



# ORKS

-DSA5 REGELPAKET -

Version 2.0



# Wir sind ORKS

- DSA5 Regelpaket -

# **Impressum**

### Texte, Regeldesign

Felixilius, Sirius, Dennis Weigt,

Paladose, Fenia Winterkalt

### Lektorat

Sirius, Paladose

### Illustrationen

Ramona von Brasch, Ianna von Baskerville,

Fenia Winterkalt, Jennifer S. Lange

Layout, Satz

Fenia Winterkalt





Eine inoffizielle Spielhilfe zur Welt des Schwarzen Auges

DSAForum.de und Nandurion.de, 2. erweiterte Auflage Juli 2020

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

# Inhaltsverzeichnis

Vo	orwort	3
O	rks	4
	Über die Orks	4
Κι	ılturen der Orks	5
	Orichai	6
	Zholochai	7
	Korogai	8
	Truanzhai	
	Mokolash	10
	Tscharshai	11
	Olochtai	12
	Svellttal-Orks	13
	Yurach	14
	Schurachai	15
	Gharrachai	16
De	er Tairachschamane	17
	Die Tradition (Tairachschamanen) als Sonderfertigkeit	17
	Die Tairach-Schamanenkeule	19
	Neue Rituale und Liturgieerweiterungen	20
	Tairachschamane Professionspaket	22
Aı	rchetypen der Orks	23
	Surak Eisenfaust, der Mokolash-Krieger	23
	Marduk, der Orichai-Jäger	25
	Scheu, die Yurach-Heilerin	27
	Irkhaish Blitzschädel, Zholochtai Schamane des Tairach	29
Co	ommunity Credits	32

# Vorwort

"Die gelehrten Völkerkundler in Gareth oder Vinsalt begingen in der Vergangenheit häufig den Fehler, alle aventurischen Orks schlechthin als dumm, tierhaft und den übrigen intelligenten Lebewesen weit unterlegen einzustufen - eine fatale Ungenauigkeit der Beobachtung, wie die allerjüngsten Ereignisse zeigen... Wenn wir also im Folgenden weitgehend auf wertende Kommentare verzichten, so soll das wahrhaftig nicht bedeuten, dass wir irgendwelche Sympathien zu den Schwarzpelzen entwickelt hätten oder uns gar mit ihrem Tun und Treiben einverstanden erklärten. Im Übrigen verweisen wir darauf, dass alle unsere Texte von der KGIA (und teilweise von Hochgeboren Nemrod persönlich) geprüft und für unbedenklich befunden worden sind."

DAS ORKLAND 1991 BF Raddatz/Römer

# Wie diese Spielhilfe zustande kam

Mit jeder neuen DSA5-Spielhilfe, die offiziell herauskommt, taucht eine bestimmte Frage auf: Gibt es endlich spielbare Orks? Ich habe das in den letzten Jahren im DSA-Forum oft gehört, bei DSA-News, Discord und Facebook. Auch in persönlichen Gesprächen begegnete mir diese Frage. Als die Planung des Adventskalenders 2019 im DSA-Forums näher rückte, fragte ich im Discord, halb im Scherz, ob jemand einen spielbaren DSA5-Ork bauen würde. Es kam keine Antwort, aber die Idee gefiel mir immer besser. Und was macht man, wenn es sonst niemand macht? Man macht es selbst!

Nun habe ich allerdings keine besonders große Ahnung von Regeln, egal welcher Edition. Also habe ich Felixilius gefragt, von dem ich weiß, dass er mit Feuereifer bei solchen Projekten mitwirkt, ob er mir hilft, den Ork für den Adventskalender zu basteln. Darauf kam auch Sirius als Schreiber sowie Lektor dazu und die Spielhilfe wuchs und wuchs. Sie war inzwischen ein richtiges Gemeinschaftsprojekt und aus der Idee, einen spielbaren Ork-Helden zu entwickeln, wurde ein ganzes Regelpaket.

Nach dem Erscheinen von Aventurische Götterdiener II hat sich Dennis Weigt blitzschnell daran gemacht die Profession des Tairachschamanen zu entwickelt, welcher in Version 2 unseres Regelpaketes ergänzt wurde. Paladose hat den dazu passenden Archetypen geliefert. Fehlen tun noch Professionen wie der Blutkrieger, wer sich berufen fühlt sie zu entwickeln mag sich gerne an mich wenden.

Bei Ulisses Spiele hatte ich Ende 2019 eine Anfrage gestellt, doch eine Veröffentlichung von offiziellen Ork-Charakteren wird wohl noch dauern. Wer bereits jetzt Orks spielen möchte, und sich mit seiner Gruppe auf unsere Regeln verständigen kann, findet in dieser kleinen Spielhilfe sicherlich genug Material und Anreize. Zudem gibt es vier Archetypen zum Losspielen.

Mein Dank geht an alle Beteiligten, sowie an die Künstlerinnen, die ihre Bilder bereitwillig beisteuern. Es ist eine tolle Spielhilfe geworden, die hoffentlich von anderen genauso geliebt wird wie von uns.

Fenia Winterkalt

# ORKS

Garethi: der Ork, die Orkin, die Orks, orkisch Elfisch (Isdira): fialgra Zwergisch (Rogolan): Orako, Orakna, Orkh

Typische Begrüßung: Hauer präsentieren und knurren

### Über die Orks

Stark, gefährlich, wild – diese Vorstellung haben die Angehörigen anderer Völker von den Orks. Dabei sind Orks bei genauer Betrachtung kleiner und kompakter als Menschen, was sie jedoch durch schiere Muskelmasse und ihre imposante Physis wettmachen. Die Haut- und Fellfarbe variiert zwischen hellen Grau- und dunklen Brauntönen. Gerade bei männlichen Orks ist das Fell dabei so dicht und dunkel, dass sie oft als "Schwarzpelze" bezeichnet werden. Tiefliegende Augen von schwarzer oder roter Farbe kennzeichnen diese Spezies.

Die Ohren liegen nah am Kopf, doch der Unterkiefer steht weit heraus, was bei vielen Orks zu herausstehenden "Hauern" führt. Kiefer und Magen sind so beschaffen, dass Orks keine Probleme haben, rohes Fleisch zu essen. Insgesamt sind sie jedoch als Allesfresser zu bezeichnen.

Ein Orkleben ist oft gefahrvoll und häufig kurz bemessen. Nur selten wird ein Individuum älter als 40 Jahre. Unabhängig vom Geschlecht ergraut in diesem Alter das gesamte Fell rasch.

Stärke und Ausdauer liegen vor allem jungen Orks im Blut. Angeboren ist zudem die Fähigkeit, bei schnellen Läufen oder körperlichen Tätigkeiten kaum zu ermüden. So wundert es nicht, dass viele den Weg des Jägers oder Kriegers einschlagen. Gleichzeitig prägen Loyalität gegenüber der Sippe und Treue gegenüber ihren Häuptlingen das Wesen vieler Orks. Zudem betrachten sie die Angehörigen anderer Völker mit Misstrauen oder verhalten sich sogar abweisend.

In großer Zahl trifft man Orks vor allem im Svelltland, im Orkland sowie an dessen Grenzen. Viele Orks spüren in der Adoleszenz eine innere Unruhe, so dass man dieser Spezies überall in Nordaventurien begegnen kann. Einzelne Individuen sollen sogar noch weitere Wanderungen gewagt haben.

### Ork

AP-Wert: 17 Abenteuerpunkte Lebensenergie-Grundwert: 8 Seelenkraft-Grundwert: -7 Zähigkeit-Grundwert: -4 Geschwindigkeit-Grundwert: 8 Eigenschaftsänderungen: MU +1, KO oder KK +1, KL oder CH -1 Automatischer Vorteil: Dunkelsicht I, Kälteresistenz

Typische Vorteile: Dunkelsicht II, Hohe

Zähigkeit, Zäher Hund

**Typische Nachteile:** Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

**Untypische Vorteile:** Unscheinbar

**Untypische Nachteile:** Kälteempfindlich, Zerbrechlich

Übliche Kulturen: Orichai, Korogai, Zholochai, Truanzhai, Mokolash, Tscharshai, Olochtai, Svellttal-Orks, Yurach, Schurachai, Gharrachai

Bild: Ork - Ramona von Barsch

# KULTUREN DER ORKS

**Sprache:** Ologhaijan (unterschiedliche Stammesdialekte), Oloarkh (v.a. Yurach)

Schrift: keine

Sozialstatus: Unfrei, Frei, Adliq

Typische Namen:

#männlich: Airakh, Arbachzeg, Drugh, Elgork, Gryazhai, Hugur, Jurran, Kurruz, Morak, Netragh, Orezzar, Sadrak, Schindzilarz, Sharraz, Tairon, Trufagh, Ugurkan, Yorrak

#weiblich: Goldauge, Glanz, Leise, Kupferfell, Tier das Orks gebärt, Feinfinger, Klein, Großmund, Langbein

#Ehrentitel: Aschepelz, Eispelz, Feuerzahn, Gifttrinker, Ogerschlächter, Seidenpelz, Schmerzsucher, Stahlbeißer, Wutklinge, Zornhauer

### Geographische Zuordnung

Orichai - Orkland, Messergrassteppe Zholochai - östliches Orkland,

Messergrassteppe

**Korogai** - Firunswall, Ogerzähne, Svellttal **Truanzhai** - Bodirtal, Orkschädelsteppe, Thorwal

**Mokolash** - Quellsümpfe des Bodir, Nebelmoor, Svelltsümpfe

**Tscharshai** - Orkland, Messergrassteppe, Svelltal

**Olochtai** - Olochtai, Große Olochtai **Svellttal-Orks** - Ehemaliger Svelltscher Städtebund

**Yurach** - ganz Aventurien, vor allem Nordaventurien

**Schurachai** - Eiszinnen **Gharrachai** - Finsterkamm, Weiden, Grafschaft Heldentrutz



### Orichai

Der größte und bedeutsamste Stammesverband nennt sich Orichai. Verbreitet sind die Orichai im gesamten Orkland und an dessen Grenzen. Sie bestehen vor allem aus Stammesjägern, Sammlern und halb sesshaften Bauern. Hunderte von Sippen zählen zu diesem Stamm, so dass man von weit über 25.000 Orichai ausgehen kann. Sprechen Menschen von "Schwarzpelzen", haben sie meist die Orichai vor Augen, die aufgrund ihrer schieren Anzahl und Präsenz in den Orkenstürmen die bekannteste unter allen Sippschaften darstellen.

