# Nakika Bärenfang

Königin der Mactaleänata

*»Jawohl, Fürstkomtur, für diesen Preis sind Wir bereit, mit Unseren Mactaleänata in den Krieg zu ziehen und das Blut Eurer Feinde zu Ehren der Stahlwüterin zu vergießen. Wir vergessen nicht den Pakt, den Wir mit Euch geschlossen haben – vergesst auch Ihr besser nicht, dass eine Königin ihr herausgerufenes Volk für Euch streiten lässt.«*
*—Nakika Bärenfang im Kriegsrat mit Helme Haffax, 1033 BF*

An der Spitze eines gewaltigen Heeres ganz Aventurien in einen glorreichen, blutigen Krieg zu stürzen, den *Sturm aus Blut und Stahl* zu entfesseln, die Menschheit in Starke und Schwache zu scheiden, dazu wurde Nakika Bärenfang von Rondra auserwählt – von einer unerbittlichen, blutdurstigen, einer Schwarzen Rondra, deren schreckliches Antlitz Nakika nicht als Larve Belhalhars erkannt hat.
Der gefallenen Geweihten wäre es wohl auch egal, welche gottgleiche Macht hinter ihren bluttriefenden, knochenberstenden Träumen steckt, denn sie fühlte sich schon immer dazu geboren zu triumphieren, zu herrschen, in den Staub zu treten. Ihr Wille zur Macht und ihre Lust an deren gewaltsamer Ausübung, gepaart mit skrupellosem Kalkül und Wortgewandtheit hätten Nakika zu einer Tyrannin gemacht, wo auch immer man ihr keinen Einhalt geboten hätte – und Belhalhar rief sie in die Reihen der Mactaleänata, der Schwarzen Amazonen, und ebnete ihr einen breiten Pfad.
So nahm sich Nakika mit List, Gewalt und Versprechungen eines kriegerischen Zeitalters den Thron von *Löwenstein*, die Krone der Mactaleänata. Als Königin führt sie nun die kampfstärkste Einheit der Schwarzen Lande an. Noch folgt sie *Helme Haffax* (Seite XXX), doch sie wartet nur auf den richtigen Moment, dem Fürstkomtur den Kronensplitter Belhalhars zu entreißen, sich zur Kriegsherrin der Schwarzen Lande aufzuschwingen und den *Ewigen Feldzug* anzutreten.

**Äußere Erscheinung**
Klein und bullig, mit breiten Schultern, geschorenem Schädel und einer Vielzahl von Narben erfüllt Nakika nicht das Bild einer anmutig-athletischen Amazone, sondern eher das einer barbarischen Kriegerkönigin. Ihre hellbraun funkelnden Schlitzaugen können in den Bann ziehen, ihr Gebiss voller spitzer Reißzähne (ihr Dämonenmal) hingegen ist verstörend. Die Königin trägt eine stählerne Krone und eine geschwärzte, stachelbesetzte Amazonenrüstung; darüber einen schweren Kriegsmantel. Im Kampf führt sie den alten Rondrakamm *Shayrachaz*.

**Lebenslauf**
Im Jahr **1001 BF** als Bastard-Tochter eines Bronnjaren des bornischen Hauses Schwertbergen und seiner nivesischen Mätresse geboren, wurde Nakika als Säugling aus dem Haus ihrer Familie verbannt und wuchs in der Obhut eines alten Burgsassen auf. Dieser unterwies das kräftige und aggressive Mädchen schon früh in rondrianischen Fertigkeiten, und im Herzen der Festenlande sog Nakika all die Legenden um die Theaterritter auf.
**1011 BF** begann sie eine Krieger-Ausbildung in der *Drachenstreiter-Akademie* von Birkholt, wurde jedoch bald ins Noviziat des Rondra-Tempels von Schwertbergen berufen – aufgrund ihres Talents, aber auch, um den gewalttätigen Zorn Nakikas zu kontrollieren. Im Jahr der Borbaradianischen Invasion **1019 BF**, in der Nacht vor ihrer Weihe, erfuhr Nakika eine düstere Vision im Angesicht der *Schwarzen Löwin von Schwertbergen* (siehe **Schwarzer Bär 83**), die sie dazu aufrief, in den ihr bestimmten Krieg zu ziehen. Und Nakika folgte. In ihrer

