RONDRAS RECKEN SELENHIRTEN 2





Seelenhirten 2: Rondras Recken Schild & Wehr des Zwölfgötterglaubens

INHALT

Vorwort	Ucuriman Lingus17
Daradoria Lumina Güldenglanz5	Die Opposition: Tyakrama von Streitzig21
Gardian Zhellachar9	Anhang I: neue Liturgien25
Sindaria von Greifnitz zu Lichtenbogen	Anhang II: Schwarze Gaben und Dämonen26

IMPRESSUM

AUTOR

Kai Lemberg

LEKTORAT

Lena Richter, Daniel Bartholomae, Andreas Gruner

LAYOUT & COVER

Daniel Bruxmeier

ILLUSTRATIONEN

Janina Robben, Alexej Axis

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der **Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH** oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet. Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der <u>Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH</u>.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der <u>Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH</u> 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.

VORWORT

"Als ihr den Tempel erreicht, tritt eine Priesterin mit seligem Lächeln an euch heran. »[Name der Gottheit] zum Gruße. Wie kann ich Euch helfen, werte Recken?«"

Wirklich? Warten Geweihte in ihrem Tempel, bis sie einem Haufen dahergelaufener Vagabunden (die sich auch noch als Helden betrachten) sekundieren können?

Nein, natürlich nicht. Jeder Götterdiener ist eine individuelle Persönlichkeit, die von einer höheren Macht geprüft und für würdig befunden wurde, ihre karmalen Kräfte aufzunehmen. Jeder Geweihte hat einen unverwechselbaren Charakter, mit eigenen Hoffnungen, Wünschen, Ängsten und Überzeugungen. Das vorliegende Traktat mit dem Titel Seelenhirten liefert in mehreren Teilen Anregungen für gewöhnliche und außergewöhnliche Geweihte. Es werden Charaktere vorgestellt, die mitten im Leben stehen, ihren Dienst als Teil der Gesellschaft leisten und Anteil haben am Alltag der Gläubigen – ihrer Schäfchen.

Alle hier vorgestellten Figuren stehen zur eigenen Verwendung frei. Ihr weiteres Schicksal liegt in den Händen des Spielleiters und seiner Mitstreiter. Bei Bedarf können Namen und Geschlechter nach den eigenen Vorstellungen angepasst werden.

Aufbau

Seelenhirten präsentiert in mehreren Teilen jeweils drei Geweihte zu jeder Kirche des zwölfgöttlichen Pantheons. Dazu kommen einige Vertreter der "Halbgötter"-Kirchen. Außerdem wird jeweils ein Handlanger des erzdämonischen Widersachers vorgestellt.

Nach einem einleitenden, inneraventurischen Text folgt jeweils die Vita als Biographie der Person. Der Habitus umfasst Auftreten, Motivation und Ziele der Figur. Im Modus Operandi werden das mögliche Verhalten bei Konflikten und bevorzugte Liturgien vorgestellt. Das Profil liefert einen Überblick über relevante Spielwerte, während unter Agenda Vorschläge für den Einsatz im Spiel umrissen werden.

Eigennamen werden bei der ersten *Nennung* kursiv geschrieben. Talentproben sind <u>unterstrichen</u>, Zauber durch VERSALIEN hervorgehoben und Götter & Liturgien durch KAPITÄLCHEN gekennzeichnet. Verweise auf andere Publikationen sind mit der Seitenzahl in Klammern gesetzt und **fett** herausgestellt.

Ein paar Worte zur Regelkonformität

Die Seelenhirten basieren auf den DSA4.1-Regeln. Auf eventuelle Abweichungen wird Bezug genommen. Eine Adaption für DSA5 ist möglich, wenn ausreichend Interesse und das erweiterte Regelwerk für Geweihte und Götterdiener vorliegen. Bei den LITURGIEN und SCHWARZEN GABEN werden neue Anrufungen höherer Mächte vorgestellt. Sie werden im Text umrissen und im Anhang regeltechnisch ausgeführt.

Schließlich nutzen die hier vorgestellten Seelenhirten LITUR-GIEN aus dem Liturgiae Novae, einer kleinen Sammlung an inoffiziellen Liturgien der Nanduriaten.

Über Lob und Kritik freue ich mich sehr. Auch Hinweise auf inhaltliche und regeltechnische Fehler nehme ich gerne entgegen.

Persönliche Änmerkung

Die Konzepte zu meiner kleinen Sammlung von Geweihten liegen schon seit langer Zeit in Stichworten bei mir in der Schublade. Die Ausarbeitung der Rondra-Geweihten war dabei aber der schwierigste Teil für mich. Für die Figuren selbst musste ich letztlich eine der vielen kämpferischen Professionen auswählen, die DSA4.1 bietet, und den Vorzug "Geweiht" dranhängen. Ich wollte aber auch jedem Kämpfer einen anderen Kampf-Stil mit auf den Weg geben. Daraus sind die "Elementaren Wege der hohen Kampfkunst" hervorgegangen, die nachfolgend kurz umrissen werden. Natürlich sind diese Wege weder statisch noch absolut.

- Der Weg des Eisens richtet sich an den klassischen Ritter, hochgerüstet und mit mächtiger Waffe, der seine Gegner mit Wucht niederschlägt oder auslaugt. Wer seine Angriffe abwehrt, dessen Ausdauer mindert sich, bis der Gegner den Kampf aufgeben muss.

 Bevorzugte Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag, Rüstungsgewöhnung
- Dem Weg des Windes folgt die verwegene Schwertgesellin, die sich ihren Kontrahenten leicht gerüstet und extrem beweglich entgegenstellt. Sie manövriert ihren Kontrahenten aus, bringt ihn zu Fall oder entwaffnet ihn. Dabei mindert die Schwertgesellin die INI ihres Kontrahenten, bis er keine Aktion mehr ausführen kann und sich geschlagen geben muss.

Bevorzugte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen, Entwaffnen, Finte, Umreißen

- Den Weg des Eises nutzt der kühne Stammeskrieger, um schnell und präzise zuzustechen und seinen Rivalen gezielt Wunden zuzufügen.
 - Bevorzugte Sonderfertigkeiten: Gezielter Stich, Todesstoß, Linkhand, Tod von Links, Kampfgeschick
- Der Weg des Feuers dient der mutigen Amazone dazu, eine wahres Klingengewitter auf ihre Feinde niederprasseln zu lassen. Mit Kraft und Geschick maximiert sie die Anzahl ihre Attacken und Paraden.
 - Bevorzugte Sonderfertigkeiten: Ausfall, Klingensturm, Klingenwand, Klingentänzer, Kampfgespür
- Der Weg der Wurzeln ist eigentlich kein eigenständiger Kampfstil, sondern ehe ein Sammelsurium von verschiedenen Zweigen. So attackiert der verdammte Offizier seine Opfer nicht nur mit ehrlosen Fernkampf-Waffen, sondern bedrängt sie auch mit dem von mir persönlich wenig geschätzten Zweihand-Kampf.

- Bevorzuge Sonderfertigkeiten: Beidhändiger Kampf, Fernkampf, Improvisierte Waffe, Kampf im/unter Wasser
- Der Weg der Wellen hat in dieser Ausgabe keinen Platz mehr gefunden. Dabei nutzt beispielsweise eine Gladiatorin die Wucht des gegnerischen Angriffs, um daraus für ihre Attacke Kraft zu gewinnen.
 Bevorzugte Sonderfertigkeiten: Meisterparade, Binden, De-

fensiver Kampf, Gegenhalten, Windmühle

Mit DSA5 wurde das Kampfsystem (verständlicherweise) kräftig umgekrempelt und die hier präsentierten Wege sind vermutlich obsolet. Trotzdem bieten sie dem geneigten Leser vielleicht eine Anregung für seine persönliche Ausgestaltung künftiger Kämpfe.



RAOUL RONDRAKHAN VOM NEBELWASSER,

STURMSTREITER DER DONNERNDEN ZU DONNERBACH



"Die Nacht ist stockfinster. Regen peitscht mir ins Gesicht. Im schwarzen Dunst kann ich nicht viel mehr als die Umrisse des Ungeheuers erahnen. Doch ich fasse mir ein Herz, sende ein Stoßgebet an meine Göttin und gebe meinem Pferd die Sporen. Und die DONNERNDE erhört mein Bitten. Denn gerade als ich dem Ungetüm nah bin, flammt ein Blitz am Firmament auf und erhellt die Nacht. Fast im selben Augenblick höre ich die Göttin frohlocken und der Himmel bebt bei ihrem Lachen.

Jetzt kann ich diesen riesenhaften Oger vor mir sehen. Fett und hässlich und groß wie zwei Männer. Und ich meine richtige Männer. Weidener Kerle! Nicht solche almadaner Kuhhirten. Hohoho." Bei diesen Worten zwinkert Raoul seinen Zuhörern verschwörerisch zu.

"Ich bin also direkt vor dem Biest und ramme ihm meine Lanze in seinen fetten Wanst. Die Wucht des Stoßes reißt mich glatt vom Pferd und ich stürze in den Schlamm. Doch der Kampf ist für mich noch nicht vorbei. Ich springe auf und reiße meinen treuen Rodrakan aus der Scheide."

Mitgerissen von seinen eigenen Worten nimmt Raoul Kampfhaltung ein und lauert auf einen imaginären Gegner.

"n dem Augenblick jagt die Herrin RONDRA einen weiteren Blitzspeer durch die Nacht, gefolgt von rollendem Donnern. Für einen kurzen Augenblick ist das Schlachtfeld taghell erleuchtet. Einem geübten Kämpfer, wie mir, reicht dieser Moment natürlich, um sich einen Überblick zu verschaffen. Der Oger krümmt sich am Boden. Der abgebrochene Schaft meiner Lanze ragt aus seiner Brust. Im Moment ist das Monstrum keine Gefahr für mich. Doch sein Meister lauert nur ein Stück weiter hinten."

Raoul zeigt in gespieltem Schrecken auf seinen gelangweilt daliegenden Mährenwolf Zyklop.

"Der Schwarzpelz springt wild herum, versunken in irgendeinen Geistertanz, und kreischt wie wahnsinnig in seiner kehligen Sprache. Bestimmt heckt er eine üble Hexerei aus. Eile ist geboten. Ich stürme auf den Götzenpriester zu, wirbele dabei um die eigene Achse und rufe die DONNERNDE an. Dann schleudere ich ihm RONDRAS STURMFAUST entgegen. Gerade noch rechtzeitig, denn der Schamane hatte bereits seine Zauberkeule nach mir geworfen. Doch ein göttlicher Windstoß fegt den Knochen noch im Flug aus seiner Bahn, wie ein Zweig im Sturm. Und auch der Schamane wird von den Füßen gerissen und stürzt in den Morast.

»Steh auf und stell dich!«, rufe ich dem alten Ork zu. Ich warte, bis der Schwarzpelz sich aufgerappelt und seinen Arbach gezogen hat. Dann stehen wir uns im strömenden Regen gegenüber. Belauern uns. Und als der nächste Blitz die Nacht erhellt gehe ich mit meinem Rondrakhan auf ihn los."

Mit ausladen Gesten unterstreicht Raoul seine Worte. Dann wirft er sich auf den dösenden Zyklop. Der Mährenwolf bellt erfreut auf und lässt sich bereitwillig auf das spielerische Ringen mit seinem Herrn ein. Nach kurzem Geplänkel richtet Raoul sich wieder auf. Der alte Kämpe wartet einen Moment, bis er sich der Aufmerksamkeit seines Publikums gewiss ist, dann erzählt er weiter:

"Der Schwarzpelz schlägt um sich, wie ein wild gewordener Eber. Doch ich bin stärker! Mit aller Kraft lasse ich meinen Rondrakhan auf ihn niederfahren, wieder und wieder. Immer weiter dränge ich den Zauberpriester zurück und bald hat er kaum noch die Kraft meine Hiebe zu parieren.

»Beim Donnerdrommel, vielleicht musst du die Hundsfott lebendig nach Trollop schleifen.« denk ich noch bei mir. Doch die DON-NERNDE will Blut sehen in dieser Nacht. Denn schon bei meinem nächsten Wuchtschlag, bricht der Ork-Säbel des Alten entzwei und mein Rondrakhan fährt ungehindert auf seinen Arm nieder, durchschneidet Knochen und Fleisch, wie warme Butter.

Für einen Herzschlag ist alles still, als würde die Welt den Atem anhalten. Selbst das Prasseln des Regens scheint innezuhalten. Dann johlt RONDRA vor Vergnügen und jagt abermals Blitz und Donner durch die Nacht.

Der Ork beginnt schrill zu schreien und Blut schießt in einer Fontäne aus seinem Armstumpf. Kopflos rennt er umher, wie ein aufgeschrecktes Huhn, und ehe ich mich versehe, ist er in der schwarzen Nacht verschwunden."

Raoul bricht in schallendes Gelächter aus, bis ihm die Luft wegbleibt und er bellend husten muss. Auch seine Zwillinge steigen in das Lachen ein, obwohl sie die Geschichte schon dutzende Male gehört haben.

Als die Heiterkeit verebbt wird es still in der Halle. Ein Schleier legt sich über Raouls Gesicht, wie stets, wenn er von vergangenen Zeiten spricht, und sein Blick wandert in unbekannte Sphären.

"Es ist spät geworden und mir ist kalt.", erklärt Raoul schließlich mit müder Stimme. "Ich will näher ans Feuer. Jungs, seit so gut und helft mir in meinen Rollstuhl."

— gehört in einer zugigen Burg in Weiden im Herbst 1040 BF

Vita

Mit über 50 Jahren zählt Raoul *Rondrakhan* zum alten Eisen der Rondra-Kirche. Dabei hat der weidener Ritter, aus dem ehrwürdigen Haus Donnerhall, sich so ziemlich jedem Feind gestellt, den die jüngste aventurische Geschichte gegen die Zwölfgöttlichen Lande aufgeboten hat: Als junger *Page der Göttin* hat er gegen die Schergen des Usurpators *Answin* und seine Reichsverräter gefochten. Während des Orksturms wehrte

Raoul als geweihter *Knappe der Göttin* Hunderte Rot- und Schwarzpelzen ab. Und in den Heptarchen-Kriegen kämpfte er als ehrbarer *Ritter der Göttin* gegen Untote und Dämon. Wie eine Naturgewalt ist der Geweihte dabei über seine Gegner gekommen, was ihn bald zum **Sturmstreiter** der DONNERN-DEN machte – wild, ungestüm & gewaltig!

Bis 1030 BF schlug Raoul etliche Schlachten, hat Freunde und Feinde gleichermaßen sterben sehen und den Schrecken des Krieges mitgefühlt. Dann, nach 20 Jahren Kampf, kehrte der Veteran in seine Heimat zurück, müde und verbraucht. Er hängte sein Schwert über den Kamin, nahm sich die Waidfrau Wehrhild zu Braut und gründete mit ihr eine Familie.

Doch der Ruhestand verlief anders als geplant: Um 1035 BF herum ritt der Sturmstreiter noch einmal zu einem Abenteuer aus. Dabei kam es zu einem tragischen Unfall. Seither hat der alte Kämpe kein Gefühl mehr in seinen Beinen und ist auf einen Rollstuhl angewiesen.

