Die Heldenschmiede

Eine bunte Sammlung unterschiedlicher Nichtspieler-Figuren für euren Spieltisch

Fanprodukt

Vorwort und Inhaltsverzeichnis

Inhalt

ZERAX DER GROLMISCHE HÄNDLER 3
- Kurzbeschreibung 3
- Aussehen 3
- Motive und Vorgeschichte 4
- Inszenierung 5
- Einsatz im Abenteuer 5
- Beschreibung von "Zerax zauberfreie Zaubereien" 5
- Werte 7

ALVIDE DIE LACHSHEXE 8
- Kurzbeschreibung 8
- Aussehen 8
- Motive und Vorgeschichte 8
- Inszenierung 9
- Einsatz im Abenteuer 9
- Werte 9

DIE ÜBERLEBENDEN 11
- Übersicht 11
- Kurzcharakteristik 11
- Geschichte 11
- Die Überlebenden heute 12
- Feinde der Überlebenden 12
- Verbündete der Überlebenden 13
- Erscheinungsbild und Symbole 13
- Hierarchie und Aufnahme 13
- Richtlinien zur Besoldung 14
- Was denkt/denken… über die Überlebenden? 15
- Was denken die Überlebenden über…? . 15
- Bedeutsame Mitglieder 15
- Die Überlebenden im Spiel 18
- Die Überlebenden als Feinde der Helden 18
- Die Überlebenden als Verbündete der Helden 18
- Geheimnisse der Überlebenden 18
- Werte Überlebender 20

AVIANNA DIE BEILUNKER REITERIN 21
- Kurzbeschreibung 21
- Aussehen 21
- Motive und Vorgeschichte 21
- Inszenierung 22
- Einsatz im Abenteuer 22
- Werte 23

HJALBIN TAN DER GROSSWILDZÄHMER 25
- Kurzbeschreibung 25
- Aussehen 25
- Vorgeschichte 25
- Motive 26
- Inszenierung 26
- Einsatz im Abenteuer 27
- Werte 27

NANDURION UND NANDURIA DIE NANDURIATEN 29
- Kurzbeschreibung 29
- Aussehen 29
- Vorgeschichte 29
- Motive 30
- Inszenierung 30
- Einsatz im Abenteuer 30

Vorwort

In den letzten zwei Jahren wurden so einige Helden geschmiedet. Inzwischen einen ganzen Würfel voll. Zeit also, sie euch einmal mit dieser Spielhilfe gesammelt zu präsentieren. Fing es damals bei *DSAnews* an, so ging es auf *Nandurion* später weiter.

Bauherr *Felixilius* schwang dabei jedesmal eifrig den Heldenhammer und ließ sich für seine Werke von Publikationen wie **Havena, Aventurische Tiergefährten** oder den Organisationen-Bänden inspirieren. Aber auch Travianecken, Jubiläumsfeiern und Adventskalender spielten als Anlass immer wieder eine Rolle. Auch den beteiligten Künstlern, allen voran *Fenia Winterkalt*, gebührt natürlich entsprechender Dank.

Hiermit präsentieren wir euch die NSCs vom Einhornstrohsack gemeinsam mit einem zwischendurch verschollenen grolmischen Händler und einer ganz neuen Figur.

- *Derya Eulenhexe*

Zerax der grolmische Händler

Kurzbeschreibung

Zerax ist ein sehr geschäftstüchtiger grolmischer Händler und Alchimist, der vor einigen Jahren nach Havena gezogen ist und dort nach beträchtlichen Startschwierigkeiten das Geschäft "Zerax zauberfreie Zaubereien - garantiert hochwertig, garantiert magiefrei" eröffnet hat. Mittlerweile steht sein "Gemischtwarenladen" direkt an der Fürstenallee in Orkendorf in Abenteurerkreisen im Ruf, alles für das Abenteurerleben Nötige, in wenigen Tagen und teils auch Stunden besorgen zu können.

Aussehen

Er ist ein Grolm, wie er im Buche steht. Gerade einmal knapp einen Schritt hoch, mit einem riesigen Kopf auf dem viel zu kleinen Körper mit dürren Ärmchen und Beinchen, wird er in seinem Laden oftmals zwischen den hohen Regalen und Schränken übersehen. Wenn ein Kunde ihn dann mal gefunden hat, fällt ihm sogleich seine strahlend blaue, wirr und starr abstehende Haarpracht auf, durch die er gut 20 Halbfinger größer wirkt. Diese färbte er sich nach einigen Wochen in Havena zu Ehren Efferds, um die Angehörigen dieser Kirche von seinen guten Absichten zu überzeugen. Ob das geklappt hat, kann man nicht sagen, aber *Zerax* begann an dem ungewöhnlichen Stil gefallen zu finden und pflegte ihn weiterhin.

Wenn nun der Blick des Kunden tiefer wandert, sieht er in ein blaues und ein braunes Auge, welche ihn wachsam und durchdringend mustern.

Motive und Vorgeschichte

Ursprünglich aus mittelreichischen Gefilden stammend, hörte der junge *Zerax* erstmals durch Reisende von der Hafenstadt Havena, in der angeblich Magie verboten sei. Anstatt wie jeder normale Grolm deutlich Abstand von dieser Stadt zu halten, verstand er es als Herausforderung an seine Fähigkeiten als Händler. Fernab von jeglicher Komfortzone und ohne den Gebrauch der für Grolme fast lebenswichtigen Magie, wollte er ein erfolgreiches Geschäft in der für ihn so feindlichen Stadt Havena aufbauen. Mit den Erlösen aus seinen vorherigen Geschäften machte er sich nach ein wenig Vorbereitungszeit auf den Weg und ließ seine Sippe hinter sich.

In Havena angekommen, brauchte er fast ein Jahr (für einen Grolm mit einer Lebenserwartung von 30 Jahren eine sehr lange Zeit) bis er seinen Laden eröffnen konnte. Bis dahin musste er sich durch die Bürokratie und die Spielchen der Reichen und Mächtigen kämpfen, war am Ende allerdings durch taktisches Geschick und ein paar sorgsam verteilte Bestechungsgelder erfolgreich. Ähnlich wie die berühmte Mechanika *Simiadane* musste er allerdings in Kauf nehmen, dass sein Laden und alle dazugehörigen Räume alle paar Wochen von einem Praiosgeweihten auf die unsachgemäße Verwendung von Magie kontrolliert werden und des Weiteren hohe Steuern auf Alchimika und den Verkauf von Alchimieerzeugnissen zahlen.

Über die Jahre baute er sich einen sehr guten Ruf bei allen gefährlich lebenden Berufsgruppen Havenas auf. Ein Abenteurer kurz vor einer langen Reise kann sich in "Zerax zauberfreie Zaubereien" ebenso gut ausrüsten, wie ein Seesoldat vor der Schlacht, ein Schatzjäger vor dem Aufbruch in die Unterstadt oder auch nur ein gemeiner Beutelschneider vor dem nächsten Raubzug. Trotz seines Klientels ist *Zerax* stets darauf bedacht seinen Laden nur und ausschließlich mit legalen Mitteln betreiben und schon mancher Gauner wurde scharf zurückgewiesen und verwarnt, wenn er verbotene Ware bestellen wollte. Zudem warnt *Zerax* jeden Käufer vor dem unsachgemäßen Gebrauch seiner Waren und weist beispielsweise Schatzsucher immer darauf hin, dass das Betreten der Unterstadt bei Strafe verboten ist.

Aber auch für reiche Kunden und Sammler bietet sein Sortiment einige Schätze an. Er verkauft neben Luxuswaren auch exotische Waffen, Rüstungen, Kunstgegenstände und alles was seiner Goldnase noch so unter den Riecher kommt. Ein Kenner kann so unter all seinen Waren manchmal auch einen wahren Schatz ausgraben.

Zerax macht trotz seiner Gewinne nicht den Fehler, seinen (mittlerweile beträchtlichen) Reichtum offen zur Schau zu stellen, sondern lebt immer noch in der kleinen Wohnung oberhalb des Ladens. So hofft er, die Akzeptanz und Zuneigung der Havener Bürger zu gewinnen und sowohl in der Ober- wie auch der Unterschicht frei agieren zu können. Längst hat er die für ihn so seltsame und widersprüchliche Stadt liebgewonnen und strebt nach Höherem. Nachdem er mittlerweile einen Bürgerbrief besitzt, der Laden zuverlässig läuft und gute Profite einbringt, hat *Zerax* sich das nächste Ziel gesteckt: Er will eine Güldenlandexpedition ausrichten und so seinen Reichtum und Einfluss in der Havener Elite mehren. Und wer weiß, auf lange Sicht wird Havena vielleicht den ersten grolmischen Stadtvogt Albernias haben?

Inszenierung

Als erfolgreicher Geschäftsmann zeichnet sich *Zerax* auf den ersten Blick durch drei Eigenschaften aus: Freundlich, äußerst kompetent und bereit zuzuhören. Wenn er im Laden ist, begrüßt er jeden seiner Kunden mit seiner knarzigen Stimme persönlich und bietet an, bei Fragen immer zur Verfügung zu stehen. Ansonsten lässt er die Kunden gerne in seinem großen Sortiment stöbern - bisher hat noch jeder etwas Spannendes entdecken können – und *Zerax* kennt natürlich eine passende Geschichte dazu. Falls Kunden Fragen haben oder etwas exotischere Gegenstände erwerben wollen, stellt er genaue Fragen, um den Auftrag zur vollsten Zufriedenheit erledigen zu können und so die maximale Kundenbindung zu erzielen.

Dabei denkt er stets langfristig und gibt auch mal Rabatte oder kostenlose Dreingaben an vielversprechende Kunden.

Einsatz im Abenteuer

Für eine Heldengruppe ist *Zerax* Laden eine gute Möglichkeit zum Stöbern und sich für kommende oder schon stattfindende Abenteuer auszurüsten. Neben Heiltränken und allerlei (nichtmagischen) Alchimika, können sie auch speziellere Waffen, Munition oder auch nur Gebrauchsgegenstände wie Südweiser, Feinmechanikerwerkzeug oder einen Bratenspieß kaufen. Haltbare Nahrung für die Reise gibt es ebenso wie spezielle Pflanzen; zum Beispiel *Carlog*, was das Sehen im Dunklen ermöglicht.

Als Auftraggeber kann *Zerax* die Helden mit der Beschaffung bestimmter seltener Gegenstände oder Pflanzen beauftragen. Im späteren Spielverlauf könnte er sie für seine Güldenlandexpedition anwerben oder sie bitten ihm bei seiner politischen Karriere zu unterstützen. Als Belohnung winken dann neben Geldbeträgen oder exotischen Ausrüstungsgegenständen auch Nachlässe im Laden - und gute Beziehungen zu einem Grolm, der weiß, wo man was bekommt.

