Schurken & Schergen

‚Best-Of' aus den Einsendungen zum Simiapokal V

Eine inoffizielle Spielhilfe zu aventurischen Antagonisten

Fanprodukt

Impressum

Redaktion

Selemer Tagebücher
Nandurion

Autoren

siehe Einzelbeiträge

Jury

Daniel Bruxmeier, Julian Klippert, Ulrich Lang

Lektorat & Korrektorat

Daniel Bruxmeier, Achim Vetter

Satz & Layout

Daniel Bruxmeier

Coverbild

Carlos Cara Álvarez

Buchrücken

Torben Bierwirth

Innenillustrationen

Steffen Brand, Tristan Denecke, Hermine Goetz,
Melanie Maier, Philip Krajewski, Janina Robben, Verena Schneider

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, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken 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

Alondro Karinor 4
Magister Darian Korber von Havena 6
Der Schwarze Bug 8
Gadilak Carben – Zuckerbäcker 10
Gevatterin Ellanor 12
Nesro Falconieri – „Il Dottore“ 14
Jolenka Watruschkin 16
Jorgen von Bleichengrund 18
Lydia, die Tränenbringerin 20
Sandero Scriptone 22
Yar'Arbasch – Auge von Khezzara 24

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 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."

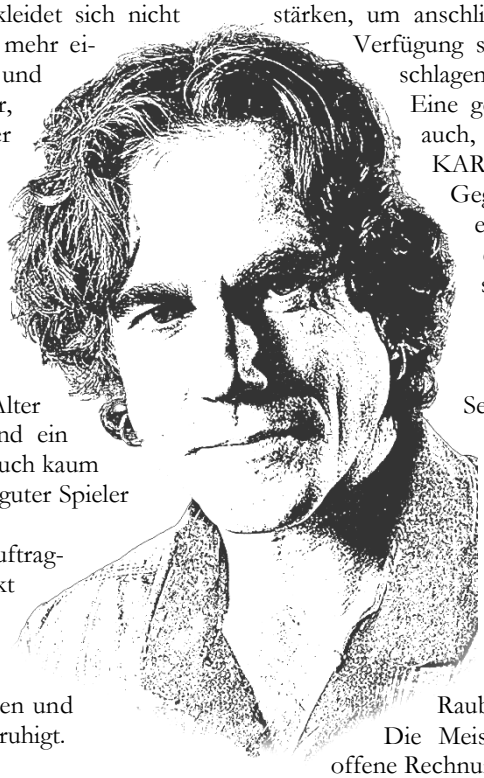
Dank seiner persönlichen Feigheit und schlechten Kampffähigkeiten bietet sich Alondro natürlich auch als wiederkehrender Antagonist an. Egal aus welcher der drei Möglichkeiten von oben sie ihn bisher kannten, besteht hier allerdings auch eine weitere Möglichkeit, wenn er bisher nicht zu hassenswert wirkte: 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!"

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 nachgegangen 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 er. Deswegen 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 Auftraggeber 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 auf alle 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 seinen 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 Adligen 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 niemand 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, 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 gegenüber stets loyal eingestellt 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 die Magiebegabung des jungen Darian 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 fand er sich im Gerichtssaal wieder. Er wurde unter anderem beschuldigt, Beihilfe am Mord von ungefähr 200 Dorfbewohnern geleistet zu haben. Dass es nur ein Versehen war, als er mit einem IGNIFAXIUS in einer Scheune eine gesuchte Räuberbande einschüchtern wollte, das Feuer jedoch übergriff, wollte ihm dummerweise niemand glauben.
Wegen dieses peinlichen Missgeschicks sollte er nun ins Gefängnis kommen, außerdem verlor er seine Mitgliedschaft im Bund des Weißen Pentagramms. Seine Gefährten, die bei dem Vorfall nicht ganz unbeteiligt 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 Orte 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.

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 dienstbeflissenen 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, das 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, Hofmagiern 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.

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.

Nesro Falconieri – „Il Dottore“

von Sven Herberger

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 zuteilwerden 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.

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 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...

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, das 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, den 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 klingendem Dukaten 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 Perainekirche 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 die 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 einer 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 2, Spielleiterentscheid). Ebenso findet der Kundige vor allem Informationen über Jolenkas Hintergrund und lehrreiche Passagen über den Umgang miteinander, was zu zwei speziellen Erfahrungen auf *Lehren* (max. TaW 11) sowie drei frei verteilbaren SEs auf *Sagen/Legenden* und *Menschenkenntnis* führt, außerdem verbilligt es den Erwerb der Sonderfertigkeit *Kulturkunde (Norbarden)* um die Hälfte. Voraussetzungen dafür sind *Schriftlicher Ausdruck* und *Lesen/Schreiben (Altes Alaani* und *Kusliker Zeichen)* auf je TaW 6+ sowie *Menschenkenntnis* auf TaW 8+. Die benötigten Zeiteinheiten hierzu 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 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 als 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 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 einen 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 zu 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.

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 Mittelreich, 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 unorthodoxe 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 sie 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**).

Sandero Scriptone

von Lara Kobilke

„Liebste Base, 14. ING 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 denen 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 finsterere 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.

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.