Fast jede Sippe verfügt über menschliche oder orkische Sklaven, welche die niedersten Arbeiten ausführen. Bei den Orichai gilt strenges Patriarchat. Weibliche Orks haben in etwa den Stellenwert von Vieh. Alle Kinder des Stammes werden als Kinder des Häuptlings betrachtet, auch wenn dieser oft nicht der leibliche Erzeuger ist. Innerhalb der Gesellschaftsordnung gibt es festgefügte Schichten, sogenannte Kasten.

Gehört ein Ork einmal zu einer Kaste, gilt dies für den Rest seines Lebens. Die mächtigste Kaste heißt "Okwach" und betrachtet sich als die Elite des Stammesverbands. Mitglieder der Okwach kann man mitunter auch äußerlich erkennen, denn viele lassen sich blauschwarze Spiralmuster oder andere Ornamente in die Haut tätowieren. Dies soll ihren orkischen Kampfesmut symbolisieren.

### Orichai

**Ortskenntnis:** je nach Heimatort (z. B. Khezzara)

### Übliche Professionen:

#Weltliche Profession: Bäuerin, Bogner, Fallensteller, Heiler, Herrscher, Stammesjäger, Sklavin, Stammeskrieger, Tätowierer, Viehtreiber

#Zaubererprofession: Blutkrieger (Siehe "Bündnis der Wacht - Donnerwacht II")

#Geweihtenprofession: Tairach-Schamane

**Typische Vorteile:** Zäher Hund, Dunkelsicht II

**Typische Nachteile:** Hitzeempfindlich, Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn), Unfähig in Gesellschaftstalenten **Untypische Vorteile:** Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Unscheinbar

Untypische Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit, Frauen), Fettleibig, Kälteempfindlich, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Zerbrechlich

**Typische Talente:** Einschüchtern, Fährtensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Orientierung, Tierkunde, Wildnisleben, Pflanzenkunde

**Untypische Talente:** Betören, Boote & Schiffe, Etikette, Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen, Schlösserknacken

### Kulturpaket Orichai-Orks (24 AP)

Körperbeherrschung +1, Sinnesschärfe +1, Verbergen +1, Einschüchtern +1, Fährtensuchen +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Wildnisleben +1

### Zholochai

Im östlichen Orkland findet man die bekanntesten und mutigsten Krieger und Stammesjäger der Orks - die Zholochai. Man erkennt sie vor allem daran, dass sie etwas größer als der durchschnittliche Ork sind und meist ein dunkelblaues bis schwarzes Fell besitzen. Die Macht innerhalb des Stamms liegt bei der Kaste der "Khurkach". Hierzu zählen in erster Linie erfahrene Krieger. Der innerste Kreis dieser Kaste bezeichnet sich als "Okwach" und lenkt die Geschicke des Stammesverbands.

Trotz ihres kriegerischen Gemüts zählen die Zholochai rund um die Orkhauptstadt Khezzara zu den besten Viehtreibern der großen Herden. Sie zahlten in den Orkenstürmen den größten Blutzoll, weswegen es von ihrem Stamm deutlich weniger als noch vor einigen



Jahren gibt. Viele Zholochai versklaven Goblins und Oger, um sie an vorderster Front in die Schlacht zu treiben. Das Halten von Sklaven ist in ihrer Kultur gang und gäbe. Orkfrauen haben bei den Zholochai einen Status, der noch niedriger ist als der von Sklaven.

### Zholochai

Ortskenntnis: je nach Heimatort

### Übliche Professionen:

#Weltliche Profession: Stammesjäger, Sklavin, Stammeskrieger, Söldner, Viehtreiber

#Zaubererprofession: Blutkrieger (Siehe "Bündnis der Wacht - Donnerwacht II")

#Geweihtenprofession: Tairach-Schamane

**Typische Vorteile:** Eisern, Verbesserte Regeneration (LeP), Zäher Hund, Dunkelsicht II

Typische Nachteile: Blutrausch, Hitzeempfindlich, Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn), Unfähig in Gesellschaftstalenten **Untypische Vorteile:** Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Unscheinbar

Untypische Nachteile: Angst vor ...
(Dunkelheit, weiten Flächen, Frauen),
Fettleibig, Kälteempfindlich,
Krankheitsanfällig, Nachtblind,
Zerbrechlich

**Typische Talente:** Einschüchtern, Fährtensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Kraftakt, Orientierung, Tierkunde, Wildnisleben

**Untypische Talente:** Betören, Boote & Schiffe, Etikette, Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen, Schlösserknacken

Kulturpaket Zholochai-Orks (32 AP)

Körperbeherrschung +2, Kraftakt +2, Reiten +1, Verbergen +1, Einschüchtern +3, Fährtensuchen +2, Wildnisleben +1

# Korogai

Der zweitgrößte Orkstamm ist vor allem für seine Schmiede- und Handwerkskunst bekannt. Orks der Korogai findet man vor allem im Gebiet südlich des Firunswalls sowie in der Region der Ogerzähne. So wie viele andere Stämme leben auch die Korogai in einem strengen Kastensystem.

Die "Khurkach" haben zwar ein hohes Ansehen, doch es ist die Kaste der "Drasdech", die eine zentrale Rolle spielt. Hierzu zählen die vielen Handwerker und Bergarbeiter des Stamms, die großes Geschick im Umgang mit Metall und Holz beweisen. Als Symbol, ein Drasdech zu sein, tragen Korogai-Orks häufig einen Nasenring oder Ohrring. Ein Schmuckstück aus Kupfer hat dabei den höchsten Wert.

In der Orkhauptstadt Khezzara wird neben Kupfer natürlich auch Eisenerz geschürft. Vor Ort haben die Korogai den Stamm der Orichai als einflussreichste Fraktion abgelöst, denn sie sind die unumstrittenen Waffenhersteller des Aikar Brazoragh.

Für ihre riesigen Schmieden in Kharkush schuften hunderte Zwergen-, Ork- und Menschensklaven in den Minen. Tatsächlich kann man unter den Korogai einige freie Zwerge finden, die zum Teil sogar Priester des Gravesh, des orkischen Handwerksgottes, sind. Diese Priester bewahren das Wissen um die Handwerke und sind bei jedem Schritt der Produktion anwesend, um die Werkstücke zu segnen.

### Korogai

**Ortskenntnis:** je nach Heimatort (z. B. Khezzara, Kharkush)

### Übliche Professionen:

#Weltliche Profession: Stammesjäger, Stammeskrieger, Schmied, Sklavin, Prospektor, Tagelöhner (Bergmann, Fuhrmann, Lastenträger), Zimmermann

#Zaubererprofession: Blutkrieger (Siehe "Bündnis der Wacht - Donnerwacht II")

#Geweihtenprofession: Tairach-Schamane, Gravesh-Geweihter (Ingerimm)

**Typische Vorteile:** Zäher Hund, Dunkelsicht II

**Typische Nachteile:** Hitzeempfindlich, Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn), **Untypische Vorteile:** Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, <u>Unscheinbar</u>

Untypische Nachteile: Angst vor ...
(Dunkelheit, Frauen), Kälteempfindlich,
Krankheitsanfällig, Nachtblind,
Zerbrechlich

**Typische Talente:** Einschüchtern, Körperbeherrschung, Metallbearbeitung, Holzbearbeitung, Lederbearbeitung

Untypische Talente: Betören, Boote & Schiffe, Etikette, Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen, Schlösserknacken

### Kulturpaket Korogai-Orks (17 AP)

Körperbeherrschung +1, Einschüchtern +1,Holzbearbeitung +1, Lederbearbeitung +1, Metallbearbeitung +2, Steinbearbeitung +1

Bild: Arbach -Fenia Winterkalt

### Truanzhai

Die - für orkische Verhältnisse - friedlichen und teilweise sesshaften Truanzhai findet man im Bodirtal, in der Orkschädelsteppe und mitunter in Thorwal. Sie sind zumeist für ihre Händler, Bergführer und Kürschner bekannt und ernähren sich von Viehzucht.

Menschen, die mit den Truanzhai Tauschhandel treiben, schätzen vor allem die orkischen Lederwaren, in Form von Kleidung, Gürteltaschen und Trinkschläuchen. Außergewöhnlich ist zudem, dass die Orks, welche in der Innenstadt von Thorwal leben, fast ausschließlich zu den Truanzhai gehören.

In jüngster Zeit hat der Kult um den Blutgott Tairach enormen Zulauf. Einige Priester fordern die Rückkehr zu althergebrachten Riten und versuchen, den Hass auf Menschen wieder zu entfachen. Tairach gilt als Vater des Brazoragh und ist somit der älteste sowie ursprünglichste Gott der Ork-Religion.