Der Schwertbund berief seinen verdienten Veteran daraufhin in den "Heiligen Orden zur Wahrung" auf der Feste Rhodenstein. Raoul sollte seine Erfahrungen mit Heraldik und Adelhäusern einbringen und vertiefen. Doch als echter weidener Sturmstreiter fühlte Raoul sich schnell eingesperrt hinter Burgmauern voller alter Bücher und verstaubter Ahnentafeln. Schwermut überkam den Geweihten und Alpträume plagten seinen Schlaf. Raoul wurde zur Genesung in den Kreis seiner Familie entlassen und lebt nun mit seiner Frau und den Kindern als Burgkaplan der DONNERNDEN auf der Feste seiner Schwester, der Edlen von Wulfenstein. Formell erklärte der Schwertbund seinen Geweihten außerdem zum Hüter vom Nachtschattenturm, einem alten Gemäuer auf einer Insel im Nebelwasser, der als verwaist gilt, bis ein neuer Zauberer sich seiner als würdig erweist. Beides besserte die Stimmung des Geweihten merklich, auch wenn die Alpträume und ein gelegentlicher Trübsinn wohl nie mehr ganz weichen werden.

HABİTUS

"Rostbart" spotten Freunde und Rivalen bisweilen, wegen Raouls üppigem, kastanienrotem Vollbart, den buschigen Augenbrauen und dem dichten, lockigen Haar in derselben Farbe. Daran ändert sich auch nichts, seit ein silberner Schimmer an den Rändern nicht mehr zu leugnen ist. Mit fast zwei Schritt Größe und breiten Schultern ist Raoul eine beeindruckende Gestalt. Umso befremdlicher wirkt es, diesen Hünen heute an einen schmalen Rollstuhl gebunden zu sehen.

Dabei hat die Taubheit in den Beinen nicht Raouls Temperament gezügelt. Der Geweihte liebt eine heitere Gesellschaft, trinkt gerne und quittiert derben Humor mit polterndem Lachen. Nur wenn es still wird um Raoul, er in Grübeleien versinkt oder die Erinnerungen an vergangene Schrecken ihn

übermannen, sieht man den Gram, der sich tief in seiner Seele eingegraben hat. Und wenn der Geweihte mit seinem Rollstuhl an einer Hürde scheitert, brechen sich manchmal Zorn und Selbsthass Bahn.

Raoul ist ein Familienmensch. Er vergöttert seine besonnene Gattin Wehrhild, eine echte weidener Waidfrau, die den ungestümen Raoul schon vor so mancher Torheit bewahrt hat. Zusammen haben die beiden vier Kinder in die Welt gesetzt: die rot gelockte Melinda (*1031 BF) fühlt sich eher zu Firun, Ifirn und der Wilden Jagd hingezogen. Währenddessen streben die Zwillinge Vestor und Lubold (*1033 BF) eine ritterliche Karriere an und eignen sich vielleicht sogar für den Schwertbund. Die Entwicklung des jüngsten Sprosses Heleon (*1037 BF) wird vom Vater sorgenvoll begutachtet. Weil das Kind erst nach seinem Unfall gezeugt wurde fürchtet Raoul, dass sich seine Gehbehinderung auch auf den Jungen übertragen wird, wie ein böser Fluch.

Faktisch ebenfalls zur Familie zählen Raouls Knappe und Page der Leuin. Der stämmige, kahlköpfige Siegurt Leugrimm von Hirschfurten (*1019 BF) wurde gegen seinen Willen von den Eltern in den Schwertbund gedrängt. Der genügsame Bursche mit dem Gemüt und dem Gebaren eines Fuhrmanns hat keine Ambitionen für ein Leben als ritterlicher Geweihter. Armelia Bosparane von Haufschlag (*1025 BF) dagegen hat das tapfere Herz einer echten Leuen-Kriegerin. Leider schlägt es im linkischen, übergewichtigen Körper eines jungen Mädchens, das ihren Rhythmus erst noch finden muss. In stillschweigender Übereinkunft zieht Raoul die Ausbildung der jungen Leute in die Länge, während diese im Gegenzug dem alten Geweihten unter die Arme greifen, wo immer er durch seine Lähmung eingeschränkt ist.

Modus Operandi

Zu seinen besten Zeiten folgt Raoul dem "Weg des Eisens". Er zog hoch gerüstet in den Kampf, mit Plattenpanzer und seinem Rondrakamm Rondrakhan. Diese Klinge ist fast so groß und so schwer, wie ein Zweihandschwert. Der Sturmstreiter teilt damit wuchtige Hiebe aus, um seinen Gegner niederzuwerfen oder zumindest auszulaugen, bis sie keine Kraft mehr haben den Kampf fortzusetzen.

Seit seiner Lähmung fehlt Raoul der Schwung aus den Beinen für einen ordentlichen Zweikampf. Aber sein Oberkörper hat nichts von seiner Kraft eingebüßt und wer den Geweihten für wehrlos hält, mag sein blaues Wunder erleben.

Zauberwerk und Hexenkraft sind dem Sturmstreiter allerdings zu allen Zeiten ein Gräuel. Zu unberechenbar ist die Macht der Astralkundigen. Das Raoul sich zu den rigiden *Honoren* zählt, ist daher eher Deckung, für eine tiefsitzende Angst vor jedweder Form der Magie.

Zur DONNERNDEN betet der Raoul, wenn die Göttin auf ihrem Streitross den Wind aufpeitscht, ihren Blitzspeer schleudert und mit donnerndem Lachen über den Himmel tobt. Dann lässt ihr Ritter sich auf den höchsten Turm tragen, stemmt sich auf den Burgzinnen dem Sturm entgegen und brüllt hinaus, was seine Seele belastet. Mal wütend, mal flehend bittet er die DONNERNDE um Erleuchtung über sein Schicksal. War es der Willen der Göttin ihn für irgendetwas zu strafen oder hat sie noch Pläne mit ihrem Sturmstreiter?

Als wahrer Sturmstreiter seiner Göttin betet Raoul vor einer Schlacht um RONDRAS HOCHZEIT oder reckt sein Schwert in den Himmel, um als GÖTTLICHES ZEICHEN ein Donnergrollen zu erflehen. Mit der STURMFAUST DER DONNERNDEN (siehe Anhang) fegt der Geweihte ehrlose Bogenschützen und heimtückisches Zaubererpack hinfort oder wappnet sich mit dem SCHILD DER EHRE (Liturgiae Novae 12) gegen feigen Fernkampf. RONDRAS WUNDERSAME RÜSTUNG und der SEGEN DER HEILIGEN ARDARE sind dem Geweihten Schild und Wehr gegen jenseitige Schrecken.

Der MÄRTYRERSEGEN war Raoul schon lange vertraut. Nach seiner Lähmung weihte seine Base, *Aldare VII Donnerhall*, den Geweihten darüber hinaus in das Geheimnis der WUNDERSAMEN TEILUNG DES MARTYRIUMS ein. Seitdem hofft der Sturmstreiter auf eine Gelegenheit die mächtige Liturgie einzusetzen oder gar im GROßEN MARTYRIUM sein Leben bereitwillig zu geben.

MARKANTE ZITATE

"Scher dich zum Donnerdrommel, du Hundsfott."

"Gleich gibt es ein Donnerwetter!"

"Weißt du noch, damals..."

Profil von Raoul *Rondrakhan* vom Nebelwasser

Konzept: der klassische geweihte Ritter, nur eben versehrt an Körper und Geist.

Kompetenz: Meisterlicher Ritter, routinierter Herold & Schwertweiser

Seelentier: früher ein Stier (wild, ungestüm, gewaltig), inzwischen ein Ochse (stumpf, beharrlich, geerdet)

Geboren 15. Rondra 997 BF **Größe** 2,03 Schritt **Haarfarbe** rotbraun **Augenfarbe** blau

Beziehungen ansehnlich Lebensstil annehmbar SO 11
Figenschaften (hei den Angaben handelt es sich um die Snielwert

Eigenschaften (bei den Angaben handelt es sich um die Spielwerte vor der Lähmung. Für die Zeit danach entscheidet der Spielleiter über die Handlungsfähigkeit)

MU 15 KL 13 IN 14 CH 11 FF 10 GE 14 KO 15 KK 15

Rondrakamm INI 10+W6 AT 16 PA 12 TP 2W+3 DK NS BF 1

LeP 40 AuP 40 KaP 24 MR 2 RS 8 WS 10 Ausweichen 9 GS 1

Vor- & Nachteile: Eisern, Geweiht (Rondra), Resistenz gegen

Krankheiten, Schnelle Heilung I / Aberglaube 8, Arkanophobie 10,

Niedrige Magieresistenz III, Moralkodex (Rondra), Prinzipientreue

10, Verpflichtungen (Heimat & Familie), Vorurteile gegen Zauberkundige (7)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfgestählt (siehe Anhang), Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung III, Schildspalter, Sturmangriff, Turnierreiterei, Wuchtschlag

Persönlicher Kampfstil (siehe Anhang): *Bullenschlag* (Schildspalter erlernbar)

Waffenloser Kampf: Hammerfaust mit Block, Eisenarm, Gerade, Schmetterschlag, Schwinger

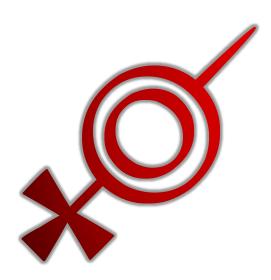
Wichtige Talente: Anderthalbhänder 15, Lanzenreiten 13, Athletik 10, Körperbeherrschung 7, Reiten 14, Zechen 9, Überzeugen 7 (Bekehren 9), Götter & Kulte 12 (Rondra 14), Heraldik 9, Kriegskunst 11

Wichtige Liturgien: Liturgiekenntnis (Rondra) 10, 12 Segnungen, Göttliches Zeichen, Sturmfaust der Donnernden, Schild der Ehre, Rondras Hochzeit, Segen der Heiligen Ardare, Wundersames Teilung des Martyriums, Rondras wundersame Rüstung

AGENDA

- Raoul hat in seinem Leben die Answin-Krise, zwei Ork-Stürme, den Borbarad-Krieg und das Jahr des Feuers überstanden. Wenn auch die Helden die Geschichte des Mittelreiches der letzten dreißig Jahre aktiv mitgestalten, könnte Raoul ihnen dabei als treuer Kampfgefährte, gutherziger Mentor oder ehrbarer Konkurrent begegnen.
- Obwohl Raoul heute nicht mehr laufen kann, lässt er es sich nicht nehmen sich gelegentlich auf sein Streitross Trombe hieven zu lassen, seinen Mährenwolf Zyklop an seine Seite zu rufen und nochmal ins Abenteuer zu reiten. In der Regel wird er dabei nur begleitet von seinen beiden Knappen (mit einem Flaschenzug), aber vielleicht beauftragt seine Frau oder die Schwester oder eines seiner Kinder die Helden als zusätzliches Geleit. Dann erkundet Raoul Nachtschattenturm, um nach dem Rechten zu sehen, spürt den Ort eines Blitzeinschlages auf, den der alte Sturmstreiter als Mahnmal der Göttin betrachtet, oder besucht alte Kampfgefährten, um sich an alte Zeiten zu erinnern oder Geschichten auszutauschen.
- Im Schwertbund gibt es Gerüchte, um einen mächtigen RITUS DER SCHLACHTHILFE, der es Raoul erlauben könnte, seine Waffenbrüder und –schwerster trotz seinem Behinderung im Kampf zu unterstützen. Der alte Kämpe beauftragt die Helden, nach Hinweisen auf die Lturige zu suchen. Doch in der Rondra-Kirchen müssen sich die Helden erst als würdig erweisen, um ins Vertrauen gezogen zu werden. So werden ihre Nachforschungen zu einer Rondra-gefälligen Schnitzeljagd durch die Senne Nord.

- Der Ork-Schamane aus der Einleitung, Hardorak Knochenfaust, sinnt auf Rache. Seine Seele hat er Tjakool verschrieben, die er als dunkelste Seite von Tairach anbetet. Die Erzdämonin gab ihm seine skelettierte Hand zurück, als Dämonenmal, Knochenkeule und Beschwörungsfokus in einem. Damit ist Hardorak zum mächtigen Totenschwörer und Geistertänzer geworden. Er gebietet nicht nur über Untote und Dämonen sondern auch über Gespenster und Alptraumwelten, um seine perfiden Rachegelüste an Raoul auszukosten. Doch die DONNERNDE will es, dass ihr treuer
- Diener sich diesem Feind nicht alleine stellen muss und sendet die Helden an die Seite ihres Sturmstreiters.
- ® Es ist kein Zufall, dass die genauen Umstände, wie es zu Raouls Behinderung gekommen ist, unklar bleiben. Vielleicht begleiteten die Helden den Geweihten auf diesen Ritt und retten ihn vor dem sicheren Tod? Vielleicht will es das Schicksal aber auch, dass die Helden verantwortlich sind für die Behinderung des Sturmstreiters und fühlen sich ihm nun verpflichtet.



Paladina Vayrasis di Shinay,

GLADIUS DEA DER SCHWERTMUTTER ZU ÄRIVOR



Vorsichtig spähten die fünf Freunde um die Ecke.

"Das ist also unser Feind: das Dämonenross Gon'Knurr." flüsterte die Anführerin. Sie hatte sich den Namen aus einer Geschichte ihrer Amme gemerkt und fand ihn passend für diese Situation.

Langsam zog sich das Mädchen in den Schatten der Häuserzeile zurück und wartete, bis ihre Freunde sich um sie versammelt hatten. "Wie gehen wir vor, Geron?" fragte Kusmera und blickte ihre Freundin aus großen, seelenvollen Augen erwartungsvoll an. Sie war die Stärkste der Gruppe, groß und stämmig. Aber ihr fehlte die Fantasie für große Abenteuer und so überließ sie jederzeit bereitwillig ihrer besten Freundin die Führung.

"Unser Plan ist einfach, aber genial: Orelando, du lenkst das Untier ab, mit einem Zauberspruch. Gylvana, du gibst uns Deckung mit deinem Bogen. Wir anderen greifen an!

Kusmera, du führst den ersten Angriff. Romulak, du hältst mir den Rücken frei. Und dann werden wir sehen, wie viele Streiche meines Schwertes Siebenstreich das Ungetüm verträgt." Bedeutungsschwer legte das Mädchen, das Geron genannt wurde, die Hand auf ihr Schwertgehänge.

"Ich hab da ein ganz mieses Gefühl." flüsterte Orelando. Er mochte es nicht auf die Rolle des Zauberers beschränkt zu werden, während sein Rat meist ungehört verklang. Und auch diesmal waren seine Gefährten mehr mit ihren eigenen Sorgen beschäftigt.

"Ich habe übrigens Elfenblut in den Adern." verkündete Gylvana stolz.

"Hast du nicht." widersprach Geron promt.

"Hab ich wohl!" ereiferte sich die Meisterschützin. "Meine Mutter war eine einfache Waldläuferin, aber mein Vater war ein Elfenprinz. Die beiden hatten nur eine gemeinsame Nacht voller Liebe und Magie." schwärmte Gylvana mehr für sich, als für die anderen weiter.

Das Mädchen Geron verdrehte die Augen, aber sie beließ es dabei. Jetzt war nicht der richtige Zeitpunkt zu streiten. Ihre Zeit für einen Attacke war ohnehin knapp. Also gab sie den Befehl zum Angriff: "Für die SCHWERTMUTTER! Ehre und Tapferkeit!"

