

# ARCHETYPEN

## DIE OLPORTER KAPERMAGIERIN

Stürmisch zerrte der Wind an Thorfinnas langen, blonden Haaren und ihrer Kleidung. Die Magierin genoss den salzigen Geschmack auf der Zunge, das Rauschen des Wassers, während der Schiffsrumpf durch die Wellen pflügte. Nie würde sie die eitlen Magier verstehen, die es vorzogen, ihre bleichen Nasen in staubigen Folianten zu vergraben, und sich wochenlang über äonenalte Theorien ereifern konnten – ihr hatte Efferds Element stets näher gestanden als die finstere Studierstube.

Ihre Gedanken glitten zurück zu ihrer ersten Kaperfahrt, und düstere Wolken legten sich über ihr Gesicht. Sie hatte es vorher gesehen, hatte den Hetmann Asgard dringend davor gewarnt, an diesem Tag auszufahren. Aber er hatte nur gelacht mit seiner rauen Stimme und sie behandelt wie einen Frischling an Bord – ungeachtet des Gildensiegels, das sie als fertige Kapermagierin auszeichnete.

Und dann waren sie da gewesen, die verfluchten Horasier. Hatten das Drachenboot mit ihren Geschützen in Trümmer geschossen, bevor sie auch nur nahe genug an ihnen dran waren, um einen anständigen, swafnirgefälligen Kampf anzufangen. Wenige hatten überlebt. Asgard war nicht darunter.

Doch heute war ein guter Tag, das hatten ihr die Knochen gesagt. Es würde wieder Tod und Verderben geben, aber diesmal nicht unter ihren Freunden.

Ein heller Hornstoß aus dem Krähenest des Stoorrebrandt'schen Handelsschiffes riss sie aus ihren Gedanken: Piraten in Sicht!

Hinter den steilen Felsen einer nahen Insel schob sich eine Galeere hervor, schwarz lackiert und mit ebenfalls schwarzen Segeln: Alanfaner! Dumpf tönten die Trommelschläge über die Wasserfläche herüber, mit denen die Rudersklaven zu höchster Geschwindigkeit angetrieben wurden, und das große Schiff pflügte mit tödlicher Eleganz durch das Meer, genau auf die Kogge zu. Schon wirbelten die ersten Entershaken, schon sprangen die ersten Piraten jöhrend zur Kogge hinüber, um Tod und Vernichtung zu säen. Doch nun hatte Thorfinna endlich ihren Zauber vollbracht, und aus dem Meer zwischen den beiden Schiffen erhob sich knirschend eine massive Wand aus purem Eis. Söldner, die schon im Sprung gewesen waren, konnten sich nicht mehr bremsen, klatschten gegen die eisige Fläche und fielen schreiend ins Wasser, andere standen fassungslos an der Reling und starrten auf die Wand, die sie am Sprung hinderte. Doch die wenigen, die vorgestürmt waren und schon die Handelskogge erreicht hatten, sahen sich nun einer hoffnungslosen Übermacht gegenüber und waren in wenigen Augenblicken überwältigt.

“Kappt die Entertaue, werft das Hrrangarsgezücht über Bord und dann nichts wie weg hier!”, schrie Thorfinna, und der Kapitän nahm ihren Ruf auf und gab ihn an die Mannschaft weiter. Der erste Angriff war zurückgeschlagen, und es sollte sich erst weisen, ob die Piraten einen zweiten wagen würden ...

## HINTERGRUND

Der Olporter Kapermagierin war das Ruder schon immer näher als der Bücherschrank. Die Seefahrt liegt ihr im Blut, und schon als Kind glaubte sie an eine Zukunft als berühmte Hetfrau.

Doch dann häuften sich sonderbare Ereignisse in ihrer Gegenwart: mal fiel ein Holzscheid wie von Geisterhand zu Boden, dann war sie plötzlich kurz vor einer gehörigen Standpauke ihrer Eltern buchstäblich von jetzt auf gleich verschwunden. Die abergläubischen Mitglieder der Ottajasko glaubten bereits,



“NICHT HEUTE. HEUTE IST EIN SCHLECHTER TAG. VERTRAU MIR, DIE KNOCHEN LÜGEN NICHT.”

## DIE OLPORTER KAPERMAGIERIN BEI SPIELBEGINN

LeP 28 AuP 29 AsP 36 MR 4 MU 12 KL 12 IN 12  
CH 12 FF 11 GE 11 KO 11 KK 11 SO 5

**Vor- und Nachteile** • Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer, Aberglaube 7, Jähzorn 9, Neugier 9, Prinzipientreue (Wahrheit, Sippentreue, Hilfsbereitschaft auf See), Randgruppe (Magier mit zweifelhaftem rechtlichem Status; Piratenfreunde), Vorurteile gegen Alanfaner 10

