckte Angriffe öffentlichen Konfrontationen vor.

Ressourcen

Sie ist recht wohlhabend und besitzt eine stattliche Sammlung an Lehrbüchern zur Pflanzenkunde, Anatomie und Medizin. Sie hat eine kleine Praxis und ein dazugehöriges Labor. Diese hat sie zumeist von ihrem Vater geerbt. Das ein oder oder andere Buch gelang allerdings auch auf anderem Weg zu ihr und wertvolle Verbindungen.

Spielwerte

Tsaya Guldenbach

Rasse Mittelländerin **Kultur** Mittelländische Städte
Profession Gelehrte (Medica) **GP-Start** 110
Geburtsdatum 6. Boron 1008 BF **Größe** 89 Finger **Gewicht** 78 Stein
Haarfarbe Nussbraun **Augenfarbe** Hellgrün
MU 12 **KL** 14 **IN** 14 **CH** 14 **FF** 14 **GE** 12 **KO** 10 **KK** 10 **SO** 8
LeP 25 **AuP** 27 **MR** 3 **GS** 8
INI-Basis 10 **AT-Basis** 7 **PA-Basis** 7 **FK-Basis** 8
Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Guter Ruf VI, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn: Tastsinn, Schnelle Heilung I, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen 25 / Arroganz 5, Gerechtigkeitswahn 6, Hitzeempfindlichkeit, Höhenangst 6,Neid 6, Neugier 5
Sonderfertigkeiten: Gezielter Stich, Kulturkunde (Mittelreich); Nandusgefälliges Wissen; Ortskenntnis (Gareth/Weststadt), Talentspezialisierung Alchemie: Gifte
Waffen: Langdolch, 3 Wurfdolche
Talente:
Kampf: Armbrust 1, Dolche 2, Fechtwaffen 2, Hiebwaffen 0, Infanteriewaffen 1, Raufen 2, Ringen 1, Säbel 0, Wurfmesser 4
Körper: Athletik 2,Klettern 0, Körperbeherrschung 3, Schleichen 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 3, Sich verstecken 2, Singen 0, Sinnenschärfe 4, Tanzen 1, Taschendiebstahl 2, Zechen 1
Gesellschaft: Betören 3, Etikette 4, Gassenwissen 4, Lehren 3, Menschenkenntnis 5, Schauspielerei 4, Schriftlicher Ausdruck 1, Sich verkleiden 0, Überreden 5, Überzeugen 4
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln/Entfesseln 2, Orientierung 2, Wildnisleben 0
Wissen: Anatomie 7, Geografie 2, Geschichtswissen 3, Götter und Kulte 5, Heraldik 1, Pflanzenkunde 10, Philosophie 1, Rechnen 5, Rechtskunde 4, Sagen und Legenden 2, Sprachenkunde 1
Sprachen: Bosparano 8, Füchsisch 6, Garethi 14, Rogolan 3, Tulamidya 5
Schriften: Amulashtra 4, Gimaril-Glyphen 3, Kusliker Zeichen 6, Tulamidya 2
Handwerk: Alchimie 6, Hauswirtschaft 1, Heilkunde: Gift 4, Heilkunde: Krankheiten 8, Heilkunde: Seele 6, Heilkunde: Wunden 3, Holzbearbeitung 0, Kochen 4, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen 3, Schlösser knacken 2, Schneidern 0

Wege ins Spiel

Die Spieler könnten ganz klassisch auf einen Mord stoßen und versuchen diesen aufzuklären.

Die Spieler könnten mit Gifthändlern aneinandergeraten.

Ein Spieler könnte selbst eines ihrer Opfer werden und der Rest der Gruppe versucht sein Verschwinden aufzuklären.

Einem Spieler mit gutem Pflanzenkundewissen könnten giftige Pflanzen in ihrer Hausapotheke auffallen, während er oder sie sich von ihr behandeln lässt.

Die Spieler könnten von einem ihrer Schergen geworben werden um seltsame oder gefährliche Zutaten für ein „Spezialrezept“ zu sammeln.

Vesparius

von Tjorven Müller

Beschreibung

Vesparius ist ein hagerer Mittdreißiger (*1000 BF) mit kurzem schwarzen Haar, das meist etwas fettig glänzt. Seine klugen braunen Augen wirken häufig müde, er rasiert sich unregelmäßig, und auch seine Körperhaltung ist selten aufrecht. Er ist für gewöhnlich in einer einfachen grauen Wanderrobe unterwegs, es sei denn er begibt sich geplant in weibliche Gesellschaft, dann putzt er sich auch gerne besser heraus. Sein rechter Unterarm fehlt bis zum Ellbogen, an den er seinen etwa einen Schritt langen Stab mit Lederriemen festgezurrt hat.

Agenda

Nachdem er sich als junger Adept eher ungeschickt, aber recht motiviert für „die gute Sache“ eingesetzt hat, und dabei schon früh seinen Unterarm bei einem misslungenen HERR ÜBER DAS TIERREICH an einen Wolf verlor, von Anderen wegen seines Spezialgebiets, seiner Gildenlosigkeit und seiner Misserfolge mehr Misstrauen oder Spott denn Dankbarkeit erntete, wurde für Vesparius deutlich, dass er selbst sich der nächste war. War er vorher besitzergreifend gewesen, wurde er nun gierig, und seitdem sucht er nur noch nach Wegen sich zu bereichern und sich das Leben so leicht und bequem als möglich zu machen.

Vorgehensweise

Vesparius verdingt sich gerne als Lohnmagier und schreckt auch vor fragwürdigen Aufträgen nicht zurück. Meist versucht er sich dabei nebenbei noch zu bereichern, doch den Auftrag erfüllt er für gewöhnlich, um weiterempfohlen zu werden. Er geht dabei recht skrupellos vor, und gibt sich gerne noch etwas skrupelloser, hat er doch insgeheim noch einige Grundsätze: Tempel, Geweihte und kleine Kinder schont er meist, wenn auch unter Vorwänden, während er sich den Heptarchen und Erzdämonen verweigert –so er sie denn als solche erkennt.
Vesparius geht meist den Weg des geringsten Widerstands und versucht, sich selber aus der Schusslinie zu halten, weswegen er auch nur ungern alleine arbeitet, sondern meist einige geistlose Schläger, bevorzugt auch Schützen, bei sich hat, wohingegen er mit anderen Magiern nur ungern arbeitet, denn er liebt es nicht, verbessert zu werden, oder wenn andere klüger sind als er.

Kampf & Konflikt

Mit Einflusszauberei (BLITZ, PLUMBUMBARUM, BANNBALADIN) kommt er meist unbeschadet aus Konflikten heraus, gegen starke Gegner nutzt er gerne den VIPERNBLICK, womit er diesen in Bann schlägt, während ein Partner, am liebsten ein Schütze, diesen zu Boden zwingt oder tötet.
Darüber hinaus nutzt er seine Zauberkunst speziell dafür, dass er gar nicht erst in Erscheinung treten muss, indem er einfach gestrickte Mitmenschen auf seine Feinde ansetzt, zuweilen auch Tiere, obwohl er damit eher schlechte Erfahrungen gemacht hat.
Sollte sich eine direkte Konfrontation nicht mehr verhindern lassen und seine Astralkräfte stehen ihm nicht mehr zur Verfügung, dann ist er praktisch wehrlos, so dass er spätestens dann Verhandlungen aufnimmt, denn Vesparius hängt am Leben, weit mehr als an Stolz und Würde.

Ressourcen

Vesparius verfügt über eine geraume Zahl von ehemaligen Auftraggebern, darunter auch einige einflussreiche Adlige oder Handelsherren, von denen allerdings die wenigsten ihm offen Rückhalt geben würden. Solange er jedoch verdeckt agiert, kann er auf diesem Wege auf viele Kontakte zurückgreifen. Darüber hinaus kennt er einiges zwielichtiges Volk, Stadthexen, Söldner und Hehler, mit denen er schon zusammengearbeitet hat. Lockere Kontakte unterhält er außerdem zu einzelnen Magistern der Halle der Macht sowie zum Zirkel der Freien Wissenschaften in Gareth.
Finanziell ist er meist abgebrannt, weil er nach jedem Auftrag gerne den Luxus genießt, den er sich kurzzeitig leisten kann, und sein Einkünfte schlichtweg verprasst. Weil er weiß, dass er sich mit seiner Magie ohnehin die meisten Dinge einfach ergaunern kann, sieht er keinen Grund Reichtümer anzuhäufen. Höchstens noch für den Kauf eines Zauberbuchs spart er schon einmal etwas an, nur um es nach dem Lesen bei einem Pfandleiher oder Krämer liegen zu lassen, wenn er keinen Käufer findet.

Spielwerte

Vesparius

MU 13 **KL** 16 **IN** 14 **CH** 14 **FF** 13 **GE** 12 **KO** 11 **KK** 11
MR 10 (+3 durch Eiserner Wille I)
Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt 7, Zwergennase 5 / Goldgier 5, Neugier 5, Unfähigkeit: Merkmal Schaden, Verschwendungssucht 6
Wichtige Talente: Betören 7, Etikette 12, Überreden 10, Magiekunde 12
Wichtige Zauber: ACCURATUM 5, ARMATRUTZ 4, BEHERRSCHUNG BRECHEN 7, BLITZ 13, CHAMAELIONI (Elf) 7, FULMINICTUS 4, HARMLOSE GESTALT 7, HERR ÜBER DAS TIERREICH 8, IGNORANTIA 9, PECTETONDO 5, PLUMBUMBARUM 10, PSYCHOSTABILIS 12, SAPEFACTA 5, VIPERNBLICK (Hex) 12, kompetent bis meisterlich in weiteren Einfluss- und Herrschaftszaubern, kompetent in weiteren Illusionszaubern und den verbreiteten Magierformeln.
Stabzauber: Kraftfokus, Modifikationsfokus, Seil des Adepten

Wege ins Spiel

Vesparius kann vor allem dann den Helden begegnen, wenn er in den Diensten ihrer Gegner steht. Seine Gier erlaubt es dem Meister, ihn beinahe überall und in den Diensten von beinahe jedem (mit den oben genannten Ausnahmen) auftauchen zu lassen, und da er sich eher davonstiehlt, als bis zum Tode zu kämpfen, können die Helden ihm auch durchaus mehrfach begegnen. Womöglich entwickelt er sich gar zu einer Art nervigen ewigem Widersacher, der durch seine weitreichenden Kontakte auch aus Kerkern wieder entkommen könnte, der sich aber auch mit den Helden arrangieren kann, ist er doch geradezu der Inbegriff der Korruption.
Vielleicht sollen sie gar gegen ihn direkt ziehen und müssen seiner Spur über Pfandleihhäuser, Liebschaften und Weggefährten folgen, um ihn aufzuspüren.
Darüber hinaus wäre es für zwielichtige Charaktere auch denkbar, dass sie ihn bereits von einem Auftrag kennen, und womöglich steht er durch Zufall gar mal auf der Seite der Helden …