Beschreibung von "Zerax zauberfreie Zaubereien"

"Zerax zauberfreie Zaubereien" befindet sich im Erdgeschoss eines zweistöckigen Hauses direkt an der Fürstenalle im Stadtteil Orkendorf, gegenüber dem Hotel "Großmast". Wenn man auf das Gebäude zugeht, bemerkt man sogleich die Wächter, die hier tags und nachts postieren und Ladendiebe von vornherein abschrecken. Die sechs langhaarigen und mit großen Äxten und Keulen bewaffneten Hünen, denen man trollzackerische Wurzeln nachsagt, kamen zusammen mit *Zerax* nach Havena und sprechen nur sehr schlechtes Garethi. Sie sind ihm gegenüber absolut loyal und es gibt zahlreiche Spekulationen darüber, warum sie schon seit Jahren nur und ausschließlich für *Zerax* arbeiten. Das Einzige was man sicher über sie weiß ist, dass sie in einer Mietskaserne unweit des Ladens wohnen, gerne im Gasthaus Esche & Kork trinken gehen und hin und wieder die Bordelle im Hafen besuchen. Außerdem sind sie über die Jahre hinweg große Immanfans geworden und man kann sich sicher sein, mindestens vier von ihnen bei jedem Spiel der Havener Bullen anzutreffen. Dabei bewegen sie sich bemerkenswerterweise nie alleine, sondern sind immer in Paaren unterwegs.

Im Untergeschoss des Hauses befindet sich der eigentlich sehr große Laden, der aber angesichts des riesigen Sortiments klein, eng und zugestellt wirkt. Der Tresen befindet sich direkt gegenüber der Eingangstüre und ist - abgesehen von einer kleinen freien Fläche – wie der Rest des Ladens voll von Waren. Hier

kann man auch in einer abgeschlossenen Glasvitrine, die verschiedenen Alchimika sehen, die zum Kauf angeboten werden. Unter der Verkaufsfläche bewahrt *Zerax* ein riesiges dickes Lederbuch auf, in dem jeder Gegenstand des Ladens mit Preis verzeichnet ist.

Der Rest des Ladens ist ebenso wie der Tresen ein einziges Chaos: Übermannshohe Regale scheinen sich unter der Masse an Waren zu biegen und man muss von Glück sprechen, dass noch kein Kunde unter einer Lawine an Gegenständen zu Tode gekommen ist. In einer Ecke stapeln sich verschiedene Waffen auf Ständern und in Regalen, während eine komplette Wand mit verschiedensten Rüstungsteilen und Kleidungsstücken zugestellt ist. In der Mitte sind zwei lange Regalreihen, auf denen man allerlei Krimskrams entdecken kann. Von Werkzeugen, über mechanischen Konstrukten und Öllampen, bis hin zu verschiedenen Karten, Büchern und Spielzeugen kann man hier einiges entdecken. Erst wenn man sich lange im Laden aufgehalten hat, wird einem langsam eine gewisse Ordnung klar, die auf den ersten Blick durch die Masse an Gegenständen zu verschwimmen scheint. *Zerax* selbst kennt sich hier perfekt aus und es dauert meist weniger als eine Minute, bis er das Objekt der Begierde zuverlässig aus einem der Regale zieht.

Gegen Diebe und Überfälle verlässt sich *Zerax* größtenteils auf seine Wachen, hat aber zur Sicherheit mehrere schussbereite Handarmbrüste im Laden verteilt, die er in Sekundenschnelle bereit machen kann. Im Notfall setzt er auch Zauber ein um sich zu retten. Vor allem der *Eiskalte Blick* hat ihn schon einige Male aus der Patsche geholfen - auch wenn er sich des Risikos bewusst ist, ihn in Havena einzusetzen.

Auf der Rückwand hinter dem Tresen befindet sich eine Türe, die in einen kurzen Gang führt. Hier befinden sich ein Hinterausgang (der zum Abort und dem kleinen Kräutergarten im von einer Mauer umschlossenen Hof führt), eine kleine Stube, eine Türe zu einem weiteren Lagerraum, sowie eine Treppe nach oben und eine nach unten. Wenn man der Treppe nach unten folgt, steht man bald vor einer mit einem zwergischen Schloss versehenen Tür. Diese führt in *Zerax* Labor, wo neben seinen alchimistischen Gerätschaften in extra verschlossenen Truhen seine wertvollsten Verkaufsobjekte stehen. Darunter finden sich etwa besonders starke Alchimika (QS 5 und 6), sowie wertvolle Kunstobjekte, seltene Bücher oder mit Edelmetallen verzierte Waffen, Rüstungen und Statuetten. Dieser Raum ist mit mehreren (profanen) Fallen an den Truhen oder im Raum extra gegen Eindringlinge geschützt. Die Treppe nach oben führt zu *Zerax* Privaträumen. Neben einer kleinen Privatbibliothek, einer Stube mit Kamin und einem Schlafzimmer, sind hier nur die Geschäftsbücher zu finden, die er in seinem sorgsam abgesperrten Arbeitszimmer verwahrt.

Werte

Name: Zerax
Spezies: Grolm
Größe: 1,00 Schritt
Gewicht: 30 Stein
Größenkategorie: mittel
Typus: Kulturschaffender, humanoid
Profession: Händler / Alchemist
Sozialstatus: Frei

MU 13 KL 15 IN 16 CH 15
FF 14 GE 10 KO 10 KK 7

LeP 22 AsP 45 KaP / INI 12
AW 5 SK 3 ZK 0 GS 6

Vorteile:
Begabung (Handel), Hohe Astralkraft IV, Soziale Anpassungsfähigkeit, Zauberer

Nachteile:
Schlechte Eigenschaft (Goldgier), Niedrige Lebenskraft III, Niedrige Zähigkeit, Zerbrechlich

Kampftechniken:
Waffenlos: AT 8 PA 4 TP 1W3 RW kurz
Handarmbrust: FK 16 LZ 3 TP 1W6+3
RW 5/25/40
RS/BE 0/0
Aktionen: 1

Kampfsonderfertigkeiten:
Aufmerksamkeit

Kampfverhalten: Zerax meidet den Kampf und verlässt sich vor allem auf seine hünenhaften Wächter. Im Notfall setzt er auch Magie ein, um sein Leben zu verteidigen.

Flucht:
Verlust von 25% der LeP

Beute:
2W20 Silber, 1W6 Dukaten, Heiltrank QS 4

Allgemeine Sonderfertigkeiten:
Analytiker, Berufsgeheimnis (Antidot, Heiltrank, Liebestrunk, Waffenbalsam, Zaubertrank), Ortskenntnis

Talente:
Klettern 2 (13/10/7),
Körperbeherrschung 3 (10/10/10),
Kraftakt 2 (10/7/7),
Schwimmen 2 (10/10/7),
Selbstbeherrschung 8 (13/13/10),
Sinnesschärfe 10 (15/16/16),
Verbergen 10 (13/16/10),
Einschüchtern 8 (13/16/15),
Handel 15 (15/16/15)
Menschenkenntnis 13 (15/16/15),
Überreden 13 (13/16/15),
Willenskraft 14 (13/16/15),
Magiekunde 10 (15/15/16)

Sprachen:
Grolmisch MS, Garethi III

Schriften:
Kusliker Zeichen

Magietradition:
Grolme

Zauber:
Bannbaladin 14 (13/16/15),
Blitz dich find 8 (13/16/15),
Odem Arcanum 10 (15/16/16),
Oculus Illusionis 7 (15/16/15),
(und beliebige weitere Zauber mit dem Merkmal Einfluss oder Illusion, jeweils in der Tradition der Grolme)

Zaubertricks: Eiskalter Blick

Alvide die Lachshexe

Kurzbeschreibung

Alvide ist eine ruchlose Piratin, die mit ihrer 20-köpfigen Bande, den *Freunden der fluchenden Fische*, den großen Fluss befährt und neben dem *Roten Jast* (s. **Die Flusslande**) zu den gefürchtetsten Flusspiraten der Nordmarken gehört. Sie und ihr Vertrautenlachs *Flinkflosse* haben noch jeden Hinterhalt der Gardisten vorhergesehen und konnten immer entkommen.

Aussehen

Man kann der jungen, hübschen Frau ihre Profession auf den ersten Blick ansehen. Für gewöhnlich trägt sie bequeme und bewegliche Kleidungsstücke unter ihrem Lederharnisch. Alle Kleidungsstücke haben unterschiedliche Farben und so gibt sie schon von weitem ein buntes und gewöhnungsbedürftiges Bild ab. Ihre hüftlangen Haare trägt sie als dicken, geflochtenen Zopf auf dem Rücken, wobei verschiedene Spangen mit Fischmotiven ihre Haarpracht zieren. Über dem linken Auge trägt sie eine grüne Augenklappe und an der Hüfte einen Säbel, den sie mittlerweile sehr zielsicher zu führen weiß. Ihre Balestrina – die sie für eine lächerlich hohe Summe nach Havena importieren ließ – führt sie an der rechten Hüfte. Zu ihrem Leidwesen kann sie mit dieser leider bei weitem nicht so gut umgehen wie ihr großes Vorbild *Vanja Nadaljeff*.

Motive und Vorgeschichte

Alvide stammt ursprünglich aus einem kleinen Hexenzirkel in den Wäldern des Kosch. Als kleines Kind wurde sie von ihrer Hexenmutter geraubt und seitdem in den Künsten der Magie gelehrt. Allerdings war die junge *Alvide* schon immer ein ungehorsames und wildes Kind, was ihre Hexenmutter regelmäßig in den Wahnsinn trieb und weswegen sie kaum Anschluss im Zirkel fand. Dazu kam, dass sie auch mit 16 Jahren noch immer kein Vertrautentier gefunden hatte und so immer neidischer auf ihre Mithexen wurde. Irgendwann reichte es ihr, sie packte ihre Sachen, hinterließ einen eilig gekritzelten Zettel und machte sich auf, um ihre eigene Abenteuerreise zu erleben. Nach einigen Monaten quer durch das Mittelreich schaffte sie es, sich ernsthafte Probleme mit der Praioskirche einzuhandeln. Auf ihrer Flucht erreichte sie den Großen Fluss und wurde dort von einem alten Flusspiraten namens *Godehart* aufgelesen, der ihre Steckbriefe gesehen hatte und ihr die Möglichkeit gab, sich seiner Bande anzuschließen. Nach einiger Zeit an Bord fand sie auch ihr Vertrautentier; einen riesigen Lachs, dem sie sogleich den Namen *Flinkflosse* gab. Von einem thorwalschen Güldenlandfahrer erfuhr sie in einer durchzechten Nacht zudem, dass sie mit ihrem sehr speziellen Vertrauten offenbar nicht alleine sei, sondern es in Myranor offenbar so etwas ähnliches wie Hexen gäbe, die Riesenkarpfenvertraute hätten. Mit *Flinkflosses* Hilfe konnten die Flusspiraten

bisher jeden Hinterhalt vorhersehen und schafften es so ein ums andere Mal, ihren Häschern knapp zu entkommen. Nach einigen Jahren und *Godeharts* Ableben wurde *Alvide* einstimmig zur neuen Anführerin gewählt und die Bande gab sich den Namen der „*Freunde des fluchenden Fisches*“.