eigenen Weihe-Zeremonie erschlug sie die Tempelvorsteherin und besiegelte so ihren Pakt mit der 'Blutfürstin', dann reiste sie nach Mendena und schloss sich den Mactaleänata an. Schnell stieg sie zur Offizierin, dann zur Hauptfrau auf – und zur bedeutendsten Priesterin der Blutfürstin, bekannt für ihre flammenden Reden und ihre kunstvollen Auslegungen göttlichen Willens. Im **Spätsommer 1029 BF** tötete Nakika die dem Heptarchen *Xeraan* hörige Königin *Sharizad'chadída* und lief zu Fürstkomtur *Helme Haffax* über. In seinem Dienst kämpfen die Schwarzen Amazonen nun an der Grenze der Warunkei und bewachen seit **Travia 1031 BF** die Ruine der Amazonenburg *Kurkum*.
Doch Nakika führt seitdem auch immer wieder eigenständig marodierende Vorstöße nach Transysilien und Weißtobrien bis in die Drachensteine an: Kleine, schnelle und blutige Kreuzzüge auf der Suche nach Burg *Yeshinna*. Bei einem dieser Ausritte traf sie im **Hesinde 1032 BF** zufällig auf die Amazonenhochkönigin *Gilia von Kurkum* (Seite XXX), in Folge dessen beide Seiten herbe Verluste hinnehmen mussten.

## Nakika am Spieltisch

*Charakterspiel: Du bist die Königin, und als Königin bist du berufen, Recht, Gesetz und Ordnung zu schaffen: Dein Recht ist der Triumph des Sieges, dein Gesetz ist der Stiefel im Nacken der Unterlegenen, deine Ordnung ist das Werk blutigen Stahls. Du bist die Faust, du bist die Klinge, du bist der Sturm. Die Göttin hat dir die Welt als Schlachtfeld angeboten, bald wirst du den Krieg führen, der dir gebührt.*
*Größte Stärke:* Willensstärke, Skrupellosigkeit und Charisma. Nakika wird von festem Willen getrieben, sie fürchtet keine persönlichen Opfer und kann deshalb fast immer härter zuschlagen als ihr Gegner. Andere überzeugt sie mit mitreißenden Worten, demonstrativen Taten und ausgedachten ('inspirierten') Mythen davon, dass es sich lohnt, ihr zu folgen.
*Größte Schwäche:* Machtbesessenheit und Rachsucht. Unterwerfung unter ihre Gewalt ist letztlich das einzige Verhältnis zu anderen Menschen, das Königin Nakika akzeptieren kann. Wer ihr erfolgreich Widerstand geleistet hat oder ihr gar eine Demütigung beigebracht hat, *muss* sterben – dieses Ziel verfolgt Nakika auch langfristig mit großer Ausdauer. Diese Schwäche macht sie sehr vorhersehbar und bindet ihre Ressourcen.
*Konfliktverhalten:* Angriff und Hinterhältigkeit. Wer Nakika entgegentritt, wird von ihr mit äußerster Härte und Brutalität angegangen. Die Königin wird eine Niederlage oder zumindest eine öffentliche Demütigung mit allen Mitteln zu erzwingen versuchen. Wenn sie einen Gegner nicht direkt erreichen kann, nimmt sie sich das vor, was diesem lieb ist: Familie, Freunde, Güter.