Das Wolfsmädchen

von Rebecca Völker

Lebenslauf

Im Bornland wurde im tiefsten Winter ein wenige Monate altes Kind fernab der Zivilisation nachts ausgesetzt. Ohne jegliche Chance aufs Überleben schien das Schicksal des kleinen Mädchens besiegelt. Kurz bevor das Kind zu erfrieren drohte, nahte jedoch ungewöhnliche Hilfe. Ein Rudel Waldwölfe nahm sich dem Kind an und brachte es in seinen Unterschlupf. Ungewöhnlich daran war, dass Wölfe zu dieser Jahreszeit oftmals sehr hungrig sind und jede Gelegenheit nutzen würden, ihren Hunger zu stillen. Sie wärmten und pflegten es zusammen mit ihren anderen Welpen. Dabei machten die Wolfseltern keinen Unterschied zwischen Wolfs- und „Menschenjungen". Während sie mit den anderen Vierbeinern spielte und herumtobte, geschah es hin und wieder, dass sich das Mädchen bis zur Dämmerung in einen Wolf verwandelte. Außerdem schien es ihr keinesfalls schwerzufallen, sich mit den anderen Wölfen zu verständigen. Ob dies nun in Menschen- oder Wolfsgestalt geschah, war zweitrangig. Menschliche Sprache oder Verhaltensweisen waren ihr selbst als junge Frau nicht bekannt. So kam es, dass sie mit der Zeit die letzte Überlebende der Wölfe war, mit welchen sie damals aufgewachsen ist. Dadurch wurde sie, auch in Menschengestalt, automatisch zum neuen Alphatier des Rudels und leitete Angriffe auf potenzielle Beute. Ihre Verwandlungen beherrschte sie intuitiv immer besser, was bei der Verkörperung ihrer Rolle, beispielsweise bei Kämpfen um das Dasein als Alphatier und bei Treibjagden, lebensnotwendig war. Viele Winter später kam es jedoch zu einer Krise innerhalb des Rudels. Die Nahrung wurde immer knapper, was dazu führte, dass das Alphatier den extrem aggressiven und von Hunger geplagten anderen Wölfen nachgeben musste. Fern von jedem Mitgefühl, führte sie ihr Wolfspack zu einem Überfall auf wehrlose Reisende. Noch nicht einmal Kannibalismus konnte sie an ihre wahre Rasse zurückerinnern. Doch auch ihr Magen blieb von dem Menschenfleisch nicht ewig gefüllt, sodass ein kleineres Dorf zu ihrem neuen Ziel wurde. Dieses überfielen sie zu bereits fortgeschrittener Stunde und so war die Dämmerung, welche das Alphatier zurück in eine Frau verwandeln würde, nicht mehr fern. Nach einem blutigen Kampf mit unvorbereiteten Dörflern, konnten sie sich die gewünschte Beute aneignen, allerdings beobachtete einer der Überlebenden, wie sich einer der Wölfe in eine blutüberströmte Frau verwandelte, die sich auf allen Vieren fortbewegte. Natürlich verbreitete sich die „Geschichte vom Wolfsmädchen" wie ein Lauffeuer und in der nächsten Zeit hörte man immer wieder von solchen Sichtungen.

Beschreibung

Das Wolfsmädchen ähnelt selbst ohne ihren Zauber mehr einem Tier als einem Menschen, denn sie lernte nie auf zwei Beinen zu laufen. In kalten Götternamen trägt sie das Fell ihrer längst verstorbenen Freunde, mit denen sie vor vielen Jahren aufgewachsen ist. Mit mittlerweile 28 Götterläufen hat sie bereits zwei Generationen Wölfe überlebt und ist immernoch in der Lage, alle ihre „Freunde" voneinander zu unterscheiden. Für Außenstehende sieht das Wolfsmädchen sehr abstoßend aus, sie hat noch nie etwas von Körperhygiene gehört und der Geruch, der sie begleitet, raubt selbst Hartgesottenen den Atem. Da sie ihrer dunklen Körperbehaarung über die Jahre keine Beachtung geschenkt hat, ist sie von Parasiten befallen. In ihrem Mund fehlen einige Zähne. Sie ist von schmächtiger Statur, was hauptsächlich an der eintönigen und kargen Ernährung liegt. Außerdem ist sie auch von einigen Mangelerkrankungen, die nicht unter ihre Resistenz gegen Krankheiten fallen, geplagt. Sobald sie sich bereit macht, mit ihren Wolfsgefährten auf Beutejagd zu gehen, verwandelt sie sich per intuitiver Magie in einen Rauwolf, welcher ganz im Gegensatz zu ihrer menschlichen Gestalt steht. Mit ihrem gelblich-weißen Fell sticht sie aus dem Wolfsrudel, welches insgesamt sechs Tiere im Sommer und etwa 30 Tiere im Winter zählt, hervor. Ihre Schulterhöhe überragt die der anderen Wölfe um ca. einen Spann. Mit diesem Vorteil konnte sie sich seit ihrem zwanzigsten Lebensjahr als Alphatier durchsetzen. Nicht nur ihre Beute, sondern auch ihr eigenes Rudel behandelt sie sehr streng und unnachgiebig.

Zitate

—„Grrrrr!"
—„Nein, ich schwör´s euch! Der Wolf hat sich wirklich in eine Frau verwandelt! So wahr ich Albin Fischbert heiße!"
—„30 Dukaten für das Skalp des weißen Wolfes" - Steckbrief in nördlichen Provinzen

Vorgehensweise

Auch hier verhält sie sich, wie sie es von den Wölfen gelernt hat. Wenn es nicht gerade notwendig ist, versucht sie so wenig Energie wie nur möglich zu verschwenden. Dazu verbringt sie viel Zeit in der rudeleigenen Höhle, wo man sie oftmals bei einem Nickerchen erwischt.

Kampf & Konflikt

Das Verhalten des Wolfspacks ist von den Jahreszeiten abhängig. Während sie im Sommer aktiver durch die Wälder streifen, liegen sie in kalten Wintermonaten oftmals zusammen in der Höhle, welche sie dann nur zum Jagen verlassen. Dabei hängt auch die Beute von der Außenwelt ab. Ihr präferiertes Jagdziel ist das Rotwild, welches in Firuns Jahreszeit allerdings recht knapp ist. Deswegen müssen sie auf alternative Beute umsteigen, wobei das Alphatier keine Sekunde zögert, ihr Überleben durch Menschenfleisch zu sichern. Bei einem Angriff agiert sie überlegt und führt ihr Rudel zuerst in die Nähe des Ziels. Bis die Beute sie und ihre Wölfe entdeckt, versucht sich das Wolfsmädchen unerkannt und lautlos so nah wie möglich heranzupirschen. Sobald sie jedoch entdeckt wird, beginnt die Treibjagd, in der sie ihr Ziel ausdauernd und unerbittlich verfolgt, um es letztendlich mit einem Biss in die Kehle zu töten. Wenn das Rudel sich einem zu mächtigen Gegner gegenüber sieht, sucht es sein Heil zunächst in der Flucht zu seiner Wolfshöhle. Falls sie dort eingeengt werden, verwandelt sich das Alphatier zunächst wieder in ihre Wolfsform, die bis zur Dämmerung oder zum Sonnenaufgang anhält. Daraufhin sehen sie sich gezwungen, bis zum Ende zu kämpfen. Sobald ihr Alphatier fällt, werden sich viele der verbleibenden Waldwölfe allerdings in die umliegenden Regionen zurückziehen und sich ein neues Rudel suchen. Das Wolfsmädchen hingegen wird bis zu ihrem Tod in der Höhle verweilen, da diese ihre einzige Heimat ist. Sobald sich die Himmelswölfe ihrem Geist annehmen, verwandelt sie sich wieder zurück in eine Frau, die jedoch immer noch die gleichen Wunden aufweist.

Agenda

Was dieser etwas ungewöhnliche „Schurke“ erreichen möchte, kann man nur mit dem natürlichen Verhalten der Wölfe veranschaulichen. Das Wolfsmädchen versucht die Disziplin in ihrem Rudel hoch zuhalten, es mit genügend Essen zu versorgen und Eindringlinge oder Jäger zu vertreiben. Menschliche Bedürfnisse oder das Verlangen nach Macht verspürt sie nicht.

Spielwerte

Menschliche Form

Größe 1,72 Schritt (aufrecht); 0,98 Schritt (auf allen Vieren) **Alter** 28
Augenfarbe blaugrau **Haarfarbe** schwarz
MU 16 **KL** 8 **IN** 15 **CH** 12 **FF** 12 **GE** 16 **KO** 12 **KK** 11
LeP 27 **AuP** 39 **AsP** 16 **RS** 1 **MR** 3
Raufen: **AT** 17 **PA** 13 **TP** 1W **INI** 13+W6 **DK** H
GS 3 (auf allen Vieren); **4** (aufrecht)
Vor- und Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten, Gefahreninstinkt 12, Viertelzauberer, Wolfskind / Raubtiergeruch, Unfähigkeit: Gesellschaftliche Talente, Unstet, Gesucht I (Bornland)
Sonderfertigkeiten: Biss, Geländekunde (Wald)
Wichtige Talente: Raufen 13, Orientierung 14, Sinnesschärfe 15, Schleichen 11, Fährtensuchen 15
Dicke Kleidung: **RS** 1 **BE** 1

Wolfsgestalt

Größe 1,20 Schritt (Schulterhöhe) **Alter** 28
Augenfarbe eisblau **Fellfarbe** weiß-gelb
MU 17 **KL** 5 **IN** 16 **CH** 14 **FF** 4 **GE** 17 **KO** 14 **KK** 13
LeP 36 **AuP** 121 **AsP** 16 **RS** 2 **MR** 1 **GS** 14
Biss: **AT** 16 **PA** 11 **TP** 1W+5 **INI** 14+W6 **DK** H

Die Werte sind mit menschlichen Maßstäben berechnet und nicht aus dem **ZBA** entnommen. Dies führt zu einem hoffentlich spannenden Finale auch für erfahrenere Helden. Andere Wölfe aus dem Rudel haben Werte wie in **ZBA 187f.** angegeben.

Ressourcen

Außer einigen Pelzen und Trophäen, die sie in ihrer Höhle hortet, hat sie keine materiellen Mittel zur Verfügung und hat zu ihnen auch keinerlei Bezug.

Wege ins Spiel

A. Geschichten vom Wolfsmädchen Natürlich erregt eine solche Beobachtung nicht nur in der näheren Umgebung einiges an Aufsehen. Jedes Kind hat schon einmal von den mystischen und furchterregenden Werwesen gehört, aber ein Mensch der die Fähigkeit besitzt, sich in einen wahrhaftigen Wolf zu verwandeln, ist kein alltägliches Vorkommnis. Vor allem im nördlichen Aventurien, wo sich das Rudel des Wolfsmädchens vermehrt aufhält, könnten die Helden Bitten und Aufträge erreichen, dieses „frevelhafte Geschöpf“ von Deres Antlitz zu fegen.