#### Truanzhai

Ortskenntnis: je nach Heimatort

### Übliche Professionen:

#Weltliche Profession: Stammesjäger, Sklavin, Bauer, Viehtreiber, Händler, Hirte, Fleischer

#Zaubererprofession: Blutkrieger (Siehe "Bündnis der Wacht - Donnerwacht II")

#Geweihtenprofession: Tairach-Schamane

**Typische Vorteile:** Zäher Hund, Dunkelsicht II

**Typische Nachteile:** Hitzeempfindlich, Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)

**Untypische Vorteile:** Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Unscheinbar **Untypische Nachteile:** Angst vor ... (Dunkelheit, Frauen), Fettleibig, Kälteempfindlich, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Zerbrechlich

**Typische Talente:** Einschüchtern, Fährtensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Orientierung, Tierkunde, Wildnisleben, Pflanzenkunde, Lederbearbeitung, Handel

**Untypische Talente**: Betören, Boote & Schiffe, Etikette, Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen, Schlösserknacken

### Kulturpaket Truanzhai-Orks (26 AP)

Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Einschüchtern +1, Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wildnisleben +1, Handel +1, Lederbearbeitung +2

Bild: Gürteltasche - Ianna von Baskerville

### Mokolash

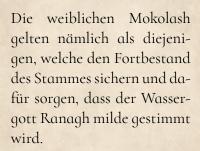
Die auch "Sumpforks" genannten Mokolash leben im Schilfmeer "M<sup>\*</sup>Okool", in den Quell-

sümpfen des Bodir, teilweise auch im Nebelmoor. Sie leben vom Fischfang und allem anderen, was das Wasser hergibt. Mokolash leben in Pfahlbauten und Lehmhöhlen, die Biberburgen ähneln. Sie haben meist braunes Fell, mit dem sie sich in Moorgebieten hervorragend tarnen können.

Ihre Anpassungsfähig ist groß, sonst könnten sie im Sumpf

nicht überleben. Durch drei gesellschaftliche Merkmale unterscheiden sie sich klar von anderen Orks: Mokolash halten nichts von der nomadischen Lebensweise, verzichten auf Sklavenhaltung und behandeln Frauen mit

Achtung.



Einige Frauen beherrschen das Handwerk des Tätowierens, das sie nutzen, um die Gesichter erprobter Krieger

mit Hautbildern zu verzieren.



### Mokolash

Ortskenntnis: je nach Heimatort

### Übliche Professionen:

#Weltliche Profession: Bogner, Heiler, Fallensteller, Sklavin, Stammesjäger, Stammeskrieger, Seefahrerin (Fischer), Tätowierer, Wildniskundiger, Zimmermann

#Zaubererprofession: Blutkrieger (Siehe "Bündnis der Wacht - Donnerwacht II")

#Geweihtenprofession: Tairach-Schamane

**Typische Vorteile:** Zäher Hund, Dunkelsicht II

**Typische Nachteile:** Hitzeempfindlich, Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn) **Untypische Vorteile:** Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Unscheinbar

**Untypische Nachteile:** Angst vor ... (Dunkelheit, Frauen, Wasser), Fettleibig, Kälteempfindlich, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Zerbrechlich

Typische Talente: Einschüchtern, Fährtensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Orientierung, Tierkunde, Wildnisleben, Pflanzenkunde, Handel, Fischen & Angeln, Schwimmen

**Untypische Talente:** Betören, Etikette, Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen, Schlösserknacken

### Kulturpaket Mokolash-Orks (22 AP)

Körperbeherrschung +1, Schwimmen +2, Einschüchtern +1, Fischen & Angeln +2, Orientierung +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +1, Boote & Schiffe +1

Bild: Sumpf im Sonnenuntergang - Jennifer S. Lange

### **Tscharshai**

Die in Wagenkolonnen durch das Orkland reisenden Tscharshai leben vom Handel mit Orks, Menschen und Zwergen. Ihre schweren Wagen ähneln rollenden Festungen. Für seinen geschickten Umgang mit Holz ist dieser Stammesverband durchaus bekannt. Jede Sippe baut ihre Wagen selbst und orkische



Zimmerleute leben in hohem Ansehen. Die Fahrzeuge sind zwar nicht so kunstvoll wie die der Norbarden, dafür umso robuster und für fast jedes Gelände geeignet.

Die Tascharshai reisen gern, stammen jedoch ursprünglich aus dem Gebiet zwischen dem Thasch-Gebirge und dem Fluss Hilval. Mittlerweile kann man die Tascharschai beinahe in allen Regionen Nordaventuriens antreffen. Der Stamm pflegt Kontakte zu Ogern und rekrutiert diese oft als Beschützer der Wagenzüge. Tascharshai ziehen selten in den Krieg. Falls es sie doch tun, färben sie sich mit Blut und Lehm die Haare. Oft wird das rote oder gelbe Haar dann zu einer Art Hahnenkamm geformt.

### Tscharshai

Ortskenntnis: je nach Heimatort

### Übliche Professionen:

#Weltliche Profession: Händler, Stammesjäger, Stammeskrieger, Sklavin, Tagelöhner (Fuhrmann), Wildniskundiger, Zimmermann

#Zaubererprofession: Blutkrieger (Siehe "Bündnis der Wacht - Donnerwacht II")

#Geweihtenprofession: Tairach-Schamane

**Typische Vorteile:** Zäher Hund, Dunkelsicht II

**Typische Nachteile:** Hitzeempfindlich, Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)

**Untypische Vorteile:** Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Unscheinbar Untypische Nachteile: Angst vor ...
(Dunkelheit, Frauen), Fettleibig,
Kälteempfindlich, Krankheitsanfällig,
Nachtblind, Zerbrechlich

Typische Talente: Einschüchtern,
Fährtensuchen, Klettern,
Körperbeherrschung, Orientierung,
Tierkunde, Wildnisleben, Handel,
Fahrzeuge, Überreden,
Menschenkenntnis

**Untypische Talente:** Betören, Boote & Schiffe, Etikette, Fliegen

### Kulturpaket Tscharshai-Orks (21 AP)

Einschüchtern +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +1, Fahrzeuge +3, Handel +2

Bild: Lagerfeuer - Ianna von Baskerville

### Olochtai

Selbst andere Orkstämme bezeichnen die Olochtai als primitive Barbaren ("Gharyak"). Sie leben im gleichnamigen Gebirgszug (Große Olochtai) in hochgelegenen Höhlen und werden von ihrem dichten grauen Fell von der Kälte geschützt. Ihre Beute erlegen sie mit bloßen Händen und Hauern und verzehren sie dann roh.

Im Gegensatz zu anderen Stammesverbänden kennen die Olochtai keine Berufe oder Professionen. Krieger und Jäger sind in ihrer Welt ein und dasselbe. Das Volk der Olochtai verachtet jegliche Körperpflege und betrachtet die Abhärtung als höchste aller Tugenden. Nur die Häuptlinge lassen sich Haarsträhnen zu Zöpfen flechten und tragen diese mit Stolz als Symbol ihrer Manneskraft.



### Olochtai

Ortskenntnis: je nach Heimatort

### Übliche Professionen:

#Weltliche Profession: Stammeskrieger, Stammesjäger, Sklavin

#Zaubererprofession: Blutkrieger (Siehe "Bündnis der Wacht - Donnerwacht II")

#Geweihtenprofession: Tairach-Schamane

**Typische Vorteile:** Zäher Hund, Dunkelsicht II

**Typische Nachteile:** Hitzeempfindlich, Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn), Unfähigkeit Gesellschaftstalente

**Untypische Vorteile:** Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Unscheinba<u>r</u> **Untypische Nachteile:** Angst vor ... (Dunkelheit, Frauen, Höhe), Fettleibig, Kälteempfindlich, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Zerbrechlich

**Typische Talente:** Einschüchtern, Fährtensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Orientierung, Tierkunde, Wildnisleben, Pflanzenkunde

**Untypische Talente:** Betören, Boote & Schiffe, Etikette, Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen, Schlösserknacken

### Kulturpaket Olochtai-Orks (28 AP)

Klettern +3, Körperbeherrschung +1, Verbergen +1, Einschüchtern +2, Fährtensuchen +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2

Bild: Höhle - Fenia Winterkalt

### Svellttal-Orks

Die Svellttal-Orks setzen sich aus verschiedenen Sippen wie den Marrykai, Gravachai oder Burrkuzk zusammen, die ursprünglich zu den großen sieben Stämmen gehörten. Nach den langen Jahren der Besatzung menschlicher Gebiete hat man sich mittlerweile von den Heimatlanden entfremdet und mit den Menschen arrangiert.

Die meisten Svellttal-Orks leben von den Abgaben bzw. Tributzahlungen der Menschen, dem Handel oder der Landwirtschaft. Einige haben sich aber auch zu Räuberbanden zusammengeschlossen und attackieren die angrenzenden, nicht besetzten, Gebiete. Die Svellttal-Orks gehen mittlerweile

Professionen nach, die man von dieser Spezies zunächst nicht erwarten würde. Man betätigt sich zum Beispiel als Wirt, als Rausschmeißer oder gar als Zuhälter.

Weibliche Orks wurden vereinzelt als Holzfällerinnen, Fleischerinnen oder Händlerinnen gesehen. Den Traditionalisten unter den Orks ist dies natürlich ein Dorn im Auge, weshalb sie mit allen Mitteln versuchen, Orkinnen aus dem gesellschaftlichen Leben herauszuhalten. Das Svellttal ist und bleibt eine Region der Gegensätze.