**Darstellung**
Königin Nakika legt keinen Wert auf herrschaftliche Distanz. Mit ihrer rau-kumpelhaften bis jovialen Art begegnet sie auch Außenstehenden umgänglich, wenn diese es nicht auf Konfrontation anlegen. Sie kann außerdem ernsthafte theologische Gespräche führen und dabei das Charisma einer Predigerin zeigen. Doch hinter dieser Fassade lauert sie darauf, dass ihr Gegenüber Schwächen offenbart, die Nakika einen *Sieg* erlauben.
Auffällig penetrant will Nakika immer das letzte Wort behalten, Widerworte duldet sie nur kurze Zeit, und die geringste Provokation kann für sie Grund sein, mit körperlicher Gewalt zu reagieren.

**Verwendung im Spiel**
Nakika Bärenfang ist eine verdammte Dienerin Belhalhars, die ohne Blutvergießen und Erniedrigung anderer niemals Ruhe findet. In ihrer blutigen Zügellosigkeit und ihrem kalkulierenden Herrschaftswillen ist sie ein dämonisches Alter Ego Helme Haffax', das dieser jedoch noch in Schach hält.

—**Antagonistin:** Krieg und Kampf sind Nakikas Ziele, insofern braucht sie keinen speziellen Anlass für offene Angriffe auf Tempel, Dörfer und gar Städte außerhalb der Fürstkomturei, die dann die Hilfe von Helden brauchen. Die Königin schickt jedoch auch einzelne Mactaleänata oder kleine Gruppen tief in die freien Lande, um gezielt bestimmte Tempel der Rondra zu schänden, Geweihte zu töten oder Ritualgegenstände zu erobern.
—**Zufallsbegegnung (Schwarze Lande und angrenzende Provinzen):** Nakika ist rastlos und hält sich selten auf Burg *Löwenstein* auf. Mit einem Zug oder einer Eskadron Zant-Reiterinnen zieht sie oft über die Grenzen der Fürstkomturei hinaus. Helden können ihr überall im Tobrischen begegnen, bedrohte Dörfer warnen, die Schwarzen Amazonen durch Provokationen ablenken oder sie sogar zurückschlagen. Wenn Helden ihr diplomatisch begegnen, hat es Nakika nicht nötig, sofort mit Kampf zu antworten und lässt sich durchaus auf Gespräche ein. Sie zögert jedoch nicht, sofort zu töten, wenn jemand ihren Unmut erregt.

**Zitate**
*»Blut und Stahl! Für die Königin, für Rondra!«*
*»Macht ist ein blankes Schwert, das geführt werden muss, damit es nicht rostet.«*
nach einem gescheiterten Vorstoß nach Yeshinna im Winter 1032 BF: *»Nun gut, Gilia, Muttertöchterchen, Götzenkriecherin, Drachenbuhle, eine Gnadenfrist bleibt dir noch. Doch die Zeit wird kommen, da wirst du fallen. Dann werde ich Hochkönigin aller Amazonen sein, und deine Schwestern werden meine Schwestern sein, wenn der schwarze Blitz sie erleuchtet und sie die wahre Gestalt Rondras erkennen. Dann werden wir den Sturm aus Stahl und Blut entfesseln, und die Mactaleänta werden die Schwertklinge der Göttin sein und den Splitter ihres Sohnes in die Schlacht führen.«*