B. Überfall auf Reisende In kalten Monden schreckt das Wolfsmädchen mit ihrem Rudel vor Nichts zurück, um ihr Überleben zu sichern und so kann es geschehen, dass die Heldengruppe von eben diesen attackiert wird. Als Meister sollten sie den Überfall nahe zur Dämmerung oder zum Sonnenaufgang legen. Während des Kampfes geschieht dann das Unvorhersehbare: Als die Wölfe gerade die Überhand gewinnen, verwandelt sich das offensichtliche Alphatier plötzlich in eine Frau. Selbst überrascht von dieser Transformation, flüchten das Wolfsmädchen und ihr Rudel. Dieser Zwischenfall sollte bei den Helden genug Aufmerksamkeit erregen, um diesem Vorfall auf die Spur gehen zu wollen. In den umliegenden Dörfern können sie sich nach Einzelheiten erkundigen und den ungefähren Standort der Wolfshöhle ausfindig machen. Falls dieser Zwischenfall noch nicht ausreichend Aufmerksamkeit bei Ihren Helden erregt haben sollte, können Sie auf dem weiteren Weg der Heldengruppe gerne noch Punkt 1 einfließen lassen.

C. Die Nivesensippe Ergänzend dazu bietet sich für weniger kampfkräftige Gruppen die Einführung einer Nivesensippe an, die ebenfalls von dem Wolfsmädchen gehört und daher religiöses Interesse an dem Wolfskind hat. Hier kann es besonders spannend sein, die Helden als Vermittler zwischen wütenden Dörflern und gläubigen Nivesen einzubinden, um eventuell mit einem Kaskjua, der Kontakt zu dem Wolfsmädchen aufnehmen kann, sogar eine friedliche Lösung zu finden.

Wulfger Pernstyn

von Shintaro

Beschreibung

Erscheinung: Wulfger ist mit seinen fast vierzig Götterläufen eine hochgewachsene, athletische Gestalt mit beeindruckenden Muskeln und wettergegerbter Haut, deren etwas schiefes Lächeln von knapp schulterlangen strähnig-blonden Haaren und einem kurzen Vollbart gerahmt wird. Seine Umgebung beobachtet er aus eisblauen Augen, die jedoch oft im Schatten eines dunkelgrünen Filzhuts mit der abgesteckten Feder eines Habichts bleiben. Dazu trägt Wulfger in der Wildnis eine etwas abgewetzte dunkle Lederrüstung samt Arm- und Beinschienen mit schwarz eingebrannten verschlungenen Verzierungen, eine etwas hellere Hose aus grober Wolle und bis zum Knie reichende hoch geschnürte Reiterstiefel aus weichem Leder. Außerdem gehören ein dicht gewebter ehemals grün gefärbter Wollmantel, ein breiter Gürtel mit bronzener Schnalle, an dem einige Lederriemen und eine kleine Tasche sowie ein Eberfänger mit breiter Klinge Platz finden, und ein mit Fell besetzter Köcher zu seiner Ausstattung. Die Erscheinung wird durch eine um den Hals getragene Bernsteinkette und eine leichte Reisetasche sowie Speer und Bogen abgerundet.
Wulfger wird stets von seinem Wehrheimer Bluthund Ajax begleitet. Das Tier hat im Kampf sein linkes Ohr verloren (siehe 2. Agenda, Herkunft) und auch sonst ist sein schwarz und bräunlich geschecktes Fell von einigen Narben durchzogen. Anders als man von einem Verwandten der blutsaufenden Al'Anfaner Hetzer erwarten würde gehorcht Ajax aber nicht nur aufs Wort sondern ist auch sonst ein sehr geduldiges Tier, das mutige Helden aus intelligenten Augen anblickt. Versuche, sich nachts aus dem Lager oder an Wulfgers Besitz zu schleichen kommentiert der Rüde jedoch mit einem tiefen Grollen. Mächtige Hellsichtsmagie (OCULUS +5, ODEM+10) kann an dem Hund dämonische Pervertierung feststellen, ungezielte Zauber werden jedoch vom Schleier des Erzdämons getäuscht.

Auftreten

Wulfger ist kein typisch weltfremder Waldläufer sondern durchaus auch an Städte gewöhnt, zieht die Natur den größeren Siedlungen aber jederzeit vor. Während er in einem Gasthaus eher ruhig auftritt und den Abend lieber mit einem Krug Ferdoker Hellem als einem geselligen Würfelspiel verbringt übernimmt er in der Wildnis mit großer Bestimmtheit die Führungsrolle einer Gruppe. Er wird - das Interesse des Angesprochenen vorausgesetzt - jede Gelegenheit nutzen um erklärend auf Besonderheiten der Natur oder seltene Pflanzen hinzuweisen, dabei jedoch keine langen Vorträge halten; auch die eine oder andere Sage weiß er zu erzählen. Werden seine Hinweise nicht aufgenommen schreckt Wulfger nicht davor zurück, die Gefahren der Wildnis in drastischen Farben zu beschreiben. Seine Weigerung, Anderen in selbst verursachten Notlagen zu helfen, mag hartherzig erscheinen.

Zitate

—„Wenn Ihr noch zwei Stunden durchhaltet erreichen wir einen geeigneten Lagerplatz... ich kenne da eine Stelle, an der wir wilden Honig finden werden."
—„Das habt Ihr euch selbst eingebrockt, damit müsst Ihr selbst zurecht kommen."
—„Seht Ihr diese Schlingpflanze dort an dem großen Baum dort hinten? Das ist Efeuer – ich habe einmal gesehen, wie ein Marder hinein geraten ist... wahrlich kein schöner Anblick!"
—„Ihr wollt wissen, wie Ajax sein Ohr verloren hat? Nun, das ist eine lange Geschichte, die im tobrischen Grenzgebiet beginnt..."

Agenda

Herkunft: Wulfger Pernstyn war mehrere Jahre lang Grenzreiter des Herzogs Bernfried von Tobrien. Als solcher war es seine Aufgabe, die Randgebiete des Fürstentums gegen die immer wieder eindringenden schwarztobrischen Stoßtrupps zu schützen. Zusammen mit seinen drei Kameraden Leomar, Rondrare und der Halbelfe Feleniel gelang es ihm immer wieder die Späher des Gegenherzogs, Arngrimm von Ehrenstein, abzufangen. Die Gruppe erlangte einige Bekanntheit beim Volke, bis Grimhard von Ehrenstein, der Kanzler des dunklen Herzogs, einen Jagdtrupp zusammen stellte, dessen Ziel es war, Wulfger und seine Getreuen zur Strecke zu bringen. Tatsächlich kam es zum Kampf, aus dem Wulfger schwer verwundet fliehen konnte. Von den Schergen Arngrimms in den Wald gehetzt flehte Wulfger Firun um Hilfe an, doch es war nicht die Stimme des mitleidlosen Gottes, die ihm ermöglichte, vom Gejagten erneut zum Jäger zu werden. Als er zum Ort des Überfalls zurück kehrte hatte nur Rondrare den Angriff schwer verletzt überlebt. Von Nagrach vor die Wahl gestellt „erlöste" er die Gefährtin aus ihrem Leiden um mehr Macht zu erlangen. Seit dem folgt ihm ein Dämon im Leibe des an diesem Tage erschlagenen Bluthund Ajax, um ihn mit wissenden Augen daran zu erinnern, dass der Herr der Jagd seine Fährte niemals verlieren wird.
Gegenwart: Wulfger ist auf der Flucht vor sowohl den Schwarz- als auch den Weißtobriern, die seinen Pakt erkennen und ihn richten könnten. Gleichzeitig erinnert ihn die Gegenwart Ajax' jedoch daran, dass er schnell zum Opfer noch größerer Mächte werden könnte, wenn er nicht selbst als entschlossener Jäger auftritt. Daher bemüht er sich, etwas Zeit zu gewinnen, indem er jede sich bietende Gelegenheit nutzt, um selbst als Jäger aufzutreten. Und gibt sich keine Gelegenheit, so schafft er sich eine. Um den gnadenlosen Nagrach zu besänftigen tötet er die Schwachen und hetzt die Starken, stets darauf hoffend, dass der dämonische Hund ihm eines Tages von der Seite weichen wird, insgeheim aber sicher, dass der beschrittene Pfad ihn nur tiefer in das Netz des Dämons treibt. Und dann ist da noch diese Faszination, dieses Ziehen, dass ihn daran hindert, eine einmal begonnene Jagd abzubrechen oder ein gestelltes Opfer zu schonen …
Wulfger wird neugierigen Helden am Lagerfeuer bereitwillig von seiner Vergangenheit erzählen, den Pakt aber selbstverständlich verschweigen.

Vorgehensweise

Da Wulfger um Nagrach bei Laune zu halten darauf angewiesen ist, regelmäßig eine blutige Hetze zu vollziehen sucht er sich Opfer, die seiner Fertigkeiten würdig sind. Was interessiert den Herrn des schwarzen Eises schon ein toter Bauer? Es ist das wilde Spektakel, an dem sich der Dämon ergötzt und die starke Seele des geschändeten Recken, die seine Macht festigt. Daher bietet sich der ehemalige Grenzjäger Fremden als ortskundiger Führer durch die Wildnis. An den ersten Tagen wird er seine

Tarnung aufrecht erhalten und die Begleiter gezielt unterstützen um deren Fertigkeiten abzuschätzen. Dann jedoch wird er sie unweigerlich in die Irre führen und inmitten der unbekannten Wildnis verlassen. Dreizehn Stunden gibt er seinen Opfern, dann ist die Wilde Jagd eröffnet.

Kampf & Konflikt

Wulfger genießt den selbst herbei geführten Konflikt und wird die Auseinandersetzung so lange ziehen wie es ihm möglich ist. Fährten zu fälschen ist für ihn ein leichtes, sodass es ihm nicht selten gelingt, die ausgesetzten Opfer in die falsche Richtung zu führen. Ebenso viel grausamen Spaß bereitet es ihm jedoch, das schwächste Glied der Gruppe mit einem gezielten Pfeil zu verwunden – wie mag der Anführer der Fremden reagieren, wenn er zwischen der eigenen Flucht und seiner göttlichen Pflicht, den verwundeten Freund zu schützen, entscheiden muss? Letztlich wird Wulfger den langen Weg zurück zur Zivilisation zu einem Spießrutenlauf durch die Niederhöllen machen; zahlreiche geschickt gestellte Fallen, aus dem Hinterhalt geführte nadelstichartige Angriffe zehren den Feind langsam aus. Erst wenn die blutige Fährte seiner Opfer sich dem Waldrand nähert wird er sich offen zum Kampf stellen, um den erlöschenden Funken Hoffnung in deren Augen zu sehen.
Im Augenblick der Niederlage wird der Dämonenhund Ajax versuchen, Wulfgers Seele aus dessen Leib zu zerren um sie Nagrach darzubringen, denn nur die Stärksten sind würdig, ihm zu dienen. Gelingt es den Helden in diesem Moment, den Dämon zu vernichten, so kann Wulfger möglicherweise noch gerettet werden...