Als Piratin ist ihre Intention die Mehrung ihres Reichtums und ihres Rufes. Den *roten Jast* sieht sie dabei als unliebsame Konkurrenz, der völlig zu Unrecht so gefürchtet ist. In ihren Mitstreitern hat sie zum ersten Mal eine wirkliche Familie gefunden und möchte sie und *Flinkflosse* um jeden Preis schützen

Inszenierung

Als großes Vorbild hat sich *Alvide* die Piratin der Südmeere *Vanja Nadaljeff* auserkoren (weswegen sie auch eine Augenklappe trägt). Daher versucht sie ihren Sprachduktus an das anzugleichen, was sie für den der berüchtigten Piratin hält. Neben vielen „Ay´s“ und „Arrrrr´s“ spricht sie häufig von den „Landradden“ und will mit ihr sympathischen Gesellen eine „Buddel voll Rum“ trinken. Persönlich ist sie eine sehr freundliche und lebenslustige Frau, während sie sich gegenüber Feinden mutig und einschüchternd zeigt. So manchen Handelskahn hat sie schon völlig Alleine zur Aufgabe gebracht, wenn sie aufrecht in ihrem fliegenden Ruderboot stehend mit dem Säbel in der Rechten die Übergabe aller Wertstücke forderte. In ruhigen Momenten kann man sie dabei beobachten, wie sie verbissen mit ihrer Balestrina übt – bisher leider recht erfolglos.

Einsatz im Abenteuer

Im Abenteuer kann sie als typische Gegenspielerin dienen, die es zu überwinden gilt und auf die ein nettes Kopfgeld (aktuelles Kopfgeld des *roten Jast* abzüglich ~30 Silber) ausgeschrieben ist. Für etwas zwielichtigere Helden (oder solche, die sie privat kennenlernen und sich mit ihr anfreunden), kann sie auch eine nützliche Verbündete sein, die sie für ein kleines Entgelt auf ihrem Kahn mitnimmt oder bei profitträchtigen Aufträgen kräftig mithilft. Wenn sie etwas Vertrauen zu den Helden gefasst hat, kann sie diese auch um Hilfe bitten, wenn beispielsweise ein Mitglied ihrer Bande gefasst wurde oder sie eine besondere Prise machen möchte. Als Belohnungen kann sie Gefallen erweisen, mit hartem Silber bezahlen oder auch mal den ein oder anderen exotischeren Gegenstand oder ein Artefakt aus ihren Beutezügen herausgeben.

Werte

Name: Alvide
Spezies: Mensch
Größe: 1,72 Schritt
Gewicht: 63 Stein
Profession: Eulenhexe (Verschwiegene Schwesternschaft)
Kultur: Mittelreich
Sozialstatus: Frei

LeP 31 AsP 32 KaP / INI 13
AW 6 SK 2 ZK 2 GS 8
SchiPs 4

Eigenschaften:
MU 14 KL 12 IN 14 CH 12
FF 12 GE 12 KO 13 KK 13

Vorteile:
Glück I, Gutaussehend I, Zauberer

Nachteile:
Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Rachsucht), Verpflichtungen III (Freunde des fluchenden Fisches)

Allgemeine Sonderfertigkeiten:
Ortskenntnis (Seitenarme des großen Flusses)

Fertigkeiten:

Fliegen	8
Gaukeleien	2
Klettern	5
Körperbeherrschung	6
Schwimmen	7
Sinnesschärfe	6
Tanzen	3
Verbergen	6
Zechen	5
Betören	6
Einschüchtern	4
Gassenwissen	7
Menschenkenntnis	7
Überreden	3
Verkleiden	6
Willenskraft	6
Fährtensuchen	3
Orientierung	6
Pflanzenkunde	5
Tierkunde	5
Wildnisleben	4
Götter & Kulte	3
Magiekunde	4
Sagen & Legenden	5
Alchimie	3
Boote & Schiffe	6
Heilkunde Wunden	5
Holzbearbeitung	4
Lederbearbeitung	2
Stoffbearbeitung	3

Kampftechniken:
Armbrüste – Ktw. 10 – FK 11
Dolche – Ktw. 11 - AT 13 - PA 7
Hiebwaffen - Ktw. 10 – AT 12 – PA 6
Raufen – Ktw. 11 – AT 13 – PA 7
Schwerter - Ktw. 14 - AT 16 - PA 8
Wurfwaffen - Ktw. 10 - FK 11
Restliche Kampftechniken auf Grundwert.

Sprachen:
Garethi MS, Rogolan II

Schriften:
Kusliker Zeichen

Magietradition:
Hexen

Flüche:

Ängste mehren	6
Hexenschuss	7
Krötenkuss	6
Schlaf rauben	5

Zauber:

Harmlose Gestalt	9
Hexenholz	4
Hexenknoten	5
Hexenkrallen	6
Krötensprung	7
Radau	5
Spinnenlauf	8

Zaubertricks:
Schnipsen

Zaubersonderfertigkeiten:
Aura verbergen, Flugsalbe, Materielle Verbindung, Tradition (Hexen), Vertrautenbindung

Geldbeutel:
1W20 Silbertaler, 1W20 Heller

Inventar:
- Balestrina
- Dolch
- Säbel
- Lederrüstung
- Kugel (20x)

DIE ÜBERLEBENDEN

Übersicht

Gebräuchliche Namen: Überlebende, Stehende
Symbol: rote Phalanx aus Speeren; einzelner stehender Krieger auf einem Schlachtfeld umgeben von Leichen
Wahlspruch: Wir stehen! / Wir leben!
Herkunft: nach der Schlacht in den Wolken gegründete Söldnereinheit aus Perspektivlosen und Resten versprengter Söldnertruppen.
Persönlichkeiten:
Jarla Erlbach (*990, Gründerin und Hauptfrau)
Korianna Blutstahl (*999, 2. stellvertretende Hauptfrau, Korgeweihte)
Connar Grabensalb (*980, Feldscher und Chronist)
Beziehungen: hinlänglich (Im Horasreich und in der ehemaligen Wildermark ansehnlich)
Finanzkraft: hinlänglich (man kann sich auch ohne Aufträge eine lange Zeit über Wasser halten und investiert die gesparten Ressourcen in den Ausbau des Wehrhofes sowie die Ausbildung eines Banners Leichter Kavallerie.)
Zitat: „Wo unsere Familien und Freunde gefallen sind, stehen wir, leben wir, kämpfen wir in ihrem Gedenken" – Jarla Erlbach, nach der Schlacht in den Wolken
Niederlassungen: Wehrhof in der Wildermark (frei zu verorten)
Besonderheiten: Dadurch, dass die Söldnereinheit sich aus Überlebenden der Schlacht in den Wolken und der Schlacht auf dem Mythraelsfeld, die alles verloren haben, zusammensetzt, ist der Zusammenhalt der Söldner untereinander stärker als bei so gut wie jeder anderen Einheit. Sie alle wurden im selben Feuer geschmiedet, hatten dieselben Verluste und jetzt nur noch einander. Vereint sind sie zudem in ihrem Hass auf die Schwarzen Lande und alles Dämonenpack.
Größe: 130 Söldner + Tross aus Marketendern, Schauleuten…

Kurzcharakteristik

Zunächst als ein wilder Haufen aus darpatischen Flüchtlingen und Söldnern versprengter Einheiten nach der Schlacht von Wehrheim und der Schlacht in den Wolken gegründet, sind die Überlebenden im albernischen Bürgerkrieg und dem horasischen Thronfolgekrieg durch Blut und Feuer zu einer fähigen und eingeschweißten Söldnereinheit geworden

Geschichte

Nach der Schlacht um Wehrheim und der Schlacht in den Wolken quoll Gareth über von darpatischen Flüchtlingen, sowie den versprengten Überresten aufgeriebener Soldaten- und Söldnereinheiten. In diesem Chaos schaffte es die Söldnerin *Jarla Erlbach,* ca. 150 Verzweifelte und Hoffnungslose in einer Söldnereinheit zu versammeln, die sich bald den Namen *„Die Überlebenden"* gaben. Ihnen allen gemein war, dass sie vor dem Nichts standen; Heim, Familien, Freunde und Kameraden verloren hatten. Zunächst versuchte man, seine Dienste dem Rat der Helden anzubieten, um die Ordnung in der Stadt aufrecht zu erhalten, kam dabei aber den ebenso neu gegründeten *„Waisenmachern"* in die Quere. Nach vielen Drohungen und einigen für *die Überlebenden* schlecht verlaufenen Scharmützeln entschloss *Jarla Erlbach* ihre Söldner aus der

Stadt in Richtung Westen zu führen, wo sich der Albernia-Nordmarken-Konflikt ankündigte. Von einigen nordmärkischen Adeligen angeworben, eroberte man gemeinsam mit regulären Truppen Teile Albernias und wurde in den eroberten Gebieten als Ordnungshüter eingesetzt. Von den schnellen Erfolgen überfordert, verfielen die Söldner in Spielerei, Trinkerei und ließen ganz allgemein jegliche Disziplin fallen. Im folgenden blutigen Jahr verlor die Söldnereinheit deswegen fast die Hälfte ihrer Leute an albernische Partisanenkämpfer. Dies führte nach den ersten großen Verlusten aber dazu, dass sich der Haufen schnell anpassen musste und so durch eine harte, aber effiziente Schule ging. Wer trainierte, professionell agierte und aufmerksam war, überlebte eher. Diese Aussiebung legte den Grundstein für die professionelle und effiziente Söldnereinheit, die *die Überlebenden* heute sind.

Jarla Erlbach entschloss den Vertrag mit den Nordmarken nicht zu verlängern und führte ihre Leute gen Süden in den gerade ausbrechenden Krieg der Drachen. Dort wurde die Einheit von den Aldarenern angeheuert und kämpfte unter anderem in der Schlacht von Morte Folnor mit. Auf den Krieg der Drachen folgte eine ruhige Zeit, da die Söldnereinheit im Lieblichen Feld blieb und sich dort als Ordnungshüter verdingte. In dieser Zeit erreichte sie erstmals ihre Sollstärke von 130 Bewaffneten.

Nach dem Dienst im Horasreich zogen *die Überlebenden* in die Wildermark. Die Einheit half diese in den Folgejahren zu befrieden und nahm später auch an *Rohajas* Kriegszügen gegen die Schwarzen Lande teil. Dort nährten die Söldner weiter ihren guten Ruf und machte sich so auch unter den mittelreichischen Adeligen und Reichen bekannt. Unter anderem schafften es die Überlebenden in geschickten Verhandlungen, einen leerstehenden Wehrhof für die Einheit zu gewinnen und zum bisher einzigen Stützpunkt auszubauen.