#### Svellttal-Orks

**Ortskenntnis:** je nach Heimatort (z.B. Lowangen, Festung Greyfenstein)

### Übliche Professionen:

#Weltliche Profession: Auftragsmörderin, Baderin, Bogner, Bäuerin, Fallensteller, Fleischer, Gardist, Händler, Heilerin, Herrscher, Hirte, Holzfäller, Jäger, Räuberin, Schaukämpferin, Schmugglerin, Sklavin, Stammeskrieger, Streuner, Söldner, Viehtreiber, Wildniskundiger, Wirtin (Rausschmeißerin), Zimmermann

#Zaubererprofession: Blutkrieger (Siehe "Bündnis der Wacht - Donnerwacht II")

#Geweihtenprofession: Tairach-Schamane, Gravesh-Geweihter (Ingerimm)

**Typische Vorteile:** Zäher Hund, Dunkelsicht II

Typische Nachteile: Hitzeempfindlich,

Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn, Arroganz)

**Untypische Vorteile:** Hitzeresistenz, Unscheinbar

**Untypische Nachteile:** Angst vor ... (Dunkelheit, Frauen), Kälteempfindlich, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Zerbrechlich

**Typische Talente:** Einschüchtern, Körperbeherrschung, Pflanzenkunde, Wildnisleben

**Untypische Talente:** Betören, Boote & Schiffe, Etikette, Fliegen

### Kulturpaket Svellttal-Orks (20 AP)

Reiten +1, Einschüchtern +1, Menschenkenntnis +1, Pflanzenkunde +2, Tierkunde +1, Brett- & Glücksspiel +1, Fahrzeuge +1, Handel +1

### Yurach

Spricht man von den Yurach, so meint man keinen Orkstamm, sondern die Gesamtheit der ausgestoßenen und sippenlosen Orks.

Es gibt zahlreiche Gründe, die dazu führen können, dass ein Ork nicht mehr zu seinem Stamm gehört. Manchmal werden Einzelne aufgrund eines Verbrechens oder wegen Feigheit verstoßen, manchmal entschließt sich jedoch ein Ork, bewusst den Stamm zu verlassen. Yurach findet man daher überall in Aventurien und nicht wenige von ihnen sind Räuber oder Wegelagerer.

Einige von ihnen kann man jedoch in den wenigen zwölfgöttlichen Missionen am Rande des Orklands finden, wo sie von Missionaren bekehrt wurden. Manche von ihnen legen dabei sogar ihre Vorurteile gegen Frauen ab. Diese Orks beginnen jüngst damit, Peraine zu verehren, welche sie in Anlehnung an den Orkgott Rikai als Peraikai anrufen.



### Yurach

**Ortskenntnis:** je nach Heimatort (z.B. Theringen)

### Übliche Professionen:

#Weltliche Profession: Auftragsmörderin, Bogner, Fallensteller, Händler, Heilerin, Holzfäller, Jäger, Räuberin, Schaukämpferin, Sklavin, Stammeskrieger, Streuner (Bettler), Söldner, Viehtreiber, Wildniskundiger

#Zaubererprofession: Blutkrieger (Siehe "Bündnis der Wacht - Donnerwacht II")

#Geweihtenprofession: Peraine-Geweihter

**Typische Vorteile:** Zäher Hund, Dunkelsicht II

### Typische Nachteile:

Blutrausch, Hitzeempfindlich, Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn, Rachsucht, Arroganz) **Untypische Vorteile:** Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Unscheinbar

Untypische Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit, Frauen), Fettleibig, Kälteempfindlich, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Zerbrechlich, Schlechte Eigenschaft (Autoritätsgläubig)

**Typische Talente:** Einschüchtern, Fährtensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Orientierung, Tierkunde, Wildnisleben, Pflanzenkunde

**Untypische Talente:** Betören, Boote & Schiffe, Etikette, Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen, Schlösserknacken

### Kulturpaket Yurach-Orks (19 AP)

Körperbeherrschung +1, Kraftakt +1, Verbergen +1, Einschüchtern +2, Fesseln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +1

Bild: Ähre - Ianna von Baskerville

### Schurachai

Hoch im Norden leben die weißhaarigen Verwandten der großen Orkstämme, die dort mit vergifteten Waffen Jagd auf Mammuts, Eisbären und Firnelfen machen, deren abgeschnittene Ohren ihre Fellrüstungen schmücken. Ihren Sagen nach wurden sie für Jahrhunderte unter der Erde als Sklaven gehalten, bis sie sich in einem blutigen Kampf dank des Eiszauberers Riul'Sari befreien konnten.

In jüngster Zeit kam ihr über viele Jahrhunderte verschwundene Retter zurück und führt sie nun in eine neue Zeit. Schurachai werden mitunter für Yetis gehalten, haben mit diesen friedlichen Riesen allerdings wenig gemein. Während Yetis Konflikte vermeiden, scheint der Stamm der Schurachai Konflikte gerade zu suchen. Daher wundert es nicht, dass die Bewährung im Kampf in ihrer Kultur die allerhöchste Bedeutung hat. Weiblichen Orks ist das Kämpfen und Jagen streng verboten, was

dazu führt, dass sie von der Sippe keinerlei Anerkennung erfahren und beinahe wie Tiere behandelt werden.



### Schurachai

**Ortskenntnis:** je nach Heimatort (z.B. Eiszinnen)

### Übliche Professionen:

#Weltliche Profession: Stammesjäger, Sklavin, Stammeskrieger

**Typische Vorteile:** Zäher Hund, Dunkelsicht II, Flink, Giftresistenz I-II

**Typische Nachteile:** Blutrausch, Hitzeempfindlich, Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn, Rachsucht)

**Untypische Vorteile:** Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Unscheinbar Untypische Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit, Frauen, Schnee), Fettleibig, Kälteempfindlich, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Zerbrechlich

Typische Talente: Einschüchtern, Fährtensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Orientierung, Tierkunde, Wildnisleben, Pflanzenkunde, Steinbearbeitung, Heilkunde: Gift

**Untypische Talente:** Betören, Etikette, Gassenwissen, Menschenkenntnis, Fahrzeuge, Handel, Fliegen, Boote & Schiffe

### Kulturpaket Schurachai-Orks (18 AP)

Einschüchtern +1, Fährtensuchen +2, Orientierung +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +1, Heilkunde: Gift +1

Bild: Eissee vor Schneebergen - Jennifer S. Lange

### Gharrachai

Zurückgezogen in den Tälern des Finsterkamms und den Wäldern der Heldentrutz leben die Gharrachai, ein Stammesverband, der aus mehreren kleinen Sippen besteht, die teils miteinander im Streit liegen. Von ihren Heimatgebieten aus terrorisieren sie Weiden und Greifenfurt.

So abgeschnitten von den Orklanden wurden die archaischen Bräuche und Riten der Vorzeit gewahrt und die traditionalistischen Orks schauen mit Spott auf ihre Verwandten im Svellttal. Gleichzeitig gelten sie unter den orkischen Kriegsherren als fähige Krieger und Priester und werden gerne in Kriegszügen eingesetzt.

Als Hauptwaffe bevorzugen die Gharrachai wie viele andere Stämme auch den Arbach, den traditionellen orkischen Krummsäbel mit gezackter oder geflammter Klinge. Im Fernkampf setzen sie auf einen speziellen Wurfspeer mit breiten Klingenblättern, den sie Yagrik nennen.



### Gharrachai

**Ortskenntnis**: Finsterkamm und Heldentrutz

### Übliche Professionen:

#Weltliche Profession: Räuber, Stammesjäger, Sklavin, Stammeskrieger

#Zaubererprofession: Blutkrieger (Siehe "Bündnis der Wacht - Donnerwacht II")

#Geweihtenprofession: Tairach-Schamane

**Typische Vorteile:** Zäher Hund, Dunkelsicht II

**Typische Nachteile:** Hitzeempfindlich, Schlechte Eigenschaften (Jähzorn, Rachsucht)

Untypische Vorteile: Hitzeresistenz,

Soziale Anpassungsfähigkeit, Unscheinbar

Untypische Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit, Frauen), Fettleibig, Kälteempfindlich, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Zerbrechlich

**Typische Talente:** Einschüchtern, Fährtensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Orientierung, Tierkunde, Wildnisleben

**Untypische Talente:** Betören, Etikette, Gassenwissen, Fliegen

### Kulturpaket Gharrachai-Orks (18 AP)

Körperbeherrschung +1, Sinnesschärfe +1, Einschüchtern +1, Fesseln +1, Götter & Kulte +1, Kriegskunst +1, Magiekunde +1

Bild: Schamanentrommel - Fenia Winterkalt

# DER TAIRACHSCHAMANE

# Die Tradition (Tairachschamanen) als Sonderfertigkeit

Blutopferung: Tairachschamanen erhalten bei Zeremonien eine Erleichterung von +1, wenn sie während der Zeremonie ein Lebewesen opfern das über mindestens 15 LeP verfügt hat.

Tairachschamanen können keine herkömmlichen Liturgien wirken, sondern nur jene die unter der Bezeichnung **Schamanenritus** aufgeführt sind.

Tairachschamanen können eine **Knochenkeule** als Zeremonialgegenstand herstellen.

Tairachschamanen müssen sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe Professionspaket). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung für das erlernen der Tradition.

### Wohlgefällige Talente:

Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe, Menschenkenntnis, Überzeugen, Willenskraft, Orientierung, Wildnisleben, Tierkunde, Geschichtswissen, Magiekunde, Sagen/ Legenden

Die **Leiteigenschaft** der Tradition ist Intuition

**Voraussetzungen:** Vorteil Geweihter **AP Wert:** 100 AP

Tairachpriester können nur männliche Kinder werden, welche während eines roten Mondes geboren werden. Bereits in jungen Jahren werden sie von älteren Priestern geschult, die Sagen Legenden und Liturgien ihres Stammes Wort für Wort zu lernen und somit für die Nachwelt zu erhalten. Als Priester des jenseitigen Blutgottes, müssen sie lernen die Vergänglichkeit des Fleisches zu erkennen.