Ressourcen

Wulfger besitzt wenig mehr als das, was er am Leibe trägt. Wenn Sie ihn jedoch einer berittenen Heldengruppe zur Seite stellen wollen, so kann entweder sein alter tobrischer Brauner überlebt oder er einen Adligen um dessen Reittier erleichtert haben. Schätze oder großer Besitz zählen für ihn jedoch nichts.

Spielwerte

Wulfger Pernstyn

Geb. 998 BF **Größe** 1,87 **Haarfarbe** Dunkelbraun **Augenfarbe** Eisblau
Vor- und Nachteile: Begabung: Merkmal Dämonisch (Belshirash), Dämmerungssicht, Eisern, Herausragendes Gehör, Kälteresistenz, Richtungssinn, Zäher Hund / Blutdurst 7, Jagdfieber 10
MU 15 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 12 **FF** 14 **GE** 16 **KO** 17 **KK** 17
Wichtige Talente: Athletik (Geländelauf) 12 (14), Schleichen 15, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 14, Stimmen Imitieren 10, Überreden (Lügen) 9 (11), Fallenstellen 15, alle weiteren Naturtalente und passende Handwerkstalente kompetent bis meisterlich
Dunkle Gaben: Beutesinn 12, Nagrachs Hauch 10
Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Eis, Gebirge, Wald), Meister der Improvisation

Jagdspieß:	**AT** 21	**PA** 16	**TP** 1W+7	**INI** 14+1W6	**DK** S
Eberfänger:	**AT** 17	**PA** 14	**TP** 1W+4	**INI** 14+1W6	**DK** H
Kompositbogen:		**AT** 26	**TP** 1W+5	**INI** 14+W6	
		DK 10/20/35/50/80			

LeP 42 **AuP** 45 **RS** 3 **MR** 6 **GS** 9 **AW** 14
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Festnageln, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I, Scharfschütze, Schnellladen

Ajax, dreigehörnter Diener Belshirashs

Größe 35 Finger Schulterhöhe **Gewicht** 70 Stein
LeP 35 **RS** 3 **GS** 13 **INI** 18+1W6 **PA** 16

Biss:	**AT** 14	**TP** 1W+6	**DK** H
Prankenhieb:	**AT** 15	**TP** 1W+4	**DK** N

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (3), Raserei (5)
Eigenschaften: Astralsicht, Paraphysikalität I, Resistenz gegen profane Waffen

Wege ins Spiel

Wulfger kann die Helden als seine nächsten Opfer auserkoren haben oder die Helden haben vom Verschwinden Reisender gehört und sollen der Sache auf den Grund gehen. Vielleicht haben aber auch alte Freunde Wulfgers eine Belohnung für denjenigen ausgesetzt, der ihn findet – nicht wissend, dass er gar nicht gefunden werden will.

Yar'Arbasch – Auge von Khezzara

von Kai Lemberg

Der stumme Zholochai-Ork ist ein versierter Jäger und Krieger, der alleine die nordöstliche Grenze des Orkreiches gegen Elfen, Nivesen oder Weißpelzorks bewacht.

Beschreibung

Mit seiner bulligen Statur ist Yar'Arbasch trotz seiner Größe von 1,65 Schritt eine imposante Erscheinung. Den Schädel hat der Ork sich bis auf einen breiten Haarkamm rasiert, der im typischen Orangerot der *Augen von Khezzara* gefärbt ist. Das übrige Fell über der dunklen Haut ist nachtschwarz, sodass Yar'Arbasch im Halbdunkel des Unterholzes wie ein lebendiger Schatten wirkt. Unzählige Narben künden von einem harten Leben. Besonders auffällig ist das wulstige Wundmal am Hals, das ihn seine Stimme kostete.
Seine Kleidung beschränkt Yar'Arbasch auf das, was die Witterung dem hartgesottenen Ork abverlangt. Meist trägt er eine knielange Wollhose und eine speckige Krötenhaut, über die er eine Lederweste zieht, mit vielen kleinen Taschen für Kleinigkeiten des alltäglichen Bedarfes. Auf Schuhwerk verzichtet der erfahrene Jäger vollständig, um sich „ein Gefühl für den Untergrund" zu bewahren.
Yar'Arbasch führt einen orkischen Reiterbogen aus Horn, der vom Bogner *Wolpert* auf ihn personalisiert wurde. Seine geschwärzten Pfeile sind mit Blutrunen versehen. Im Nahkampf nutzt Yar'Arbasch ein Byakka.

Hintergrund

Yar'Arbasch gehört zur ersten Generation, die in Khezzara als Kinder des neuen orkischen Großreiches aufgewachsen sind. Seine Mannbarkeit erlangte der Ork, indem er einen Elfen erschlug (auch wenn das Spitzohr beim Kampf völlig betrunken war). Gefördert, durch den Ruf als Elfentöter, entwickelte sich Yar'Arbasch schnell zu einem herausragenden Kundschafter und Jäger.
Der rasante Aufstieg in der Hierarchie der Orks endete abrupt, als Yar'Arbasch mit dem damals noch aufstrebenden *Kerschoi Shargok* (siehe **Roter Mond 150**) um den Rang des „Ersten Jägers" konkurrierte. Im entscheidenden Zweikampf schlitzte Shargak seinem jüngeren Rivalen den Hals auf und ebnete sich so den Weg, um später der Anführer der *Augen von Khezzara* zu werden. Yar'Arbasch überlebte die Wunde, aber der Schnitt kostete ihn die Stimme.
Stumm war der Krieger für eine Führungsposition im Orkreich unbrauchbar. Der *Aikar Brazoragh* machte ihn daher zu einem seiner Augen im Reich und entsandte ihn an die Nordostgrenze des eroberten Svelltlandes, wo Yar'Arbasch auf unerwünschte Eindringlinge lauert.

Agenda & Profil

Yar'Arbasch hat es sich zur Aufgabe gemacht eine offene Grenze zu bewachen, die sich vom Sumpf- und Moorland um die *Dornwasser* bis zu den nördlichen Ausläufern des *Rorwhed-Gebirge* erstreckt. Auch wenn er die Überwachung der Handelszüge auf den Pfaden von Norhus nach Riva oder Hillhaus den Rorwhed-Orks überlässt, umfasst sein Revier eine Fläche von fast 2.000 Rechtsmeile voll unwegsamem Gelände. Eine unmögliche Mission, aber Yar'Arbasch hat in den letzte Jahren einige beachtliche Erfolge erzielt. Mit Beharrlichkeit und Gnadenlosigkeit hat der Ork abenteuerlustige Thorwaler, übermütige Steppenelfen, Aufklärer der nivesischen Hirten, Spione der Shurachai sowie Freiheitskämpfer aus dem Svelltland vertrieben oder getötet.
Den orkischen Machtkämpfen und dem Trophäensammeln hat Yar'Arbasch entsagt. Er liebt die Einsamkeit in der grenzenlosen Wildnis. Seine Priorität liegt darin, mögliche Unruhestifter vom besetzten Svelltland fernzuhalten. Ob ein Gegner flieht oder stirbt ist dem Ork egal.

Kampf & Konflikt

Yar'Arbasch kämpft tückisch. Noch vor der ersten Konfrontation beobachtet er seine Feinde genau, versucht Stärken und Schwächen abzuschätzen. Zauberkundige entlarvt der Ork zum Beispiel mit einem gefangenen Nachtwind. Dann folgt ein harter Erstschlag mit den Runenpfeilen (siehe oben), um die gefährlichsten Gruppenmitglieder zu schwächen. Anschließend greift der Ork immer wieder aus dem Hinterhalt an und taucht dann ab, wie ein Geist. Um seine Spuren zu verwischen legt er Fallen und hinterlässt falsche Fährten. Es kann Tage dauern, bis seine Feinde mürbe genug sind, für einen direkten, entscheidenden Angriff. Währenddessen achtet Yar'Arbasch darauf, sich nicht durch leichte Beute ködern zu lassen und das Schlachtfeld stets selbst zu bestimmen.

Zitate

—*Knappes Nicken.*
—*Skeptisches Schnauben.*
—*Ablehnendes Abwenden.*

Spielwerte

Yar'Arbasch

Kurzcharakteristik: brillanter Jäger und Waldläufer; stumm, verbissen, effizient
Vor- und Nachteile: Besonderer Besitz (Namensbogen), Dämmerungssicht, Eisern, Kälteschutz, Natürliche Waffe: Biss (W6+1 TP), Natürlicher Rüstungsschutz: 1, Richtungssinn, Talentschub (Bogen), Zäher Hund / Aberglaube 7, Jähzorn 5, Randgruppe, Raubtiergeruch, Sprachfehler: Stumm, Verpflichtungen, Vorurteile gegen Zauberkundige 12
MU 18 **KL** 10 **IN** 15 **CH** 8 **FF** 12 **GE** 13 **KO** 16 **KK** 16
Byakka: **AT** 19 **PA** 15 **TP** W6+6 **INI** 11+W6 **DK** N
Reiterbogen[1]: AT 30 **TP** W6+5* **Ladezeit** 3
5/15/30/60/100 +3/+1/0/-1/-2
LeP 40 **AuP** 46 **AsP** - **MR** 2 **RS** 4 **WS** 10 **AW** 13
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I & II, Befreiungsschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag
Berittener Schütze, Meisterschütze, Scharfschütze, Schnellladen
Waffenlose Kampftechnik *Hammerfaust*: Auspendeln, Biss, Doppelschlag, Eisenarm, Gerade, Schmetterschlag, Schwinger
Geländekunde (Gebirge, Steppe, Sumpf, Wald), Ortskenntnis
Wichtige Talente: Körperbeherrschung 12, Schleichen 16, Selbstbeherrschung 9, Sich verstecken 17, Sinnenschärfe 15, Fährtensuche 18, Fallenstellen 12, Orientierung 14, Wildnisleben 12, Kriegskunst (Hinterhalte) 13, Talentschub (Bogen) 9
Besondere Ausrüstung: erfahrenes Orkland-Pony, ein Köcher mit *Kriegspfeilen* (**WdS 128**)

Etwa ein halbes Dutzend Pfeile sind *gehärte Kriegspfeile*, die mit einer Blutrune versehen wurden. Die Wirkung der *Runenpfeile* entspricht dem Zauber SCHWARZ & ROT (**LC 232**).

[1] Beim Bogen handelt es sich um einen *Namensbogen* (**WdA 112**) des Bogners *Wolpert*, nahe Tjolmar. Die Vorteile für Yar'Arbasch sind eingerechnet. Für andere Nutzer sind alle Proben um 7 Punkte erschwert.