Die Überlebenden heute

Dank des erfolgreichen horasischen Thronfolgekrieg und den vielen Aufträgen bei der Eroberung der Schwarzen Lande, sowie der Inbesitznahme des Wehrhofes konnte die Söldnereinheit ihre Finanzen stabilisieren, sich ausrüsten und immer wieder auf Sollstärke kommen. Die errungenen Kontakte und der Ruf als zuverlässige und standhafte, aber preislich niedrige Einheit führen dazu, dass sich auch der Niederadel leisten kann, die Überlebenden anzuheuern – was zu einer recht stabilen Auftragslage führt. *Jarla Erlbach* nutzt die Pausen zwischen den Aufträgen, um die Söldner zu trainieren und widmet sich ihrem neuen Projekt: Die Einheit mit einem Banner leichter Kavallerie weiter aufzuwerten.

Feinde der Überlebenden

Trotz vieler Neuzugänge hat die Einheit ihren Ursprung als darpatische Kriegsversehrte nicht vergessen und trägt den Groll gegen die Heptarchen weiter tief im Herzen. Gerade die Reste Warunks und die letzten Dämonenknechte *Galottas* werden von *den Überlebenden* mit Inbrunst gehasst. Der Kampf gegen die albernischen Partisanen hat gerade bei den ältesten Mitgliedern der Einheit tiefe Spuren hinterlassen und man sollte besser seine Zunge in der Gegenwart dieser Söldner hüten, als zuzugeben aus Albernia zu stammen. Ansonsten sind die Söldner stolz auf den (mittlerweile) guten Ruf der Einheit und tun ihr Bestes, diesen auch zu verteidigen. Die Vertreibung durch *die Waisenmacher* in Gareth nehmen sie diesen immer noch übel und hoffen darauf, sich irgendwann rächen zu können.

Verbündete der Überlebenden

Unter dem horasischen Kleinadel schwört man mittlerweile auf die kostengünstige, aber professionelle Söldnereinheit. Ansonsten werden *die Überlebenden* gerade von den ehemaligen Aldarenern und den Soldaten des Mittelreichs freundlich aufgenommen, kann aber niemanden wirklich als Verbündeten zählen. Die Ausnahme bietet hier der Ort, in dem der Wehrhof der Einheit steht. Mit den Bewohnern dort haben die Söldner ein sehr gutes Verhältnis und profitieren voneinander.

Erscheinungsbild und Symbole

Dank der gewonnenen finanziellen Stärke trägt mittlerweile jeder Überlebende eine vollständige Lederrüstung, bevorzugt geschwärzt. Diese verzieren die Söldner gerne mit den Abzeichen ihrer überwundenen Feinde, weswegen gerade der Harnisch von Veteranen wie ein buntes Flickenwerk wirkt. Neben einem fest vorgeschrieben Speer gegen Kavallerie und einem Schild sind die Söldner eher individuell ausgestattet. Handäxte und Kurzschwerter werden oft bevorzugt, aber der Ein oder Andere ist auch mit einem Zweihänder, Anderthalbhänder oder einer großen Axt bewaffnet. Etwa ein Drittel der Söldner trägt zudem einen Bogen oder eine Armbrust. Die Schilde sind mit dem Wappen der Einheit bemalt, während das Banner einen einzelnen stehenden Mann auf einem mit Leichen übersäten Schlachtfeld zeigt.

Hierarchie und Aufnahme

Zehn Krieger inklusive eines Weibels und seines Stellvertreters bilden eine Rotte. Fünf dieser Rotten werden von einem Bannerführer und seinem Stellvertreter angeführt und bilden ein Banner aus 52 Bewaffneten. Die beiden Banner werden von Hauptfrau *Jarla Erlbach* und ihren beiden Stellvertretern (*Korianna Blutstahl*) angeführt. Dazu kommen das Lazarett, das von vier Feldschern und dem Medicus *Connar Grabensalb* betreut wird, fünf Späher unter der Führung des Ersten Spähers *Ardo Wehrheimer*, der Quartiermeister *Arnulf Ebenried* mit seinen fünf Gehilfen und Köchen, sowie vier Pioniere unter dem Belagerungsspezialisten *Grubosch Sohn des Gandor*. Gemeinsam mit freiwilligen und fähigen Söldnern hält die Schmiedin *Vigda Völundsdottír* die Ausrüstung auf dem neuesten Stand.

Für die Aufnahme in die Söldnereinheit gibt es nur drei Kriterien:

I.
Die Rekrutin muss ein Handwerk beherrschen, das für die Einheit von Wert ist. Gerade Magier, Geweihte, Spezialisten und Kavalleristen werden dringend gesucht.

II.
Die Rekrutin muss vom Führungsstab, bestehend aus den Bannerführern, ihren Stellvertretern, der Hauptfrau Jarla Erlbach, ihren Stellvertretern, sowie dem Anführer der entsprechenden Einheit (also z.B. dem Weibel oder dem Anführer der Spezialisteneinheit), mit einer einfachen Mehrheit akzeptiert werden. Dabei zählt die Stimme der Hauptfrau bei Gleichstand doppelt.

III.
Die Rekrutin muss vor dem Nichts stehen. Die Überlebenden sind eine eingeschworene Familie und wer sich ihnen anschließt, darf keinerlei andere Loyalitäten mehr haben. Ein Ausstieg aus der Einheit ist möglich und sogar erwünscht, wenn man noch Gepäck aus seiner Vergangenheit erledigen möchte. Danach wird der Rückkehrer wieder herzlich im Schoß der Gemeinschaft aufgenommen.

Richtlinien zur Besoldung

Die Vergütung orientiert sich stark am Khunchomer Kodex, wofür vor allem die Korgeweihte *Korianna Blutstahl* sorgt. Gefährliche Missionen oder das Anheuern von Spezialisten werden gesondert entlohnt und der Auftraggeberin in Rechnung gestellt. Im Todesfall wird eine Bestattung mit allen Ehren von der Kompanie gezahlt, sofern die Leiche geborgen werden kann. Ist dies nicht der Fall, wird ein Gedenkgötterdienst abgehalten. Befindet sich die Einheit nicht unter Vertrag, werden lediglich Kost und Logis gestellt.

Position	Sold in S/Tag
Rekrut	–
Krieger/Überlebender	1
stellvertretender Weibel	2,5
Weibel	5
stellvertretender Bannerführer	8
Bannerführer	10
stellvertretender Hauptmann	15
Hauptfrau	20
Spezialist	1-5
Anführer einer Spezialisteneinheit	7-8
Magier/Geweihter	7-8

Damit ergibt sich für die gesamte Einheit pro Tag eine Summe von 328 Silbertalern (bei den Spezialisten und ihren Anführern wurde mit dem Mittelwert gerechnet). Damit die Einheit etwas Gewinn für zukünftige Notzeiten erwirtschaftet und den Söldnern Kost und Logis bieten kann, verlangt man meist 450 Silbertaler. Dieser Preis ist allerdings verhandelbar und kann mit Plünderrechten, eigens gestellter Kost und Logis oder anderen Angeboten nach unten getrieben werden.

Wenn kleinere Einheiten für spezielle gefährliche Missionen außerhalb der normalen Vertragsbedingungen unter Vertrag genommen werden sollen, wird der Sold aller beteiligten Söldner mit vier multipliziert. Dieser geht zu gleichen Teilen an die Kompanie und den Söldner.

Was denkt/denken...über die Überlebenden?

Die Aldarener:
„Preiswertes und erstaunlich zuverlässiges Soldvolk. Mit ihrer Hilfe konnten wir die Timoristen und Almadaner empfindlich treffen.“
Die Kor-Kirche:
„Eine noch recht junge Einheit. Sie benötigen noch etwas Schliff und ein paar Lektionen im rechten Glauben, aber sind ganz vielversprechend.“
Das Volk:
„Söldnerpack! Versteckt euer Bier, eure Söhne und Töchter!“

Was denken die Überlebenden über...?

Ihre Auftraggeber:
„Sie bezahlen uns und wir kämpfen. Wenn beide Seiten zufrieden sind, ist es zu unser aller Vorteil.“
Die Heptarchen
„Zwölfmal götterverfluchte Bastarde! Wir sollten sie zerquetschen wie die Maden, die sie sind!“
Die Kor-Kirche
„Anständige Männer und Frauen, die dafür sorgen, dass wir unseren gerechten Lohn erhalten.“

Bedeutsame Mitglieder

Jarla Erlbach (Gründerin und Anführerin)

- *990, schwarze Haare, laut, herzlich, mitreißend, hasst Albernier, Dämonen und Waisenmacher, möchte ein Banner Kavallerie aufstellen, sucht Magier und Geweihte für die Einheit
- sehr gute Anführerin, fähige Verhandlungsführerin, gute Strategin, gute Kämpferin
- sammelte nach der Schlacht in den Wolken einige befreundete Söldner und viele Verzweifelte um sich und gründete „Die Überlebenden“.
- war Anführerin einer kleinen Gruppe Söldner, die von einem reichen Medicus mit dem Bewachen seines Hauses betraut worden waren. Nachdem das Haus zusammen mit einigen ihrer Kameraden und der Familie des Medicus von einem Bruchstück der fliegenden Festung zerquetscht worden war, betrachtete sie ihren Vertrag als beendet.

Ardo Wehrheimer (1. Späher)

- *1005, braune Haare, grüne Augen, schweigsam, verschlossen, unauffällig, immer von seiner Wehrheimer Bluthündin Mara begleitet, stammt aus Wehrheim, Angst vor Bannstrahlern, hasst Albernier, Waisenmacher und Dämonenbündler
- exzellenter Späher, sehr guter Krieger, guter Stratege
- verlor bei der Schlacht um Wehrheim seine gesamte Familie, floh nach Gareth und schloss sich dort den Überlebenden an. Ursprünglich sollte er die Hundezucht seines Onkels übernehmen. Jarla erkannte sein Spähtalent und ließ ihn ausbilden – was sich bald auszahlte.
- Ardo fühlt sich in der Nähe von Bannstrahlern sichtbar unwohl. Auf Nachfrage erzählt er, dass er bei Burg Auraleth aufgewachsen ist und als Kind oft die Hexenverbrennungen der Bannstrahler mit ansehen musste.