Das Mädchen Geron zog ihr Schwert und stürmte um die Ecke. Kusmera folgte ihr dichtauf, ihre Keule über den Kopf schwingend. Dann folgte Romulak, wie immer in einigem Abstand. Sein Fuß war etwas verwachsen, darum humpelte er stets ein wenig. Insgeheim wusste Geron aber, dass er flink sein konnte wie ein Difar, wenn es sein musste. Sie vermutete, dass Romulak den anderen immer einen Vorsprung ließ, weil er einfach ein Feigling war und sich so besser absetzten konnte, wenn wirklich Gefahr drohte. Eigentlich ließen ihn die Anderen nur noch mitspielen, weil Gerons Gefährten sonst nicht vollzählig gewesen wären. Und ein bisschen,

weil er nie um eine Ausrede verlegen war, wenn die irgendwo erwischt worden waren, wo sie nichts zu suchen hatten.

Die Meisterschützin Gylvana hatte sich für einen "Brandpfeil" entschieden und schleuderte dem entsprechend einen roten Kiesel in die ungefähre Richtung des Dämonenrosses.

Nur Orleanda beobachtete seine Freunde teilnahmslos. Eigentlich hätte er magische Beschwörungen rezitieren müssen, untermauert von mystischen Gesten. Aber irgendwie war dem Jungen heute nicht nach Magie. Und wozu auch? Seine Freunde würden ihren Feind auch ohne seine Unterstützung bezwingen. Das taten sie immer.

Der Überfall war wild und unkoordiniert, aber das Überraschungsmoment war auf der Seite der Angreifer. Der Feind hatte friedlich vor sich hingedöst, als die Heldenmeute plötzlich auf ihn zugestürmt kam. Vorne weg lief ein mageres Mädchen, das sicher noch kein halbes Dutzend Sommer gesehen hatte. Wild fuchtelte sie mit ihrem hölzernen Strecken herum.

Das 'Dämonenross' war an Hektik und Schlachtenlärm gewöhnt worden, aber angesichts dieses plötzlichen Ansturms wich das Tier scheu zurück.

Doch Flucht war unmöglich. Die Zügel banden das Ross an Ort und Stelle.

Jahrelanges Training obsiegte über den angeborenen Fluchtinstinkt. Morgenstern, wie das Dämonenross eigentlich geheißen wurde, stieg in diesem Moment auf und ließ seine eisenbeschlagenen Hufe auf die Angreiferin niederfahren.

Wieder nahmen die Zügel Wucht aus der Bewegung, aber das Mädchen ging unter dem Hufschlag zu Boden.

Für einen Moment bestand die Welt nur noch aus Schatten. Paladina, das Spiel als Geron Siebenstreich war vorbei, hörte ein Krächzen, wie aus weiter Ferne. War das der Totenvogel, der ihre Seele holen wollte? Aber sie durfte heute nicht sterben, erschlagen von einem banalen Gaul. Sie wollte doch die beste Schwertfechterin aller Zeit werden, eingehen in die Sagen und Legenden künftiger Generationen und sich ihren Platz erstreiten an der Heldentafel der SCHWERT-MUTTER RONDRA, wo ihre Eltern bereits auf die warteten.

Ihr Husten riss Paladina zurück in die Wirklichkeit. Der Körper des Mädchens bäumte sich auf und stieß einen Schwall Blut aus, der sich in ihrem Mund angesammelt hatte. Da begriff Paladina, dass das Krächzen nicht der Ruf eine alveranischen Boten gewesen war, sondern ihr eigener röchelnder Atem. Noch hatte die Schwertmutter das Mädchen nicht zu sich gerufen. Ihre Geschichte war noch nicht zu Ende!

— zugetragen beim Tempel der Heiligen Geron und Ardare zu Arivor, im Frühjahr 1023 BF

Uìta

Paladina di Shinay ist eine Schwertwaise, ein Mündel der Rondra-Kirche. Noch vor ihrer Geburt hatte ihr Vater als *Ritter der Leuin* in einem ehrbaren Zweikampf sein Leben gelassen und ihre Mutter, ebenfalls eine Geweihte Rondras, ist kurz nach der Geburt ihrer einzigen Tochter bei der Jagd auf Schmuggler in einem Hinterhalt umgekommen.

In Arivor wurde Paladina in ihren ersten Jahren von einer Amme aufgezogen, die ihr, neben Liebe und Fürsorge, auch unzählige Sagen und Legenden mit auf ihren Lebensweg gab. Im Verstand des jungen Mädchens vermischten sich dabei die Geschichten der Rondra-Heiligen und großen Helden mit den Erinnerungen an ihre Eltern.

Mit acht Jahren wurde Paladina nach Methumis gesandt, um beim früh-greisen *Ullrich von Leuenstein* ihre Ausbildung zur *Pagin der Göttin* anzutreten. Ihr neuer Herr hatte es sich als Hofgeweihter der *Herzog-Eloan-Universität* bequem gemacht und fühlte sich schnell überfordert von der quirligen Göre. Er ging daher rasch dazu über, Paladina eher als Magd zu betrachten und sie nach getaner Arbeit weitgehend sich selber zu überlassen. Die junge Paladina hatte dadurch recht viele Zeit sich in der Stadt herumzutreiben, mit Gassenkindern zu prügeln und sich selbst zu immer verwegeneren Mutproben herauszufordern.

Eines Tages, Paladina war 12 Jahre alt, wurde sie von der Garde des Herzogs erwischt, als sie eine Fassade des Herzogenpalastes erklettert. Sie lieferte den Wächtern eine spektakuläre Verfolgungsjagd und erbitterten Widerstand, aber schließlich konnte die junge Gardistin *Amene di Yaladan* das Mädchen fassen. Amene, heute die ehrbare Kommandeurin des Alten Regiments, war beeindruckt von Paladinas Agilität und Kampfgeist. Und als sie die junge Querulantin als Novizin der Rondra-Kirche erkannte beschloss die Gardistin Paladina nicht einzukerkern, sondern unter ihre Fittiche zu nehmen.

In den nächsten Jahren wurde Paladina heimlich im Schwertgesellentum unterrichtet, den Amene selbst an der erhabenen Schule Adersin zu Gareth gelernt hatte. Das Mädchen lernte Kampfmanöver, Duelletikette und das Streben nach Virtuosität. Vor allem aber erwachten zu jener Zeit in Paladina ihr Selbstvertrauen und die Liebe zur SCHWERTMUTTER RONDRA wieder. Im Selbststudium vertiefte die Novizin ihr klerikales Wissen um die Mythen und Mysterien des Schwertbundes.

Mit achtzehn Jahren entließ ihrer Lehrmeisterin Paladina. Ohne sich von ihrem eigentlichen Dienstherren zu verabschieden kehrte die junge Frau Methumis den Rücken und kehrte nach Arivor zurück, wo sie im "Tempel der Heiligen Gereon und Ardare" die Schwertleite und *Vayrasis*, das Weiheschwert ihrer Mutter, einforderte. Alle Prüfungen, die man der jungen Frau abverlangte, konnte Paladina bestehen und so wurde sie im

Herbst 1030 BF zu einer geweihten Dienerin der SCHWERT-MUTTER.

Für Paladina war dieser Triumpf nicht das Ende ihrer Reise, sondern ihr Anfang. Die junge *Knappin der Göttin* begann eine nicht enden wollende Pilgerreise über den halben Kontinent. Auf der stetigen Suche nach kompetenten Lehrmeisterinnen und Lehrmeistern, würdigen Kontrahenten und neuen Herausforderungen, schärft die Geweihte ihre Körper, ihre Geist und ihre Seele. Sich selbst bezeichnet Paladina dabei als *Gladius Dea* (Bosperano: Schwert der Göttin) und strebt nach nichts weniger, als die beste Schwertfechterin des Kontinents zu werden.

Habitus

Paladina ist eine asketische Frau. Rotblondes, lockiges Haar reicht ihr bis zu den Schultern und die grünen Augen sprühen vor Lebendigkeit. Sie könnte als hübsch erachtet werden, wäre sie nicht mit dem Narbengeflecht gezeichnet, das sich von ihrer Schläfe bis zum Mundwinkel zieht, seid ihr in der Kindheit ein Pferd fast den Schädel eingeschlagen hätte.

Die Geweihte gibt sich kühl und unnahbar. Aber hinter dieser Fassade ist Paladina eine leidenschaftliche Frau mit viel Ehrgeiz und rebellischer Mentalität. Autoritäten respektiert sie nur, wenn die Person sich ihr Ansehen erstritten hat, egal ob auf dem Duellplatz, dem weiten Feld der Forschungen oder dem politischen Parkett. Standesdünkel und Vetternwirtschaft sind der Geweihten ein Gräuel, und wer auf dieser Grundlage Achtung einfordert, den Überzieht die Geweihte mit beißendem Spott. Das gilt auch für Duellgegner, die sie mit Sticheleien zu unüberlegtem Handeln provozieren will.

Den Schwertkampf hat Paladina zu einer Kunstform erhoben, in der sie die Meisterschaft anstrebt, zum Wohlgefallen der SCHWERTMUTTER. Um ihre Fertigkeiten zu erweitern, neue Manöver zu lernen oder tiefgründige Einsichten zu erlangen, studierte die Gladius Dea die Schwerttechniken der Hadjinim-Ordenskriegern aus der Wüst Khom, die grazilen Bewegungen der aranischen Säbeltänzer und den waffenlosen Kampfstil der Buskur-Meister von Maraskan.

Auf ihrer endlosen Pilgerreise lebt Paladina asketisch: rituelle Schattenkämpfe, körperliche Ertüchtigungen und meditative Gebete gehören zu ihrem Alltag. Dabei bewegt die Geweihte sich nur zu Fuß (wobei auch ihre Angst vor Pferden eine große Rolle spielt). Sie isst nur das nötigste, schläft auf einfachem Stroh und verzichtet auf Alkohol, Rauschwerk und Sex.

Wo sie den Menschen mit ihrem Schwert helfen kann, tut sie es bereitwillig, ob gegen ruchlose Räuber, bösartige Monstren oder daimonide Schrecken. Alles was sie dafür verlangt ist eine bescheidene Spende. Und in der Regel reichen die paar Münzen Paladina auch, um über die Runden zu kommen. Da einige SchwertmeisterInnen aber horrende Summen für Einblicke in

ihr Können verlangen, hat die Geweihte schon so manchen Schuldschein in Umlauf gebracht. "Ich traue dem Klepper nicht. Schaut nur, wie er dasteht und mich belauert. Nein, es bleibt dabei: Ich laufe!"

Modus Operandi

"Schwerttanz" nennt Paladina ihren Kampf-Stil. Dabei wandelt die Gladius Dea auf dem "Weg des Windes". Sie wiegt und wendet sich, wie zum Takt einer Melodie, duckt und dreht ihren Körper, spannt und entlädt ihre Muskeln. Ihre Beweglichkeit nutzt die Kämpferin, um eine Entfernung zu ihrem Gegner einzunehmen, die für diesen am unvorteilhaftesten ist. Sie selbst kann in fast jeder Distanz optimal agieren. So bringt sie ihre Duelle meist unblutig zu Ende, indem sie ihren Kontrahenten mit Finten ausmanövriert, zu Fall bringt oder entwaffnet.

Das Weiheschwert der Gladius Dea ist *Vayrasis*, die Rubinviper, die schon ihre Mutter in ihren letzten Kampf begleitet hat. In den Knauf des schmalen Rondrakamms ist der Rubin *Blutträne* eingelassen, von dem eine Legende behauptet er sei ein Karfunkelsplitter des Roten Drachen *Ancarion*. Um die Parierstange windet sich eine stilisierte Schlange, von der es heißt, dass sie denjenigen beißt, der die Klinge gegen ihre wahre Trägerin richtet.

Wie jedem Namensschwert hat die SCHWERTMUTTER, nach Paladinas Überzeugung, dieser meisterhaften Waffe eine Schwertseele eingehaucht, die die Seele der Trägerin veredelt. Schwert und Trägerin bilden eine Einheit, nur vergleichbar mit der engen Bindung des Hexenvolkes an ihre Vertrautentiere. Aus diesem Grund gesteht Paladina ihrem Rondrakamm auch eine eigene Persönlichkeit zu: *Vayrasis* ist treu, aber auch ungeduldig und rachsüchtig, wenn ein Kontrahent ihr einen guten Kampf verweigert.

Bei riskanten Manövern oder außergewöhnlichen körperlichen Anstrengungen erfleht Paladina vor ihrer SCHWERTMUTTER ein Mirakel. Mit göttlichem Beistand vollbringt die Gladius Dea schier übermenschliche akrobatische und athletische Leistungen. Bei den Liturgien beschränkt die Geweihte sich weitgehend auf den EHRENHAFTEN ZWEIKAMPF und die VISIONSSUCHE, um neue Lehrmeisterinnen oder Herausforderungen zu finden. Mit FAMERLORS SENGENDER ODEM kennt Paladina eine Liturgie, mit der sich das flammende Herz der Schwertseele wecken lässt: die Klinge wird dabei vor bläulichen Flammen umspielt und vermag mit dem nächsten Hieb fast jedes weltliche Hindernis entzwei zu schlagen.

MARKANTE ZITATE

"Ist dein Feuerlilien-Still meinem Schwerttanz gewachsen?"

"Es wäre mir eine Ehre Euch zu dienen und von Euch lernen zu dürfen, Meister!"

Profil von Paladina Vayrasis di Shinay

Konzept: schwertmeisterliche Asketin auf der Suche nach dem perfekten Kampfstil

Kompetenz: brillante Schwerttänzerin, meisterliche Asketin und Klerikerin

Seelentier: Löwenaffe (clever, elegant, forsch)

Geboren 4. Peraine 1012 BF **Größe** 1,68 Schritt **Haarfarbe** dunkelblond **Augenfarbe** grün

Beziehungen achtbar Lebensstil karg

Eigenschaften

MU 15 KL 12 IN 16 CH 11 FF 10 GE 15 KO 14 KK 13

Rondrakamm INI 12+W6 AT 17 PA 15 TP 2W+2 DK NS BF 1

LeP 35 AuP 35 KaP 24 MR 4 RS 3 WS 7 Ausweichen 19 GS 6

Vor- & Nachteile: Balance, Geweiht / Angst vor Pferden 8, Arroganz 5, Eitelkeit 5, Impulsiv, Moralkodex (Rondra), Neugier 10, Prinzipientreue, Schulden (1.500 D)

SO 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III + Taktisches Ausweichen (siehe Anhang), Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Halbschwert, Kampfgespür, Kampfreflexe, Meisterliches Entwaffnen, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Umreißen, Wuchtschlag

Persönlicher Kampfstil (siehe Anhang): *Affentanz* (Umreißen erlernbar)

Waffenloser Kampf: Hruruzat mit Beinarbeit, Fußfeger, Hoher Tritt, Tritt, Sprungtritt

Wichtige Talente: Anderthalbhänder 17 (Rondrakamm 19), Raufen & Ringen 14, Akrobatik 14 (Springen 16), Athletik 10, Klettern 9 (Freiklettern 11), Körperbeherrschung 12, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 12, Singen 8 (Choräle 10), Tanzen 14 (Schattenkampf 16), Lehren 7

Wichtige Liturgien: Liturgiekenntnis (Rondra) 12, 12 Segnungen, Farmelors sengender Odem, Ehrenhaften Zweikampf, Visionssuche

ÄGENDA

- Um ihre Kampfkunst zu perfektionieren will Paladina von den versiertesten Meistern ihres Fachs lernen:
 - Im fernen, geheimnisumwitterten Uthuria will die Gladius Dea den bilden Schwertmeister *Lucan Queseda* aufsprühen, um von ihm das Geheimnis des Bildkampfes zu erfahren.
 - Im Herzen des Rastullah-Glaubens will die Geweihte mit Beharrlichkeit und eisernem Willen den Novadi *Dscherid ben Gafter* überzeugen, sie als erste weibliche Schülerin zu akzeptieren.
 - Und mit der Zauberschmiedin des Hohen Nordens, *Fyrveig Doppelaxt*, möchte Paladina über die Natur der Schwertseelen philosophieren.