Wege ins Spiel

Der Einsatz von Yar'Arbasch bietet sich an, um die Helden bei einer Mission im Norden des Svelltlandes zusätzlich unter Druck zu setzen. Der Ork kann auch die Gruppe aufmerksam werden, wann immer sie sein Revier betreten, ob im Sternmetallrausch oder um den Freiheitskampf um Kaiser *Reno I.* (siehe **Roter Mond 160**) zu unterstützen. Vielleicht jagt der Ork eine Person, die auch die Helden suchen oder er hält die Gruppe bunter Glücksritter (nicht zu Unrecht) schlicht für arglistige Störenfriede. Ebenso könnten die Helden mit einem seiner Verbündeten zusammentreffen. Verläuft eine solche Begegnung blutig, wird der Ork in jedem Fall Blut als Vergeltung fordern.

Verbündete

Yar'Arbasch ist ein Einzelgänger, doch seine Verpflichtungen machen einige Verbündete unentbehrlich.

Goblinspäher Ein Dutzend goblinische Kundschafter und Fallensteller dienen dem *Auge von Khezzara* als zusätzliche Sphäer in seinem Revier. Mit Rauchzeichen oder Trommeln weisen sie auf Ungewöhnliches hin. Alle stammen aus Sippen, die seit Generationen mit den Orks leben, und sind Yar'Arbasch treu ergeben. Aus Kämpfen halten sich die Rotpelze aber nach Möglichkeit heraus.

Goblin

Speer: **AT** 16 **PA** 11 **TP** W+5 **INI** 10+W6 **DK** S
Speer: **AT** 21 **TP** W6+3 **Ladezeit** -
5/10/15/25/40 +1/0/0/-1/-2
LeP 22 **AuP** 34 **AsP** - **MR** 2 **RS** 2 **WS** 7 **AW** 15
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I & II, Biss, Ortskenntnis, zwei Geländekunden
Wichtige Talente: Schleichen 13, Sich verstecken 10, Sinnenschärfe 14, Fährtensuche 10, Fallenstellen 12, Gefahreninstinkt 9

Der ergraute Orkschamane Seit er von seinem Schüler besiegt wurde, lebte der Schamane *Shurtach Zinterus* als Eremit im *Rorwhed*, nahe der Quelle des *Nuran Rorwhed*. Dann bekam der inzwischen über 60 Jahre alte, ergraute Ork aus Khezzara den Befehl, Yar'Arbasch künftig mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Shurtach stellt in einem kräftezehrenden Ritual die Runenpfeile her und dient Yar'Arbasch bei den wenigen Verhandlungen als Sprecher.
Als Belohnung für seine Unterstützung schenkte der Aikar Brazoragh dem Schamanen einen neuen Streitoger aus der Arena von Khezzara. Dort wurden auch Elementarwesen in die Zucht eingekreuzt.

Shurtach Zinterus

LeP 33 **AuP** 42 **AsP** 27 **MR** 4 **RS** 2 **WS** 8 **AW** 7
Knochenkeule: **AT** 15 **PA** 12 **TP** W+4 **INI** 12+W6 **DK** H
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 14, Menschenkenntnis 12, Überreden 10, Überzeugen 9
Ritualfertigkeiten: Geister aufnehmen 9, Geister bannen 8, Geister binden 11, Geister rufen 10
Wichtige Rituale: Grad 2: Geisterheilung, M'char Utak Rikaii; Grad 3: Brazoragh Ghorkai, Gharyak Maruki, Khurkachai Tairachi, Macht der Elemente; Grad 4: Ergochai Tairachi, Exorzismus, Herz des Tieres

Streitoger

Faust: **AT** 18 **PA** 15 **TP(A)** 2W6+5 **INI** 12+W6 **DK** HN
LeP 45 **AuP** 40 **AsP** 12 **MR** 5 **RS** 5 **WS** 12 **AW** 10
Besondere Eigenschaften: Dschinngeboren, Großer Gegner
Sonderfertigkeiten: Doppelschlag, Gerade, Schmetterschlag
Wichtige Talente & Zauber: Sinnenschärfe (Geruch) 15, Armatrutz 7, Horriphobus (bei Gebrüll) 6, Splitterklauen 9[1]

[1] entspricht dem Zauber Hexenkrallen, verursacht aber zusätzlich elementaren Sekundarschaden (Erz).

Die Seherin Die Orkfrau *Batara* gehört zu einer Sippe der *Olochtai*, die sich dem Stamm der *Gravachai* im Svelltland angeschlossen haben. Sie ist gesegnet mit der Gabe der Prophetie und wird gelegentlich von Yar'Arbasch aufgesucht, wenn große Ereignisse ihre Schatten voraus werfen. Doch die Orkin ist Eigentum des Häuptling und Yar'Arbasch muss sich jeden Besuch teuer erkaufen oder blutig erstreiten.

Weitere Orks: Als *Augen von Khezzara* hat Yar'Arbasch grundsätzlich die Möglichkeit Gefolgschaft von den umliegenden Ork-Sippen einzufordern, solange das den Interessen des Aikar Brazoragh entspricht. Doch in der Praxis sind die *Harordak* meist wenig kooperativ und er muss seinen Anspruch erst durchsetzen. Nach altem orkischen Brauch entscheidet meist ein Zweikampf mit dem Häuptling, wer welches Recht hat.

Ynigom al'Qillah Gil

von Balthasar König

Auch: Sheyk Ynigom oder Ynigom der Chababe, vormals Gilliano d'Esindigo; ein heimatloser Renegat, maritimer Oligarch und rätselhafter Dunkelmann

Hintergrund

Vor fast dreißig Götterläufen lebte in Arivor ein junger Bildhauer namens Gilliano d'Esindigo. Er stammte aus gutem Hause und war mit stattlicher Gestalt, einnehmendem Charme und wachem Verstand gesegnet. Allein, ihm war auch ein unbezähmbarer Übermut eigen, der ihm zum Verhängnis werden sollte. Nach einem Ehrenhändel mit tödlichem Ausgang floh er gen Süden und schloss sich kurzerhand der berüchtigten Al'Anfanischen Fremdenlegion an. Als bald darauf der Khômkrieg ausbrach, zog der kühne Glücksritter begeistert von Abenteuerlust und frommen Parolen ins Reich des Kalifen. Doch bereits im zweiten Kriegsjahr geriet er in feindliche Gefangenschaft, und von Gilliano d'Esindigo hat seitdem niemand je wieder gehört.
Einen Sklaven ohne Namen jedoch kaufte nach den Kriegswirren ein steinreicher novadischer Fernhändler aus Khunchom. Hier beginnt die Geschichte des Ynigom al'Qillah Gil, des Ungläubigen, der sich zum einzig wahren Gott Rastullah bekehrte, der nach und nach zum obersten Geschäftsführer des Handelshauses aufstieg, und dessen Herr ihm testamentarisch gar die Freiheit vermachte. Am Todestag des Großkaufmanns, dessen Geist im Alter zusehends trüber geworden war, hatte Ynigom bereits den größten Teil des Vermögens still und heimlich auf die Seite geschafft. Noch bevor das Misstrauen der geprellten Erben erwachte, stach der treulose Verwalter mit einer Zedrakke voller Schätze in See, im Herzen eine wirre Mischung aus Heimweh und Groll, Stolz und Zynismus, Glaube und Ruchlosigkeit.
Auch in den folgenden Jahren betrat Ynigom zwar nur selten den Boden des Lieblichen Feldes, doch hielt ihn das nicht davon ab, dort beständig seinen Reichtum und Einfluss zu mehren. Dabei erscheint »Ynigom der Chababe« denen, die überhaupt von ihm gehört haben, oft mehr wie eine Legende als wie ein Mann aus Fleisch und Blut. Liegt die sagenumwobene »Amm el-Thona« einmal in einem Hafen zwischen Havena und Chorhop, findet sich jedenfalls nie eine Spur von Piratenbeute oder Diebesgut, Rauschkraut, Meuchlergift oder indizierten Schriften, ja, selbst der luxuriöse Proviant ist stets korrekt verzollt. Das pompöse Flaggschiff täuscht lediglich darüber hinweg, dass die vielen zwielichtigen Geschäfte Ynigoms stets über Mittelsleute abgewickelt werden, von denen nicht wenige hohe und höchste Ämter und Würden bekleiden.

Beschreibung

Wenn Ynigom nach außen stets gelassen bis lethargisch wirkt, verraten höchstens die glühenden Augen seine innere Anspannung. Auf seinem Schiff empfängt er Besucher in der schwelgerischen Pracht eines novadischen Potentaten. Der mächtige Turban, die reichen Gewänder und der üppige Schmuck blenden das Gegenüber, während schweres Parfum und Schwaden einer riesigen Wasserpfeife ihm den Atem rauben. So fällt auch nur einem guten Beobachter auf, dass die Züge des »Chababen« eher denen eines leicht gebräunten Mittelländers gleichen.

Agenda

Ynigoms tiefere Beweggründe sind schwer zu durchschauen und nicht einmal ihm selbst vollständig bewusst. Seine Bekehrung zum Glauben der Novadis ist so aufrichtig wie oberflächlich. Was er unter dem Namen Rastullah anbetet, ist letztlich nichts anderes als seine eigene Verbitterung und die fatalistische Einsicht, dass letztlich immer das Recht des Stärkeren gilt. Die Schuld für zwanzig Jahre im Joch der Sklaverei gibt er all denen, von denen er sich verraten wähnt: Seiner horasischen Heimat, die ihn verstieß, den Idealen von Ruhm und Ehre, die ihn in den Krieg lockten, den Göttern, die ihn aus seinem Elend nicht heraus rissen. Gerne nutzt er daher seine Geschäfte dazu, angesehene Geweihte, Adlige und Großbürger zu korrumpieren. Jeder neuerliche Beweis von deren Verlogenheit und Dekadenz erfüllt ihn dabei mit grimmiger Genugtuung.
Neben dieser lebenslangen Vendetta beschäftigt Ynigom die Sorge um seinen einzigen Sohn, den er kurz vor seiner Flucht aus Arivor mit einer Geliebten gezeugt hatte. Tantallo Tasso ist heute ein unbekümmerter Lebemann, der nicht im Traum ahnt, dass er sein bequemes Leben Ynigom dem Chababen, geschweige denn seinem leibhaftigen Vater verdankt. Allein seine Mutter kennt die Wahrheit und schweigt, da auch ihr die Großzügigkeit ihres einstigen Galans nach langen Jahren der Entbehrung nunmehr eine respektable Stellung als Dame der Gesellschaft ermöglicht.