Korianna Blutstahl (Korgeweihte, 2. Stellvertreterin des Hauptmanns)

- *999, kurzgeschorene schwarze Haare, Schmucknarben an den Armen, rot-schwarze Kleidung der Korgeweihtenschaft, streng, herzlich, hasst Betrüger, Wortbrüchige, dämonenbündelnde Söldnerkompanien und feige Kriegsgräuel, liebt die Herausforderung
- gute Menschenkennerin, sehr gute Kriegerin, sehr gute Verhandlerin, ordentliche Predigerin, sehr gute Ausbilderin, gute Söldnerrechtsgelehrte
- sorgt in der Söldnereinheit für Ruhe, versucht den Söldnern Kor näher zu bringen, übernimmt bei Verhandlungen um den Sold die Rolle der Verhandlungsführerin.
- schloss sich den Söldnern im albernischen Bürgerkrieg an, weil es sie reizte eine frische Söldnereinheit zu formen und auf den göttergefälligen Weg zu bringen.
- versucht bei Problemen unter den Söldnern eine vermittelnde Rolle einzunehmen.

Connor Grabensalb (1. Medicus)

- *980, schütteres weißes Haar, zäher als er aussieht, schlaksig, traurig, sieht älter aus als er ist, teilweise lethargisch, bei der Arbeit hochkonzentriert
- sehr guter Medicus, Feldscher und Chirurg, grauenhafter Krieger
- Der ehemals wohlhabende Medicus verlor in der Schlacht in den Wolken seine Frau und zwei Kinder, als ihr Haus von einem Bruchstück der fliegenden Festung getroffen wurde. Er hatte damals die Söldnerin Jarla Erlbach angeheuert, um sein Haus zu schützen. Gemeinsam bargen sie ihre Toten und setzten sie bei. Connor wollte Selbstmord begehen, wurde aber von Jarla davon abgehalten und schloss sich ihrer neuen Söldnereinheit als Medicus an.
- weint um jeden Kamerad, den er nicht retten konnte
- schreibt die Chronik der Einheit mit allen Verträgen, Schlachten und verlorenen Brüdern und Schwestern

Arnwulf Ebenried (Quartiermeister)

- *995, stämmig, breit, aufbrausend, ehemals tobrischer Flüchtling, schwarzhaarig, gierig, hinkt, liebt seine Arbeit
- guter Organisator, ordentlicher Koch, guter Kämpfer
- schloss sich den Söldnern als Quartiermeister nach der Schlacht in den Wolken an und übernahm bald die Verantwortung über das Küchenzelt und den Versorgungstross. Er gilt als etwas aufbrausend, was aber meist nur von kurzer Dauer ist. Seit er in der Schlacht in den Wolken von einem umstürzenden Gebäude getroffen wurde, hinkt er.

Grubosch Sohn des Gandor (1. Pionier)

- *876, roter zerzauster Bart und Haar, spielt gerne Streiche, laut, feiert gerne, guter Motivator, starke Raumangst, schämt sich für die Raumangst und seinen toten Bruder
- sehr guter Belagerungsspezialist, Statiker, Handwerker, ehemals sehr guter Sappeur, vermittelt heute aber nur noch theoretisches Wissen darüber
- Grubosch gehörte zu einer Gruppe Sappeure, die vor der Schlacht um Wehrheim Fallgruben und Gräben sowie unterirdische Versorgungswege unter dem Mythraelsfeld bauten. Beim Magnum Opus des Weltenbrandes wurde seine Einheit verschüttet und schaffte es erst nach einer Woche sich aus der Unerde zu befreien. Dabei starb Gruboschs Zwillingsbruder und er entwickelte eine starke Klaustrophobie. Er schämt sich sehr für seine Angst und gibt sich die Schuld am Tod seines Bruders, was ihn dazu bewegte, seiner Familie nicht von seinem Überleben zu berichten und sich den Überlebenden anzuschließen.

Vidga Völundsdottír (Kompanieschmiedin)

- *1003, langer blonder Zopf, sturmgraue Augen, breite Schultern und kräftige, mit Tätowierungen bedeckte Arme, vernarbte Brandwunden, redet nicht viel, gute Zuhörerin, ruhig und bestimmt, kann erstaunlich feinfühlig sein, zu unglaublich filigranen Arbeiten fähig (Ziselierungen auf Waffen und Rüstungen, aber auch Schmuck), singt bei der Arbeit mit einer heiseren Altstimme vor sich hin.
- Kompetente Schmiedin (Waffen, Rüstungen, Schmuck), fähige Handwerkerin (Lederarbeiten, Schnitzereien), fähige Kämpferin mit Axt und Schild, unerfahrene Seelenheilkundige
- Die Magiedilettantin Vidga stammt aus dem thorwalschen Hochland und wurde schon früh von ihrem Vater an das Familienhandwerk, die Schmiedekunst, herangeführt. Mit Kaperfahrten hatte sie noch nie viel am Hut; lieber zog sie durch den gesamten aventurischen Nordwesten, um von den lokalen Meisterschmieden zu lernen. Dass sie sich auf der Walz ausgerechnet in einen horasischen Fechter verliebte, brachte ihr zu Hause keine Sympathien ein. Davon ließ Vigda sich jedoch nicht beirren, sondern bereiste gemeinsam mit ihm die Lande und gelangte schließlich nach Angbar, wo ihr Geliebter beim Angriff des Alagrimm im Feuer umkam. Vigda überlebte schwer verletzt und verbrachte viele Monde in der Obhut von Therbûniten, bis sie wieder genesen war. Doch ihr Überlebenswille war erloschen. Erst die Arbeit mit Bruder Tessano, der sie mit der Seelenheilkunde vertraut machte, gab ihr wieder ihren Lebenswillen zurück. Kurz darauf zogen die Überlebenden gen Westen und Vigda schloss sich ihnen an.

Bruder Tessano (Seelsorger)

- *1007, waldhonigbraune Augen, dunkler Pferdeschwanz, kleiner Kinnbart, knochig, Ledersandalen, dunkle Robe mit zwei silbern eingestickten, einander zugewandten Raben, ruhig-melodiöse Stimme, gütig, bisweilen sanft spottend, bringt andere gerne zum Lächeln
- sehr guter Seelenkundiger, sehr guter Menschenkenner, kompetenter Prediger
- Bruder Tessano vom Orden zu Ehren der Heiligen Etilia ist eigentlich kein festes Mitglied der Überlebenden, da er entsprechend der Tradition seines Ordens häufig umherreist. Trotzdem kreuzen sich ihre Wege immer wieder, seit der Etilianer Jarla Erlbach kurz nach dem Konflikt mit den Waisenmachern in einer Taverne sah und sie wortlos in den Arm nahm. Selbst die gestandensten Veteranen haben sich bereits an seiner Schulter ausgeweint. Er scheint auf geradezu übernatürliche Weise, immer zu wissen, wo die Überlebenden gerade unterwegs sind, und taucht völlig unvermittelt auf – egal ob nach einer Schlacht oder auf einem einsamen Waldweg, aber wann immer einer der Söldner seinen Beistand braucht. Bruder Tessano tröstet und ermutigt die Verzweifelten und Verzagten, nimmt den Gewissensgeplagten die Beichte ab und reißt die von ihrer Vergangenheit Verfolgten mit unerwarteten Fragen und gutmütigen Neckereien aus ihren Gedanken und zurück in die Gegenwart.

Die Überlebenden im Spiel

Als Söldnereinheit sind *die Überlebenden* überall dort anzutreffen, wo man ihrer Dienste bedarf. Dabei sind sie aber als mittelreichische Einheit vor allem in Mittelaventurien anzutreffen und so gut wie nie südlicher als Aranien oder dem Horasreich. Als Gegner sind sie in Einheiten agierende kämpferische Feinde, die nicht sonderlich grausam handeln, sich aber schmutziger Tricks nicht zu schade sind. Es geht um den Sieg und dafür ist man bereit die rondrianischen Tugenden stark zu dehnen. Allerdings vergisst es die Einheit nicht, wenn man einen der ihren außerhalb eines Auftrags auf dem Gewissen hat und so können sich skrupellose Helden einen großen und willensstarken Feind machen.

Die Überlebenden als Feinde der Helden

Im Kampf auf der Gegenseite zu stehen ist für *die Überlebenden* kein Grund für eine Feindschaft. Allerdings merken sie sich unnötige Grausamkeiten gut und könnten die Helden diese später teuer zu stehen kommen lassen. Helden mit einem albernischen Hintergrund und solche die bei *den Waisenmachern* sind, haben einen schweren Stand und müssen davon ausgehen, in eine Prügelei verwickelt zu werden. Wenn die Helden aber mit den Heptarchen und Dämonen anbandeln oder gar selbst Dämonenanbeter sind, sollten sie schnell verschwinden, denn mit solchen machen *die Überlebenden* kurzen Prozess.

Die Überlebenden als Verbündete der Helden

Genauso wie man sich Grausamkeiten im Kopf behält, merken sich *die Überlebenden* ehrenhaftes Verhalten im Kampf. So kann der Gegner von heute schon morgen einem Helden ein Bier ausgeben, wenn dieser besiegte *Überlebende* verschont hat. Auf spezielleren Aufträgen kann die Auftraggeberin den Helden auch einmal eine Spezialeinheit *der Überlebenden* zur Seite stellen, während reiche Helden natürlich Teile der Einheit oder sogar die ganze Einheit anheuern dürfen.

Geheimnisse der Überlebenden

I Der magisch gute Späher

Der 1. Späher *Ardo Wehrheimer* ist auch deshalb so gut in seinem Handwerk, weil er ein Hexer der Verschwiegenen Schwesternschaft ist. Mit seinem Vertrautentier *Mara* und dem Einsatz von Zaubern wie Krötensprung, Spinnenlauf und Harmlose Gestalt hat er es schon oft bis weit hinter die feindlichen Linien geschafft und konnte den ein oder anderen Schlachtplan aus dem Zelt des feindlichen Anführers stehlen. Auch wenn er seine Brüder und Schwestern liebt, vermisst er es, Teil eines Hexenzirkels zu sein, in dem er mit seiner Magie und seinem Glauben an Satuaria ganz er selbst sein kann. Zudem wünscht er sich nichts mehr, als wieder fliegen zu können, da seine Flugsalbe längst aufgebraucht ist.

II Der Irrhalkengardist

Arnwulf Ebenried ist zwar Tobrier, aber mitnichten Flüchtling. Er war Teil der Irrhalkengardisten, die Gareth angriffen, wurde aber von dem Karakil geschleudert, der seine Einheit in den Kampf trug. Als er wieder erwachte, war die Schlacht verloren, *Galotta* tot und wie durch ein Wunder nur eines seiner Beine gebrochen. Er nahm dies als Zeichen, entledigte sich seiner verräterischen Kleidung und Waffen und gab sich als gewöhnlicher Flüchtling aus, bis er sich *den Überlebenden* anschloss.

III Gefährliche Vergangenheit

So wie auch *Arnwulf Ebenried* mag es noch andere *der Überlebenden* geben, die vor einer düsteren Vergangenheit flohen und sich den Söldnern anschlossen. Dazu können beispielsweise ehemalige Mitglieder garethischer Verbrecherbanden, Deserteure oder gesuchte Verbrecher gehören.