- Jedes dieser Ziele stellt harte Herausforderungen an Körper und Geist der Geweihten dar. Auf ihren langen Wegen kann Paladina daher die Unterstützung treuer Verbündeter brauchen.
- Paladina ist nicht nur eine ehrgeizige Schülerin, sondern auch eine fähige Lehrerin. Ein Held, der den Schwerttanz oder das Taktische Ausweichen (siehe Anhang) von ihr erlernen will, muss sich allerdings erst in einer Queste zu Ehren der SCHWERTMUTTER als würdig erweisen. Eine gute Gelegenheit, um die Helden auf die Suche nach einer legendären Waffe oder den verschollenen Aufzeichnungen einer fast vergessenen Schwertweisen zu entsenden.
- Kurz nach ihrer Weihe weissagte ein Druide Paladina, dass ein Fuchs ihr Verderben werden würde. Seither rätselt die Gladius Dea, was damit gemeint sein könnte: ein richtiger
- Fuchs, das Sternbild Fuchs, ein Pferd mit rötlichem Fell, ein Phex-Geweihter oder gar das Kaiserhaus des Mittelreiches, mit dem Fuchs im Wappen? Und wie könnte irgendwas davon zu ihrem Verderben werden? Vielleicht können die Helden ja den Hintergrund der Vorhersage enträtseln (oder die selbsterfüllende Prophezeiung in Gang setzen).
- Ramuchai-Orks aus dem Windhag terrorisieren die Küstendörfer der Region. Die verzweifelten Fischer haben den Waffen der Schwarzpelze und der Magie ihres Schamanen nichts entgegen zu setzen. Und obwohl diese armen Menschen selbst kaum genug zu essen haben beschließen sie, sieben entschlossene Helden anzuwerben, um die Banditen zurück zuschlagen. Paladina ist einer der Retterinnen und vielleicht nehmen auch die Helden ihren Platz unter den glorreichen Sieben ein.



Valkyrian sâl Shirkhan al-Thena,

ein Leonide für die Unbezwingbare zu Baburin



Um ihnen Mut zu machen, streichelt Valkyrion seinen Pferden über die Stirn. Mit beschwörender Stimme rezitiert er Legenden über die alveranischen Heerscharen und die erwählten Helden der Unbezwingbaren.

Wo seine blutigen Finger das Fell der Tiere berühren, hinterlassen sie rosa Schlieren. Doch das Blut stört ihn nicht. Es ist nicht sein Blut. Es ist das Blut einer Ziege, die er der UNBEZWINGBAREN geopfert hat. Und die Göttin hat sein Geschenk angenommen. Valkyrion spürt, wie Zuversicht die Pferde erfasst. Es ist, als würden die Tiere begreifen, wie wichtig ihre Furchtlosigkeit für die bevorstehende Schlacht ist.

Die Zeit ist gekommen! Valkyrion steigt auf seinen Streitwagen und gibt den Rössern die Zügel. Das Gefährt setzt sich in Bewegung. Auf in die Schlacht!

Valkyrion wirft einen Blick zum Himmel. Ein klarer Morgen zieht herauf. Keine Wolke trübt Praios Blick auf die Kämpfenden. Kein Windhauch bläst durch die Reihen der Krieger. Kein gutes Omen für einen Diener der UNBEZWINGBAREN. Kein guter Morgen für eine Schlacht. Doch der Kampf wogt schon seit einer halben Stunde. Staub und Schreie erfüllen die Ebene.

Der Wagen nimmt Fahrt auf. Die Pferde wechseln in den Galopp. Valkyrion fasst die Zügel mit einer Hand und greift mit der anderen nach der Dschadra. Er fokussiert sein Ziel, eine rote Nebelwand, die sich wie eine Glocke über den Punkt gestülpt hat, wo kurz zuvor die Rosenritter den Feind bestürmt haben. Die erwartete Falle für den Mhaharan!

Nur gedämpfte Laute dringt aus der Dunstglocke, während links und rechts das Klirren von Waffen, die Schreie der Menschen und das Wiehern der Pferde eine grausige Kakophonie des Krieges bil-

Dann taucht Valkyrions Streitwagen in den Nebel ein, zerreißt ihn wie eine Bahn roter Seide.und wirft ihn regelrecht in das Chaos der Niederhöllen.

Valkyrion sieht die Gesichter der Soldaten, gezeichnet von Hass, Leid oder Panik, die Pfützen aus Blut und Gedärm und die vielen Leiber der Toten und Verletzten.

Er hört das Triumphgeheul des Einen und den schmerzerfüllten Aufschrei des anderen, wie Waffen aufeinanderprallen oder sich tief ins Fleisch graben und wie die daimonide Brut blutgierig heult, während das irdische Getier kreischend zu fliehen versucht.

Er schmeckt den aufgewühlten Staub, vermischt mit Blut, Schweiß und Urin.

Er fühlt, wie sein Herz zu pochen beginnt, bis das Blut in seinen Ohren rauscht, wie Adrenalin durch einen Körper jagt, bin in die äußersten Nervenenden, und wie seine Muskeln sich spanen, in Vorbereitung auf den bevorstehenden Kampf.

Valkyrions Rösser halten den Kurs, geleitet vom Segen der UNBE-ZWINGBAREN. Eine Frau wird von den Pferden umgeworfen und verschwindet unter ihren Hufen. Als die schweren Wagenräder die Knochen der Fremden zermahlen betet Valkyrian zur UNBE-ZWINGBAREN, dass sie diesen Tod verdient hat.

Aus dem aufgewühlten Staub über den Streitwagen stößt eine kahlköpfige Frau mit ihrem Besen herab. Valkyrion reißt seinen Dschadra zu ihr herum, da stößt die oronische Hexe schon einen krächzenden Schrei aus. Fast augenblicklich stürzen sich ein halbes Dutzend Krähen, wie aus dem Nichts, auf Valkyrion Gespann. Wie irre hacken die Vögel auf die ungeschützten Augen und Nüstern der Pferde ein. Gepeinigt bäumt sich das Leittier, Aldjar bey Ra'ad, auf. Der Streitwagen stoppt abrupt und nur dem Wohlwollen der UNBEZWINGBAREN ist es zu verdanken, dass der Wagen dabei nicht auseinander bricht.

Valkyrion wird nach vorne geworfen. Er lässt die Zügel fahren und tastet nach Halt. Im nächsten Moment schießt seine Rechte mit der Dschadra nach vorne und jagt den Speer der Hexe nach, die sich wieder in die Höhe schraubt.

Treffer! Das Weib kommt ins Trudeln und stürzt irgendwo ins Kampfgewühl. Doch Valkyrion lässt sich keine Zeit für einen Triumpfschrei. Eines seiner Streitrösser ist verschwunden. Als er sich dem Pferd zuwendet spricht bereits ein junger Mann beruhigend auf das Tier ein. Der drahtige Jüngling ist in rosa Tuch gewandet, die Valkyrion eher einem Fischer zugebilligt hätte, als einem Krieger bei der Schlacht – zweifellos ein Radschaabda!

"Ich kann ihm den Schmerz nehmen und Dein Gespann an Deiner Seite in diese Schlacht führen, oh furchtloser Bezwinger des Dunkelsinns. Die Macht der Himmelsrösser ist mit ihrem bescheidenen Diener Theos Tarefsun al'Lyra." brüllt der Fremde Valkyrion gegen den Schlachtenlärm zu und deutete eine Verbeugung an.

Valkyrions Blick wandert über das Kampfgetümmel. Ein Ferkina-Pärchen hat sich aus dem Gefecht gelöst und stürmt mit archaischen Äxten auf den stillstehenden Streitwagen zu.

"Ich brauche tatsächlich einen Wagenlenker." brüllt Valkyrion zurück, während er nach seinem Rondrakamm greift. "Und vielleicht will es das Schicksal, dass die Diener der Rauschenden und der Unbezwingbaren diesen Tanz gemeinsam tanzt. Spring auf, Pferdenarr."

— während der Schlacht um Zorgan, im Travia 1028 BF

Vita

Vermutlich wäre Valkyrion heute ein berüchtigter Bandit oder gefürchteter Kriegsherr, wenn die UNBEZWINGBARE ihm nicht einen anderen Weg gewiesen hätte. Geboren als Babure im wilden Djeristan wurde er ausgebildet zu einem räuberischen, aber auch ehrenhaften Stammeskrieger nach tulamidischer Tradition, mit Ross und Dschadra. Seine ersten Sporen verdiente sich der junge Kriegsreiter in Scharmützeln mit den streitlustigen Adhirajanim der Region, bei der Abwehr barbarischer Ferkinas aus dem Raschtulswall und bei gelegentlichen Beutezügen auf Handelskarawanen entlang des Baram-Ulah. Valkyrions Leben war ein Rausch aus Kampf, Feiern und Freiheit.

Dann, bei einer harmlosen Kundschafter-Mission, erforschte Valkyrian eine natürliche Felsenhöhle, als ihn aus der Dunkelheit ein Höhlenpanther anfiel. Nach hartem Kampf konnte Valkyrian das Tier überwinden, doch die Raubkatze hatte ihm Arme und Rücken zerfetzt. Völlig entkräftet und geschwächt vom Blutverlust brach Valkyrian neben dem getöteten Tier zusammen. Fieberträume plagten den Krieger und führten ihm an die Schwelle des Todes.

Niemand kann sagen, wie lange Valkyrian dort gelegen hat oder wie er die Strapazen überleben konnte. Er selbst erinnert sich aus dieser Zeit nur an eine immer wiederkehrende Vision: Dabei erschien ihm ein goldener Löwe mit gleißender Mähne. Unendlich mächtig wirkt die erhabene Gestalt. Da schnellte aus feigem Hinterhalt eine purpurne Schlange hervor und biss dem Löwen in den Hinterlauf. Valkyrian konnte sehen, wie das Gift der Schlange sich durch die Adern des Löwen fraß und den kraftvollen Körper von innen heraus zersetzte. Doch im gleichen Maße wie der Leib des goldenen Löwen schwächer wurde, gewann sein Schatten an Substanz. Schließlich warf sich der wachsende Schattenlöwe auf die noch immer lauernde Giftschlange und zerriss sie mit seinen mächtigen Fängen.

Als Valkyrion aus seinen Fieberträumen erwachte hatte sich sein Lebensweg verändert. Der Stammeskrieger reiste nach Baburin, um sein Leben im Dreitempel der UNBEZWINGBAREN zu widmen. Und während Aranien unter dem Krieg gegen Oron zu leiden hatte, lernte Valkyrian den Kampf mit dem Rondrakamm, Streitwagen-Fahren und die Mysterien der Rondra-Kirche. Fünf Jahre später wurde er zum *Chandjarr'Abda* (tul. etwa *Knappe der Göttin*) geweiht.

Kurz darauf fegte der 35-Tage-Krieg über Aranien hinweg. In seinem ersten Gefecht nach der Weihe lenkte Valkyrian seinen Streitwagen in die Schlacht um Zorgan. Mitten im Kampfgetümmel traf der junge Knappe der Göttin auf den pferdeaffinen Rahja-Geweihten Theos. Die beiden bildeten ein hervorragendes Streitwagen-Gespann, aus dem sich später eine innige Liebesbeziehung entwickelte. Zusammen mit anderen Gleichgesinnten gründe das Paar die Bruderschaft der Löwengleichen, kurz Leoniden (siehe Kasten).

THEOS TAREFSUN AL'LYRA

Valkyrians Lebensgefährte hat sein Leben der sinnlichen ROTEN RADSCHA geweiht, der wilden Göttin der Pferde, des Rausches und der Freuden. Als ihr Reitmeister und *Lehrer der Leidenschaft* kämpft er gegen die Verlockungen Orons, mal mit dem Säbel, mal mit flammendem Plädoyer und mal mit vollem Körpereinsatz. Theos schätzt die blumige Sprache der Tulamiden ebenso wie guten Wein und Pferderennen.

Die dunkle Haut und die schwarzen Locken verdankt der gutaussehende Nebachote seinem väterlichen Erbteil, während er die eisblauen Augen von seiner Perricumer Mutter geerbt hat. Auf Reisen und im Kampf trägt Theos eine rote Tuchrüstung, als Wehr gegen Wind, Wetter und Waffen. Beherzt schwingt er den Reitersäbel vom Rücken seines treuen Tulaminden-Fuches *Morgenrot*. Im Zusammenspiel mit Valkyrian lenkt Theos den Streitwagen, während der Rondra-Geweihte kämpft.

Bruderschaft der Löwengleichen, kurz Leoniden

Wer sich seiner Göttin wahrhaftig hingeben will, kann keine andere Frau an seiner Seite dulden. Die einzige weltliche Beziehung, die dem wahrhaft Gläubigen offensteht, ist die zu seinem Blutsbruder. Die Bruderschaft der Löwengleichen setzt sich daher ausschließlich aus männlichen Liebespaaren zusammen. Die meist nebachotischen & baburischen Rondrianer beziehen sich dabei auf den heiligen *Leomar von Baburin*, der selbst mit seinem Streitwagenlenker liiert gewesen sein soll. Neben Rondras Rittern sind auch Rosenritter, Säbeltänzer oder andere Anhänger der ROTEN RADSCHA sind der Bruderschaft willkommen. Manche Mitglieder spekulieren gar im Verborgenen, ob die ekstatische RADSCHA und die wilde RHONDRA nicht einfach zwei Aspekte derselben Gottheit sind – der leidenschaftliche RHONDRADSCHA.

Im Moment besteht die Bruderschaft lediglich aus einem halben Dutzend Streitwagen-Gespannen. Aber sie erheben den Anspruch sich als männliches Pendant zum Orden der Amazonen zu etablieren.

Habitus

Das Blut der Baburen fließt unverkennbar durch Valkyrians Adern. Eine scharf geschnittene Nase und dunkler Teint prägen das markante Gesicht. Das lange, schwarze Haar ist an den Schläfen abrasiert; der verbliebene Haarstreifen wird im Nacken zusammen gehalten zu einem Pferdeschwanz. Ziernarben auf den Wangen künden von bezwungenen Feinden und auch der Rest des Körpers ist übersät mit verblassenden Wundmalen.