**Talentspiegel** • Dolche +1, Hieb Waffen +7, Raufen +7, Säbel +0, Stäbe +2, Wurfbeile +4, Wurfmesser +0, Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +0, Schwimmen +5, Selbstbeherrschung +7, Sich Verstecken +0, Singen +1, Sinnenschärfe +4, Tanzen +0, Zechen +5, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +1, Fährtensuchen +0, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +3, Orientierung +6, Seefischerei +1, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +0, Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +8, Sternkunde +6, Tierkunde +1, Muttersprache (Thorwalsch) +12, Zweitsprache (Garethi) +8, Sprachen Kennen (Hjaldingsch) +8, Sprachen Kennen (Bosparano) +4, Sprachen Kennen (Isdira) +4, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +8, Lesen/Schreiben (Hjaldingsche Runen) +8, Lesen/Schreiben (Isdira) +4, Alchimie +2, Boote Fahren +4, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +3, Kochen +0, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +2, Seefahrt +2

**Zauberspiegel** • Adamantium +2, Adlerauge +6, Aeolitus +3, Analys +2, Armatruz +6, Attributo +3, Balsam +3, Caldofrigo +1, Elementarbann +4 (H), Elementarer Diener +5 (H), Flim Flam +4, Fortifex +2, Ignifaxius +6, Leib des Windes (elfische Repräsentation) +2, Manifesto +4, Nebelwand +5 (H), Silentium +5 (H), Solidirid +10 (H), Unitatio +4, Veränderung aufheben +3, Wettermeisterschaft +4 (H), Windhose +2, Windstille +5 (H)

**Sonderfertigkeiten** • Astrale Meditation, Fernzauberei, Große Meditation, Merkmalskenntnis: Elementar (Luft), Merkmalskenntnis: Umwelt, Objekt ritual: Bindung des Stabes, Repräsentation: Gildenmagie, Ritualkenntnis (Gildenmagie) +3

**Kampfwerte** • Dolche 8/7, Hieb Waffen 13/8, Raufen 13/8, Säbel 7/7, Stäbe 9/7, Wurfbeile 11, Wurfmesser 7

**Ausrüstung** • seefeste Reisekleidung, Ritualgewand, Zauberstab mit Bindungsritual, Skraja, Schneidzahn, Dolch, Schreibzeug (Tusche, Gänsekiele, Federmesser, Sand, Löschbims), unbeschriebene Schriftrolle in wasserdichtem Behältnis, Umhängetasche, Wasserschlauch, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen

oder Pelzmänteln zollen der thorwalschen Abstammung der Kapermagierin Tribut. Der breite Gürtel bietet Platz für alles Notwendige: Fernglas, Messer, Würfelbecher, Bierhumpen. Zwar verfügt sie wie andere Magier auch über einen Stab und versteht ihn im Kampf zu führen, doch Skraja oder Harpune sind ihr nicht fremd, weil "man damit besser draufhauen kann".

## ZITATE DER KAPERMAGIERIN

(Zu einem anderen Gildenmagier:) "Du willst diesen Folianten haben? Nimm das nutzlose Ding und versuch meinethalben die nächsten 10 Monde, den 'Weihrauchwolke' zu lernen. Aber dann überlass mir die Paraphernalia zum Brauen des Waffenelixiers!"  
"Bei Swafnir, warum soll ich diesen Krug Brannt nicht auch noch trinken?! Wenn Swafnir beschlossen hat, dass ich morgen sterben soll, dann ist das halt so. Und dann wäre es doch schade, wenn ich heute auf den Saufabend verzichtet hätte!"  
"Nicht heute. Heute ist ein schlechter Tag. Vertrau mir, die Knochen lügen nicht."

sie sei eine Hexe, und wollten sie und ihre Eltern verbannen, doch dann geschah es, dass der Hetmann sich beim Holzfällen die Axt ins eigene Bein schlug. Das Blut spritzte auf den Waldboden, und alle glaubten, dies sei sein sicherer Tod, doch das junge Mädchen näherte sich zielstrebig dem schreienden Mann, legte ihm mitleidig die Hand auf die Wunde und die Blutung versiegte. Derart gute Zauberei konnte wohl kein Hexenwerk sein, daher entschloss man sich, sie nach Olport zu den Zauberern zu bringen, damit die "was Anständiges" aus ihr machen. Und dort in der Magierakademie blieb sie auch – viele, ermüdende Jahre lang – und oft zum Leidwesen ihrer Lehrmeister, wenn sie wieder einmal in einem Anfall von Jähzorn Bücher und Tinkturen vom Tisch fegte und Türen knallend und fluchend den Unterrichtsraum verließ. Das Gemüt der Kapermagierin ist einfach gestrickt – Geradlinigkeit und Effektivität stehen ihr näher als gelehriger Disput und philosophisches Theoretisieren. Stand und Ansehen bedeuten ihr wenig, sie hält es mehr mit dem Ruhm der swafnirgefälligen Kämpferin, auch wenn ihre Mittel im Kampf andere sind als die der übrigen Mannschaft.



## KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Einfache, zweckdienliche Kleidung, wie die Seeleute sie tragen, sind das bevorzugte Gewand der Kapermagierinnen. Enge Hosen und einfache Blusen aus festem Leinenstoff schützen gegen Wind und Wetter und bieten die nötige Bewegungsfreiheit; bunte Farben und Ornamentik an den weiten Leder-

# DER TULAMIDISCHE MAGIER

Der Kampf war in vollem Ausfindig zu machen, der traf. Fast wären sie zu spät

“ÜBERAUS  
INTERESSANT –  
DÜRFTE ICH  
EINMAL EINEN  
KURZEN  
BLICK  
DARAUF  
WERFEN ...?”

Gänge. Endlich war es ihnen gelungen, den Rückzugsort des finsternen Paktierers in den Bergen des Regengebirges die letzten Vorbereitungen für seine finsternen Rituale gekommen, und der Alanfaner Boron-Tempel hätte sich mit einem ernsthaften Problem konfrontiert gesehen. Dass ein Priester des Boron von seinem Glauben abfiel und Targunitoth anrief, war schon schlimm genug. Aber wenn es ihm tatsächlich mit Hilfe der dämonischen Herrin gelungen wäre, den Stab des Vergessens an sich zu bringen – nicht auszudenken! Doch es war eine Sache, den Abtrünnigen ausfindig zu machen – und eine andere, ihn zu seiner gnadenlosen Herrin in die Niederhöhlen zu befördern – und seine Helfershelfer mit ihm.

“Pech und Schwefel!”, fluchte Rashim, als er Rabeshas wild um sich schlagendem Besen ausweichen musste und über eine Truhe stolperte, die auf dem Boden stand. Mit rudernden Armen krachte er in einen Tisch, der über und über mit Gerätschaften und Papieren beladen war und unter der Last des Aufpralls unter ihm zusammenbrach. Rashim ließ seinen Stab los und schlug schützend die Hände vor das Gesicht – und rammte sich dabei ein kleines Kistchen gegen die Wange. Der Schmerz trieb ihm die Tränen in die Augen und benommen blinzelte er auf den Gegenstand, den ihm der Zufall in die Flugbahn geworfen hatte. Er kniff die Augen zusammen und blinzelte die Tränen fort. Das Kästchen war über und über mit Runen verziert – in Zhayad! Der Schmerz war vergessen. Versunken studierte der Tulamide das Artefakt, und wie es so seine Art war, zwirbelte seine rechte Hand dabei nachdenklich am Ende des Bartes. Nur beiläufig nahm er wahr, dass die Hand blutverschmiert war.

“Ignifaxius!”, donnerte Thorfinnas Stimme durch den Raum, während Rabesha einen hellen Schrei ausstieß, der wie das Krächzen eines Vogels klang. Doch Rashim nahm die Welt um sich her nur noch am Rande wahr: Was hatte es bloß mit diesem Kästchen auf sich?!

“Analys Arcanstruktur”, murmelte er, und der ziehende Schmerz hinter seinen Schläfen machte ihm bewusst, dass dies wohl vorerst der letzte Zauber sein würde, den zu weben er in der Lage war.

“Ja, sieh mal einer an!”, stellte er kurz darauf befriedigt fest, nachdem er die magischen Muster interpretiert hatte, die das Kästchen umgaben, und auf seinem Gesicht breitete sich ein zufriedenes Grinsen aus. Dann richtete er sich unter großem Getöse auf und wartete, bis der Kampf den – wie es schien – noch immer nahezu unverletzten Paktierer in seine Richtung trieb. “He! Fang!”, rief Rashim und warf ihm das Kästchen zu. Einem Impuls folgend tat dieser wie ihm geheißen – und mit einem lauten Knall explodierte das Kästchen in seiner Hand zu einem gleißenden Feuerball. Der abtrünnige Geweihte stürzte zu Boden und rührte sich nicht mehr. “Faszinierend”, konstatierte Rashim begeistert, während er sich erhob und sich die Scherben aus den Kleidern schüttelte. “Nur schade, dass es jetzt kaputt ist.”

## HINTERGRUND

Eine besondere Gabe der Tulamiden ist ihre Wortgewandtheit. Aus dem Stegreif gelingt es ihnen, selbst der stocksteifsten Wachgardistin mit ihren Schmeicheleien eine verzückte Backfischröte auf das zuvor mürrisch-abweisende Gesicht zu zaubern. Doch sie können mit Worten nicht nur umwerben und bezaubern, sondern wissen ihre Gabe auch anderweitig zu ihrem Vorteil einzusetzen. Namentlich feilschen sie für ihr Leben gern. Auch dem tulamidischen Magier liegt das Feilschen im Blut. Sei es auf dem Markt oder schwerstverletzt beim Medicus: So lange er bei Bewusstsein ist, wird



## DER TULAMIDISCHE MAGIER BEI SPIELBEGINN

LeP 24 AuP 25 AsP 34 MR 6 MU 11 KL 13 IN 13  
CH 12 FF 11 GE 9 KO 10 KK 10 SO 9

**Vor- und Nachteile** • Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer; Goldgier 7, Höhenangst 8, Neugier 10, Schulden (1.500 Dukaten), Vorurteile gegen echsische Wesen 11