Werte Überlebender

Name: Überlebender
Spezies: Mensch
Profession: Söldnerin (Leichtgerüstete)
Kultur: Mittelreicher
Sozialstatus: Frei

LeP 36 AsP - KaP / INI 14
AW 6 SK 1 ZK 2 GS 8
RS 4

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

Vorteile:
Hohe Lebenskraft III, Zäher Hund

Nachteile:
Persönlichkeitsschwäche Vorurteile gegen Albernier, Verpflichtungen II (Überlebende)

Allgemeine Sonderfertigkeiten:
Fertigkeitsspezialisierung (Kriegskunst: Feldschlacht), Aufmerksamkeit

Fertigkeiten:

Klettern	6
Körperbeherrschung	6
Kraftakt	5
Reiten	6
Schwimmen	3
Selbstbeherrschung	6
Sinnesschärfe	9
Verbergen	8
Zechen	5
Einschüchtern	7
Gassenwissen	3
Menschenkenntnis	5
Überreden	4
Willenskraft	7
Fährtensuchen	3
Orientierung	4
Wildnisleben	3
Brett- & Glücksspiel	3
Götter und Kulte	3
Kriegskunst	6
Sagen & Legenden	5
Handel	3
Heilkunde Wunden	7
Lederbearbeitung	2
Metallbearbeitung	3

Sprachen:
Garethi MS, Atak III

Schriften:
Kusliker Zeichen

Kampftechniken:
Armbrüste – Ktw. 14 – FK 15
Dolche – Ktw. 12 - AT 14 - PA 7
Hiebwaffen - Ktw. 12 - AT 14 - PA 8
Raufen – Ktw. 12 – AT 14 – PA 8
Schilde - Ktw. 10 - AT 12 - PA 7
Schwerter - Ktw. 14 - AT 16 - PA 9
Stangenwaffen - Ktw. 14 - AT 16 - PA 9
Restliche Kampftechniken auf Grundwert.

Kampfsonderfertigkeiten:
Belastungsgewöhnung I, Betäubungsschlag, Finte, Pikenwall, Schnelladen (Armbrüste), Schnellziehen, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I

Geldbeutel:
1W6 Silbertaler, 1W20 Heller

Inventar:
- Kettenhemd
- Streitaxt
- Speer
- Leichte Armbrust
- Langschwert
- Holzschild
- Dolch
- Bolzen (20x)

AVIANNA DIE BEILUNKER REITERIN

Kurzbeschreibung

Avianna ist eine furchtlose Reiterin der *Beilunker Reiter*, die besonders dafür bekannt ist, Nachrichten auch an den unwahrscheinlichsten Zeiten und Orten sicher zum Empfänger zu bringen. Als eine der letzten unter ihren KollegInnen, wird sie ausschließlich für Sonderaufträge gebucht, bei denen nur sie alleine den Brief an den Empfänger übergibt.

Aussehen

Da *Avianna* ihre meiste Zeit im Sattel verbringt, ist ihre Mode eher praktisch denn modisch veranlagt. Über der schwarzen Reiterkluft der *Beilunker Reiter* trägt sie eine enganliegende und verbesserte Lederrüstung, die sie perfekt an sich selbst und ihr Pferd anpassen ließ. Ihre Brust ziert stolz die Brosche mit dem Wappen der *Beilunker Reiter*. An ihrer Seite hängt ein Degen und zwei Ballestrinas sowie eine Handarmbrust sind in Griffreichweite am Sattel angebracht. Das vom Reitwind zerzauste schwarze Haar trägt sie schulterlang, damit es nicht zu sehr beim Reiten stört. Mit ihrem aranischen Teint mag sie in nördlicheren Gebieten zwar etwas auffallen, das stört sie jedoch kaum.

Motive und Vorgeschichte

Als Tochter eines Stallmädchens aus Shara im nördlichen Aranien und eines Avesgeweihten wuchs sie im Gegensatz zu den meist dem Meer verbundenen Jugendlichen der Stadt mit der großen Liebe zu Pferden ihrer Mutter und dem Reisedrang ihres Vaters auf. Ihr Vater war als Avesgeweihter so gut wie immer auf der Straße, ließ es sich aber nie nehmen, so oft wie möglich bei seiner geliebten Tochter vorbeizukommen. Schnell stellte sich heraus, dass die junge *Avianna* eine fantastische und furchtlose Reiterin war, die niemand so recht bändigen konnte. Ihr Vorbild waren seit jeher die *Beilunker Reiter*, die auf ihrem Weg gen Zorgan oder Perricum immer wieder in Shara Halt machten. Im Kampf gegen Oron diente sie als Botenreiterin zwischen verschiedenen Heeresgruppen, machte die Belagerung von Zorgan im 35-Tage-Krieg mit und sammelte einiges an Kampferfahrung. Aus Freude über das Überleben seiner Tochter machte ihr Vater ihr nach Beendigung der Kämpfe das wertvollste Geschenk: Ein weißer Tulamide namens *Donner*. Mit diesem reiste sie in das Haupthaus der *Beilunker Reiter* nach Perricum, bewarb sich und wurde nach einer schwierigen Aufnahmeprüfung angenommen. Seitdem ist sie für die Boten auf der Straße und machte sich im Laufe der Jahre einen so guten Namen, dass sie mittlerweile nur noch für die wichtigsten und gefährlichsten Spezialaufträge eingesetzt wird. Dank ihres intuitiven Magietalents nimmt sie Briefe mittels des Memorans in ihr Gedächtnis auf und führt dann einen falschen Brief mit sich, um in jedem Fall die Geheimhaltung der Botschaft zu garantieren. Mit ihrem lebensfrohen und koketten Wesen hat sie zahlreiche Affären mit Männern und Frauen jeglicher kulturschaffender Spezies in ganz Aventurien verteilt.

Avianna selbst möchte zusammen mit *Donner* so viel irgend möglich von der Welt sehen und dabei stets den Wind des Ritts in den Haaren

spüren. Je gefährlicher und unwahrscheinlicher der Auftrag, desto mehr Freude hat sie daran ihn abzuschließen – gerade, wenn es an einen Ort geht, den sie noch nicht kennt. So hat sie im Laufe der Jahre zahlreiche Sprachen, Wesen und Zivilisationen kennengelernt und ist dabei mehr als einmal Golgari gerade noch so von den Schwingen gesprungen. Ihre Profession ist ihre Lebensaufgabe und sie tut beinahe alles, um die Botschaft ans Ziel zu bringen. Dabei mag sie zwar waghalsig sein, ist aber nie lebensmüde und wählt auch mal den langsameren Weg, wenn sie sich dadurch größeren Erfolg verspricht.

Inszenierung

Wenn die Helden *Avianna* in einer Taverne begegnen, wird ihnen die lebensfrohe und direkte Optimistin mit Sicherheit auffallen. Sie unterhält sich gerne mit neuen Leuten, um mehr von der Welt und ihren Geheimnissen zu erfahren. Dabei kann sie auch schon mal Helden, die ihr gefallen, Avancen machen. Sie selbst erzählt natürlich ebenfalls gerne von ihren Aufgaben und Abenteuern, wobei sie schnell in einen rasenden Wasserfall an verschiedenen Erzählungen verfällt. Wenn sich ihr jemand gegenüber unfreundlich verhält, zögert die sprunghafte *Avianna* nicht lange, sondern wechselt einfach den Platz und setzt sich zu jemandem anderen – es gibt zu viele gute Geschichten, um sich lange von jemand unfreundlichem aufhalten zu lassen.

In der Wildnis oder auf der Straße wirkt sie immer etwas gehetzt und kann auch mal unfreundlich werden, falls es ihr zu langsam geht. Im Kampf und im Ritt ist sie stets hoch konzentriert und wählt immer den zugleich schnellsten und sichersten Weg. Dabei ist sie sich nicht zu schade vor einem Kampf zu fliehen, die Botschaft ist wichtiger als jeglicher Stolz.

Einsatz im Abenteuer

Für die Helden kann sie die Überbringerin einer wichtigen Nachricht an den unwahrscheinlichsten Orten sein. Ob auf den Zyklopeninseln, mitten im Bornwald oder in den verschlungenen Gassen Gareths – *Avianna* findet ihr Ziel. Wenn die Helden gerade in Gefahr sind und eindeutig ist, dass sie die Guten sind, kann sie auch mal im Vorbeireiten einige Kugeln und Bolzen abfeuern und so dem Kampf eine neue Wendung geben. Dabei lässt sie sich (außer die Helden sind ihre Zielpersonen) auch nicht von dem Kampf abhalten, sondern ist ebenso schnell wieder weg, wie sie gekommen ist. Wenn die Charaktere dagegen Schurken sind, kann es natürlich auch sie treffen. Ansonsten wird sie sich, um ihre Botschaft zu sichern, so gut es geht aus Kämpfen heraushalten.

Werte

Name: Avianna
Spezies: Mensch
Größe: 1,70 Schritt
Gewicht: 65 Stein
Profession: Beilunker Reiterin
Kultur: Aranien
Sozialstatus: Frei

LeP 31 **AsP** 20 **KaP / INI** 16
AW 9 **SK** 2 **ZK** 1 **GS** 9
SchiPs 3

Eigenschaften:
MU 14 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 13
FF 14 **GE** 17 **KO** 13 **KK** 12

Vorteile:
Zauberer (Intuitiver Zauberer), Flink, Begabung (Reiten), Eisenaffine Aura, Richtungssinn, Zeitgefühl, Beidhändig, Begabte Aufreißerin

Nachteile:
Prinzipientreue II (sichere Ankunft der Botschaft, Unbestechlichkeit, Schnelligkeit), Verpflichtungen II (Beilunker Reiter)

Allgemeine Sonderfertigkeiten:
Füchsisch, Beidhändig, Aufmerksamkeit, Geländekunde (Kulturland, Wald, Sumpf, Steppe, Wüste), Schmerzen unterdrücken, Wettervorhersage, Ortskenntnis (Baburien, nach Belieben), Tierheilerin (Pferd)

Sprachen:
Garethi m, Tulamidya III, Atak III, Ferkina II, Rogolan II, Thorwalsch II, Isdira I, Alaani I

Schriften:
Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen, Rogolan-Runen

Talente:
Klettern 10
Körperbeherrschung 12
Schwimmen 10
Selbstbeherrschung 12
Sinnesschärfe 12
Verbergen 11
Betören 9
Gassenwissen 12
Menschenkenntnis 5
Überreden 6
Willenskraft 10
Fährtensuchen 12
Orientierung 14
Pflanzenkunde 8
Tierkunde 10
Wildnisleben 10
Brett- & Glücksspiel 4
Sagen & Legenden 7
Sternkunde 6
Boote & Schiffe 4
Fahrzeuge 3
Handel 5
Heilkunde Gift 6
Heilkunde Krankheiten 6
Heilkunde Wunden 9
Lebensmittelbearbeitung 5
Lederbearbeitung 5

Kampftechniken:
Armbrüste – Ktw. 17 – FK 19
Dolche – Ktw. – AT – PA
Fechtwaffen – Ktw. 16 – AT 18 – PA 11
Raufen – Ktw. 13 – AT – PA
Restliche Kampftechniken auf Grundwert.