Verpflichtet fühlt sich der Geweihte vor allem der UNBE-ZWINGBAREN, seiner grimmigen Göttin des Kampfes und des Blutes. Sein Leben für seine Göttin zu geben ist für Valkyrion die höchste Ehre, die er sich erhoffen kann. Danach gehört die Loyalität des Leoniden seinem Gefährten Theos und der Bruderschaft des Löwengleichen, noch vor seiner baburischen Sippe. Dem Schwertbund, der weltlichen Ausrichtung seiner Göttin, fühlt sich Valkyrian kaum verpflichtet. Tatsächlich ist er davon überzeugt, dass die UNBEZWINGBARE sich abgewandt hat von der dekadenten, überheblichen Kirche der Bosparaner. Die Zeichen sind unübersehbar: Die Wehr des Nordens, der Tempel am Donnerfall, wurde vor ein paar Jahren von Orks geplündert. Arivor, das eiserne Herz der Araditen und des Horasreiches, wurde von einem Kometen zerschlagen und der Tempel der Heiligen Geron und Ardare ist nur knapp der Vernichtung entgangen. Selbst die Löwenburg, das Zentrum des bosparanischen Rondra-Glaubens, wurde von Dämonenbündlern berannt. Einst hat die UNBEZWINGBARE sich von den Nebachoten abgewandt und den Bosperanern den Sieg geschenkt. Nun ist die Zeit gekommen, dass die alten Stämme sich neu erheben und dem verweichlichten, dekadenten Schwertbund durch ihren Todesstoß erlösen. Die Leoniden werden die Speerspitze in diesem bevorstehenden Kampf sein und sie werden den Schwertbund reinigen vom Verfall des Glaubens und der Moral, reinwaschen mit Blut und Tod.

Nominell lebt Valkyrian im Ordenskloster der Leoniden, der Keshal Haydachmed, einer Bergfestung nahe der Quelle des Tebah. Tatsächlich aber ist der Unterhalt für einen Streitwagen und das Gespann sehr kostspielig. Wie alle Leoniden muss auch Valyrion sich den örtlichen Herrschaften und Kriegstreibern anbieten. Natürlich nicht wie ein unehrenhafter Söldner, sondern wie ein achtbarer Ritter der Unbezwingbaren, der seine geschulte Kampfkraft zur Verfügung stellt, gegen eine angemessene Spende an die Bruderschaft der Löwengleichen.

Modus Operandi

Man sagt, die Tulamiden kämpfen heißblütig, wie der Sand in der Khom. Doch wenn Valkyrian zur Klinge greift, folgt er dem "Weg des Eises". Mit kompromissloser Ruhe belauert der Diener der UNBEZWINGBAREN seinen Gegner, um dann blitzgeschwind zuzustoßen, präzise und tödlich, wie ein Skorpion. Das Feuer der Leidenschaft brennt kalt in Valkyrian, gefährlich kalt. Äußerlich zeigt sich dieses kalte Feuer am ehesten im Flackern auf seinem Schwert; den Rondrakamm Flammar hat Valkyrian bei seiner Weihe aus dem Arsenal des Dreitempels zu Baburin erwählt. Niemand kennt die Geschichte der außergewöhnlichen

Waffe mit der gewellten Schneide. Es gibt nur Gerüchte, dass das Schwert aus einer fremden, kriegerischen und feurigen Welt stammt. Tatsächlich schimmert die Klinge gelegentlich, als würden ferne Flammen sich darauf spiegeln.

Nach dem Tod seiner älteren Geschwister hat Valkyrian inzwischen auch das Recht geerbt den Spiegelpanzer anzulegen, der seit Generationen in Familienbesitz ist. Dazu trägt er einen Baburiner Helm.

Vom Streitwagen aus führt Valkyrian gern die Dschadra als Lanze und Wurfspeer. Die drei Vollblüter Sarie kîf Barq (tul. Schnell wie der Blitz), Baryat dey Khomra (tul. Wild wie eine Sandsturm) und Aldjar bey Ra'ad (tul. Gewalt des Donners) ziehen das Gefährt über weite Ebenen und fruchtbare Felder bis in die steinigen Vorgebirge von Aranien, Mahnadistan und Perricum. Und wer sich diesem Gespann in den Weg stellt, braucht nicht auf Gnade zu hoffen.

Seine Gebete richtet Valkyrion nicht an die ritterliche Verteidigerin von Alveran, wie sie im Mittelreich verehrt wird, sondern an die UNBEZWINGBARE GÖTTIN DES KAMPFES. SIE führt das Schwert der Gerechtigkeit, das die Schwachen von den Starken trennt. SIE ist die Todesbringerin, deren Schwertstreich entscheidet über das Schicksal der Sterblichen. SIE ist die Herrin über die Urgewalten, das Rauschen des Blutes und die Lust am Kampf.

Einen Teil ihrer absoluten Kraft schenkt die UNBEZWINGBARE ihrem Gefolge durch Liturgien, damit sie sich der Göttin als würdig erweisen. So stärkt Valkyrion die Entschlossenheit seiner Mitstreiter und Pferde mit der SEGNUNG DER STÄHLERNEN STIRN und dem SEGEN DES HEILIGEN HLÛTHAR. Mit seinen Kampfgefährten schmiedet der Geweihte vor der Schlacht den BUND DER SCHWERTER (aus Nandurions Liturgiae Novae 4) und seine Pferde macht er zum SCHLACHTROSS DER GÖTTIN (Liturgiae Novae 14). Valkyrion selbst lässt sich in der Schlacht vom ORAKEL DES KAMPFES (aus Nandurions Liturgiae Novae 12) leiten, um sich im Getümmel mit einem würdigen Kampfer der gegnerischen Seite messen zu können, oder stellt sich einer Übermacht mit THALIONMELS SCHLACHTGE-SANG auf den Lippen. Manchmal handelt er dabei mit BLITZ-REFLEXEN (siehe Anhang), dass für einen Augenblick Lichtbögen über den Körper des Geweihten wandern und er mit übernatürlicher Schnelligkeit agiert oder reagiert.

Markante Zitate

"Ich werde Dich niederstrecken für das, was Du getan hast! Fürchte meinen Zorn!!!"

"Lauft nur und verkriecht euch, ihr Gewürm, es wird euch nichts nutzen."

"Es gibt nur zwei Frauen von Bedeutung in meinem Leben, meine ehrwürdige Mutter und meine UNBEZWINGBARE GÖTTIN."

Profil von Valkyrian sâl Shìrkhan al-Thena

Konzept: vom Banditen zum Kriegsherrn, vom Stammeskrieger zum Streitwagen-Fahrer

Kompetenz: meisterlicher Schwertfechter, routinierter Schlachtenlenker, erfahrener Partisane

Seelentier: Wüstenskorpion (zielstrebig, pragmatisch, souverän)

Geboren 5. Rondra 1002 BF Größe 1,79 Schritt

Haarfarbe schwarz Augenfarbe schwarz

Beziehungen achtbar Lebensstil reichlich SO 7

Eigenschaften

MU 15 KL 11 IN 13 CH 12 FF 11 GE 14 KO 16 KK 14

Rondrakamm INI 11+W6 AT 18 PA 16 TP 2W+2 DK NS BF 1

Dschadra INI 10+W6 AT 15 PA 13 TP W+5DK S BF 6

LeP 35 AuP 38 KaP 24 MR 7 RS 4 WS 8 Ausweichen 8 GS 5

Vor- & Nachteile: Eisern, Herausragende Eigenschaft: KO, Tierfraund / Standesdünkel 8 Dunkelanget 8 Moralkodey (Rondra)

freund / Standesdünkel 8, Dunkelangst 8, Moralkodex (Rondra), Prinzipientreue 10, Rachsucht 10, Randgruppe, Verpflichtungen (Leoniden)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Berittener Schütze, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Kriegsreiterei, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Sturmangriff, Todesstoß, Wuchtschlag

Persönlicher Kampfstil (siehe Anhang): *Skorpionstich* (Todesstoß erlernbar)

Waffenloser Kampf: Unauer Ringen mit Auspendeln, Halten, Niederringen, Wurf und Würgegriff

Wichtige Talente: Anderthalbhänder 16, Wurfspeer 12, Körperbeherrschung 9, Reiten 12, Wildnisleben 7, Götter & Kulte 8 (Rondra 10), Kriegskunst 10 (Taktik 12), Abrichten 9 (Zureiten 11), Fahrzeug lenken 13 (Streitwagen 15)

Wichtige Liturgien: Liturgiekenntnis (Rondra) 13, 12 Segnungen, Blitzreflexe, Orakle des Kampfes, Segnung der stählernen Stirn, Schlachtross der Göttin, Bund der Schwerter, Thalionmels Schlachtgesang, Segen des Heiligen Hlûthar



AGENDA

- Die oronische Hexe Athela saba Szinth verbreitet auch nach dem Untergang vom Mogulat Oron Angst und Schrecken. Wie ihr Vertrauten-Tier, die Blutotter Naz'al'Goul, ist die "Wissende Schwester" völlig Haarlos und geschmeidig. Sie hat sich den Mannwidder Kazam iban Yasham unterworfen, der wiederum einen daimoniden Shadifriit (Zoo-Botanica Aventurica 79) vor seinen Sichelwagen gespannt hat. Valkyrion würde das Gefährt gerne mit seinem Streitwagen stellen, doch immer, wenn er die Verfolgung aufnimmt, verschwinden die Spuren SPURLOS, TRITTLOS. Alleine kann Valkyrion den Unterschlupf des Sichelwagens nicht aufspüren, aber wenn die Helden ihm helfen...
- Nach dem Fall Nebachots fielen die Singenden Klingen von Nebachot (Schild des Reiches M190) als Kriegsbeute an die Bosparaner, Lange blieb das Schicksal der meisten der neun Schwerter-Paare ungewiss. Doch nach dem Untergang von Arivor kamen Gerüchte auf, dass zwei Klingen mit der Aufschrift "Wo Licht ist, ist auch Schatten" in der Ardariten-Burg verschüttet wurden. Valkyrian und sein Gefährte Theos begehren diese berühmten Waffen für sich. Gleichzeitig werden auch die Helden von den aranischen Zwillingsschwestern Livia & Isida Alenasunya beauftragt die Schwerter aus den Ruinen der Stadt zu bergen. Ein Wettlauf beginnt, bei dem keine der beiden Parteien ahnt, dass in den Trümmern von Arivor bereits eine dritte Macht nach den Singenden Klingen sucht: der Lumpensammler ist ein Verlorener Untoter Priester des Namenlosen Gottes, der sich eine Rotte Guhle gefügig gemacht hat, um die Ruinen ungestört durchstöbern zu können.
- Spoiler zu Donner & Sturm: Der Legende nach sollte der Heilige Leomar von Baburin aus seinem Wachschlaf wiederkehren, wenn die schlangenzüngige Zauberin, die er vor fast 2.000 Jahren bekämpft hat, wieder aktiv wird. Tatsächlich ist Leomar schon vor einiger Zeit zurückgekehrt. Doch nach seinem letzten Kampf mit dem Donnersturm-Wagen wurde er von der UNBEZWINGBAREN entrückt. Valkyriian aber ahnt, dass die Schlangenzauberin noch nicht besiegt ist und diese Aufgabe nun Leomars spirituellen Erben, den Leoniden, zufällt. Er vermutet das Schlangengezücht als Drahtzieherin hinter den oronischen Machtbestrebungen und könnte die Helden durch diese Überzeugung auf die Verschwörung hinter dem Schleier (Land der ersten Sonne M178ff) aufmerksam machen. Später lässt sich der Geweihte aber auch überreden sich einer Expedition nach Maraskan anzuschließen, um das Schlangengezücht dort auszuräuchern.

Nuaka von Löwenstein,



LÖWENKRIEGERIN ZU EHREN DER GÖTTLICHEN LEUIN VON LÖWENSTEIN

Wanfried brüllte ihren Schmerz und ihr Leid hinaus in die finstere Nacht. Wie zur Antwort ertönte ein langgezogenes Stöhnen, als der Wind um die Felsen strich. Fast als würde die GÖTTLICHE LEUIN die Qualen ihrer Dienerin mitfühlen. Der Blick der Amazone verlor sich im Regenschleier vor ihrer Höhle. Schon seit Tagen hatte es geregnet, während Wanhild sich auf diese Nacht vorbereitet hatte. Ungewöhnlich für den Frühling.

Eine neue Woge des Schmerzes übermannte Wanhilds Körper und entriss ihr ein neuerliches Kreischen.

Sie war eine Kriegerin, verdammt. Eine Blutlöwin! Sie hatte Schlachten geschlagen, Monster bezwungen und wahrlich schon so manche Verwundung erduldet. Wie konnte es angehen, dass Tsas Geschenk des Lebens ihr derart viel Leid abverlangte.

Wanhild musste an die Bäuerinnen denken, die bewundert zu der Amazone aufgeblickt hatten, wenn sie an ihnen vorbeigeritten war. Diese Frauen mit ihren Dutzenden von Bälgern, die sie umringten und an ihren Rockzipfeln hingen. Hattes jedes dieser Kinder ihnen derartige Schmerzen bereitet? Unmöglich! Kein vernumpftbegabtes Wesen würde sich nach derartigen Qualen erneut schwängern lassen.

Bestimmt hatt die GÖTTLICHE LEUIN in ihrer unergründlichen Weitsicht ihren Löwinnen besondere Anstrengungen zugedacht, damit sie sich nicht unbedacht wieder dieser Torheit aussetzten.

Oder war das Kind in ihrem Inneren Schuld? Dieses ungeliebte Wesen, brutal in ihren Leib getrieben von ehrlosen, götterverlassenen Räubern und Wegelagerern?

"Trag es aus." hatte die alte Reuschild gesagt. "Wenn es ein Mädchen ist, schlägt sie nach ihrer Mutter und taugt bestimmt zur Amazone. Wenn es ein Junge ist, kommt er nach seinem Vater, ungehobelt und grob. Davon gibt es in dieser Welt schon zu viele. Dann lass das Baby zurück. Ifirn wird sich seiner erbarmen, wenn er es wert ist."

Und hier war sie nun. Alleine in der Geburtshöhle, versteckt im Forst, um das Bastardkind aus ihrem Leib zu pressen und zu entscheiden, ob sie es nach Löwenstein bringen würde.

Eine neue Wehe ließ Wanhild aufheulen. Die Amazone ging in die Hocke und suchte Halt am kalten, nackten Fels. Blut schoss zwischen ihren Beinen hervor und färbte das bereit gelegte Stroh rot.

Der Schmerz wurde unerträglich. Wanhild glaubte, dass ihr Leib zerreißen müsste, da löste sich endlich ein blutiges Bündel aus ihrem Schoss und fiel ins Stroh.

Mit dem Kind verließ die Amazone alle Kraft. Wanhild ließ sich neben ihrem Baby ins Stroh plumpsen und atmete tief durch.

Ein leises Wimmern erfüllte die Höhle und steigerte sich zu einem kräftigen Schrei. Das erste Aufbegehren ihres Säuglings.

Neugierig beugte Wanhild sich zu ihrem Kind. War es ein Mädchen oder nur ein Junge?

Plötzlich zuckte die Amazone zurück. Ein spitzer Schrei entfuhr ihr. Das konnte nicht sein! Das durfte nicht sein! So grausam konnte die GÖTTLICHE LEUIN sie nicht bestrafen.