## Verbündete und Feinde

—Die wichtigsten Gefolgsfrauen Nakikas sind die ihr vollkommen ergebene **Reitmeisterin Xayrajida** (*976 BF, gute Strategin, stammt noch aus Burg *Asleanjika*), ihre unterwürfige **Adjutantin Franja** (*1013 BF, kein Pakt, spioniert für Haffax), die mendenischen **Offizierinnen Nissa und Morte** (*998 BF, Zwillingsschwestern, pragmatisch, kompetent), die **Blutlöwin Halrika** (*1005 BF, ambitionierte Priesterin) und die in Ketten geschlagene Berserkerin **Korazza** (*1002 BF, wahnsinnig, Sechster Kreis der Verdammnis), die selbst Nakika nur in der Schlacht zu entfesseln wagt.
—Das **Haus Schwertbergen** im Bornland weiß, welche düstere Karriere sein Sprössling in Tobrien gemacht hat, hält dies aber möglichst geheim. Nakikas Vater **Rottgar** (*973 BF, fettleibig, jähzornig, rondragläubig) fürchtet die Rache seiner Tochter dafür, dass er sie einst als Bastard abschob. Er verspürt zwar eine Verpflichtung gegenüber Rondra, für die Irrungen Nakikas geradezustehen, weiß allerdings nicht, wie er das anstellen sollte.
—Die Amazonenhochkönigin **Gilia von Kurkum** (Seite XXX) ist für Nakika die wichtigste Kontrahentin. Sie glaubt, die aventurischen Amazonen leicht unter ihrer Herrschaft vereinen zu können, sobald Gilia einmal bezwungen ist. Allerdings weiß Nakika, dass sie Gilia dazu im fairen Zweikampf vor den Augen vieler Amazonen schlagen muss – sie lauert noch auf eine gute Gelegenheit.

**Was andere über Nakika sagen**
Helme Haffax: *»Natürlich wird die Königin versuchen, mich zu stürzen, sie kann ja nicht anders. Doch ich bin vorbereitet, und die Mactaleänata dienen mir so oder so als Werkzeug – wenn auch als grobschlächtiges.«*

# Meisterinformationen

**Die Mactaleänata**
Die Mactaleänata (‘Schlächterinnen der Löwin’) stammen ursprünglich aus der für Jahrhunderte verborgenen maraskanischen Amazonenburg *Asleanjika*. Der Schwarzmagier *Xeraan* hatte sie mit dem Trugbild einer Schwarzen Rondra betrogen, verdorben und zu seiner Gefolgschaft gemacht (wie er dies bereits 1003 BF – erfolglos – mit den Amazonen Burg *Kurkums* versucht hatte). Ihm folgten sie aufs Festland mit dem Ziel, ihrem verweichlichten Volk die wahrhaftige, die Schwarze Rondra zu bringen. Doch Burg *Löwenstein* verweigerte sich, wurde erobert und ist seitdem Thronsitz und Hauptquartier der Mactaleänata. Burg *Kurkum* fiel ohne Beteiligung der Schwarzen Amazonen.
Im Borbarad-Krieg starben die meisten der maraskanischen Mactaleänata, Rekrutinnen aus Borbarads Armeen rückten nach. Die etwa 150 Schwarzen Amazonen, obwohl vasallentreu und nicht Teil der regulären Armee, blieben wenig mehr als eine Elite-Einheit Xeraans und später Haffax’. Von diesem forderte und erhielt Königin Nakika 50 Reit-Zantim als Preis für ihr Überlaufen, seitdem kann sie auch unabhängiger agieren.
Die Mactaleänata sind bis auf wenige Ausnahmen Belhalhar-Paktiererinnen, sie sind meist mit Säbeln oder anderen Scharfen Hiebwaffen bewaffnet und mit dornenbesetzten Amazonen-Rüstungen gewappnet.
Der Glaube der Mactaleänata gilt nachwievor Rondra als Göttin von Kampf und Krieg, sie wird aber fast nur unter Beinamen wie *Blutfürstin*, *Blutlöwin*, *Schwarze Löwin*, *Stahlbringerin*, *Wolkenfetzerin* oder ähnlichen angerufen. Xarfai, gleichgesetzt mit Kor, gilt als ihr Sohn und Marschall, der Kronensplitter als Geschenk an seine Mutter. Die Lehre der Blutfürstin betont das Gesetz der Stärksten, rücksichtslosen Kampf, Blutopfer und Qualen, vermischt mit Überbleibseln des Rondra-Glaubens, wie dem ruhmvollen Kampf gegen übermächtige Gegner oder Märtyrertum und Opferbereitschaft. Der zwölfgöttliche Rondra-Glaube wird als (durch männlichen Einfluss) verweichlicht und irregeleitet angesehen und muss ausgemerzt werden.
Die Mactalänata werden von Helme Haffax nicht eng in seine Planungen eingebunden, sondern möglichst fern von regulären Truppen gehalten. In der Schlacht sind sie ohnehin kaum kontrolliert einzusetzen, Haffax lässt sie eher – ohne Rücksicht auf Verluste – als Bluthunde von der Leine, wenn es Feinde das Fürchten zu lehren gilt.