Bei dem blutigen Inititiationsritus versetzen sie sich in eine Trance und schälen sich das Fleisch bis zu den Knochen vom Körper. Die Knochen die nun bloß vor dem angehenden Priester liegen, benennt dieser nach geheimen Überlieferungen. Dies verleiht seinen Worten die Macht, den Geistern zu befehlen seinen Körper wieder zusammensetzen. Dieses Ritual führt den Priester nah an die Schwelle des Todes und sein Geist löst sich zeitweilig von seinem Körper. Oft bleiben Ritualnarben zurück, welche unter dem Fell nicht gleich zu erkennen sind.

Zusammen mit dem Häuptling, der als
Diener Brazorags gesehen wird, bilden
Tairachpriester das Herrschergespann eines
Stammes. Der Tairachpriester bewahrt dabei
die Gesetze der Götter und die alten
Sagenzyklen. Er ist zuständig für die
Anrufung mächtiger Geister, Blutopfer,
Austreibungen von Besessenheit und
Krankheiten und allem, dem nicht mit
Gewalt und Entschlossenheit allein
beizukommen ist, wie z.B. Magie und Alter.

Tief verwurzelt in seiner Sippe, verlässt er diese selten. Die Suche nach Wissen oder einem Gottesurteil können ihn aber zum Beispiel dazu veranlassen.

# **Ausrüstung und Tracht**

Eine aus Kupfer gehämmerte Mondscheibe ist das Erkennungszeichen der Auserwählten Tairachs. Oft werden rote Gewänder getragen, welche aber durch das bestreichen mit Blut oft bräunlich wirken, übel riechen und nie gewaschen werden. Kupfer spielt auch beim Schmuck eine wichtige Rolle, ebenso die Knochen erschlagener Feinde oder starker Krieger, die als Ketten oder als Schmuck in Haar und Fell getragen werden können. Knochenkeulen sind oft aus den Knochen von Auerochsen gefertigt, aber es gibt keine vorgegebene Form oder Art für die Keulen. Sie werden mit dem verziert was als heilig und kraftvoll gilt.

# Allgemeine Riten

Ächtung (Exkommunikation)

Aufnahme (Initiation)

Bodenweihe

Dämonenwall

Exorzismus

Göttliches Zeichen

Heiliger Schwur

Objektsegen

Objektweihe

Ortsweihe (Sanctum)

Priesterweihe (Ordination)

Schutzssegen

Seelenprüfung

# Weitere Liturgien der **Tairachschamanen**

Bann wider Untote (Geisterwelt) (Geisterwelt) Kleiner Bann wider Untote (Zauberei) Magiesicht (Geisterwelt) Erwachen Gefühlskälte (Zauberei) Mauereinsturz (Zauberei)

(Geisterwelt) Schattenfessel (Zauberei) Magiebann (Zauberei) Magieanalyse

(Geisterwelt) Bannzone Befehl des Schamanen

(Zauberei)

# Riten der **Tairachschamanen**

Geisterfalle (Geisterwelt) Kriegsfarben (Zauberei) (Geisterwelt, Zauberei) Untotenerhebung Geistersprache (Geisterwelt) Weihe des Bodens (Geisterwelt) (Geisterwelt) Geistheilung Erschaffung von Minotauren (Zauberei) (Zauberei) Ogerruf Rat der Ahnen (Geisterwelt) Sippenbann (Geisterwelt) Tabuzone (Geisterwelt) Brazoraghs Krieger (Zauberei) (Geisterwelt) Gnade des Vergessens Tairachs Machtvolle Erhebung von Untoten

(Geisterwelt, Zauberei)

Herbeirufung von Tairachs Dienern

Nebelkrähenschwarm

(Nebelkrähen) (Geisterwelt)

(Geisterwelt)

Kraft des Blutes (Zauberei)

# Die Tairach-Schamanenkeule

Keulenweihe

Voraussetzung: Tradition (Tairach)

**Aspekt:** Allgemein **AP Wert:** 10 AP

Keule der Furcht

32 Schritt ein Ziel benennen, dies erleidet 1 Stufe Furcht. Betrifft Kulturschaffende,

Geister und Untote. 1 Aktion 1 Stufe Trance

**Voraussetzung:** Tradition (Tairach) keine Sonderfertigkeit Fokus der Verwirrung

**Aspekt:** Geisterwelt **AP Wert:** 15 AP

Geisterkeule

Die Keule wird bei Hieben halbätherisch und

Ignoriert 3 Punkte RS

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Keule der

Furcht

Aspekt: Geisterwelt

AP Wert: 20 AP (analog zu den 20 AP für +1W6 TP für Knochenbrechende Keule)

Fokus der Verwirrung

Voraussetzung: Tradition (Tairach) keine

Sonderfertigkeit Keule der Furcht

**Aspekt:** Zauberei **AP Wert:** 15 AP

Magieentzug

Voraussetzung: Fokus der Verwirrung

Aspekt: Zauberei AP Wert: 12 AP

Keulenwurf

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Keulenweihe

**Aspekt:** Allgemein **AP Wert:** 15 AP

(Weiterführende Informationen zu der Schamanenkeule in Aventurisches

Götterwirken II)



# Neue Rituale und Liturgieerweiterungen

### Kraft des Blutes

Durch Opfer können Tairachschamanen Lebenskraft in astrale Energie verwandeln und übertragen. So können erschöpfte Blutkrieger für ihre Pflichten zu Kräften gebracht werden.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Schamane kann ein Tier töten und bis zu QS der LeP ( auf ein Lebewesen innerhalb der Reichweite (durch Berührung) übertragen. Dieses erhält diese als ASP hinzu (bis zu seinem ASP Maximum).

**Zeremoniedauer**: 5 Minuten **KaP- Kosten**: 8 Kap (Kosten sind nicht

modifizierbar)

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
(Opferung und Berührung sind in der
Zeremoniedauer enthalten)

Zielkategorie: Tiere

Verbreitung: Tairach (Zauberei)

Steigerungsfaktor: C

### Liturgieerweiterungen:

- **Starke Umwandlung** (FW 8, 3 AP) Es werden bis zu QSx2 Lep in ASP umgewandelt.
- Anderes Opfer (FW12, 6 AP) Es können auch Kulturschaffende geopfert werden, diese erzeugen QSx4 ASP.
- Mehrere Lebewesen (FW16, 9AP) Es können mehrere Opferungen zugleich,auch mit mehreren Profitierenden stattfinden, für jede sind jeweils 8KaP Kosten zu zahlen.

### Erschaffung von Minotauren

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Schamane verschmilzt in einem Ritual die Leiber eines Auerochsen oder Steppenrinds mit einem humanoiden Zweibeiner und erschafft einen Rakyach, einen Minotauren zu Ehren der Orkgötter. Der Schamane verliert dabei 3W20 LeP

**Zeremoniedauer**: 8 Stunden (Nicht modifizierbar)

**KaP- Kosten:** 32 KaP (davon 4 permanent) (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende, Tiere

Verbreitung: Tairach (Zauberei)

Steigerungsfaktor: D

### Liturgieerweiterungen:

- Weniger Schaden (FW 8, 4AP): Der Schaden beträgt 2W20 SP
- **Weniger Schaden II** (FW 12 8AP): Der Schaden beträgt 1W20 SP
- Mächtiges Wesen (FW 16 9AP): Der Minotaurus kann die gleiche Verbesserung bei der Beschwörung zwei Mal erhalten

### Minotaurus Werte

KL-1, KO+2, KK+1, Lep+5 Hörner: TP 1W6+4 RW kurz

Vorteile/Nachteile: Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) II, Blutrausch (Auslöser: misslungene Probe auf Willenskraft nach bei Jähzorn), Farbenblind, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

### Brazoraghs Krieger

(Donnerwacht 2 - Das Bündnis der Wacht, Seite 50 - <u>Regeln</u>)

- Längere Wirkungsdauer (FW 8, 2 AP) Die Wirkungsdauer beträgt QSx4 KR.
- Größerer Bonus (FW 12, 4 AP)Der Gesegnete erhält zusätzlich +1 AT und +1 KK.
- Mehrere Ziele: (FW 16, 6AP) Die Liturgie kann auf bis zu 3 Ziele gewirkt werden, für jedes weitere Ziel sind erneut 8 KaP zu zahlen.

### Gnade des Vergessens

(Donnerwacht 2 - Das Bündnis der Wacht, Seite 64 - <u>Regeln</u>)

- Kosten modifizierbar (FW 8, 3AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- Geringe Zweifel (FW 12, 6AP): Die Probe auf Willenskraft wird um QS/2+1 erschwert.
- Mehrere Ziele (FW 16, 9AP): Die Zeremonie wirkt auf bis zu 3 Ziele, für jedes müssen die Kosten bezahlt werden.

### Herbeirufung von Tairachs Dienern (Nebelkrähen)

(Donnerwacht 2 - Das Bündnis der Wacht, Seite 49f - <u>Regeln</u>)

- Angriffslustig (FW 8, 2AP): Die Krähen erhalten AT+1.
- Nebelkrähenschar (FW 12, 4AP)
- Loyal bis in den Tod (FW 16, 6AP) Die Nebelkrähen werfen sich in die Geschosse eines Ferkampfangriffs, der auf den Tairachschamanen gerichtet ist. Ein gelungener Fernkampfangriff trifft zuerst die Nebelkrähen. Sollten die Lep einer Nebelkrähe auf 0 sinken, stürzt sich sofort eine neue Nebelkrähe in die Flugbahn, so das die überzähligen SP von ihren LeP abgezogen werden.