**Talentspiegel** • Dolche +2, Hieb Waffen +0, Raufen +1, Ringen +2, Säbel +1, Stäbe +5, Wurfmesser +0, Gaukleien +1, Klettern +0, Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Schleichen +1, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +1, Singen +0, Sinnenschärfe +3, Tanzen +1, Zechen +1, Etikette +4, Gassenwissen +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Sich Verkleiden +1, Überreden +4, Orientierung +0, Wildnisleben +0, Baukunst +3, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +3, Magiekunde +9, Mechanik +3, Pflanzenkunde +4, Philosophie +2, Rechnen +7, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Schätzen +4, Sternkunde +5, Tierkunde +2, Sprachen Kennen (Tulamida) +13, Sprachen Kennen (Garethi) +9, Sprachen Kennen (Zhayad) +8, Sprachen Kennen (Bosparano) +6, Sprachen Kennen (Ur-Tulamida) +7, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +6, Lesen/Schreiben (Tulamida) +8, Lesen/Schreiben (Zhayad) +7, Alchimie +7, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +0, Holzbearbeitung +2, Kochen +3, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +5, Schneidern +0, Steinmetz +3

**Zauberspiegel** • Abvenenum +5 (H), Adamantium +4, Analys +7, Animatio +5 (H), Applicatus +6 (H), Arcanovi +7 (H), Armatrutz +2, Attributo +4, Balsam +6, Claudibus +2, Custodosigil +4, Destructibo +4 (H), Dschinnenruf +2, Flim Flam +5, Foramen +10 (H), Ignifaxius +2, Manifesto +2, Motoricus +10 (H), Nihilogravo +5, Objectofixo +4, Odem +5, Paralysis +3, Penetrizzel +5, Psychostabilis +2, Respondami +6, Unitatio +3

**Sonderfertigkeiten** • Astrale Meditation, Große Meditation, Merkmalskenntnis: Objekt, Objektritual: Bindung der Schale, Objektritual: Bindung des Stabes, Repräsentation: Gildenmagier, Ritualkenntnis (Gildenmagier) +5, Tanz der Mada

**Kampfwerte** • Dolche 8/6, Hieb Waffen 6/6, Raufen 7/6, Ringen 7/7, Säbel 7/6, Stäbe 10/7, Wurfmesser 7

**Ausrüstung** • Reisekutte, feste Schuhe, Konventsgewand, Zauberstab mit Bindungsritual, Alchimistenschale mit Bindungsritual, Schreibzeug (Tintenfässchen, Gänsekiel, Federmesser, Sand, Löschbims), 20 Blatt Pergament, Umhängetasche, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen, Decke, Essbesteck und Holzschale, Laterne, Fläschchen mit Lampenöl, Geldbeutel mit 5 Dukaten und 3 Silbertalern

## ZITATE DES MAGIERS

“Wer fragt, ist ein Narr für einen Wimpernschlag; wer nicht fragt, bleibt ein Narr, bis er seine Augen für immer schließt.”

“Der Aberglaube ist ein Kind der Furcht, der Schwachheit und der Unwissenheit.”

“Überaus interessant – dürfte ich einmal einen kurzen Blick darauf werfen ...?”

er seine armen Verwandten und seine Tiere, die ihm die Haare vom Kopf fressen, ins Feld führen, um den verlangten Preis für Behandlung oder Ware zu drücken. Doch tut er dies nicht aus Geiz und Raffgier, sondern um der Sportlichkeit Willen. So hat er kein Problem damit, die hart erfeilschte Ware einen Wimpernschlag später mit einer galanten Verbeugung an eine des Weges kommende Schöne oder einen Bettler zu verschenken. Der Tulamide hat ein großes Herz – und er teilt gern, was Seines ist. Auch ist er offen gegenüber Neuem und stets interessiert an philosophischem Disput bei einem guten Glas Wein. Ganze Nächte kann er mit hitzigen Diskussionen zubringen und sich dabei blendend amüsieren. Sein Steckenpferd ist die Artefaktmagie. Und so kann es durchaus geschehen, dass er die Dame, der er gerade noch die Sterne vom Himmel herunter versprach, komplett vergisst, wenn ihm jemand eine alte, rostige Lampe unter die Nase hält. Es könnte ja schließlich sein, dass sie einen Dschinn beherbergt ...

## KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Die tulamidische Kultur ist bereits seit langer Zeit den unterschiedlichsten Einflüssen ausgesetzt, und so kommt es, dass auch die Tracht der Tulamiden eher ein Konglomerat verschiedenster Modeerscheinungen Deres ist. Von der novadischen Pumphose über Dröler Spitze bis hin zu kostbaren Seidenstoffen mit Metallfäden nach Art des Lieblichen Feldes findet man alles auf den Straßen und Basaren des Südens. Doch eines ist den tulamidischen Geschmäckern gemein: Bunt und aufwendig gearbeitet soll das Gewand sein, und die Stoffe – der warmen Witterung angepasst – leicht und luftig. Auch das Tragen vieler und großer Schmuckstücke ist bei Männern und Frauen gleichermaßen beliebt. Eine weitere Leidenschaft, die die Geschlechter im Land der Tulamiden teilen, ist die des Schminkens: Hier wird der feurige Augenausdruck mit einem Lidstrich unterstrichen, dort dem Rot der Wangen mit einem Hauch Rosenstaub nachgeholfen.