Wanhilds Gedanken rasten zurück in die Vergangenheit, zerrten die Gesichter der Männer aus der Verdrängung, die sie gefangen und geschändet hatten. Raue, bärtige Gesichter, voller Dreck und Bosheit. Und da war auch das eine Gesicht, mit den verfilzten Haarzöpfen, der breiten, platten Nase und den Hauern, die aus dem Unterkiefer ragten. Auch er hatte sie bestiegen, hatte sich gebärdet, wie das Tier, das er war.

Aber es war unmöglich, dass ausgerechnet dieses Monster seinen Samen in die Blutlöwin gepflanzt hatte! Oder etwa nicht?

Wanhild tastete nach dem Messer, das sie bereitgelegt hatte, um die Nabelschnur zu durchtrennen. Sie wollte die Klingen diesem Ding vor ihr in den Leib stoßen, doch sie fand die Waffe nicht.

Wolfsgeheul erklang in der Nacht, wurde aufgenommen und weitergegeben.

Ja, das war gut. Sollten die Wölfe sich diese Missgeburt holen.

Wanhild riss die Nabelschnur kurzerhand entzwei und rappelte sich auf. Panisch stürzte die Blutlöwin aus der Höhle in den endlosen Regen.

Sie musste weg von hier, heim nach Löwenstein. Vergessen, dass es diese Nacht gegeben hatte, Vergessen, dass sie dieses Kind geboren hatte, diese unheilige Mischung aus Mensch und Ork.

- nahe Burg Löwenstein, in der Nacht des 19. Ingerimm 1019 BF

Vita

In der regnerischen Nacht der 19. Ingerimm 1019 BF wurde eine ganz außergewöhnliche Amazone geboren. Neun Monate zuvor war ihre Mutter *Wanhild*, die Blutlöwin der Amazonenburg *Löwenstein*, überfallen, gefangen und vergewaltigt worden. Ein Ork war unter ihren Schändern gewesen und hatte der geweihten Amazone sein Kind aufgezwungen. Das Entsetzen war groß, als Wanhild in jeder Schicksalsnacht ihr ungeliebtes Kind gebar: eine Halborkin.

Die Mutter ließ ihr Kind allein zurück in der Geburtshöhle, die sich die Amazonen unweit ihrer Festung für ihre Niederkünfte hergerichtet hatten. Doch als die Blutlöwin nach Löwenstein zurückgekehrt war, steigerte sich ihr Schrecken nochmal um ein Vielfaches. Es war diese Nacht, ausgerechnet diese Nacht, in der der Dämonenmeister Borbarad den "Nebel der Niederhöllen"

gegen die Amazonenfestung richtete und ihre tapferen Bewohnerinnen in den Wahnsinn trieb.

Wanhild musste mitansehen, wie ihre irren Schwestern sich gegenseitig oder selbst zerfleischten und diese Bilder zerrütteten auch den Verstand der Blutlöwin endgültig. Zum zweiten Mal in dieser Nacht floh Wanhild, zum zweiten Mal in ihrem Leben. Sie rette sich an den einzigen Ort, der ihr noch vertraut war: die Geburtshöhle, in der sie kurz zuvor ihre neugeborene Tochter zurück gelassen hatte. Die Blutlöwin nistete sich hier ein, einsam, entehrt, verzweifelt. Sie war die letzte Überlebende von Löwenstein. Sie und dieses Orkmädchen, das sich bisher beharrlich geweigert hatte zu sterben. Oder ist es gar nicht das Blut der Schwarzpelze, das das Mädchen zu einem haarigen Ungeheuer gemacht hat? Vielleicht ist sie eine menschliche Löwin, eine Erwählte der GÖTTLICHEN LEUIN, die fleischgewordene Vergeltung an den Schwarzen Amazonen?

Wanhild nahm das Baby an, fütterte es, versorgte es, lehrte es. Nie mit Liebe, immer streng und unerbittlich. Ein Menschenkind wäre unter diesen Umständen sicherlich gestorben oder zerbrochen, aber die Halborkin erwies sich als zäh und robust. Sie wuchs heran zu einer kräftigen und furchtlosen Streiterin. Das Mädchen eignete sich sogar für den Dienst an der GÖTT-LICHEN LEUIN und wurde zu einer echten *Löwin Rondras* nach Tradition der Amazonen.

Habitus

Der orkische Erbe ist stark bei der jungen *Löwenkriegerin*: Sie ist von kleiner, gedungener Statur, ihre Stirn ist hoch und flach, die Nase groß und breit, die Eckzähne sind stark ausgeprägt und Arme, Beine, Rücken und Schultern sind mit schwarzem Flaum überzogen.

Seit frühester Kindheit wurde die Halborkin gedrillt, in Kampf, Jagd, Heimlichkeit und dem Überleben im pervertierten Tobrien. Mit 10 Jahren tötete das Mädchen die erste *Mactaleänata*, einer der Schwarzen Amazonen, die sich auf der einstigen Amazonenfeste *Löwenstein* verschanzt hatten. Damit begann ein geheimer Partisanenkrieg, unter Anleitung ihrer Mutter, gegen diese verdammenswerten Schwestern der Amazonen.

Für ihren persönlichen Rachefeldzug scharrte die junge Halborkin ein Rudel um sich: die *Mendenischen Löwinnen* sind ein Zusammenschluss aus flüchtigen Frauen, Deserteurinnen und Wegelegerinnen. Mit diesem wilden Haufen lebt die Löwenkriegerin versteckt im Mendenischen Wald. Männer werden nur geduldet, wenn sie hart für die Gemeinschaft arbeiten und dabei waffenlos und devot bleiben. Es waren diese Frauen, die *Mendenischen Löwinnen*, die dem halborkischen Mädchen erstmals einen Namen gaben: Nuaka.

Doch die Erfolge der Löwinnnen bleiben kümmerlich. Der Mendenische Wald ist gefährlich geworden und fordert regelmäßig seinen Tribut. Außer Nuaka ist kaum eine Frau kampferfahren und die Löwenkriegerin hat nicht genug Geduld oder Feingefühl für eine Grundausbildung. Außerdem starten alle paar Wochen eine Handvoll Schwarzer Amazonen auf ihren Reit-Zant eine Triebjagd, gegen die Rebellinnen vor ihren Toren. Das einzige, was die Mendenischen Löwinnen bisher vor der Auslöschung bewahrt hat, ist die Entschlossenheit ihrer Anführerin und das immer wieder frisches Blut rekrutiert werden kann. Doch Nuaka gibt ihre Bemühungen nicht auf. Der Krieg gegen die Mactaleänata ist ihr einziger Lebensinhalt und der Zusammenschluss von kämpfenden Frauen das, was für sie einer Familie am nächsten kommt.

Mutter Wanhild, die alte Blutlöwin

Einst war Wanhild von Löwenstein eine stolze Kriegerin und erhabene Geweihte der GÖTTLICHEN LEUIN. Doch niemand, der sie aus dieser Zeit kennt, würde sie heute wiedererkennen. Alt ist Wanhild geworden, mit runzeliger Haut und krummem Rücken. Das Haar ist dünn und ausgeblichen, wie bleiche Spinnenfäden, der Körper ist mager und ausgezerrt und das Gesicht eingefallen und starr, wie eine Totenmaske.

Noch immer lebt die Alte in der Geburtshöhle, die die Mendenischen Löwinnen nur als eine Art Orakelstätte kennen. Niemand darf die Höhle betreten, nur Nuaka bringt ihrer Mutter täglich ihr Essen. Dann berichtet die Halborkin, welche ihrer Kriegerinnen im Moment Ärger macht und was die Frauen als nächstes planen. Wanhild lauscht schweigend, brütet vor sich hin und speit dann wie Galle aus, was ihre Tochter offenbar alles falsch angeht. Nuaka lässt diese Tiraden verbissen über sich ergeben, kennt sie ihre Mutter doch nicht anders. Doch was, wenn die Löwenkriegerin eines Tages neue, freundlichere Berater findet?

Modus Operandi

Vom 'Streiten wie eine Löwin' spricht der Volksmund, wenn eine Kämpferin im Angesicht des Gegners durch Leidenschaft, Göttervertrauen und Entschlossenheit hervorsticht. Nuaka verkörpert diese Tugenden der GÖTTLICHEN LEUIN, wie kaum eine andere Kriegerin ihrer Zeit. Mit Wohlwollen schaut die Göttin der Jagd, des Kampfes und der Blutes auf ihre furchtlose Löwenkriegerin. Und wie eine Löwin durchstreift Nuaka den Mendenischen Forst: stolz, furchtlos und kraftvoll.

Seit ihrem siebten Lebensjahr ficht das Mädchen mit dem "Königsschneider" *Al'Maruk-Assani*, dem Rondrakamm ihrer Mutter. Und tatsächlich ist sie mit der milchig weisen Mondsilber-

Klinge vertraut, als wäre es eine natürliche Verlängerung ihrer Arme. Die jungen Löwin ficht dabei den "Weg des Feuers", mit schnellen, kraftvollen Attacken und präzisen, flinken Paraden. Ihr Schwert scheint dabei überall gleichzeitig zu sein, wie eine zuckende Schlange aus Schärfe und Stahl.

Um ihre Natur zu verbergen trägt Nuaka unter der Amazonenrüstung ihrer Mutter lange Arm- & Beinkleider aus Wildleder. Den klassischen Amazonenhelm hat sie durch einen modernen Schaller mit Visier und Eisenbart ersetzt. Ansonsten hat sie nur bei sich, was sie zum Überleben braucht. Mit unnötigem Ballast oder Tand belasten sich die Halborkin nicht.

Stille Andacht und Meditation sind nicht Nuakas Weg. Wenn sie sich ihrer Göttin nah fühlen will, streifte sie lieber in der TIERGESTALT einer Waldlöwin durch den Forst und gibt sich ganz der Freude der Jagd hin. Die einfachen Handlanger ihrer Gegner verscheucht Nuaka gerne mit dem furchteinflößenden ZORNGEBRÜLL DER LEUIN (siehe Anhang). Im Kampf gegen die *Mactaleänata* wirkt sie dagegen lieber den MÄRTYRERSEGEN oder streitet mit der WENDIGKEIT DER LEUIN (aus Nandurions Liturgiae Novae 18). Doch das Leben im verdorbenen Tobrien hat die Halborkin auch stark gemacht gegen das Dämonengezücht der Niederhöllen. SCHUTZSEGEN I & II, OBJEKTWEIHE & EXORZISMUS sind ihr vertraut wie das zweite Abendgebet.

Markante Zitate

"Ja, Mutter, vermutlich hast du Recht. Danke Dir für Deinen Rat."

"Du bist herzlich bei uns willkommen, Schwester, aber deine Begleiter müssen ihre Waffen abgeben und bekommen die Augen verbunden."

Klopft sich an den Helm: "»Wenn nur mehr die stählerne Stirn den schrecklichen Schatten standhält.« Das bin ich, die ich Isyahadin trotze, dem dämonischen Nebel des Irrsinns auf der Feste Löwenstein."

Profil von Nuaka von Löwenstein

Konzept: die perfekte Inkarnation einer Amazone, nur ohne Anmut und Liebreiz

Kompetenz: brillante Schwertschwingerin, meisterliche Partisanen-

kriegerin und erfahrene Klerikerin

Seelentier: Waldlöwin (zäh, verbissen, verwegen)Geboren 19. Ingerimm 1019 BFGröße 1,70 SchrittHaarfarbe rötlichAugenfarbe gelbBeziehungen geringLebensstil elendSO 5

Eigenschaften

 $\textbf{MU} \ 16 \ \textbf{KL} \ 10 \quad \textbf{IN} \ 15 \quad \textbf{CH} \ 11 \quad \textbf{FF} \ 9 \qquad \textbf{GE} \ 15 \quad \textbf{KO} \ 17 \quad \textbf{KK} \ 16$

Rondrakamm INI 12+W6 AT 20 PA 16 TP 2W+2 DK NS BF 3

LeP 39 AuP 45 KaP 24 MR 3 RS xx WS 9 Ausweichen 11 GS 8

Vor- & Nachteile: Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Talentschub (Anderthalbhänder), Zäher Hund / Arroganz 5, Jähzorn 8, Moralkodex (Rondra), Randgruppe, Raubtiergeruch, Ungebildet V, Unstet, Verpflichtungen (Mutter), Vorurteile gegen Männer 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Klingensturm, Klingentänzer, Klingenwand, Meisterparade, Schnellziehen, Rüstungsgewöhnung, Windmühle, Wuchtschlag, Waldkunde

Persönlicher Kampfstil (siehe Anhang): Löwensprung: INI+1, keine Erschwernis bei der ersten Attacke des *Ausfalls*

Waffenloser Kampf: Bornländisch mit Block, Biss, Knie, Kopfstoß Wichtige Talente: Anderthalbhänder 17 (Rondrakramm 19), Gefahreninstinkt 12, Talentschub (Anderthalbhänder) 10, Körperbeherrschung 13, Schleichen 9, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 15 (Riechen 17), Wildnisleben 12 (Wald 14)

Wichtige Liturgien: Liturgiekenntnis (Rondra) 7, 12 Segnungen, Schutzsegen I & II, Objektweihe, Zorngebrüll der Leuin, Exorzismus, Tiergestallt, Wendigkeit der Leuin

ÄGENDA

- Wann immer sich die Helden durch das verfluchte Tobrien schlagen müssen, können *Nuaka* und ihre *Mendenischen Löwen* zu ihren Verbündeten werden, solange die Männer sich den Frauen unterordnen. Anderseits könnten die Helden der Halborkin im Kampf gegen die verdammten Schwarzen Amazonen und ihren Reit-Zant beistehen.
- Die ehemalige Amazonenfeste Löwenstein wird nicht nur von Mactaleänata besetzt, sondern auch vom mächtigen Dämon Isyahadin, dem Schenker des Irrsinns. Diese Entität umweht als Nebel die Burg und raubt jedem den Verstand, der in seine Reichweite kommt. Aber wie können die Schwarzen Amazonen dem Schrecknis und Wahnsinn der niederhöllischen Kreatur widerstehen? Nuaka glaubt eine simple Antwort gefunden zu haben: Neben Schutzzeichen und Bannkreisen auf der Burg bewahrt der Bann des Eisens (Wege der Zauberei Seite 31f) die Bewohner vor den Einflüsterungen des Dämons. Die Bronzehelme der Amazonen schützen nicht vor Magie, aber stählerne Helme oder die Eisenkrone der Mactaleänata-Königin blockieren die dämonische Macht. Sollten die Helden sich je auf die besetzte Burg schleichen müssen, werden sie diese Theorie vielleicht testen können.
- Tetel dir vor, du steckst mitten im Weltuntergang und keiner macht mit! Nuaka wurde im Krieg geboren und für sie bestand nie ein Zweifel, dass ihr Kampf ein Teil der letzten großen Schlacht zwischen Gut & Böse ist. Aber wie wird sich die Kriegerin verhalten, wenn plötzlich "die Guten" das Ende des Krieges proklamieren? Und wie werden "die Guten" auf die kompromisslose, verwilderte Orkenfrau reagieren? Echte Helden werden mit viel Fingerspitzengefühl vermitteln müssen, damit aus der Widerstandskämpferin keine gesetzlose Kriegsfürstin wird.