### Nebelkrähenschwarm

(Donnerwacht 2 - Das Bündnis der Wacht, Seite 63f - <u>Regeln</u>)

- **Kosten modifizierbar** (FW 8, 3AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- Mehr Nebelkrähen (FW 12, 6AP): Die Zahl der Nebelkrähen steigt um 10.
- Nur eine letzte Krähe (FW16, 9AP): Solange mindestens eine Nebelkrähe überlebt kann der Schamane aus dieser seinen Körper wiederherstellen.



Bild: Nebelkrähe - Fenia Winterkalt

# Ogerruf

(Donnerwacht 2 - Das Bündnis der Wacht, Seite 50 - <u>Regeln</u>)

- Schnellere Verstärkung (FW 8, 4 AP) Die Zeit bis der Oger erscheint verkürzt sich je nach W6 Wurf auf: 1:W6+4 KR 2-6: Würfelergebnis Minuten.
- Sofortige Verstärkung (FW 12, 6 AP) Der Oger erscheint nach ende der Zauberdauer, verschwindet aber nach Ende der Wirkungsdauer wieder dorthin woher er gerufen wurde.
- Mehr Wesen (FW 16, 8AP): Es erscheint ein zusätzliches Wesen.

# Tairachs machtvolle Erhebung von Untoten

(Donnerwacht 2 - Das Bündnis der Wacht, Seite 64 - <u>Regeln</u>)

- Kürzere Zeremoniedauer (FW 8, 6 AP): Die Zeremoniedauer sinkt auf 16 Stunden (mit Vorbereitungen).
- Längere Wirkungsdauer (FW 12, 9 AP): Die Wirkungsdauer beträgt QS Jahre.
- Mächtige Wesen (FW12, 12AP): Den Wesen können zweimal die gleiche Verbesserung beim Beschwören gegeben werden.

# Tairachschamane

Professionspaket

AP-Wert 315 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Kultur: eine der folgenden: Orichai, Zholochai, Korogai, Truanzhai, Mokolash, Tscharshai, Olochtai, Svelltal Orks, Gharrachai;

Vorteil: Geweihter

Nachteil: Prinzipientreue I (Stammesregeln) (-10 AP), Verpflichtungen II (Stamm) (-20 AP), Sonderfertigkeit: Tradition (Tairachschamane) (100 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 AP Kampftechniken: Hiebwaffen 11,

Raufen 10 Talente:

Körper:

Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4 Gesellschaft:

Bekehren&Überzeugen 4, Einschüchtern 4, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4

Natur:

Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 4

Wissen:

Geschichtswissen 6, Götter&Kulte6, Magiekunde 4, Rechnen 2, Rechtskunde 6, Sagen&Legenden 6, Sternkunde 4 *Handwerk*: Heilkunde Seele 4

Liturgien: Befehl des Schamanen
7,Brazoraghs Krieger 4, Herbeirufung von
Tairachs Dienern (Nebelkrähen) 4,
Magiesicht 4, Rat der Ahnen 7
Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft,
Hohe Zähigkeit, Vertrauenerweckend
Empfohlene Nachteile:

Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit)

**Ungeeignete Vorteile:** Keine **Ungeeignete Nachteile:** Behäbig, Unfähig
(Körpertalente), Unfrei, Zerbrechlich

# ARCHETYPEN DER ORKS

# Surak Eisenfaust, der Mokolash-Krieger

"Der Sumpf umgibt uns, Junge", flüsterte Surak und der Neunjährige hörte zu. "Er ist unter uns, neben uns, hinter uns, doch das ist keine Schwäche. Wir Mokolash ziehen unsere Stärke daraus." Beruhigend legte Surak dem Halbwüchsigen eine Hand auf die Schulter. Das hellbraune Fell war nass und Surak spürte, dass der Bursche zitterte.

"Zeig nie Furcht. Niemals. Die verfluchten Glatthäute vertreiben uns nicht. Das Schilfmeer hält sie auf, macht sie mürbe. Den Rest erledige ich." Während Surak sprach, prüfte er die Schärfe seiner Axt. Das doppelte Blatt und der Dorn an der Spitze hatten lange kein Blut geschmeckt. Surak hasste es, anderen das Leben zu nehmen, es versetzte die Geister des Schilfmeers in Unruhe. Doch so war das Leben eines Kriegers. Er waren schließlich harte Zeiten.

Surak spähte durch den Nebel, doch die Pfahlbauten konnte er kaum ausmachen. Dichtes Schilf verbarg das Heim der Sippe. Das war gut. "Verschwinde. Pass auf die Frauen auf. Bewach das Floß." Der Junge hörte es, doch er zögerte. "Ich kann kämpfen. Ich will sie töten, will eine Axt", forderte er und schaute zu Surak auf. Dieser schüttelte den Kopf: "Ein wahrer Krieger braucht keine Axt."

Dann schwiegen beide und der Junge verstand. Geräuschlos glitt er ins Wasser und tauchte ab, schwamm zum Pfahlbau der Sippe. Endlich war Surak allein. Das war seine Art zu kämpfen. Ein Mokolash stürmte nicht brüllend los, er brauchte keine Schlachtrufe oder Kriegshörner. Er war leise, tödlich, gnadenlos wie ein langer harter Winter.

Surak griff seine Axt fester und setzte sich in Bewegung. Nebel hüllte ihn ein. Er spitzte die Ohren, hörte Schritte im Nebel. Dann gesellten sich andere Töne, wie das Knarzen von Leder, dazu.

Sie kamen, doch Surak war mehr als bereit. Die Glatthäute würden ihr Verderben nicht nahen sehen.



Bild: Nebelsumpf - Jennifer S. Lange

### Surak Eisenfaust

Profession: Stammeskrieger

Kultur: Mokolash Sozialstatus: Frei

LeP 34 INI 14 AW 7 SK -1 ZK 3 GS 9 SchiPs 3

Eigenschaften:

MU 15 KL 10 IN 13 CH 9 FF 11 GE 14 KO 13 KK 15

Vorteile:

Dunkelsicht I, Kälteresistenz, Eisern, Flink

Nachteile:

Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn), Unverträglichkeit gegenüber Alkohol

Allgemeine Sonderfertigkeiten:

Athlet, Ortskenntnis (M`Okool), Fertigkeitsspezialisierung (Einschüchtern: Drohung)

Sprachen:

Ologhaijan der Mokolash (m), Oloarkh (II), Garethi (I)

Inventar:

- Reisepaket (laut Regelwerk, S. 364)

- Byakka

- Wurfbeil

- Kompositbogen mit 20 Pfeilen

- Krötenhaut

- 25 Silbertaler in Tauschware

Kampfsonderfertigkeiten:

Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Wuchtschlag I Fertigkeiten:

Körper

Klettern 6

Körperbeherrschung 9

Kraftakt 9

Schwimmen 9

Selbstbeherrschung 9

Sinnesschärfe 6

Verbergen 6

Gesellschaft

Einschüchtern 10

Menschenkenntnis 4

Willenskraft 6

Natur

Fährtensuchen 4

Fesseln 3

Fischen 6

Orientierung 5

Pflanzenkunde 3

Tierkunde 3

Wildnisleben 5

Wissen

Götter & Kulte 4

Kriegskunst 6

Sagen & Legenden 5

Handwerk

Boote 6

Heilkunde Wunden 8

Holzbearbeitung 7

Lederbearbeitung 3

Kampftechniken:

Hiebwaffen – Ktw 12 – AT 14 – PA 8

Dolche – Ktw 12 – AT 14 – PA 8

Raufen – Ktw 12 – AT 14 – PA 8

Bögen – Ktw. 12 - FK 13

Wurfwaffen – Ktw. 12 – FK 13

# Marduk, der Orichai-Jäger

Der Pfeil flog durch die Morgendämmerung und bohrte sich tief in die Flanke des Hirsches. Das Tier bockte auf, brach durch den kleinen Bachlauf, das Unterholz und rannte tiefer in den dichten Wald hinein. Marduk senkte den Bogen und atmete lange aus. Drei Stunden hatte er gelauert, tief verborgen in dem Blätterwerk und der Astgabel einer Steineiche. Der Wind stand gut und dank der gefundenen Spuren wusste er, dass es nur eine Frage der Zeit war, bis sich seine Beute an den kleinen Bachlauf unter ihm traute. Regungslos blieb er nun sitzen und lauschte auf die Geräusche des Waldes.

Dann schwang er sich vom Baum und landete federnd auf dem Moos der Uferböschung. Sein Gesicht verzog sich zu einem Grinsen, als er die Blutspur auf dem Boden fand. Das Wild verlor seine Lebenskraft schnell und er würde der Spur nur einige wenige Meilen folgen müssen.

Gerade wollte er sich auf den Weg machen, als etwas anderes seine Aufmerksamkeit erregte. Ein Flackern brach durch die Bäume und spiegelte sich auf dem Metall einer Rüstung. Er konnte darauf das Blatt einer Eiche erkennen. Glatthäute! Vermutlich eine Antwort auf den Überfall vor einigen Tagen. Und sie kamen genau auf ihn zu. Marduk schnaubte angewidert. In dem noch schwachen Tageslicht waren die Menschen auf das Licht von Fackeln angewiesen. Er steckte sich zwei Pfeile quer zwischen die Lippen und fing wieder an zu klettern. Die Beute musste warten, die Sicherheit der Sippe hatte Vorrang.