Auch der Zauberstab der Tulamiden ist – so der Geldbeutel des Trägers derlei Kostbarkeiten erübrigen kann – häufig mit Steinsplintern verziert und aufwendig gearbeitet.



# DIE HORASISCHE SCHARLATANIN

Seit Stunden bewachten sie nun schon diesen verdammten Hintereingang, während es im Schloss immer ausgelassener zugeht und das Fest sich seinem Höhepunkt nähert. Die Hausherrin hatte sie angeworben, da sie um das Wohl ihres jungen Gatten besorgt war. Denn ihre eifersüchtige und überdies einflussreiche Schwester gönnte ihr das Glück nicht und hatte ihr offen gedroht, ihr Mann werde die Hochzeitsnacht nicht überleben.

Doch in all der Zeit, in der Magistra Flux nun hier mit Xariosch die Stellung hielt, war nichts geschehen. Unter Einsatz all ihrer Überredungskunst hatte die Magistra den Zwergen schließlich dazu überredet, ihr ein Glas Wein aus dem Festsaal zu holen. Gelangweilt auf ihren Stab gestützt beobachtete sie nun zwei Karnickel, die an einem kleinen See im Garten des Anwesens entlang hoppelten. Doch plötzlich hielt sie inne und ihre Augen verengten sich zu schmalen Schlitzern. Hinter dem Weiher hatte etwas im Mondlicht aufgeblitzt – metallisch. Sie war sich sicher.

“Verdammt – wenn nun tatsächlich Meuchler kämen, stehe ich hier recht allein auf verlorenem Posten”, schoss es ihr durch den Kopf. Da traten sie auch schon aus den Schatten hervor: drei an der Zahl, dunkel gekleidete Gestalten, die auf das Anwesen zu schlichen. Wie sie aufhalten? Magistra Flux duckte sich in den Schatten des Hintereingangs und ihre Stirn legte sich in krause Denkfalten. Dann lächelte sie. Kurz darauf hielten die nächtlichen Eindringlinge irritiert auf ihrem Weg zur Hintertür inne – was ihnen zunächst wie ein kleiner Weiher erschienen war, war offenbar ein veritabler See, den es zu umrunden galt. Und was in der Gehörnten Namen brachte die Wasserfläche nun plötzlich zum Erzittern?!

“Das kann doch nicht wahr sein!”, entfuhr es einem der Meuchler, als sich langsam und wie in einem grausamen, lockenden Tanz ein großer Fangarm aus den Tiefen des Gewässers erhob und sich auf ihn zu bewegte. Da nahmen die drei ihre Beine in die Hand und rannten davon. Hoch befriedigt stellte Magistra Flux fest, dass Xariosch just in diesem Moment mit dem Wein zurückkehrte.

“Du ahnst nicht, was mir gerade eben passiert ist ...”, begann sie und strich sich mit einer theatralischen Geste über die Stirn.

## HINTERGRUND

Pur wenige aventurische Kinder sind mit einer astralen Begabung gesegnet und insofern in der Lage, die hohe Kunst der Zauberei zu erlernen. Doch nicht alle diese Kinder haben das Glück (oder das Pech?), dass ihre Begabung früh entdeckt und entsprechend gefördert wird. Und so wächst der Scharlatan nicht – wie seine Genossen ‘von Stand’ – in einer Magierakademie auf. Oder aber er war kurz dort und hat die Akademie nach sehr kurzer Zeit wieder verlassen – sei es nun Umstände halber oder aus eigenem Antrieb oder auch, weil er vor die Tür gesetzt wurde. Dementsprechend zielt

“ПА, WIE HABE ICH DAS WIEDER GEMACHT?!”



kein Gildensiegel seine Handfläche, was dazu führt, dass er in den allermeisten Fällen nicht als 'echter' Magier betrachtet wird. Dennoch hat auch ein Scharlatan lang und intensiv für das Beherrschen seiner Zaubersprüche 'gebüffelt'. Ob bei einem privaten Lehrmeister oder durch ständige Übung ist dabei einerlei.

Der Bereich, der es dem Scharlatan besonders angetan hat, ist die Illusionsmagie. Kampf, Beherrschung oder gar Beschwörung sind nicht sein Metier. Ein Zauber soll Eindruck schinden können – und dennoch möglichst ungefährlich für den Zauberer und den Betrachter gleichermaßen sein. Denn schließlich wünscht der Scharlatan, dass sein Publikum von seinem Können schwärmt und begeistert davon erzählt – und dass er selbst noch viele Götterläufe lang an der Mehrung seines Ruhms arbeiten und sich in ihm sonnen kann. Illusionsmagie ist also für seine Zwecke hervorragend geeignet.