Vorgehensweise

Viele Geschäfte leitet Ynigom über Strohmänner und Vermittler in die Wege, doch ebenso oft ist er selbst es, der dabei in einer von zahllosen Verkleidungen auftritt. Der edle Cavalliere »Dom Diestro d'Ascani«, der biedere Geweihte »Pater Bonafidelius«, der gelehrte Licentiatus »Sabastro Santalionmel« oder der zyklopäische Kapitän »Teremonäus a'Naxxos« sorgen dafür, dass mancher erst spät oder gar nie erkannt hat, ins Netz Sheyk Ynigoms geraten zu sein.
Ironischerweise speist sich das Vermögen Ynigoms, des ehemaligen Sklaven, zu einem beträchtlichen Teil aus dem Handel mit Menschen. Die Ware wird dabei im Alten und Neuen Reich unter der Hand aus Kerkern, Schuldtürmen und Waisenhäusern gekauft, von Seeräubern erworben oder sogar gezielt entführt und dann über Mengbilla oder Chorhop weiterverkauft.
Von fast jeder dunklen Machenschaft Ynigoms profitiert gleichzeitig eine hochgestellte Persönlichkeit der Westküste – doch wer mit dem Chababen essen will, braucht einen langen Löffel! Einmal dessen Ränke verstrickt, muss der vermeintlich Begünstigte sich wieder und wieder erkenntlich zeigen. Will oder kann er dies nicht mehr, lässt Ynigom Beweise auftauchen, die den Schuldigen entlarven, sein öffentliches Ansehen ruinieren und ihn im schlimmsten Fall auf den Richtblock bringen.

Kampf & Konflikt

Ynigoms Stärke liegt darin, im Schatten zu bleiben, während andere wissend oder unwissend seine Ziele verfolgen. Wird er auf allzu neugierige Verfolger aufmerksam, versucht er zuerst, sie mit falschen Fährten in die Irre zu führen, und bringt seine Vasallen gegen sie in Stellung. An Land geht er selbst jeder direkten Konfrontation möglichst aus dem Weg, zur See jedoch

verlässt er sich durchaus auf die Kampfkraft seines Flaggschiffs und verbündeter Piraten.
Allerdings hat Ynigom auch einige Schwächen, bei denen die Helden ihn packen können. So legt ihm seine obsessive Verachtung aller Personen von Stand und Ehre gewisse Zwänge auf: Herausfordernde Feinde will er unweigerlich lieber restlos demütigen als leibhaftig vernichten, selbst wenn er dazu größere Anstrengungen und Risiken in Kauf nehmen muss. Sein eigenwilliger Rastullah-Glaube wiederum schlägt sich in einer Schicksalsergebenheit nieder, die einer regelrechten Spielsucht gleichkommt. Einem Gefangenen etwa wird er ein riskantes Gottesurteil nicht verweigern, selbst um den Preis seiner etwaigen Freilassung.

Ressourcen

Die »Amm el-Thona« ist eine stattliche Zedrakke aus maraskanischem Eisenholz. Im Laufe der Jahre wurden an Bug und Heck zahlreiche Aufbauten errichtet: Vom vorderen Geschützstand mit Dachgarten bis zu den schlanken Minaretten an den Ecken des opulenten Achterkastels ähnelt das mächtige Segelschiff einem schwimmenden Palast aus den tulamidischen Märchen.
Die 99-köpfige Mannschaft der »Amm el-Thona« besteht aus hartgesottenen Halsabschneidern aller Herren Länder. Ob friedlose Thorwaler, entlaufene Utulusklaven oder novadische Korsaren, windhager Deserteure, maraskanische Meuchler oder mohische Kopfjäger, meridianische Grabräuber, zyklopäische Seesöldner oder oronische Schmuggler – jeder Rekrut muss seinen Treueschwur auf Rastullah und Ynigom mit dem Speiseopfer eines Tieres bekräftigen, das den Zwölf Göttern heilig ist; ein Brauch, der den »Theophagen« ihren Namen und den Ruf äußerster Ruchlosigkeit eingebracht hat.
Um sich vor Zauberei zu schützen, verfügt Ynigom über einen Vorrat hochwertiger Alchemika wie Bannstaub und Willenstrunk. Eine thorwalsche Zaubertätowierung verleiht ihm eine gewisse Resistenz gegen Gifte und in einer Wasserpfeife wartet ein Dschinn der Lüfte auf seine Befehle.
Ein Netz von Kundschaftern und Verbündeten in allen großen Häfen zwischen Havena und Chorhop versorgt Ynigom mit Informationen. In jeder Stadt gehört dazu in der Regel wenigstens ein verlässlicher Spitzel oder Hehler und dessen Zuträger sowie ein hochrangiger Würdenträger, der durch frühere Geschäfte erpressbar ist. Wo es eine novadische Bevölkerungsgruppe gibt, bestehen fast immer gute Kontakte zu Teehausbesitzern, Mawdlis, Söldnern und Kaufleuten.

Spielwerte

Ynigom der Chababe

Herausragende Eigenschaften: **MU** 16 **CH** 15 **IN** 14
LeP 35 **AuP** 40 **MR** 8 **RS** 1 **WS** 7 **GS** 7
Khunchomer: **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W+5 **INI** 15+1W6
Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Arroganz, Spielsucht
Wichtige Talente: Säbel 12; Menschenkenntnis 12, Verkleiden 14, Überreden 15; Handel 13, Hauswirtschaft 11, Rechnen 14, Seefahrt 11
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Eiserner Wille I+II, Kulturkunde (Horasreich, Südaventurien, Novadi, Tulamidenlande), gängige Kampfsonderfertigkeiten für das Talent Säbel

Wege ins Spiel

Neugierige und rechtschaffene Helden sind wie geschaffen dafür, Beweise gegen einen hoch angesehenen Würdenträger, vielleicht gar einen ihrer früheren Auftraggeber, zu entdecken. Vielleicht fällt den Ermittlern ja noch vor dessen Sturz auf, dass ihnen die Hinweise geradezu in die Hände fielen und die ganze Affäre all zu leicht ans Licht kommt. Wer wohl den Ruin des (vermeintlich) Schuldigen orchestriert hat, und warum?
Helden, die sich in der Welt der horasischen hohen Kultur und Gesellschaft bewegen, stoßen womöglich auf einen überraschend gering talentierten Künstler, der dennoch in den besten Häusern und Salons verkehrt. Können sie den geheimnisvollen Gönner entlarven, der Tantallo Tasso ohne dessen Wissen alle Wege ebnet, indem er Kritiker besticht, Claqueure bezahlt und Intendanten erpresst?
Viele Gerüchte kursieren über den sagenhaften Reichtum Ynigoms und immer wieder findet sich in einer Hafenkneipe am Meer der Sieben Winde ein alter Matrose mit einer Seekarte zur geheimen Schatzinsel des Chababen. Tatsächlich sind die meisten dieser Hinweise gezielt gestreut und die vermeintliche Schatzhöhle stellt sich als Falle des skrupellosen Sklavenhändlers und seiner Häscher heraus.

Zadonje Svigrot, Oskir Ronderrickson und Valescha Aren – Konkurrierende Mächte in blutiger See

von Lara Kobilke

„Du behauptest also, kleiner Prinz, meine Geschichten über Charypso jagen dir keine Angst ein? Dann lass mich von anderen Piraten erzählen – Piraten angesichts derer selbst dem charyptischen Gesindel die Knie schlottern! Alle Verzweiflung und Traurigkeit trug sich so und nicht anders zu!
Auf das Ende wirst du jedoch ein wenig warten müssen, denn eine besondere Geschichte bedarf auch eines besonderen Anfangs. In diesem Falle drei.“
—Iolde Hang, Geschichtenerzählerin aus Vallusa, 1033BF

Oskir Ronderrickson

Tsatag 1001 BF **Größe** 1,92 Schritt **Haar** blond **Augen** grau

„Der erste Pirat stammt von der beschaulichen Insel Lassir im fernen Inselreich Thorwal. Kaum dem Kindesalter entwachsen, lernte Oskir das Seefahrerhandwerk. Sein Gesicht zeugte von Freundlichkeit: Wache grüne Augen begleiteten ein Lächeln, das Goldzähne entblößte und vom Schellen der Glöckchen in seinem geschmückten Flechtbart begleitet wurde.
Er war ein stolzer Mann und hätte eines fernen Praioslaufs einen passablen Hesir abgeben, doch er und seine Ottajasko mussten, im Jahre 1021 BF, durch einen Hungerwinter geplagt gen Nostria ziehen, wo liebfeldische Handelskaravellen fette Beute versprachen. Durch einen jener Überfälle geriet unserem Piraten ein Brief in die Hände, der einen Mordauftrag an einem Mann mit dem klangvollen Namen Sirensteen enthielt. Nicht dass Oskir den Namen schon einmal gehört hätte, aber die 300 Dukaten, die als Belohnung für die Schandtat ausstanden, weckten seine Neugierde.
Also machte er sich auf in das fremde Land, aus dem jener Sirensteen stammte, den er nun vor drohendem Unglück warnen wollte.
Dieser Mann erwies sich gegenüber seinem Retter als großzügig. Ein Schiff, die Adel*, und Sirensteens Unterstützung, machten Oskir zu einem der erfolgreichsten thorwalschen Piraten jener Götterläufe. Horasische Karavellen überfällt er seither nicht mehr. Stattdessen hat er sich ein neues, größeres Abenteuer gesucht: Den Beutezug in der Blutigen See.“*

Valescha Aren

Tsatag 1003 BF **Größe** 1,74 Schritt **Haar** braun **Augen** blau

„Die zweite Piratin stammt aus einer unscheinbaren Familie des Mittelreichs. Sie selbst war aber längst nicht unscheinbar! In jener Zeit, als Valescha Aren noch dem Kaiserhaus diente, mögen sie manche ihrer Kameraden als unbedeutend beschrieben haben. Doch ihr Ruf, eine der grausamsten Piratinnen von Rulat zu sein, kam nicht von ungefähr.
Doch ich nehme das Ende vorweg.
Valescha wuchs zu einer ängstlichen Frau heran. Ihre Versetzung nach Burg Perlstein, wo der schlimmste Abschaum des Mittelreichs gefangen gehalten wurde, empfand sie mehr als Bestrafung denn als Vertrauensbeweis. Doch dann sollte sie im Jahre 1024BF die Möglichkeit erhalten, ihren Mut unter Beweis zu stellen. Durch ein Ereignis – das ich an einem anderen Abend erzählen werde! – wurden die Piraten der Insel Rulat aufsässig und erstürmten die Burg. In ihrer Angst ergab sich Valescha. Der neue Hafenherr, ein Schwarzoger, bezog die Burg. Sie diente ihrem neuen Herrn, wie sie einst dem Mittelreich gedient hatte und erwies sich abermals als fähiger Handlanger. So endete Valescha auf einem Schiff von Sklavenhändlern, passte sich den Bräuchen an, erlernte dem Unrecht gehorsam zu folgen und schließlich sogar von diesem Unrecht überzeugt zu sein. Treue galt ihr nichts mehr und sie machte durch Meuterei ihrem eigenen Kapitän das Schiff abspenstig, um mit der Narrengold *die Blutige See zu durchkreuzen. So war eine der gewissenslosesten Sklavenhändlerinnen der Geschichte Rulats geboren worden.“*

Zadonje Svigrot

Tsatag 995BF **Größe** 1,69 Schritt **Haar** schwarz **Augen** schwarz

Beschreibung

Die Dämonenbündlerei hat ihre Spuren hinterlassen: Zadonje scheint nicht aus Fleisch und Blut gemacht, ihre Haut ist unnatürlich blass, das strohige Oberhaar trägt sie mit Muschelschalen über den Ohren hochgesteckt und die Farblosigkeit ihrer Lippen überdeckt sie mit Rot das sie sich auf Wangen und Mund aufträgt.