### Marduk

Profession: Stammesjäger

Kultur: Orichai Sozialstatus: Frei

LeP 30 INI 14 AW 7 SK 0 ZK 2 GS 9 SchiPs 3

Eigenschaften:

MU 14 KL 14 IN 13 CH 9 FF 14 GE 14 KO 11 KK 12

### Vorteile:

Dunkelsicht I, Kälteresistenz, Flink, Herausragende Kampftechnik (Bögen), Richtungssinn, Zäher Hund

### Nachteile:

Hitzeempfindlich, Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

### Allgemeine Sonderfertigkeiten:

Fertigkeitsspezialisierung Fährtensuchen, Verstecke finden, Jäger, Geländekunde (waldkundig), Ortskenntnis (Orkschädelsteppe)

### Sprachen:

Ologhaijan der Orichai (m), Oloarkh (II), Garethi (I)

### Inventar:

- Wildnispaket (laut Regelwerk, S. 365)
- Kurzbogen
- Jagdspieß
- 20x Jagdpfeil
- Lederrüstung
- 40 Silbertaler in Edelsteinen

### Kampfsonderfertigkeiten:

Verbessertes Ausweichen I, Präziser Schuss I, Kampfreflexe I, Gezielter Schuss, Festnageln, Auf Distanz halten I

### Fertigkeiten:

Körper

Klettern 8

Körperbeherrschung 5

Kraftakt 5

Schwimmen 8

Selbstbeherrschung 6

Sinnesschärfe 10

Verbergen 10

Gesellschaft

Einschüchtern 2

Natur

Fährtensuchen 10

Fesseln 4

Orientierung 7

Pflanzenkunde 6

Tierkunde 5

Wildnisleben 10

Wissen

Götter & Kulte 3

Sagen & Legenden 4

Handwerk

Heilkunde Gift 4

Heilkunde Wunden 6

Holzbearbeitung 6

Lederbearbeitung 3

Steinbearbeitung 3

### Kampftechniken:

Bögen – Ktw. 12 – FK 14

Stangenwaffen – Ktw. 12 - AT 14 - PA 9

Dolche - Ktw. 12 – AT 14 – PA 9

Raufen - Ktw. 12 - AT 14 - PA 9

### Scheu, die Yurach-Heilerin

Gashok war eine Siedlung in der Nähe des Finsterkamms. Gashok war ein Ort für Orkmänner und Menschenmänner. Gashok trat Ausgestoßene mit Füßen.

Die einfache Wahrheit kreiste durch ihr Hirn, während sie allein in der Hütte saß und Dörrfleisch kaute. Sie hatte keinen Namen. Sie verdiente keinen, so hieß es. Doch irgendwer nannte sie einst "Scheu" und so wurde das, was kein Name war, zu ihrem Namen. Dieser Nicht-Name passte schon lange nicht mehr, sie war sozusagen rausgewachsen, denn sie war mittlerweile groß, breitschultrig und tapfer – eine Orkin mit dichtem Fell und feuerroten, wachen Augen. Sie war jemand und nahm schon lange kein Blatt mehr vor den Mund.

Ihre Mutter hatte damals immer gesagt: "Du bist keine Kämpferin, du bist ein Tier, das Orks gebärt." Heute sah Scheu klarer als damals. Sie wusste jetzt, dass sie kein Tier war, doch auch keine Kämpferin, denn Heilen war das, was ihr im Blut lag. Scheu war Heilerin. Sie verstand es nicht nur, eigene Wunden zu heilen, sondern auch die von anderen Orks, Menschen und Goblins. Doch die Männer von Gashok verachteten sie. "Verpiss dich", hieß es, "verzieh dich, weit weg von allen anderen Orks." Doch eine Ausgestoßene zu sein, war schwierig. Yurach zu sein, war schrecklich. Für Orks waren Yurach weniger wert als Sklaven, sie waren die Untersten der Untersten, waren Abschaum, Unrat.

Nur selten verirrten sich Verletzte und Verzweifelte zu der Hütte. Doch wenn sie kamen, war Scheu für sie da, ruhig wie ein Fels und mit einer Menge Mitgefühl. Gegen Schnitte, Verletzungen, Brüche und Entzündungen wusste sie das rechte Mittel, nur die Undankbarkeit der Patienten zerriss sie innerlich Gashok war eine Stadt ohne Anstand. Man ließ sich zusammenflicken und verschwand so schnell wie möglich. Egal, wie Scheu sich anstrengte, man verließ sie mit Verachtung. Die einzige Ausnahme war eine Menschenfrau gewesen, eine Zauberin auf Wanderschaft, Scheu hatte ihr ermöglicht, die blaue Keuche zu überleben. Die Dame war jetzt fort, doch sie hatte drei Dinge zurückgelassen: Ein Zelt, eine Zunderbüchse und eine Muschel. Hierbei war es gerade die Muschel, die Scheu faszinierte, denn sie stammte von einem Ort, so fern und so schön. als sei er aus einer anderen Welt. "Das liebliche Feld", flüsterte Scheu und fühlte sich einen Augenblick später ziemlich dumm.

Eine Woche starrte sie jetzt auf die drei Dinge und haderte mit ihrem Schicksal. Die Idee, die Heimat zu verlassen, ängstigte Scheu, doch sie war es satt, mit der Furcht zu leben, hatte mehr als genug von ihrem Schicksal als Yurach und als Orkfrau.

Sie bleckte die Hauer. Sie knurrte. Dann erhob sie sich und schnürte ihr Bündel. Scheu verließ die Hütte wie ein gejagtes Tier, doch sie blickte nicht zurück. Niemals.



Bild: Heilertasche - Ianna von Baskerville

### Scheu

Profession: Heilerin

Kultur: Yurach Sozialstatus: Frei

LeP 30 INI 13 AW 6 SK 0 ZK 4 GS 9 SchiPs 4

Eigenschaften:

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

Vorteile:

Dunkelsicht I, Glück I, Kälteresistenz, Vertrauenserweckend

Nachteile:

Schlechte Eigenschaften (Jähzorn, Neugier)

Allgemeine Sonderfertigkeiten:

Fertigkeitsspezialisierungen (Heilkunde Wunden, Verbergen), Ortskenntnis (Gashok), Sammler, Wettervorhersage

Sprachen:

Oloarkh (m), Garethi (II)

Inventar:

- Wildnispaket (laut Regelwerk, S. 365)

- Speer

- Schwerer Dolch

- Wurfscheibe

- Dicke Kleidung (RS 1)

- Heiltrank (1W6+2 LeP)

- Wundnähzeug

- Haarfärbemittel

- 15 Silbertaler

Kampftechniken:

Dolche - Ktw. 12 - AT 14 - PA 7 Raufen - Ktw. 12 - AT 14 - PA 7 Stangenwaffen - Ktw. 12 - AT 14 - PA 7

Wurfwaffen- Ktw. 12 - FK 14

Fertigkeiten:

Körper

Klettern 5

Körperbeherrschung 6

Kraftakt 5

Schwimmen 5

Selbstbeherrschung 6

Singen 4

Sinnesschärfe 7

Verbergen 8

Gesellschaft

Betören 3

Etikette 3

Menschenkenntnis 7

Überreden 7

Verkleiden 4

Willenskraft 2

Natur

Fährtensuchen 3

Fesseln 4

Orientierung 4

Pflanzenkunde 8

Tierkunde 8

Wildnisleben 4

Wissen

Götter & Kulte 5

Sagen & Legenden 7

Handwerk

Alchimie 4

Heilkunde Gift 10

Heilkunde Krankheiten 10

Heilkunde Seele 4

Heilkunde Wunden 10

Lebensmittelbearbeitung 6

Lederbearbeitung 3

Stoffbearbeitung 4

### Irkhaish Blitzschädel, Zholochtai Schamane des Tairach

In den Svelltlanden und dem Orkland wandert eine Gestalt umher, die als solche schon etwas außergewöhnlich scheint. Großgewachsen, schlank, ja fast schon etwas hager anmutend.

Der dunkle Pelz schimmert im Sonnenlicht und im Schein des Feuers kupferrot, wie blankpolierte Stränge dieses Metalls. Narben überziehen sein Gesicht, die wie die Verästelungen eines Baumes vom haarlosen Schädel herab zum Hals laufen. Sein Blick aus hellen Augen durchbohrt ein jedes Lebewesen geradezu als ob er dessen Wert bemessen möchte. Gehüllt ist er in dunkle, durch das viele Wandern verschlissene Roben die mit schwarzem Leder an vielen Stellen geflickt und wieder und wieder verstärkt wurden. Einzig eine aus Kupfer getriebene Mondscheibe die in das Leder eingearbeitet wurde ziert die Brust, beinahe wie die Hauptplatte eines Spiegelpanzers.

Dies ist Irkhaish Blitzschädel, ein wandernder Schamane des Tairach. Geboren wurde er in einem Neumond während einer Sturmnacht und der Sturm ist es der ihn seit seiner Kindheit immer wieder gerufen hat. Die Stimme Tairachs scheint in diesen urgewaltigen Dingen zu liegen, manifestiert in dieser Welt, wenn der dunkle Gott des Blutes seine Gier hinausbrüllt und hier in Khazarrach sich als Dinge manifestiert, die keiner begreifen oder sich gar erwehren kann.

Irkhaish überließ die Wahl seines Weges niemandem sonst, denn sich selber. Wollte er seine Träume begreifen, die von Blut und weiten kalten Landen bestimmt waren, wollte er die düsteren Zeichen die er in seiner Umgebung sah begreifen gab es nur eine Chance dafür. Und so folgte er dem Ruf des Blutes und lernte das Handwerk der Tairachschamanen, zog von Stamm zu Stamm um deren Verehrung und deren Wege zu lernen, alle Aspekte dessen was in den Augen Irkhaish wichtig war um sich ein Bild zu machen.