Da man Scharlatane häufig auf Jahrmärkten und in Gauklertruppen antrifft, gibt es wohl (mit Ausnahme der Schelme) niemanden, der Illusionsmagie ähnlich experimentell angeht und einzusetzen versteht wie ein Scharlatan. Obschon der Vergleich des öfteren gezogen wird, kann man einen Scharlatan nicht mit einem Magiedilettanten gleichsetzen. Denn letzterem ist häufig nicht einmal bewusst, dass er über eine geringe astrale Kraft verfügt, die hin und wieder – und nicht selten unkontrolliert – 'aus ihm heraus bricht'. Ein Scharlatan aber weiß, dass er zaubern kann – und er setzt diese Fähigkeit sehr gezielt und bewusst ein.

## KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Die Kleidung des Scharlatans ist meist bunt, in jedem Fall aber auf die ein oder andere Art aufsehenerregend. Sie ist dazu gedacht, dem Betrachter im Gedächtnis zu bleiben, und so ist sie oft Werbefläche und Aushängeschild – und stets höchst individuell. Von der tiefschwarzen Robe mit tief in die blutunterlaufen geschminkten Augen gezogenen Kapuze über ein Gewand ganz aus bunten Federn bis hin zum nachtblauen Zaubererumhang mit spitzem Hut und eingewobenen Silbersternen kann man alles im Kleiderkoffer eines aventurischen Scharlatans finden. Apropos Kleiderkoffer: Nicht wenige dieser Zunft schleppen tatsächlich eine ganze Sammlung unterschiedlicher Kostüme und Requisiten mit sich herum – oder befördern sie mit Hilfe eines kleinen Ziehwagens. Denn irgendwoher müssen die vielen Dinge ja schließlich kommen, die sie beständig 'aus dem Hut' zaubern.

Da der Scharlatan es liebt, sich in Pose zu setzen, ist er etwa für heimliche Beschattungsaufträge weniger gut geeignet. Das bedeutet selbstverständlich nicht, dass er für derlei nicht gerüstet wäre: Denn gerüstet ist er für nahezu alles. Viele Scharlatane sind Meister im Verkleiden – doch zumeist ist auch die beste Verkleidung eines Scharlatans stets als eine solche zu erkennen.

## ZITATE DER SCHARLATANIP

"Natürlich bin ich eine waschechte Magistra! – Nur weniger verstaubt als die Akademiker, und bekannter obendrein!"

"Na, wie habe ich das wieder gemacht?!"

"Ihr werdet es kaum glauben, aber ..."

## DIE HORASISCHE SCHARLATANIP BEI SPIELBEGINN

LeP 27 AuP 28 AsP 29 MR 4 MU 12 KL 12 IN 14  
CH 14 FF 13 GE 12 KO 11 KK 12 SO 7

**Vor- und Nachteile** • Halbzauberer; Eitelkeit 7, Neugier 5, Randgruppe

**Talentspiegel** • Armbrust +1, Dolche +2, Fechtwaffen +1, Hieb Waffen +0, Infanteriewaffen +1, Raufen +5, Säbel +0, Stäbe +7, Wurfmesser +1, Gaukeleien +7, Klettern +0, Körperbeherrschung +2, Schleichen +0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +0, Singen +0, Sinnenschärfe +0, Stimmen Imitieren +2, Tanzen +1, Zechen +1, Betören +5, Etikette +4, Gassenwissen +8, Menschenkenntnis +7, Sich Verkleiden +5, Überreden +6, Überzeugen +1, Fährtensuchen +0, Orientierung +0, Wildnisleben +0, Geographie +3, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +4, Magiekunde +1, Mechanik +1, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +6, Muttersprache (Horathi) +12, Sprachen Kennen (Tulamidya) +5, Sprachen Kennen (Ur-Tulamidya) +2, Sprachen Kennen (Bosparano) +4, Sprachen Kennen (Atak) +4, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) +5, Alchimie +2, Fahrzeug Lenken +4, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +0, Holzbearbeitung +2, Kochen +0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +4

**Zauberspiegel** • Attributo +12 (H), Aureolus +4, Auris Nasus +10 (H), Duplicatus +4, Favilludo +6, Flim Flam (gildenmagisch) +4, Menetekel (gildenmagisch, H) +5, Motoricus +7 (H), Pectetondo +2, Sensibar +5, Vocolimbo +5 (H), Vogelzwitschern +3, Weihrauchwolke +3

**Sonderfertigkeiten** • Merkmalskenntnis: Illusion, Regeneration I, Repräsentation: Scharlatanerie, Ritualkenntnis (Scharlatanerie) +3

**Kampfwerte** • Armbrust 9, Dolche 9/8, Fechtwaffen 8/8, Hieb Waffen 7/8, Infanteriewaffen 8/8, Raufen 12/8, Säbel 7/8, Stäbe 13/10, Wurfmesser 9

**Ausrüstung** • sehr auffälliges, aber nicht wertvolles Auftrittsgewand samt passenden Schuhen und Stirnreif, geschmückter, aber magiefreier Zauberstab, einfache Reisekleidung und feste Schuhe, Dolch, Tuchbeutel mit Besteck und Napf, Geldbörse mit 4 Dukaten und 7 Silbertalern

# DER ERZZWERGISCHE GEODE

Überall um die Heldengruppe her brachen sie aus der Erde hervor: untote, ruhelose Seelen, die nie Einzug in Borons Hallen gefunden hatten. Die Helden schlugen sich tapfer, magisches Feuer erhellte die Nacht, Liolons Bogen sang wieder und wieder und Pfeil um Pfeil sank tief in die verrotteten Leiber, doch die Übermacht wuchs.