**Blick in die Zukunft**
Das Schicksal Nakika Bärenfangs ist eng mit dem Helme Haffax’ verknüpft und wird sich gemeinsam mit seinem entscheiden. Bis dahin wird sie hinter Haffax’ Rücken ein Bündnis mit *Belharion Menning* (Seite XXX) knüpfen, um den Belhalhar-Splitter zu erringen und die Herrschaft über die Fürstkomturei zu übernehmen.
Bis dahin kann sie als in ihrer jetzigen Funktion frei am Spieltisch eingesetzt werden.

XXX WERTEKASTEN ANFANG XXX
**Nakika (Eisengrund) Bärenfang**
*Titel:* Königin der Mactaleänata (Hoheit)
*Wappen:* drei schwarze Krokus-Blüten auf rotem Grund, eins über zwei

*Geboren:* 1001 BF
*Größe:* 1,68 Schritt
*Haarfarbe:* geschorener Schädel (kupferrot)
*Augenfarbe:* hellbraun

*Wichtige Wesenszüge:* skrupellos, machtstrebend, willensstark, brutal, loyal gegenüber den Mactaleänata
*Ziele und Motivation:* aventurienweiter Krieg mit den Mactaleänata als glorreichster Streitmacht (religiöser Auftrag), Eroberung des Xarfai-Splitters (Machtgier)
*Besonderheiten:* Nakika reitet auf dem dauerhaft gebundenen Zant *Nachtzahn*
*Verwendung im Spiel:* Antagonistin, Zufallsbegegnung (Schwarze Lande und angrenzende Provinzen)
*Wichtige Publikationen:* Abenteuer **Der Unersättliche** (2006), **Aventurischer Bote 137** (2009), Spielhilfe **Schattenlande** (2011)

*Kurzcharakteristik:* brillante Kämpferin, meisterliche Feldherrin und Predigerin
*Beziehungen:* gering; **SO** 14
*Finanzkraft:* gering
*Besonderheiten:* Paktiererin im Vierten Kreis der Verdammnis

**MU** 19 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 14 **FF** 13 **GE** 15 **KO** 20 **KK** 17
**LE** 48 **AE** - **KE** - **AU** 25 **WS** 10 **MR** 10

*Vor- und Nachteile:* Adlige Abstammung, Eisern; Blutgier 8, Jähzorn 8, Neugier 8, Rachsucht 8
*Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:* Zweihandschwerter 18, Stumpfe Hiebwaffen, Reiten, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Menschenkenntnis, Überzeugen (Predigt), Überreden (Einschüchtern), Götter & Kulte, Kriegskunst; Xarfai-Pakt (IV. Kreis), Schwarze Gaben *Bluttrinker*, *Dämonische Waffe,* …
*Besondere Ausrüstung:* der Rondrakamm *Shayrachaz* ist das dämonisch verdorbene Erbenschwert der maraskanischen Amazonen-Königinnen

*Kampfwerte*

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Rondrakamm *Shayrachaz*:** | **INI** 13+W6 | **AT** 19 | **PA** 18 | **TP** 2W+4 | **DK** NS |
| **Waffenlos:** | **INI** 13+W6 | **AT** 18 | **PA** 17 | **TP(A)** 1W | **DK** H |
| **Schwarze-Amazonen-Rüstung:** | **RS** 6 | **BE** 4 | **GS** 4 | | |

*Kampf-Sonderfertigkeiten: ...*
*Besonderheiten im Kampf: ...*
XXX WERTEKASTEN ENDE XXX