Wenn Nuaka ihre Wahrheit gefunden hat, muss sie sich noch ihrer Mutter stellen. Unter keinen Umständen wird sich die alte Blutlöwin eingestehen, dass nach dem Fall von Löwenstein die Hoffnung nie ganz verloren war, dass es vielleicht einen Weg gegeben hätte Ehre und Stolz wiederherzustellen, statt sich in einer Höhle hinter ihrer monströsen Tochter zu verstecken. Wanhild wird ihre letzten körperlichen und vor allem klerikalen Kräfte mobilisieren, um sich der Wahrheit zu verschließen. Und Nuaka wird die Hilfe der Helden brauchen, um ihre Mutter in einem letzten, ehrbaren Kampf von Leid und Leben zu erlösen.



Die Opposition: Vespian Carbora,



Strategus Major für die siebenarmigen Beli'Halhar

"Beli'Halhar" flüsterte ich ehrfürchtig, als ich DER GÖTTIN zum ersten mal ansichtig wurde. Ich hatte das Wort nie zuvor gehört, aber in diesem Augenblick wusste ich, dass diese IHR Name war.

Furchteinflößend schön war SIE, grausam und erhaben. Sieben Arme hatte DIE GÖTTIN und in jeder Hand führte SIE ein anderes Mordwerkzeug. Ich sah Sichelschwert und Wurfspeer, Streitaxt und Kriegsfächer, Schwertlanze und eine siebenschwänzige Peitsche und mit der siebten Hand hielt DIE GÖTTIN einen Opferdolch über ihren Kopf, geformt wie eine Insektenstachel von dem Gift träufelt. Alle Waffen waren blutverschmiert und muteten archaisch an, mit Schneiden aus schwarz glänzendem Obsidian und umwunden von blutigen Bändern.

Auf ihrem Haupt trug DIE GÖTTIN eine siebenstrahlige Dornenkrone und auf jedem Dorn war der schmerzverzehrte Schädel eines Kriegshäuptlings aufgepflanzt. Und ich schwöre, die Köpfe haben sich bewegt, in stiller Agonie, als würden sie noch immer leiden.

Ansonsten war DIE GÖTTIN nackt, trug nur eine Kette, zusammengesetzt aus den abgetrennten Gliedern besiegter Feinde. IHRE Haut war schwarz, wie mit Asche eingerieben. IHR Mund war aufgerissen, um IHREN Triumpfschrei in die Sphären zu senden. Blut sickerte zwischen IHREN Reißzähnen hervor und rann IHREN Hals hinab, zwischen IHREN Brüsten entlang, bis in IHREN Schritt. Und jeder Tropfen von hellem, frischem Rot, giltzerte wie ein Rubinen auf IHRER schwarzen Haut.

Die Beine DER GÖTTIN endeten in Vogelkrallen und diese waren in den Laib einer toten Löwin gegraben. Jeweils eine Klaue in die Augenhöhlen der Raubkatze gebohrt.

Ein metallischer Belag legte sich auf meine Zunge, bis ich bemerkte, dass es der Geschmack meines eigenen Blutes war. Ich hatte mir die Zunge aufgebissen beim Anblick dieser grausamen Mörderin, dieser erhabenen Zerfleischerin, dieser perfiden Schlächterin. Ein irres Grinsen breitete sich auf meinem Gesicht auf, ein blutige Fratze des Wahnsinns und der Tollheit.

"BELI'HALHAR!" brüllte ich inbrünstig, denn ich war angekommen.
— aus den Vernehmungen der Gefangenen X-23, einen Tag vor ihrer Flucht

Vita

Als Helme Haffax im Jahr 1029 BF die Piratenküste eroberte, nahm er die Kinder einiger Machthaber als Mündel und Geiseln zu sich. Diese Mädchen und Jungen wurden die ersten Rekruten der neu gründeten Akademie für Strategie und Heerführung zu Mendena.

Vespian gehörte zur ersten Generation junger, ehrgeiziger Offiziere, die ihre Ausbildung an der Akademie abgeschlossen haben. Mit eigenen Ohren hatte er den exklusiven Vorträgen des Meisterstrategen Haffax gelauscht und begierig jeder seiner Lehren aufgesogen. Der junge Offizier hat gelernt, dass für einen Heerführer Lug & Trug legitime Mittel sind, um den Feind zu besiegen, dass ein weiser Anführer den Mut haben muss, für seine Sache die Ketten der Moral zu sprengen, und dass nicht die Geburt zur Herrschaft berechtigen sollte, sondern einzig die Befähigung des Einzelnen.

Im Kampf wurde der junge Offizier von den Veteranen der Roten Legion trainiert und hat sich gemessen mit außerge-wöhnlichen Kämpfern aus allen Heptarchien, wie einem Haireiter der Krakonier, einem Fjaringer-Eisbarbaren und einer oronischen Säbeltänzerin. Letztere hat Vespian überzeugt auf die Klassiker Kettenhemd und Anderthalbhänder zu verzichten und sich stattdessen mit zwei Schwerter, Gambeson und Balestra auszurüsten.

Klugheit, Ehrgeiz und eine ordentliche Prise Skrupellosigkeit haben Vespian später prädestiniert für eine besondere Prägung durch die *Samthandschuhe*, den Geheimdienst der Fürstkomturei. Er lernte Attentate, Spionage- und Sabotagemissionen zu planen, um diese als Strategus Major mit einer kleinen schlagfertigen Einsatzgruppe auszuführen.

Doch um in den Schattenlanden Karriere machen zu können musste der junge Offizier am Ende seiner Ausbildung auch den Erzdämonen seinen Tribut entrichten. Von seiner Mentorin, der oronischen Säbeltänzerin, erfuhr Vespian von einem außergewöhnlichem Unheiligtum im Rashtulswall, als Alternative zum traditionellen Berserkerkult der Xarfai-Kirche. Er beschloss dort sein Glück zu versuchen und pilgerte an diesen unwegsamen Ort, wo eine alte Ferkina-Eremitin die bluttrinkende BELI'HALHAR verehrt. Die Greisin unterzog Vespian einem brutalen Training und lehrte ihn die *Blutgeist-Besessenheitn* (siehe Anhang). Im Gegenzug verpfändete Vespian seine Seele der vielarmigen BELI'HALHAR, einem weiblichen Pendant des blutigen Zerstücklers.

Inzwischen wurde das Fürstprotektorat Tobimora vom verhassten Kaiserreich zerschlagen. Zwar haben der hoch spezialisierte Strategus Major und sein kleines Team, die *Schwarz-Rote Hand*, die Invasion unbeschadet überstanden, gleichzeitig wurden sie aber auch entwurzelt und müssen sich nun alleine durchschlagen. Gemeinsam wollten sie ihrem Kampf im Verborgenen weiterführen, gegen den herrschsüchtigen Adel und für die Auferstehung eines freien, unabhängigen Fürstprotektorates.

Die Schwarz-Rote Hand ist eine kleine, flexible Einsatzgruppe des Fürstprotektorats Tobimora. In Andenken an den sechsfingeringen Borbarad hat auch diese Hand neben Vespian fünf weitere Mitglieder.

Khajid ay Sedef tabey, Heilmagierin

Seelentier: Nesselviper

Kompetenzen: Routiniert in den Merkmalen Heilung & Einfluss sowie Menschenkenntnis, erfahren in Alchemie und Überzeugen

Bevor die Oronerin an der Schule der Schmerzen zu Elburum ihre Ausbildung zur Heilmagierin abschließen konnte, wurde ihre Heimat von Haffax Schergen geplündert und sie verschleppt. Über viele Umwege landete die Zauberin schließlich an der *Vorhalle des Sieges* zu Mendena. Dort konnte sie einige nützliche Fähigkeiten erlernen, bevor ihre Ausbildung endete und der frischen Adepta das Akademiesiegel auf den Oberarm gebrannt wurde.

Khajid bewundert Vespian für seine Entschlossenheit und ist seine treue Stellvertreterin.

Skelen Rottmeister, Schauspieler

Seelentier: Elster

Kompetenzen: meisterlich in Verkleiden & Schauspielern, routiniert in Gassenwissen & Betören

Niemand kann sagen, warum der ehemalige Schauspieler sich von der Bühne abgewandt hat, um für die Fürtkomturei zu Lügen und Betrügen. Wahrscheinlich steckt eine missglückte Affäre dahinter, denn Frauen sind Skelens großes Laster. Leider verraucht die charmante Art des Schürzenjägers schnell, wenn das aktuelle Objekt der Begierde seinem Werben letztlich doch nicht nachgibt,

Für die Schwarz-Rote Hand sind vor allem seine weltmännische Art und seine Vierkleidungskünste von großem Nutzen. Wenn er dann doch mal angreift, dann lieber mit Gift, als mit Stahl.

Rondrarika Plötzstieg, Schwere Infanteristin

Seelentier: Dapartkuh

Kompetenzen: Meisterlich in Infanteriewaffen, kompetent in Menschenkenntnis & Zechen

Hochgewachsen, kräftig, grobschlächtig – Rondrarika ist die geborene Kämpferin, gepaart mit einer waschechten Söldnerseele. Mit knapp 40 Jahren ist das mit Abstand älteste und erfahrenste Mitglied der Schwarz-Roten Hand. Manchmal wurmt es sie, dass Menschen, die ihre Kinder sein könnten, ihr Befehle geben, aber sie hat auch schon schlechteren Herren gedient und solange die Söldnerin regelmäßig ihren Sold versaufen kann, sieht sie keine Veranlassung ihren Warunker Hammer einem anderen Dienstherren anzubieten.

Schleicher, Fährtensucher

Seelentier: Baumschleicher

Kompetenzen: brillant in Fährentensuche, erfahren in Tierkunde & Fallenstellen

Bevor er nach Tobrien kam, wurde der junge Maraskaner in seiner Heimat darauf dressiert Rebellennester im unzugänglichen Dschungel aufzuspüren. Ein Seelenpakt mit dem Eisigen Jäger gab ihm den nötigen Jagdinstinkt, Klauen und Reißzähne. Dafür wird Schleichers Verhalten zunehmend animalischer. Zuletzt hat er das Sprechen eingestellt, aber es heißt, ihm sei noch nie ein Opfer entkommen.

Belzora Helmisch, Bogenschützin

Seelentier: Sturmfalke

Kompetenzen: meisterliche Bogenschützin, erfahren in Sinnesschärfe & Wildnisleben

Die Jüngste der Schar ist gerade 16 Jahre alt, hat ihre Ausbildung in der Schützenkompanie *Freipfeile* aber mit Bravour abgeschlossen.

Obwohl von schmaler Statur beherrscht die Tobrierin den Kompositbogen meisterlich. Der Schwarz-Roten Hand dient sie darüber hinaus als leidliche Kundschafterin, wenn sie "Schleicher" nicht von der Leine lassen wollen.

Habitus

Vespian ist ein eher kleiner Mann, mit großen Ambitionen. Das blonde Haar trägt er kurz geschoren und die Stirn nachdenklich zerfurcht. Obwohl schon über 20 Jahre alt ist der Flaum auf Wangen und Kinn noch nicht zu einem anständigen Bart gereift. Eine kunstvolle Tätowierung auf der Brust zeigt eine Lilie aus geschwärztem Eisen mit blutrotem Stempel. Der Eingeweihte erkannt an diesem Bildnis die Loyalität des *Strategus Major* für die Fürstkomturei.

Seine Kleidung passt Vespian gerne an die örtlichen Gepflogenheiten an. Am liebsten trägt der Strategus Major aber standesgemäß seinen schwarz-rot karierten Gambeson und die beiden brünierten Schwert mit rotem Griff, denen er die Namen *Herzblut* und *Blutträne* gegeben hat. Daneben führt der Offizier eine armlange Balestra mit sich, die er auch vom Pferderücken abfeuern kann.

Seit Mendena gefallen ist, kennt Vespian weder Freunde noch Familie. Die Mitglieder der Schwarz-Roten Hand sind die letzten Menschen, denen er eine Spur Vertrauen schenkt.

Modus Operandi

An der Akademie für Strategie und Heeresführung lehrte man Vespian den "Weg desr Wurzeln", den Umgang mit zwei Schwertern und der Armbrust. Der Strategus Major ist sich aber bewusst, dass seine stärkste Waffe ein klarer Verstand, überlegene Planung sowie verlässliche Gefolgsleute sind. Mit einer klugen und verwegenen Strategie kann die Schwarz-Rote Hand es ohne weiteres mit weitaus mächtigeren Gegnern aufnehmen, vielleicht sogar mit einem ganzen Kaiserreich.

Seine Patrona, die bluttrinkende BELI'HALHAR, hat dem Strategus Major die Möglichkeit eröffnet, den Blutgeist einen warmblütigen Tieres in sich aufnehmen, was Vespian übernatürliche Fertigkeiten ermöglicht. Diese Art der Besessenheit war lange Zeit fast ausschließlich bei wenigen männlichen Ferkinas bekannt. Doch in einem verborgenen Unheiligtum können auch andere die *Schwarze Gabe* erlernen, solange sie sich zu BELI'HALHAR bekennen, der vielarmigen Schlächterin.

Allerdings hat das Geschenk der bluttrinkenenden BELI'HALHAR seinen Preis: Die animalische Instinkte des Blutgeistes drohen immer wieder den menschlichen Interlekt zu übermannen. Ein Umstand, der gerade für den sonst so kühl berechnen Vespian schwer zu ertragen ist.

MARKANTE ZITATE

"Wer sich auf die Götter verlässt, der ist verlassen. Wir sind für unser Schicksal selbst verantwortlich."

"Früher waren auch die großen Häuser nur Bauern und Banditen, bis sie den Mut gefunden haben sich zu Herrschern aufzuschwingen."

"Revolution beginnt mit einer Idee. Aber sie endet mit Blut."