Kampfsonderfertigkeiten:
Berittener Kampf, Berittener Schütze, Gezielter Schuss, Präziser Schuss, Beidhändiger Kampf II, Entwaffnen, Finte III, Gezielter Angriff, Kernschuss II, Kreuzblock, Verbessertes Ausweichen III, Wirbelangriff I

Magietradition:
Intuitive Zauberin

Zauber:
Axxeleratus 12
Memorans 14
Ignorantia 10

Zaubertricks:
Bereit zum Aufbruch, Feuerfinger, Handwärmer, Insektenbann, Körperpflege, Ordentlich, Trocken, Wasserhöhe

Geldbeutel:
1W6 Dukaten, 1W20 Silbertaler, 2W20 Heller

Inventar:

- wichtige Dokumente (bis zu 30 D. bei Verkauf an die richtigen Käufer oder als Erpressungsmaterial)
- verbessertes Rapier (AT/ PA +1), avesgesegnet
- 2 Balestrinas
- Handarmbrust
- Zorganer Dolch
- verbesserte Lederrüstung (RS 4)
- Donner (Pferderasse Tulamide, Ausbildungsaufsatz Renntier) mit Ausrüstung
- 2 Ersatzsehnen für die Handarmbrust
- 15 Bolzen, 20 Kugeln
- 1W6 Rationen
- Brosche der Beilunker Reiter
- Feuerstein, Stahl, Zunderdose
- Handbeil
- gefütterter Schlafsack
- Seil, 10 Schritt
- aktuelle Karten des jeweiligen Landes

HJALBIN TAN DER GROSSWILDZÄHMER

Kurzbeschreibung

Die gefährliche Tierwelt Aventuriens hat schon viele große Jäger hervorgebracht, welche ihr Leben aufs Spiel setzen, um Monstren für die Arenen Al´Anfas herbei zu schaffen oder den Laboren des *Roten Salamanders* seltene und wertvolle Ingredienzen zu verkaufen. In dieser Tradition und doch weit davon entfernt steht der ehemalige albernische Hirte *Hjalbin Tan*. Während seine Standesgenossen ihre Beute zu Tode hetzen, hat er sich darauf spezialisiert, den Wesen Aventuriens das Leben zu ermöglichen. So reist er mit seinen tierischen Gefährten, dem Esel "*Esel*", dem orkischen Kriegshund "*Hund*" und der Riesenhirschkäferin "*Schatz*" durch die Lande und bietet seine Dienste an, wann immer es zu Problemen zwischen Tieren und Menschen kommt, um diese zu beiderseitigem Vorteil aufzulösen.

Aussehen

Alleine aufgrund seiner hünenhaften Gestalt fällt einem *Hjalbin* sofort ins Auge. Mit seinen über zwei Schritt Höhe und knapp 200 Stein Gewicht wird er immer wieder gefragt, ob er von Trollzackern abstamme. Oft überrascht es seine Gesprächspartner, dass der Riese mit den fast schwarzen Augen mit einer hohen, aber dennoch sanften Fistelstimme spricht, welche so gar nicht zu seinem restlichen Äußeren passt. Die kurzgeschorenen braunen Haare versteckt er meist unter einer Gugel, während sein Körper von einem weiten Mantel aus Baumwolle bedeckt wird, welcher für so manches Kind auch ein Zelt sein könnte. In der Linken hält er einen langen Wanderstab, welchen er auch zur Verteidigung einsetzen kann. Begleitet wird er dabei von seinen drei tierischen Gefährten, welche in jeder Notlage bereit sind, ihren Freund bis aufs letzte Blut zu verteidigen.

Vorgeschichte

Hjalbin wuchs als Hirtensohn in dem kleinen Dorf Ortis als Sohn zweier Leibeigener auf. In den Wäldern des Farindelwalds bemerkte er schon als Kind seine besondere Begabung im Umgang mit Tieren und der Natur, wenn er Alleine in die Wälder ging, um entflohene Tiere schnell und sicher wieder in ihre Pferche zurückzubringen. Diese Begabung und seine auch damals schon bemerkenswerte Gestalt machten es für ihn schwer, Freunde zu finden, da er bald als Biestingerkind galt. So wuchs *Hjalbin* zwar von seinen Eltern geliebt und sicher auf, war aber auch oft einsam und es fällt ihm bis heute schwer, mit Menschen zu reden.

Mit etwa 15 Jahren geschah es dann, dass der Baron *Bragon Fenwasian* zusammen mit seinem Knappen in das Dorf kam. Der noch ungestüme Hengst des Knappen riss sich los und drohte den jungen Mann zu zertrampeln. *Hjalbin* schritt dazwischen und konnte den Hengst sofort beruhigen. Vom Talent des seltsamen Jungen beeindruckt, nahm der Baron ihn mit zur nahen Feste Weyringen, wo er als Stallbursche arbeiten und weiterhin ausgebildet werden sollte. Die Jahre gingen ins Land, *Hjalbin* wuchs weiter und lernte dazu. Einer seiner Lehrmeister, der hiesige Wildhüter, konnte ihm mehr über die Wildheit des Farindelwaldes beibringen, während er vom Stallmeister in der Feste und den Bauern im Ort alles über domestizierte Tiere lernte.

Seit jeher wacht die Familie *Fenwasian* über einen uralten Feenpakt und so konnte *Hjalbin* tief in den Wäldern auch einige Biestinger und Feen kennen lernen. Mit diesen magischen Wesen kam er viel besser klar als mit den Menschen im Dorf und konnte einige enge Freundschaften schließen. Sie waren es auch, die ihm beibrachten, wie er seine eigene spärliche Magie lenken konnte und ihm viele Einblicke in die magische Tierwelt gaben.

Auch wenn er mit dem Leben in Ortis weitestgehend zufrieden war, ließ ihn die Lust ferne Länder und Kreaturen zu sehen nie ganz los. Nach vielen Jahren des Dienstes hatte sich *Hjalbin* von seinem kargen Gehalt genug zusammengespart, um sich frei kaufen zu können. Der Baron ließ den jungen Mann nur widerwillig gehen, wusste er doch wie viel Wissen mit ihm seinem Hof verloren ginge. Da er aber von der engen Bindung *Hjalbins* mit seinen Eltern und dem Farindelwald wusste, ging er davon aus, dass der Mann schon irgendwann zurückkäme. So machte sich *Hjalbin* auf die Reise, ferne Länder und ihre Kreaturen zu sehen und dabei für Harmonie zwischen Tier- und Menschenwelt zu sorgen.

Motive

Hjalbin ist ein ruheloser Wanderer voller Neugier, die Natur anderer Länder kennen zu lernen. An Orten, wo Kulturschaffende im Kampf mit der hiesigen Fauna sind, bietet er seine Dienste an, um zwischen den beiden Parteien zu vermitteln. Auch wenn er meist lange braucht, um die kulturschaffenden Bewohner von seinen Ansichten zu überzeugen, hat er es auf seinen Reisen schon des Öfteren geschafft, Menschen wieder für die Wildnis und ihre Bewohner zu sensibilisieren und so Konflikte zu beenden. Seine tierischen Begleiter sind dabei sein Ein und Alles. Sie unterstützen und schützen ihn so gut sie nur können, er würde dennoch aber alles tun, um sie aus der Gefahr zu halten. Daher ist Gewalt für ihn immer das letzte Mittel und eher scheut er den Konflikt und zieht einfach weiter seiner Wege.

Inszenierung

Der ruhige Hüne meidet es, mit Menschen zu sprechen, sofern er es nicht unbedingt muss. Viel lieber redet er mit seinen Tieren, die er deutlich besser versteht. In unbeobachteten Momenten kann man ihn bei solch einseitigen Gesprächen beobachten, dem aufmerksamen Beobachter mag dabei aber auffallen, dass seine Tiere immer passend auf ihn zu reagieren scheinen.
Das Gespräch mit Menschen meidet *Hjalbin*. Nicht unbedingt, weil er sie nicht mag, sondern weil er um sein eigenes Unvermögen im Umgang mit ihnen weiß. Zu oft ist es vorgekommen, dass er Leute vor den Kopf gestoßen hat, weil sie mit seiner unverblümten, direkten und ehrlichen Art nicht klarkommen. Leider wird er aufgrund seines auffälligen Aussehens und nicht zuletzt dank seiner tierischen Begleiter immer wieder angesprochen. Dann antwortet er selbstbewusst mit seiner leisen Fistelstimme, was bei vielen weiteres Erstaunen hervorruft. An diese Reaktionen hat sich *Hjalbin* mittlerweile gut gewöhnt und es schert ihn nicht weiter. Wenn es um Dinge geht, die ihn interessieren, also vor allem alles was mit den Wesenheiten Aventuriens zusammenhängt, lauscht er aufmerksam und ist kaum bereit, im Gespräch auch nur einen Schritt von seinen Überzeugungen abzuweichen. Wenn ihm etwas nicht passt, bricht er ein Gespräch auch einfach mal ohne jede Erklärung ab und zieht seinen eigenen Plan durch. Alles in allem ist er kein einfacher Gesprächspartner und ein ziemlicher Eigenbrötler, damit aber sehr zufrieden. Wenn man aber Geduld mit seinen Eigenheiten hat und trotz aller Schwierigkeiten eine Freundschaft zu ihm aufbaut, kann man wohl kaum einen

loyaleren Freund finden. In diesem Fall wird er einen mit all seiner Sturheit und seinem Können bedingungslos auf jedem Weg unterstützen. Gerade Helden mit eigenen Tiergefährten haben hier eine gute Möglichkeit mit ihm ins Gespräch zu kommen, da er sich auch für diese sehr interessieren wird.

Einsatz im Abenteuer

Wenn man mit den Erwartungen der Spieler brechen möchte, ist *Hjalbin Tan* der ideale Charakter. Gerade bei eigentlich einfachen Aufgaben wie "Tötet das Ungeheuer", kann der Großwildzähmer den Helden eine neue Alternative und Sichtweise auf das Problem geben und so die Handlungen der Gruppe beeinflussen. Wenn sie den langen schwierigen Pfad gehen und sich mit ihm anfreunden, kann er zudem eine wertvolle Quelle von Wissen über magische Ungeheuer und Tiere sein. Gerade Alchimisten können von seiner tierfreundlichen und nachhaltigen Weise seltene Ingredienzien zu beschaffen profitieren und wenn sie bereit sind neue Ansätze auszuprobieren viel von ihm lernen.