Hintergrund

„Die letzte Piratin heißt Zadonje Svigrot. Sie solltest du am meisten fürchten!
Zadonje wuchs als Piratin von Rulat auf und durchkreuzte die blutige See an Seite ihres Vaters und krüppelwüchsigen Bruders Grotjew. Ihr Vater, ein Zauberer aus einem fernen Land, lehrte sie, Wind und Wasser zu beherrschen. Sie lernte sogar die Kraft ihres Bruders zu nutzen, aus der er selbst wenig Gewinn zu ziehen verstand. Als sie 15 Tsa zählte, wollte ihr Vater ihr seine Heimat im tiefen Süden zeigen.
Doch der Besuch in Vaters Heimat blieb nicht lange fröhlich: Sein Leichnam verschwand spurlos, worauf da die Mannschaft meuterte. In ihrer Verzweiflung flehte sie die Götter um Hilfe an und bekam diese gewährt. Sie müsse sich ihr nur mit Leib und Seele verschreiben und dann würde sie sie mit der Macht ausstatten, ihren Vater zurückzuholen. Thargunitoth hielt ihr Wort, doch ohne Leichnam konnte der Vater nicht wiedererweckt werden. Auf ihr Flehen antwortete Thargunitoth nicht mehr, doch eine andere Stimme erhob sich, ein pausbackiger Fisch bot dem verzweifelten Mädchen seine Kiemen an. Einzige Bedingung sollte sein, dass nicht Thargunitoth, sondern die tiefe Tochter Zadonjes Seele erhielte.
So fand sie ihren Vater und brachte ihn zurück. Doch der aufgedunsene und fischzerfressene Vater war nicht mehr im Stande, seine Männer zur Ordnung zurufen. Die Ordnung erwuchs stattdessen aus der Furcht, die die Piraten fortan vor der wahnsinnigen Tochter empfanden.

Wie also kleiner Prinz, verknüpfte Fatas die Schicksale dieser drei großen Piraten? Es geschah durch Liebe und Hass, wie es stets der Fall ist, wenn die Schwester ihren Schleier lüpft. Oskir erkämpfte sich noch nicht lange Ruhm in der blutigen See, da traf seine Adel *auf die* Narrengold *und zwischen den Schiffen entbrannte heftiger Kampf.*

Valescha, die die heimischen Gewässer besser kannte, nutzte diesen Vorteil und nahm die Mannschaft gefangen.
Efferd jedoch hatte Mitleid mit dem stolzen Freibeuter und hat Rahja um Hilfe. Noch am selben Abend entbrannten Valescha und Oskir in heftiger Liebe und schworen einander, in alle Ewigkeit gemeinsam die See zu besegeln. Oskir, der ein gutes Herz besaß, schenkte seiner Liebe erneut den Blick für Gerechtigkeit. Sie sah nun die Sitten in Rulat in neuem Lichte und beschloss, gegen das schändliche Volk vorzugehen, so auch gegen Zadonje. Diese trat den Kampf gegen Oskir und Valescha an und gewann. Während Oskir sich rettete, wurde Valescha eine Mirhamionette der Paktiererin. Seither benutzt Zadonje seine einstige Geliebte um Oskir zu quälen.
Ja, mein Prinz! Rahja und Efferd glaubten, den jungen Mann durch Liebe zu retten, dabei besiegelten sie damit sein ewigwährendes Unglück."

Zitate

—„Mein Vater hat gesagt, er sei müde. Deswegen mag ich Euch heute nicht in die Reihen meiner Mannschaft aufnehmen. Kommt doch ein andermal wieder, wenn ein günstigerer Zeitpunkt zum Sterben ist."
—„Tot soll mein Vater sein? Tot?! Was wagt Ihr! Ein Wort mehr und Ihr könnt die Fische von unten betrachten!"

Agenda

Rettung ihres Vaters, Erweiterung des eigenen Einflusses auf Rulat, Rache an der Landesverräterin Valescha, Ausschaltung der Konkurrenz Oskirs und seine Folter

Vorgehensweise

Auf den ersten Blick scheidet Zadonjes Enterangriff sich wenig von denen anderer Piraten. Erst wenn die Enterhaken am eigenen Schiff verkeilt sind und man die Angreifer, die das Schiff an das eigene heranziehen, aus nächster Nähe erblickt, jagt der unheilige Schrecken den eigenen Rücken hinab. Zerfressene und von Muscheln und Algen überwucherte Leichen dienen hier einer tiefen Tochter der See, die voller Wahnsinn an der Seite eines gekrönten, aber willenlosen Untoten herrscht. Das erkennt die Frau jedoch nicht und führt jede ihrer Entscheidungen auf den Wunsch dieses verfaulten Herrn zurück.

Kampf & Konflikt

Zadonje wird stets von einer Schar Untoter begleitet, die zuerst niedergestreckt werden müssen.

Charyptider Untoter

LeP 40 **RS** 2 **GS** 3 **MR** 12 **INI** 5+W6
Hände: **AT** 6 **PA** 0 **TP** 1W+2
Biss: **AT** 8 **PA** 0 **TP** 2W+2

Während sich die Helden zu ihr vorkämpfen, spielt Zadonje Wind und Wetter gegen sie aus (DUNKELHEIT, MAHLSTROM, WETTERMEISTERSCHAFT, WINDHOSE, KRAKENRUF) und greift bei drohendem AsP-Verlust auch auf die Astralmacht ihres Bruders zurück (MAGISCHER RAUB).

Ressourcen

Zadonje ist eine der gefürchtetsten Piratinnen Rulats. Nicht unwesentlich hat sie mit ihren Schergen zum Ruf der Insel beigetragen, sie werde nur von den schlimmsten des Paktierervolks bewohnt. Viele andere Geschöpfe der Erzdämonen leben hier und sind Zadonje aus Furcht vor ihrer Rache zu Gehorsam verpflichtet. So kann eine Auseinandersetzung mit Zadonje schnell einer Kriegserklärung an ganz Rulat gleichkommen.

Spielwerte

Zadonje Svigrot

MU 14 **KL** 18 **IN** 14 **CH** 14 **FF** 12 **GE** 12 **KO** 17 **KK** 16
LeP 35 **AuP** 32 **RS** 2 **MR** 10
AT 15 **PA** 12 **TP** 1W+4 **INI** 16+1W6
Vor- und Nachteile: Innerer Kompass, Eisern, Linkshänder / Arroganz 10, Blutdurst 10, Jähzorn 8, Körpergebundene Kraft, Medium, Feind (Oskir)
Zauber: ARMATRUTZ 14, HORRIPHOBUS 14, FULMINICTUS 16, IGNIFAXIUS 14, INVOCATIO MINOR 10, SCHWARZER SCHRECKEN 10, DESINTEGRATUS 10, GARDIANUM 10, DUNKELHEIT 15, MAHLSTROM 10, WETTERMEISTERSCHAFT 14, WINDHOSE 12
Paktgeschenke: UNTOTE ERHEBEN, WASSERATMUNG, KRAKENRUF
Relevante Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis: Schaden, Merkmalskenntnis: Umwelt, Fernzauberei, Verbotene Pforten, Regeneration I+II

Wege ins Spiel

Die Verknüpfung dieser drei Lebenswege soll dem Meister Inspirationen für eine eigene Kampagne auf der Blutigen See bieten. Dabei kann er den Helden seine Schurken in beliebigen Lebensphasen vorstellen (Oskir unternimmt aufgrund des Hungerwinters Raubzüge auf die Helden in Thorwal; die Helden beobachten den Mord, der Zadonje den Vater nimmt; usw.) und sie später die verheerende Verwicklung des Schicksals dieser drei alten Bekannten spüren lassen. Bestenfalls empfinden die Helden Anteil am Schicksal der Schurken und bedauern die Entwicklung – vielleicht empfinden sie sogar Mitleid?

Zarpada Ehrwald ay Erkenstein

von Sebastian Hebler

Beschreibung

Zarpada ist ein junger Mann von Mitte Zwanzig und man erkennt trotz seines eher tulamidischen Teints, dass seine Vorfahren überwiegend mittelländisch-almadanischen Ursprungs gewesen sein müssen. Besonders auffällig sind seine wuscheligen dunkelblonden Haare. Seine buschigen Augenbrauen beschirmen zwei wache, grüne Augen, die ihren Platz über einer kräftigen Nase finden. Über seinen schmalen Lippen findet sich ein buschiger Schnurrbart, der in einen Kinnbart übergeht. Er ist recht ansehnlich mit seinen etwas über neun Spann und seiner kräftigen Struktur, ohne aber außergewöhnlich hübsch zu sein. Auf seinem Kopf sitzt ein keckerCaldabreser, wie er in Almada getragen wird, mit breiter Krempe und einer besonders prächtigen Fasanenfeder. Über robuster einfacher Oberkleidung trägt er einen gemütlich aussehenden Mantel aus dichtem Kamelhaar in dunklen Erdtönen. Darunter findet man eine abgewetzte Lederhose von aber scheinbar guter Qualität und schließlich hübsche Lederstiefel mit einer schönen almadanischen Spange. In seiner rechten Hand hält er einen Speer, auf dem er sich gerade aufstützt, wie auf einem Wanderstab, während er innehält und euch freundlich anlächelt. In seinem Gürtel steckt ein Kurzschwert und auf seinem Rücken ist an einem Köcher ein Kompositbogen befestigt. In der anderen Hand hält er eine feste Lederleine, an der er hintereinander gebunden zwei prächtige schwarze Esel führt, die jeweils voll bepackt sind mit Beuteln und Tuchballen.