Wie sollten sie jemals zu dem uralten Echsengrab gelangen, um die Karte zu bergen, auf der der Weg zu ihrem Widersacher verzeichnet war?

“Verdammt. Wir schaffen es nicht! Und wo ist überhaupt dieser vermaledeite Zwerg?!”, stieß Thorfinna keuchend hervor, als sie eine weitere verfluchte Kreatur in Stücke hieb. Xariosch Sohn des Obolosch hatte sich etwas hinter seinen Gefährten zurückgezogen, doch nun erhob er

sich und wandelte gemessenen Schrittes auf das Mausoleum zu.

Ungläubig sahen seine Gefährten, wie er zwischen den Untoten einherging und diese ihn kaum wahrzunehmen schienen, gar einen Bogen um ihn machten, wenn sie sich zufällig in seine Richtung bewegten.

Der Zwerg verschwand in der Grabstätte und kehrte nur wenige Augenblicke später mit der Karte in der Hand zurück.

“Rückzug!”, ertönte Rabeschas Ruf über den Kampfplatz. Und die Gefährten rannten um ihr Leben – so lange, bis die schlurfenden Schritte der Ruhelosen hinter ihnen verklangen.

“Wie hast du das gemacht?“, keuchte Rashim und musterte Xariosch skeptisch.

“Nun, weißt du, mein Freund: Sumu liebt es nicht, wenn ihre Gaben so missbraucht werden. Wer gestorben ist, sollte in ihren Leib zurückkehren – und zwar endgültig, nicht um halbvermodert auf Lebendige zu lauern. Wer dies nicht tut, der hat mit Sumus Ungnade zu rechnen. Und so mag es doch nicht wundern, wenn die Herrin mir Kräfte gibt, die gegen die Untoten schützen, oder?”

“WER GEGEN  
SUMU FREVELT,  
DEN WIRD  
SUMU  
GNADEPLOS  
STRAFEN.”



## HINTERGRUND

Geoden sind sonderbare Gesellen – vor allem in den Augen anderer Zwerge. Wie andere Angroschim auch fühlen sie sich der Erde stark verbunden, sind dabei aber äußerst intuitiv, feinsinnig und gefühlsbetont. Und die zwergische Faszination für Metalle und die Schmiedekunst teilen sie höchstens aus der Ferne. Doch die Magie, der fast alle ‘normalen’ Zwerge ablehnend bis fast feindselig gegenüber stehen, ist für Geoden zum Zentrum des Lebens geworden: eine besondere Gabe, die sie für sich und andere nutzen können. Zwei Ausrichtungen gibt es unter den Geoden, die ‘Herren der Erde’ und die ‘Diener Sumus’. Erstere sehen sich selbst als Mittelpunkt des Universums, sprechen der Beherrschungsmagie einen hohen Stellenwert zu und werten ihre Fähigkeiten nicht als Gabe Sumus, sondern als gerechten Lohn vieler Entbehrungen, die sie als denkende Wesen aus der Natur hervorhebt.

Gerade die Erzzwerge wissen um die Herrschsucht und die Gefahr, die von den astralen Kräften ausgehen kann. Da die Angroschim ein sehr geschichtsorientiertes Volk sind und schon junge Zwerge über längst vergangene Ereignisse berichten können, als seien sie selbst dabei gewesen, ist ihnen der Bruderkrieg und der Tag des Zorns, der zur Flucht vieler Zwerge aus Xorlosch führte, noch immer sehr präsent. Daher wird ein erzzwergischer Geode zumeist den Weg der Diener Sumus wählen, für die die Natur voller Geister und Seelen ist, mit denen sie in Einklang zu leben versuchen.

## KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Der für einen Angroscho fast schlanke erzzwergische Geode trägt in der Regel Kleidung, die vor allem zweckmäßig ist: einfach, aber sehr robust und für ein Leben in der freien Natur geeignet, wie es sonst bei Zwergen nur selten anzutreffen

ist. Verbreitet sind Roben aus dicken Wollstoffen, in kalten Gegenden auch Mäntel aus Fellen, dazu meist leichte Stiefel – wenn der Geode nicht sogar barfuß über 'Sumus Leib' wandelt. Die langen Haare (und Barthaare!) trägt er gelockt und offen oder zu kunstvollen Zöpfen gebunden. Am Gürtel mit sich führt er unzählige Beutelchen mit Kräutern und Samen oder anderen Dingen, die er der Natur entnommen hat. Kettenhemden kommen für ihn ebenso wie metallene Waffen nicht in Frage, da sie seine Verbindung zu Sumu beeinträchtigen. Wenn er sich schon in eine Rüstung zwingen muss, dann höchstens in eine Lederrüstung oder einen wattierten Waffenrock. Als Waffen benutzt er nur solche aus Holz, Knochen oder Stein.