Aus den Knochen seines alten Lehrers erschuf er seine Keule und weihte sie im Blut eines starken Pferdes, als ihn an jenem Tag ein Blitz traf, die Haut seines Kopfes verbrannte und helle Narben auf der Haut hinterließ. Aber Irkhaish überlebte, ein Zeichen des Blutgottes, welches den jungen Schamanen nur noch bestärkte. Und so begann er seinen beschwerlichen Weg.

Irkhaish wandert durch das Orkland und durch das Svelltland, bringt jenen Stämmen, die keinen eigenen Tairachschamanen haben Weisheit und Führung, befragt Geister aber hilft auch beim Opfer an den gierig dürstenden, auf dass die Orks verschon bleiben von Krankheit und Flüchen und als starkes Volk weiter kämpfen können.

Irkhaish ist ein geduldiger Mann der furchtlos die Geister befragt, jedoch kein Narr ist und seine Entscheidungen nicht nach den Zeichen richtet sondern Bestätigung in seinem handeln sucht. Aber seinem Blick bleibt nicht verborgen dass sich die Legende und die Entwicklungen um den Aikar Brazoragh auch in seine Träume schleichen. Was mag das bedeuten? Werden die Orks die zweite Welt verlassen müssen um die dritte zu erobern? Oder müssen sie aus der Zweiten fliehen um einen Platz in der Dritten zu finden? Die Antworten liegen irgendwo auf seinem Weg. Und so zieht Irkhaish immer weiter, bereit in seinem Handeln eine Antwort auf diese Fragen zu finden...



Bild: Irkhaish -Fenia Winterkalt

"Tairach soll dein Opfer annehmen? Dann solltest du auch keine Furcht haben ihm gegenüber zu treten und ihm das selbst zu sagen!"

"Versuche einen Blitz in deiner Hand zu fangen oder einen Sturm zu ketten! Erst dann hast du das Recht mich derart an zu sprechen!"

"Ich höre das Geheule der Toten! Sie künden von Blutgier ihres Herrn! Komm! Lass uns gemeinsam einen Weg finden seinen Durst zu stillen!"

### Irkhaish Blitzschädel

Profession: Tairachschamane

**Kultur:** Zholochtai **Sozialstatus:** frei

LeP 30 INI 14 AW 6 SK 1 ZK 2 GS 8 SchiPs 3

Eigenschaften:

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

### Vorteile:

Dunkelsicht I, Kälteresistenz, Geweihter, verbesserte Karmaregeneration I, Hohe Seelenkraft

### Nachteile:

Verpflichtungen II (Stamm), Prinzipientreue I (Stammestreue), Persönlichkeitsschwäche (unheimlich), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Rachsucht), Farbenblind

### Allgemeine Sonderfertigkeiten:

Geländekundig (Steppe), Wettervorhersage

### Sprachen:

Oloaghija (MS), Oloarkh (II), Garethi (II)

### Inventar:

- Schamanenkeule
- Kurzbogen
- Köcher mit 15 Pfeilen
- Dolch
- Proviant
- Rucksack mit Reisebedarf

### Kampftechniken:

Hiebwaffen – Ktw. 12 – At 14 – Pa 7 Raufen – Ktw. 10 – At 12 – Pa 6 Bögen – Ktw. 10 – FK 11

### Fertigkeiten:

Körper

Körperbeherrschung 6 Kraftakt 6 Reiten 5 Selbstbeherrschung 4 Sinnesschärfe 4 Verbergen 1

Gesellschaft

Bekehren & Überzeugen 4 Einschüchtern 7 Menschenkenntnis 4 Willenskraft 4

Natur

Fährtensuchen 2 Orientierung 4 Pflanzenkunde 4 Tierkunde 4 Wildnisleben 5

Wissen

Geschichtswissen 6 Götter & Kulte 6 Magiekunde 4 Rechnen 2 Rechtskunde 6 Sagen& Legenden 6 Sternenkunde 4

Handwerk

Heilkunde (Seele) 4

### Liturgien & Zeremonien

Befehl des Schamanen 7, Brazoraghs Krieger 4, Herbeitufung von Tairachs Dienern (Nebelkrähen) 4, Magiesicht 4, Rat der Ahnen 7

Sonstiges

Weihe der Keule Keule der Furcht

# Community Credits

Diese Spielhilfe ist ein Gemeinschaftsprojekt. Fleißige Leute haben Texte, Bilder, Ideen und andere Dinge beigetragen. Diese Personen sind aus der DSA-Community nicht mehr wegzudenken und sie setzen sich oft in mehr als einem Projekt ehrenamtlich ein. Das Impressum kann das nur unzureichend wiedergeben, weswegen alle, die etwas beigetragen haben, hier noch einmal separat gewürdigt werden.

# Regel-Design/Texte

Felixilius ist der Meister der Helden- und <u>NSC-Schmiede</u>. Schon bei DSANews.de hat er begonnen, ungewöhnliche NSCs zu schmieden, und bei Nandurion hat er diese Reihe fortgesetzt. Angefangen hat alles mit einem <u>Händler aus dem Volk der Grolme</u>, es folgten <u>Alvide, die Lachshexe</u>, und eine ganze <u>Söldnerkompanie</u>. Von Felixilius stammen die Grundwerte zu Spezies und Kulturen sowie einige Texte zu den Kulturen sowie der Archetyp des Jägers.

Dennis Weigt ist Moderator in einer der größten <u>DSA Facebookgruppen</u> (geschlossen). Als Drachling leitet er DSA Abenteuer auf Conventions und war Gammatester mehrerer offizieller Publikationen. Von ihm stammen die Regelwerweiterungen zum Tairachschamanen.

# Regel-Design/Texte/Lektorat

Sirius ist ein Blogger aus dem Ruhrgebiet. Er liebt Karten-, Rollen- und Strategiespiele. Das Schreiben ist für ihn ein Ausgleich zum Berufsleben, manchmal fast eine Art Parallelleben. Wenn es darum geht, lebendige Stories oder außergewöhnliche Charaktere auszutüfteln, ist er in seinem Element. Seit 2018 ist er Redakteur bei Nandurion.de und verfasst Rezensionen, Kolumnen sowie "Guides" zum Kartenspiel "Aventuria". Von ihm stammt ein guter Teil der vorliegenden Texte. Auch den Krieger Surak Eisenfaust und die Heilerin Scheu hat er kreiert. Beim Regel-Design lag ihm unter anderem die Professionsauswahl am Herzen. Sirius nennt sich manchmal auch Moritz Bogner und übernahm für diese Spielhilfe das Lektorat. Ungern macht er so etwas nicht, denn Texte und Bücher sind schon immer seine Leidenschaft.

Paladose/ WicoPala ist Angehöriger des <u>Aventurischen Quartetts</u>, außerdem erscheint die Dritte Dämonenschlacht seiner Spielgruppe als <u>Podcast</u>. Von ihm stammen Texte und Regeln zum Archetyp Irkhaish Blitzschädel

### Illustrationen/Layout

Ramona von Brasch, alias RvB, alias Sarafina, hat das Ork-Portrait auf Seite 5 freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Die nebenberufliche Illustratorin, mit ihrem ganz eigenen Zeichenstil, ist auf <u>Facebook</u> sehr aktiv. Mit ihren Bildern hat sie schon viele Fanprojekte unterstützt. Zum Bei-

spiel versorgt sie das <u>Wiki Aventurica</u> mit Bildmaterial sowie das engagierte Projekt "<u>Die Kinder des 23. Ingerimm</u>". Das DSAForum unterstützt sie etwa beim <u>Adventskalender</u> und bei <u>Spielhilfen</u>. Außerdem findet man ihre Bilder im <u>Scriptorium Aventuris</u>.

*Ianna von Baskerville* ist Hobby-Zeichnerin und stellt ihre wunderbaren Zeichnungen im <u>Scriptorium Aventuris</u>, zur Verwendung in Spielhilfen oder Abenteuern zur Verfügung. In ihren bislang drei Bilder-Paketen befinden sich kleine Alltagsgegenstände, Pflanzen, Verzierungen und vieles mehr das sich vielseitig verwenden lässt. Von ihr stammen die Bilder auf den Seiten 10, 12, 15 und 22. Außerdem ist sie bei der <u>Brabaker Bilderpostille</u> aktiv, spricht bei <u>StefZ Hörspiele</u> mit und hilft LARPs zu organisieren.

Jennifer S. Lange hat die Landschaftsbilder auf den Seiten 11, 16 und 18, dem <u>Heldenatelier</u> gestiftet. Das Heldenatelier ist ein Fanpaket mit Grafiken, welches DSA-Enthusiasten für ihre Projekte verwenden. In dem Bilderpaket finden sich noch weitere Bilder der Illustratorin, die auch schon offiziell für "Das Schwarze Auge" gearbeitet hat. Lange Zeit hat sie sich auch um den Zeichnerbereich des DSAForums gekümmert.

Fenia Winterkalt hat das Titelbild und die bunten Schmuckbilder beigesteuert, sowie Iannas Bilder coloriert. Zudem hat sie das Layout und das Setzen der Spielhilfe übernommen. Der Text zu den Tairachpriestern stammt ebenfalls von ihr. Als verbindendes Element ist sie einerseits als Administratorin des <u>DSAForums</u> tätig und anderseits war sie früher als <u>Redakteurin</u> bei Nandurion aktiv.