Stimmungen

„*Im Nachhinein erwies es sich als großes Glück, dass ich an den guten Zarpada geraten bin! Denn ganz plötzlich, erschienen überall in den dichten Zedernwäldchen und auf den Felsen irgendwelche Wilde! Mein Bergführer aber, voller Mut, reitet einfach auf die zu! Dann wechselt er ein paar Worte mit diesen Typen, macht irgendwas an seinem Hemd und diese Menschenjäger scheinen irgendwas genau zu beobachten. Dann gibt es ein großes Trara, die wilden Räuber lachen und schon konnten wir unbehelligt weiter ziehen. Naja. Jedenfalls ist das ein wirklich guter Mann!- Da lies ich mich doch nicht lumpen und gab ihm bereitwillig eines meiner besten Pferde für seine gute Arbeit, so, wie er es kurz nachdem wir an diesen „Ferkinas“ vorbei waren, vorgeschlagen hatte...*“
—*gehört von Alrike Hufschläger, Pferdezüchterin, in den Puniner Madathermen*

„...Natürlich könnt ihr den Raschtulspass auch alleine queren! Schnell verbindet er die Lande Almada mit eurer Heimat, den tulamidischen Landen! Aber nur mit guter Führung schafft ihr die Strecke von Fasar nach Then in 10 Tagen! Ha! Wollt ihr aber ohne einen ortskundigen Führer aufbrechen, kann ich nur eindringlich davor warnen! Nicht zu Unrecht nennt man den Weg über den Raschtulswall bei den Almadanis "Blutpass", denn obwohl man am Orbunquell in einem Landgasthaus sicher unterkommen kann (bei einer guten Freundin von mir, im übrigen), so ist der Weg dennoch gefährlich und ständig droht Gefahr durch Khoramsbestien, wilde Ferkinas, Räuber sowie andere Schurken und sogar Drachen! ... Also.. solltet ihr... besser hier bleiben, wenn euch euer Leben lieb ist! ... oder aber: Ich führe euch über den Pass! Für 5 Silber oder Schekel pro Tag geleite ich euch professionell über den schrecklichen Blutpass, den ich kenne, wie meine Westentasche!“

—*Zarpada im gespräch mit Jofi ibn Jaffer, einem Fasarer Fernhändler, im Gerupften Greifen, einer Herberge in Erkenstein*

„Man hat, nicht weit weg vom Weg, die Überreste eines fahrenden Händlers, gar schrecklich zerschmettert unter einem Haufen Steine, gefunden. [...]Jedoch keine Reste seiner Habe und auch keine seiner Packtiere mehr [...]. Vermutlich […] einfach unvorsichtiger Weise ohne einen Führer aufgebrochen und hat dann unglücklicherweise unter einem instabilen Felsvorsprung die Nacht verbracht [...] Ferkinas haben wohl die Reste aufgesammelt... “
—*aus einem Bericht von Hauptmann Pelura, Kaiserlich und Königlich Almadanisches Garderegiment "Yaquir", stationiert in der Zollfeste zu Then*

Agenda

Zarpada will eigentlich nicht viel erreichen. Seine kriminellen Geschäfte sieht er als einen ganz normalen Beruf an, für den man sich nicht unbedingt schämen muss (jedenfalls nicht fürs Schmuggeln – die gelegentlichen Überfälle, wenn ihn die Goldgier übermannt, gehen ihm teilweise tatsächlich nahe). Er wird dabei auch nicht reich werden, aber er ist sein eigener Herr. Sein nächstes Ziel ist eigentlich nur, eine hübsche und gute Frau zu finden, die er dann ehelichen kann.

Vorgehensweise

Üblicherweise schmuggelt Zarpada Rauschmittel und Gifte nach Almada und begeht gelegentliche Überfalle auf Reisende, die er über den Gebirgspfad (Raschtulspasses) zwischen Then und Erkenstein führt. Seine Konterbande sind alle möglichen Rauschmittel, von einfachem Zhitabar, über Lotuswein, Regenbogenstaub und Marbos Odem bis hin zu exotischeren Mitteln aus dem weiteren Süden und Gifte. Beide Güter werden vor allem von Geheimgesellschaften, die sich immer stärker ausbreiten (auch die sich ausbreitende "al'anfanischere" Auslegung des Boronglaubens), und betuchten Doms und Domnas nachgefragt. "Zur Tarnung" ist der Schmuggler tatsächlich ein sehr guter Bergführer, der Karawanen sicher über den Pass treibt, und ansonsten mit den Überschüssen seiner Heimat, dem "Stadt"-staat Erkenstein handelt: Erbsen, Kichererbsen und Reis, beliebtes "Erkensteiner Tulamidentuch" und Textilien. Auf dem Rückweg kauft er gelegentlich almadanischen Wein ein oder bringt auch mal einem Mitbürger ein anderes Gut mit.
Bietet sich Zarpada bei der Begleitung eines Handelszugs als Ortskundiger eine gute Gelegenheit bedient er sich an den Waren und versteckt unauffällig etwas am Wegesrand, um es später wieder einzusammeln, oder er nutzt seine Kontakte zu den Ferkina, die ihn ansonsten vor Unbill beschützen, um mit ihnen einen Überfall der Wilden "vorzutäuschen" um dann später seinen Anteil zu erhalten. Am liebsten hat er es, wenn bei der ganzen Sache keine Menschen verletzt werden, aber manches Mal hat er auch schon absichtlich eine Steinlawine ausgelöst, die einen unvorsichtigen Handelsmann dann unter sich begrub. Seine tiefe Freundschaft zum jungen Haran der örtlichen Ferkinasippe führt dazu, dass "seine" Karawanen fast immer von Übergriffen verschont bleiben – wenn er es will!

Kampf & Konflikt

Zarpada versucht stets, einen Fluchtweg offen halten und ihm behagt es gar nicht, wenn er der Enge ausgeliefert ist. Obwohl er kein besonders guter Kämpfer ist, kann er sich tatsächlich ganz gut mit dem Speer wehren, wird aber vor allem versuchen, seine Gegner mit dem Bogen zu erwischen – am besten von unerreichbarer Position aus. Von den befreundeten Ferkinas bezieht er das Gift Gonede, was diese vor allem aufgrund der Krämpfe und Kampfunfähigkeit nutzen, um Gefangene zu machen. Er selbst ist fast immun gegen pflanzliche Gifte, aufgrund seines langen Umgangs mit den Giftstoffen und Olginwurz, die hier im Stammesland der Ferkina wächst.
Seine größte Stärke ist es, dass er sich auskennt: So ist es ihm oft ein leichtes, das Gelände für ihn arbeiten zu lassen und effektive Fallen zu entwerfen, die Verfolgern oder Feinden arg zusetzen.
Wenn er nicht Herr der Lage ist, oder die Situation eskaliert, wird der Schmuggler einfach versuchen, zu fliehen, denn kein Mensch kann ihm hoch im Gebirge was anhaben und so ergibt sich vielleicht später die Gelegenheit, seine Feinde wiederum in eine neue Falle zu treiben.

Ressourcen

Zarpada besitzt etwas Geld, seine in Erkenstein recht angesehene Familie verfügt über ein Eselzucht und so kann er über eine Anzahl guter "Schwarzer Thaluser" verfügen. Sein wohlwollender Großvater, Handrick, von dem er sein gesamtes Wissen hat, und der auch sein Vorgänger im familiären Schmugglerunternehmen war, kann ihm auch heute noch einige Tipps geben.
Er besitzt Verbindungen zu:

- *Burshuk iban Hafész* (SO3), dem junge Haran der örtlichen Ferkina Sippe aus dem Stamm derShai'Aian, durch dessen "Jagdgebiet" der Blutpass führt. Die beiden lernten sich zufällig kennen und da Zapardo den jungen Mann beeindrucken konnte, sind die beiden heute enge Freunde. Durch die Schmucknarben, die der Schmuggler aus Freundschaft erhielt, sind ihm Ferkina wohlwollend gegenüber eingestellt.
- *Savertin Gerdenwald*, einflussreiches Stadtratsmitgliedes (SO7). Er dient für Zarpado in Erkensteinals Hehler und Mittelsmann für die Schmuggelgüter.
- *Madalena Halcalde*, die wehrhafte Wirtin der Wegherberge "Zum Königsaar" (SO6). Einst eine begehrte Fechtlehrerin, arbeitete sie dann als Wachhauptfrau, bis sie nicht mehr stundenlang auf den Mauern stehen konnte und führt heute als Matriarchin mit ihrer großen Familie die Herberge. Schon lange kennt sie den jungen Erkensteiner und stets konnte er auf ihr Wohlwollen vertrauen.)
- *Sulva Pelura*, Hehlerin in Then. (SO 7) Als Tochter des Wirtes der Taberna "Zum Almadinen Auge" ist die Frau normaler Weise dafür verantwortlich, Zarpadas Waren an die Kundschaft weiter zu verteilen. Bei Kürbisfladen und leichtem Wein kann man unauffällig zusammensitzen und eine ambivalent-wild-romantische Beziehung bindet sie an Zapardo.
- *Nandorissian Pelura*, Mondschatten des Phextempels/ Hauptmann bei Garde (SO 8). Der Bruder von dient in der Thener Zollstation und ist geheimer Mondschatten des Ortes. Zarpadas Geschäfte werden dabei gedeckt, so lange er dabei phexisch vorgeht – und seine ihn bezahlt.

Spielwerte

Zarpada Ehrwald

R/K/P Mittelländer/Mhanadistan/Schmuggler **GP** 110 **AP** 1540
Tsatag 18. Phex 1010 BF **Größe**: 92 Finger **Haar** Dunkelblond **Augen** Grün
MU 13 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 12 **FF** 12 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 6
LeP 28 **AuP** 29 **MR** 4 **GS** 8
Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Guter Ruf III, Innerer Kompass, Resistenz gegen pflanzliche Gifte, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen 30, Aberglaube 5, Arroganz 5, Goldgier 6, Impulsiv, Neugier 5, Rachsucht 5, Raumangst 6
AT 7 **PA** 8 **FK** 8 **INI** 10+1W6
Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Kulturkunde (Almada, Tulamidenlande), Ortskenntnis (Strecke Then-Erkenstein), Waldkundig
Wichtige Talente: Klettern 5, Schleichen 7, Gassenwissen 8, Sich verkleiden 5, Überreden 7, Fährtensuchen 5, Fallen stellen 9, Orientierung 6, Wettervorhersage 7, Wildnisleben 8, Rechtskunde 6, Schätzen 7, spricht Tulamidya 13, Garethi 13, Ferkina 7, Atak 4 und Füchsisch 3

Wege ins Spiel

Die Helden können angeworben werden, das Verschwinden eines Händlungsreisenden auf dem Blutpass aufzuklären und werden dabei auf seine Machenschaften aufmerksam. Will er am Anfang noch versuchen, jeden Verdacht zu zerstreuen, wird er wenn ihm die Helden gefährlich werden zu einem erbitterten Gegner werden. Schließlich wird er vielleicht sogar bereuen, was er getan hat, wenn er gestellt werden kann und sich bemühen, Buße für seine Taten zu tun.

Bei der Aufklärung einer almadanischen Kabale kann er die Helden versehentlich als zufällig anwesender Rauschkrauthändler auf eine falsche Fährte locken: wenn die Helden ihn, den Fliehenden, für die treibende Kraft hinter einem geheimen Kult sehen und verfolgen, während er ins Gebirge flieht und gar nicht weiß, was die Fremden von ihm wollen, wird er sich dann in den Bergen als gefährlicher, ortskundiger Gegner erweisen.

Er kann sich aber sogar auch als hilfreiche Rettung erweisen, wenn Helden vom Weg abgekommen sind, sich auf die Suche nach Burg Blutfels und anderen Geheimnissen der Gegend begeben wollen oder aber schlicht nach einem ortskundigen Passführer suchen. Er wird sich still und unauffällig geben und darauf bedacht sein, die Helden von seinen geheimen Verstecken fernzuhalten, kann durchaus zutraulich werden und sogar Freundschaft mit den Helden schließen – ist er doch *eigentlich* ein ganz netter Kerl …