Werte

Name: Hjalbin Tan
Spezies: Mensch
Größe: 2,15 Schritt
Gewicht: 168 Stein
Profession: Hirte
Kultur: Mittelreicher
Sozialstatus: Frei

LeP 40 AsP 20 KaP / INI 12
AW 4 SK 2 ZK 2 GS 7
SchiPs 3

Eigenschaften:
MU 15 KL 13 IN 15 CH 11
FF 13 GE 8 KO 15 KK 13

Vorteile:
Begabung (Tierkunde), Feenfreund, Giftresistenz II, Tierfreund, Zauberer

Nachteile:
Behäbig, Fettleibig, Persönlichkeitsschwächen (Weltfremd: Soziale Situationen), Prinzipientreue III (Tierschutz), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Allgemeine Sonderfertigkeiten:
Abrichter, Berufsgeheimnis (Prems Tierleben), Fertigkeitsspezialisierung (Heilkunde Gift: Tierisches Gift; Magiekunde: Magische Wesen; Tierkunde: Ungeheuer, Wildtiere), Gestählter Wille, Kräutermischung, Sammler, Tierstimmen imitieren, Viehzucht, Ortskenntnis (Ortis)

Kampftechniken:
Dolche – Ktw. 8 - AT 10 - PA 4
Hiebwaffen - Ktw. 8 - AT 10 - PA 5
Raufen – Ktw. 8 – AT 10 – PA 5
Schleudern - Ktw. 10 - FK 11
Stangenwaffen - Ktw. 14 - AT 16 - PA 8
Restliche Kampftechniken auf Grundwert.

Kampfsonderfertigkeiten:
Verteidigungshaltung, Zu Fall bringen

Sprachen:
Garethi MS, Isdira I

Schriften:
Kusliker Zeichen

Fertigkeiten:

Klettern	3
Körperbeherrschung	8
Kraftakt	5
Reiten	10
Schwimmen	4
Selbstbeherrschung	7
Sinnesschärfe	10
Verbergen	3
Zechen	2
Einschüchtern	8
Überreden	2
Willenskraft	11
Fährtensuchen	5
Fesseln	6
Fischen & Angeln	10
Orientierung	7
Pflanzenkunde	10
Tierkunde	17
Wildnisleben	13
Geographie	2
Geschichtswissen	3
Götter und Kulte	4
Kriegskunst	6
Magiekunde	9
Sagen & Legenden	5
Sternkunde	3
Alchimie	6
Fahrzeuge	10
Handel	3
Heilkunde Gift	9
Heilkunde Krankheiten	6
Heilkunde Wunden	7
Holzbearbeitung	4
Lederbearbeitung	3

Magietradition:
Intuitiver Zauberer

Zauber:

Exposami	12
Tiere besprechen	13
Tiergedanken	14

Zaubertricks:
Beeren & Nüsse, Tierpflege, Tiertrick

Zaubersonderfertigkeiten:
Tradition (Intuitiver Zauberer)

Geldbeutel:
2W6 Silbertaler, 1W20 Heller

Inventar:
- Dolch
- Esel "Esel"
- Hundefutter
- Kampfstab
- Orkischer Kriegshund "Hund"
- Packsattel
- Pferdefutter
- Ponyfutter
- Prems Tierleben
- Riesenhirschkäfer "Schatz"
- Satteldecke
- Satteltasche

NANDURION UND NANDURIA
DIE NANDURIATEN

Kurzbeschreibung

Die berühmte Nachrichtenagentur *Nanduria* hat im Laufe ihrer Jahre schon einige berühmt-berüchtigte Gazettenschreiber, Spitzel und Gesellschafter hervorgebracht. Einer der legendärsten unter ihnen ist eine Person, die unter den Pseudonymen *Nandurion* und *Nanduria* immer wieder überall in Aventurien auftaucht und seinen/ihren Arbeitgeber von dort mit wertvollen Informationen beliefert. Ob es sich dabei um eine oder gar mehrere Redakteure der Nachrichtenagentur handelt, wurde noch nicht endgültig geklärt, aber die Erscheinung des *Nandurion* und der *Nanduria* ist in bestimmten Kreisen mittlerweile so heiß diskutiert, dass manche ihn/sie gar für einen Alveraniar des Nandus halten. Und obwohl es sich dabei eigentlich um mindestens eine Frau und einen Mann handeln muss, ist selbst das sehr umstritten, da sich immer wieder Zeugen finden, die *Nandurion* und *Nanduria* in beiden Erscheinungen getroffen haben, aber fest davon überzeugt sind, jeweils mit der gleichen Person gesprochen zu haben.

Aussehen

Über *Nandurions* Aussehen gibt es widersprüchliche Informationen. Manche beschreiben ihn als jungen – fast jugendlichen – Mann mit Dreitagebart und kurzen braunen Haaren, andere als eine Gelehrte mittleren Alters mit einem kleinen Bäuchlein und hüftlangen goldenen Locken. Aber es gibt auch Berichte von einem alten Greis mit wallendem grauen Bart und in Brabak berichtete man von einem dürren Männlein mit blassgelber Haut. Ein Dorf aus dem Svellt ist fest davon überzeugt einem Ork namens *Nandurion,* Obhut und lange Interviews über den Sternenfall gegeben zu haben, während man in Gerasim gar von einer Halbelfe spricht, die sich *Nanduria* nannte und sich sehr für die dortigen Geschehnisse des Frühlings 1041 BF interessierte. Übereinstimmend sind nur die Berichte, dass er oder sie immer mindestens ein grünes Kleidungsstück trägt und ein Phexanhänger seinen/ ihren Hals ziert.

Vorgeschichte

Nandurion ist ein einziges Mysterium. Über seine Vorgeschichte weiß man fast nichts. *Hauce von Radoleth*, der Leiter der *Nachrichtenagentur Nanduria*, erzählte engen Geschäftspartnern, dass er aus dem Nichts Briefe mit exzellenten Informationen von einem gewissen *Nandurion* bekam. Nachdem er diese akribisch nachprüfte und sich die Informationen als wahr erwiesen, wollte er den Mann dahinter unbedingt treffen. Es kam zu einem Treffen, über dessen genauen Inhalt sich in horasischen Geheimlogen mittlerweile fast so sehr gestritten wird wie über *Nandurion* selbst. Fest steht nur, dass die Nachrichtenagentur seitdem einen weiteren Redakteur hat und *Hauce von Radoleth* sich in borongefälliges Schweigen zu *Nandurion* hüllt. Allerdings gibt es Berichte, dass die Nachrichtenagentur seitdem jährliche Spenden an die Avesfreunde gibt. Ob dies aber wieder nur eine weitere Finte ist, kann niemand sagen.

Motive

Wenn man einen genauen Blick auf die Themen wirft, mit denen sich *Nanduria* beschäftigt, kann man ein gewisses Bild erkennen: Immer geht es um Sachlagen, die das Potential haben ganz Aventurien zu beeinflussen. So waren es ihre Berichte die lange vor dem *Aventurischen Boten* von den Schandtaten des *Korsmalbundes* im Bornland berichteten, ihre Analysen, die korrekt den gerade ausbrechenden Krieg zwischen Al´Anfa und dem Khemireich voraussagten, und ihre Briefe, die von einem fliegenden Schiff im hohen Norden zeugten. Wo auch immer *Nanduria* ist: Gewaltige Umwälzungen stehen bevor oder sind bereits im Gange. Dies und die Helden, die in solchen Zeiten glänzen, scheinen sie anzuziehen wie die Astralkraft den Nachtwind.

Inszenierung

Wo *Nandurion* spricht, scheint die Zeit stillzustehen. Der charismatische Mann liest die Stimmung einer Menchengruppe wie ein Buch und hat so die Fähigkeit, mühelos jeden Raum in seinen Bann zu ziehen – so er denn will. Wenn er seine Quellen interviewt, hört er stets aufmerksam zu, stellt intelligente Zwischenfragen und nimmt auch mal die Rolle des Advocatus Diaboli ein, um sein Gegenüber aus der Reserve zu locken und so mehr Informationen aus ihm heraus zu kitzeln.

Im Falle, dass *Nandurion* seine Informationen nicht durch Gespräche bekommt, nimmt er auch gerne die Rolle des unauffälligen, aber aufmerksamen Zuhörers ein. In einer Menschenmenge verschwindet er mühelos und konnte so schon oft auf den Feiern der Adeligen die ein oder andere Information aufschnappen, die nicht für die Ohren anderer bestimmt war.

Wenn er selbst keine Möglichkeit hat an das gewünschte Wissen zu kommen, ist er sich nicht zu schade, phexgefällige Helden für dessen Beschaffung anzuheuern. Dabei achtet er jedoch stets darauf, dass seine wahren Ziele verborgen bleiben und sichert sich gut gegen mögliche Fallen ab, indem er sich vorab exakt über seine Auftragnehmer informiert. Um sicher zu gehen, wendet er auch klassische Geheimdiensttaktiken wie tote Briefkästen oder mehrere unterschiedliche Zwischenpersonen an, die alle nicht wissen für wen sie arbeiten.

Einsatz im Abenteuer

Nanduria kann vielseitig eingesetzt werden. Sie könnte die geheimnisvolle Auftraggeberin sein, für die man Informationen sammeln oder wichtige Dokumente aus einer schwer befestigten Grandenvilla entwenden soll. Zudem kann man sie auch als wichtige Quelle für die eigenen Helden verwenden. Dabei sollte man aber darauf achten, dass sie immer nur Information gegen Information tauscht und darauf achtet, keinen schlechten Handel

einzugehen. Ihre Erscheinung und ihr Auftreten in der gegengeschlechtlichen Repräsentation kann auch der Aufhänger der Helden in eine Welt der zwölfgöttlichen Mythen und Mysterien sein.

Genauso kann er in seiner Tätigkeit als *Nanduriat* ganz profan auf die Helden und ihre Verwicklungen aufmerksam werden und sie zu ihren Taten befragen. Dabei kann man ihn als ebenbürtigen Gesprächspartner verwenden, der die Helden würdigt, ihnen den Spiegel vorhält oder den Spielern die Gelegenheit gibt, den Plot zusammenzufassen und nochmal aus einer anderen Perspektive zu betrachten. Gerade um zu verdeutlichen, dass die Taten der Helden Einfluss haben und sich auch andere, größere Kräfte für sie interessiere, ist er ideal.

Impressum

Dezember 2020

Autor
Felixilius

Layout
Derya Eulenhexe

Korrekturleser
Derya Eulenhexe, Die Einhornherde

Illustrationen
ArtemColoria, Eckart, Fenia Winterkalt, Ianna von Baskerville, Pixabay (bored, ractapopoulus), Verena Schneider, Ulisses Spiele

Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.

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.