Profil von Vespian Carbora

Konzept: ein Offizier und Terrorist

Kompetenz: meisterlicher Fehter und Planer, routinierter Anführer

Seelentier: Wespe (räuberisch, gerissen, perfide)

Geboren 24. Ingerimm 1021 BF **Größe** 1,65 Schritt

Haarfarbe weißblond Augenfarbe grün

Beziehungen ansehnlich Lebensstil karg

Eigenschaften

MU 15 KL 12 IN 12 CH 12 FF 11 GE 13 KO 13 KK 13

zwei Schwerter INI 15+W6 AT 17 PA 15 TP W+4DK N BF 1

Balestra FK 23 TP 2W+2 Entf. 10/20/30/50/60 TP 2/1/0/0-1

LeP 32 AuP 34 AsP 12 MR 6 RS 2 WS xx Ausweichen 14 GS 8

Vor- & Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Besonderer

Besitz (Balestra), Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen 15,
Viertelzauberer / Blutrausch, Eitelkeit 9, Goldgier 7, Prinzipientreue

(Haffax-Manifest), Speisegebote (Vegetarier), Verpflichtungen

(Fürstprotektorat Tobimora), drei Meisterhandwerke und zwei Übernatürliche Begabungen je nach Blutgeist

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Beidhändiger Kampf II Blutmagie, Eiserner Wille II, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Linkhand, Ortskenntnis (Mendena), Rüstungsgewöhnung I, Scharfschütze (Armbrust), Schildkampf I, Schnellziehen, Sturmangriff, Wuchtschlag

Persönlicher Kampfstil: keiner

Waffenloser Kampf: Mercenario mit Eisenarm, Knaufschlag, Kreuzblock, Versteckte Klinge

Wichtige Talente: Schwert 15 (Langschwert 17), Armbrust 13 (Balestra 15), Gaukeleien 7 (Taschenspielertricks 9), Selbstbeherrschung 13 (Triebe beherrschen 15), Etikette 9, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 12 (Lügen durchschauen14), Überreden 14, Überzeugen 10 (Verhör 12), Kriegskunst 13 (Strategie 15), Magiekunde 9

Schwarze Gabe: Blutgeist-Besessenheit (siehe Anhang)

AGENDA

- Überall in Aventurien, wo die Interessen der Schattenlande vertreten werden müssen, können die Helden mit Vespian und seiner Schwarz-Roten Hand aneinander geraten. Ein moralisches Dilemma könnte sich daraus ergeben, dass die Antagonisten zu einer Generation gehören, die in den Schattenlande geboren und aufgewachsen ist. Von Kindheit an haben sie die Anrufung der Erzdämonen gelernt und den Heptarchen die Treue geschworen. Für diese Charaktere gehören die Helden zu einer Bedrohung ihrer Heimat und ihrer Lebensweise, die es zu verteidigen gilt.
- An der Akademie für Strategie und Heeresführung waren die Bücher von Helme Haffax Pflichtlektüre:
 - Die Kunst des Krieges ist eine Sammlung von Theoremen und Aphorismen über Strategie & Taktik in der Kriegsführung. Darin wird Sabotage & Spionage als ebenso wichtig erachtet, wie Zeitpunkt und Terrain einer Schlacht. Ziel ist es, durch Demotivation und Desinformation die Moral und Taktik des Gegners frühzeitig zu stören.
 - Meritokratie fordert eine Rückbesinnung auf bosparanische Sitte und Bräuche, Militärdisziplin und Expansionsbestrebungen. Allerdings sollen Titel und Ämter in Haffax Vorstellung nicht erblich sein, sondern ausschließlich an den Fähigsten weitergegeben werden. Seine Autokratie sieht Haffax dabei als notwendigen Zwischenschritt zu dieser künftigen Gesellschaftsform.
 - Der Fürstprotektor ist ein Plädoyer für den modernen Herrscher, der die Bürde der Macht erstreitet, um seinem Volk zu dienen. Er herrscht dabei mit Kühnheit & Entschlossenheit. Und er weiß, dass er die moralischen Grenzen überwinden muss und keine Angst haben darf, neue Wege zu gehen.
- Die Schriften richten sich nicht nur gegen die bestehende Monarchie, sondern widersprechen auch diversen Kirchenlehren. Kein Wunde, dass Kaiserreich und

SO 7

- Geweihtenschaft alle Bücher verbrennen ließen, derer sie habhaft werden konnten. Doch Vespian führt je eine Abschrift der Bücher stets mit sich und plant Druck und Verbreitung inmitten der Kaiserstadt Gareth. Können (und wollen) die Helden die Ausbreitung dieser Ideen verhindern?
- Eine Lehre, die die Schwarz-Rote Hand aus Haffax Manifest zieht, ist, dass die Aristokraten und Kirchenfürsten durch Korruption und Vetternwirtschaft das Reich zugrunde richten. Folglich muss der Adel ausgemerzt werden, von der faulenden Wurzel an. Da willkürliche Massaker an den Herrschenden aber schnell unliebsame Aufmerksamkeit und Wachsamkeit nach sich ziehen, geht die Schwarz-Rote Hand einen anderen Weg: sie picken sich gezielt eine bestimmte Dynastie heraus und töten nach und nach jedes Familienmitglied möglichst unauffällig. Und da die Verwandten oft weit entfernt voneinander leben und nur lose Kontakt halten, ist bisher niemandem der
- Zusammenhang zwischen den einzelnen Todesfällen aufgefallen. Aber vielleicht stoßen die Helden ja auf die Mordserie oder nehmen eine bedrohten Adelsspross unter ihren Schutz oder einem Helden wird sein Vorteil Adel plötzlich zum Verhängnis.
- Das Fürstprotektorat Tobimora ist zerschlagen. Aber Vespian und die andern Mitglieder der Schwarz-Roten Hand kennen und erkennen noch so manchen verbliebenen Verbündeten, verdeckten Spion oder unerkannten Sympathisanten. Ein Wissen, das extrem kostbar ist, für die Spionagedienste des Mittelreichs, Araniens oder des freien Maraskans. Möglicherweise werden die Helden beauftragt, um die Schwarz-Roten Hand lebend zu fangen. Doch sind die Helden auch bereit diese bekennenden Mörder, Saboteure und Reichsverräter ihre gerechte Strafe vorzuenthalten, um irgendwelchen ominösen Schattengestalten hinterher zu jagen.



Anhang I: Neue Liturgien

BLITZREFLEXE

Grad: I Ziel: G

Reichweite: selbst Art: speziell

Herkunft: Rondra (Arivor)

Ritualdauer: Stoßgebet (2 Aktionen) **Wirkungsdauer:** LkP* in KR

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte legt die Schwertfaust aufs Herz und betet "SCHWERTMUTTER, Du bist mit mir."

Auswirkung: Die Initiative der Geweihten steigt um LkP*. Die Geweihte kann die Sonderfertigkeit *Schnellziehen* (Wege des Schwertes 76) nutzen, auch wenn sie die Sonderfertigkeit nicht gelernt hat. Außerdem sind *Passierschläge* (Wege des Schwertes 83f) gegen die Geweihte um LkP*/2 erschwert.

Anmerkungen: Die Liturgie kann nicht auf andere Personen gewirkt werden.

Sturmfaust der Donnernden

Grad: II Ziel: P

Reichweite: 12 Schritt

Art: speziell

Herkunft: Rondra (Donnerbach) Ritualdauer: Stoßgebet (6 Aktionen) Wirkungsdauer: augenblicklich

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte wirbelt mit seinem Rondrakamm einmal um die eigene Achse und führt einen imaginären Streich gegen sein Ziel. Dabei ruft er die DONNERNDE und den heiligen RONDRAKAN an.

Auswirkung: Der fiktive Streich erzeugt eine Druckwelle, die 12 Schritt weit reicht. Trifft sie ihr Ziel, richtet die Sturmwehe anstelle der üblichen TP der Attacke nur TP(A) an. Der Angriff zählt allerdings als *Angriff zum Niederwerfen* (Wege der Zauberei 384). Die Probe des Ziels auf KK, um stehen zu bleiben, ist bei der Liturgie um LkP*/2+5 erschwert.

Anmerkungen: Die Liturgie wird genutzt, um arglistige Hexereien, unrondrianische Fernkampf-Angriffe oder unwürdige Heißsporne hinfort zu fegen, ohne den Gegner ernsthaft zu verletzen.

ZORNGEBRÜLL DER LEUIN

Grad: II Ziel: P

Reichweite: Sicht Art: speziell

Herkunft: Rondra (Amazonen)

Ritualdauer: Stoßgebet (4 Aktionen) Wirkungsdauer: augenblicklich

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte starrt ihrem Opfer in Augen und stößt ein zorniges Brüllen aus.

Auswirkung: Was für die Umstehenden wie ein Wutschrei klingt, nimmt der Betroffene als ohrenbetäubendes Brüllen einer Löwin war.

Der MU-Wert des Opfers halbiert sich; sinkt er unter 8 ist die Person nicht mehr in der Lage die Geweihte anzugreifen und flieht, sobald diese eine drohende Haltung einnimmt.

Anmerkungen: Es ist allgemein bekannt, dass eine Rondra-Geweihte keine Herausforderung ablehnen darf. Aber manchmal ist der Herausforderer einfach keines Duells würdig, sei es weil es sich um einen verwahrlosten Straßenräuber handelt oder um einen zwangsrekrutierten Pikenier oder um einen hitzköpfigen Flegel.

Famerlors sengender Odem

Grad: III Ziel: G

Reichweite: selbst

Art: speziell

Herkunft: Rondra (Hafizim)

Ritualdauer: Stoßgebet (15 Aktionen) Wirkungsdauer: augenblicklich

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte reckt ihre geweihte Waffe in die Höhe und ruft: "Bei der Macht des löwenhäuptigen Farmelor, gib mir die Kraft!"

Auswirkung: Der sengende Odem des Hohen Drachen fährt in die Waffe und umspielt sie mit seinen rot goldenen Flammen. Die Waffe muss dazu bereits geweiht sein (mindestens durch eine OBJEKTWEIHE, ein OBJEKTSEGEN reicht nicht aus) und wird während der Wirkungsdauer unzerstörbar.

Beim nächsten Schlag der Geweihten erhöhen sich die TP einmalig um LkP*/2+5. Gleichzeitig wird die *Härte* des Ziels (**Wege des Schwertes** 191f) um LkP/2+5 gemindert. Damit kann die Geweihte Holzbalken, Eisenketten oder gar Steinsäulen durchschneiden.

Eine parierende Waffe hingegen muss "nur" einen Bruchtest ablegen. Wenn die Waffe standhält, steigt der Bruchfaktor um 1 Punkt.

Wird FAMERLORS SENGENDER ODEM genutzt, um ein Lebewesen zu verletzten, wird der erhöhte Schaden zwar nicht gemindert, aber der Hohe Drache rächt diesen Missbrauch. Dem Träger fährt ein Blitz von der gesegneten Waffe in den Schwertarm und verursacht das Doppelte der angerichteten Schadenpunkte als Schaden beim Träger.

Anmerkungen:

keine

Anhang II: Schwarze Gabe

Blutgeist-Besessenheit

Der Kult der bluttrinkenden BELI'HALHAR ermöglicht seinen Anbetern die Blutgeist-Besessenheit, die sonst nur von wenigen Ferkinas bekannt ist. Die Aspiranten müssen über ein latentes magisches Potenzial verfügen (wodurch schließlich der Vorzug *Viertelzauberer* aktiviert wird). Krieger, die ihr halbes Leben in eiserner Rüstung gekämpft haben, sind daher ungeeignet.

Nach einem mindestens einjährigen Training schließt der Aspirant ein Seelenpfand und erhält die Modifikationen, die in **Wege der Helden** 166f. angegeben sind.

Da die Dämonen-Paktierer bei ihrer Ausbildung die religiösen und kulturellen Dogmen der Ferkina-Besessenen nur teilweise vermittelt bekommen, sind sie deutlich freier bei der Auswahl der Tiere, deren Blutgeist sie in sich aufnehmen. Neben den Tieren, die in **Wege der Helden** 166 und **Wege der Zauberei** 172 angeben sind, stehen dem Blutgeist-Besessenen der BELI'HALHAR beispielsweise auch die folgenden warmblütigen Tiere offen.

Blutgeist	Merkmal	Meistertalent	Übernatürliche Begabung
Ratte	Fell, Nagezähne, Spitze Ohren	FF, Schleichen, Verstecken, Klettern	Axxeleratus, Karnifilo
Nachtwind	Schnabel, Gefieder	IN, Ringen, Sinnenschärfe, Orientierung	Odem Arcanum, Adlerauge
Stinkfrettchen	Fell, Übler Geruch	IN, Körperbeherrschung, Schleichen, Wildnisleben	Ruhe Körper, Tlaluc Odem
Wildschwein	Rüssel, Hauer, Borsten	KO, Raufen, Fährtensuche, Körperbeherrschung	Klarum Purum, Gefunden!
Otter	Schnauze, Fell, Pfoten	GE, Athletik, Schwimmen, Fischen	Axxeleratus, Movimento
Hauskatze	Spitze Ohren, Fell	CH, Körperbeherrschung, Schleichen, Betören	Katzenaugen, Hexenkrallen



Anhang III: Neue Sonderfertigkeiten



SF: Persönlicher Kampfstil

Die Sonderfertigkeit gibt einem Kämpfer die Möglichkeit seinem Kampf schon vor der *Waffenmeisterschaft* (**Wege des Schwertes** 191f) eine persönliche Note zu geben, zum Beispiel durch eine zusätzliche Sonderfertigkeit oder die Erleichterung des Lieblings-Manövers.

Ein persönlicher Kampfstil gewährt den Anwender 5 Punkte Bonus, die er wie bei der Sonderfertigkeit Waffenmeister investieren kann, um seine Kampfkraft zu verbessern (siehe Wege des Schwertes 191f). Beim späteren Erwerb der Sonderfertigkeit Waffenmeister wird der gewährte Bonus angerechnet. Die Waffenmeisterschaft bringt also "nur" 10 weitere Bonuspunkte, Voraussetzung: In der Kampftechnik muss der Anwender eine TaW von mindestens 14 sowie eine Waffenspezialisierung auf die Waffengattung haben. Außerdem muss er mindestens 1.000 AP in Kampf-Sonderfertigkeiten investiert haben. Eventuell sind hohe Eigenschafts-Werte erforderlich.

Verbreitung: 3 bei professionellen Kämpfern

Kosten: 200 AP (werden beim Erwerb der Sonderfertigkeit *Waffenmeister* angerechnet)

Anmerkung: Es sei nochmals darauf hingewiesen, dass diese Sonderfertigkeit die Kampfkraft nicht erhöhen soll. Ein Kämpfer soll lediglich die Chance haben, seiner Kampfkunst frühzeitig eine persönliche Note zu geben.

SF: Kampfgestählt

Hierbei handelt es um die erlernbare, schwächere Variante des Vorteils *Eisern* (**Wege der Helden** 250). Die Wundschwelle gegen äußere Verletzungen ist um 1 Punkt erhöht. Ein kampfgestählter Held kann auch mit 1 bis 5 LeP noch Aktionen ausführen (unter Berücksichtigung aller Modifikationen natürlich).

Voraussetzung: KO 12 sowie kein Nachteil Glasknochen

Verbreitung: 4, bei Kulturen und Professionen, die harten Lebensbedingungen und eine hohen Verletzungsrate ausgesetzt sind

Kosten: 15 AP (3GP); ist im Vorteil Eisern enthalten

SF: Taktisches Äusweichen – Die Flucht nach Vorne

Der Ausweichende nutzt das Ausweichmanöver, um die Distanzklasse zu verringern. Die Ausweichen-Probe ist dabei um den *doppelten* Zuschlag aus der **gewünschten** Distanzklasse erschwert. Ansonsten gelten dieselben Bedingungen, wie bei *Gezielten Ausweichen* (Wege des Schwertes Seite 66f).

Voraussetzung: wie Ausweichen II Verbreitung: wie Ausweichen II Kosten: in Ausweichen II enthalten

SF: Meisterliches Äusweichen – Der Tanz auf dem Vulkan

In einem spektakulären Manöver kann der Ausweichende seine TaP*/2 aus einer Probe auf *Tanzen* oder *Akrobatik* oder *Athletik* nutzen, um seinen Malus beim Ausweichen zu mindern.

Der Ausweichende darf nur eine Talentprobe ablegen und auf diese Weise kein Bonus für die Ausweichen-Probe erarbeitet, sondern nur einen Malus mindern. Wenn die Talentprobe misslingt endet das Ausweichen unweigerlich mit einem Patzer. Unabhängig vom Ausgang der Talentprobe oder des Ausweichen-Wurfs, erleidet der Anwender W6 Punkte Erschöpfung.

Voraussetzung: wie Ausweichen III, TaW *Tanzen* oder *Akrobatik* oder *Athletik* 12+

Verbreitung: wie Ausweichen III Kosten: in Ausweichen III enthalten