# Designer's Notes

Nakika war eine wenig bekannte und beschriebene Figur, ihr einziger Auftritt ist in **Der Unersättliche**, wo sie eine interessante Rolle als ambitionierte (will Königin werden), prinzipientreue (die alte Königin ist ihr zu kriecherisch gegenüber Xeraan) und pragmatische (sie lässt sich von Helden helfen) Mactaleänata hat. In der Schattenlande-Entwicklung sollte sie deshalb eine wichtige Figur werden, eine coole Oberschurkin, intelligent und psychopathisch, mit Charisma, einer Vision und einem Plan, deren Beschreibung zusätzlich folgende Funktionen erfüllen sollte:

**Xarfai-Katalysator für Helme Haffax**
Nakika soll als Alter Ego von Helme Haffax dienen, quasi als erzählerische Abspaltung seines Xarfai-Paktes. Ihre Krassheit dient ihm als Negativ-Folie: Haffax will nicht werden wie Nakika, deswegen zögert er, das gesamte Potential des Xarfai-Splitters zu entfesseln. So kann man ihn als halbwegs rational agierenden Heptarchen behalten, der realisiert hat, dass er seine Seele tatsächlich nicht einfach so wegwerfen will und jetzt nach einem Ausweg sucht (und dafür muss er verhindern, dass Nakika an den Splitter gelangt). Anhand dieser Dynamik zwischen Haffax und Nakika kann man weiter demonstrieren, wie sich eine wachsende Chaosmacht notwendigerweise selbst zerfleischt. (Eigentlich hätte Belharion diese Rolle bereits spielen können, aber durch seine langjährige Untätigkeit auf Maraskan ist er quasi durchs Nichtstun schon verbraucht, in Tobrien war frischeres Blut nötig.)

**Profil für die Mactaleänata**
Aus bisherigen offiziellen Publikationen kann man sich kaum ein vernünftiges Bild von den Mactas machen. Sind sie tatsächlich gefallene Amazonen? Sind sie nur ein krasser Söldnerhaufen mit exotischem Namen? Wie soll eine Einheit überhaupt funktionieren, die zum großen Teil aus Xarfai-Paktierern besteht? Welche erzählerische Rolle hat diese Gruppierung: Erzfeinde der Amazonen? Der Rondra-Kirche? Warum? In wessen Dienst? Mit welchem Ziel? Letztlich: Was will man publikatorisch mit dieser Gruppe?
Der Nakika-Text sollte dafür die Antworten liefern: Jenseits der hohlköpfigen Xarfai-Söldnerinnen sollten im Sinne des Schattenlande-Konzepts, dass Erzdämonen weitläufig als neue Götter verehrt werden, *gläubige* Amazonen stehen, die sich auch wirklich als *Amazonen* begreifen, komplett mit Glaubenssätzen, Hochkönigin, Heimatburg und dem Gefühl, von ihrer Göttin berufen zu sein. So kann man sowohl konkreter illustrieren als auch plausibel machen, wie so ein Haufen in der Spielwelt *funktioniert*. Und für künftige Schlachten sollten die Mactaleänata den Elitetruppen des Feindes wieder eine erkennbare Fratze geben (früher hatte diese Rolle die *Legion von Yaq-Monnith*) – die Mactaleänata sollten als *die* Kriegseinheit der Schattenlande oder zumindest der Fürstkomturei etabliert werden.

## Weiteres

Hier im Text wird „Mactaleänata" als Singular *und* Plural verwendet. Einerseits handelt es sich um Pseudo-Bosparano, andererseits ist das Wort auch ohne den lateinischen Plural „Mactaleänata**e**" schon klobig genug. Drittens ist die einzige Quelle für „Mactaleänata**e**" als Plural ein Ingame-Artikel im AB125, der ziemlich überspannt daherkommt, sonst wird überall immer „Mactaleänata" verwendet.

© 2011 Tyll Zybura ~ www.wolkenturm.de