### DER ERZZWERGISCHE GEODE BEI SPIELBEGINN

LeP 30 AuP 33 AsP 30 MR 8 MU 11 KL 13 IN 13  
CH 12 FF 12 GE 11 KO 13 KK 12 SO 6

**Vor- und Nachteile** • Arroganz 5, Dämmerungssicht, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Vollzauberer, Zwergennase; Höhenangst 5, Platzangst 7, Meeresangst 9, Neugier 5, Schlechte Regeneration, Unfähigkeit Schwimmen, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall

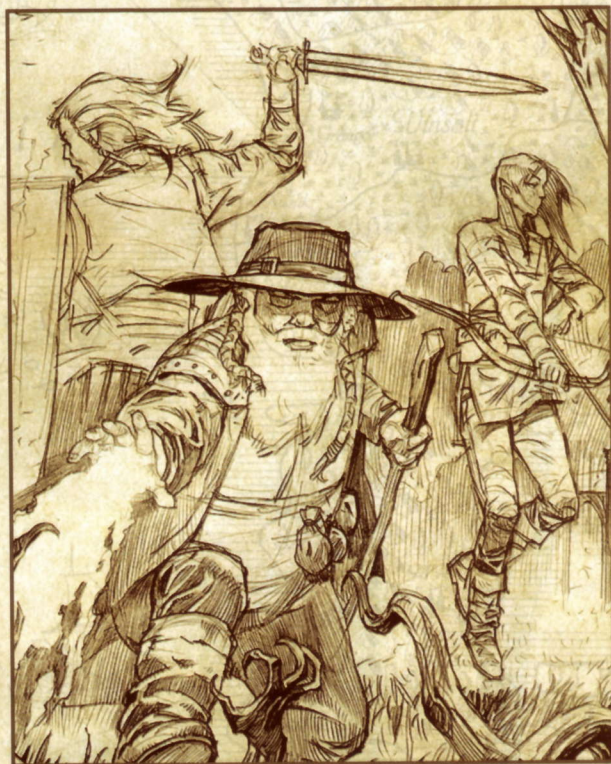
**Talentspiegel** • Armbrust +1, Dolche +3, Hieb Waffen +7, Raufen +0, Ringen +5, Säbel +0, Wurfmesser +0, Zweihand-Hieb Waffen +1, Akrobatik -3, Athletik +1, Klettern +5, Körperbeherrschung +1, Reiten -1, Schleichen +1, Schwimmen -3, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken +0, Singen +1, Sinnenschärfe +2, Tanzen +0, Zehen +1, Etikette +2, Lehren +6, Menschenkenntnis +4, Überreden +0, Fährtensuchen +0, Orientierung +3, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +0, Geschichtswissen +3, Gesteinskunde +4, Götter/Kulte +6, Magiekunde +4, Mechanik +1, Pflanzenkunde +6, Rechnen +4, Sagen/Legenden +12, Schätzen +2, Sternkunde +3, Tierkunde +8, Muttersprache (Rogolan) +11, Zweitsprache (Garethi) +9, Sprachen Kennen (Angram) +7, Lesen/Schreiben (Rogolan) +8, Lesen/Schreiben (Angram) +4, Abrichten +3, Bergbau +2, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheiten +4, Heilkunde Seele +5, Heilkunde Wunden +6, Holzbearbeitung +3, Kochen +4, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +0, Schneidern +0, Steinmetz +3

**Zauberspiegel** • Abvenenum +3, Ängste lindern +3, Attributo +6, Beherrschung brechen +4, Dunkelheit +5, Einfluss bannen +3, Eins mit der Natur +5 (H), Elementarer Diener +5 (H), Geisterbann +4, Große Verwirrung +7 (H), Hexenspeichel +5 (H), Manifesto +3, Meister der Elemente +2, Odem Arcanum +3, Sanftmut +7 (H), Sumus Elixier +2, Tiergedanken +6 (H), Wand aus Dornen +10 (H)

**Sonderfertigkeiten** • Große Meditation, Höhlenkundig, Merkmalskenntnis: Elementar [Humus], Objekt ritual: Weihe der Schlange, Repräsentation: Geodenmagie, Ritualkenntnis (Geoden) +3, Waldkundig

**Kampfwerte** • Armbrust 8, Dolche 9/8, Hieb Waffen 12/9, Raufen 7/7, Ringen 9/10, Säbel 7/7, Wurfmesser 7, Zweihand-Hieb Waffen 8/7

**Ausrüstung** • stabile Kleidung in Erdfarben (Hose, Hemd, Mantel), Lederstiefel, Hut, Wanderstab, Gürtel, Dolch, Knüppel, Stofftasche, Wasserflasche, Proviant für zwei Tage, Geldbörse mit 9 Silbertalern



### ZITATE DES GEODEN

“Der Umgang mit der Macht offenbart den Charakter eines Wesens.”

“Ich erinnere mich noch gut an die Zeit, als die Angroschim das Angroschgebirge besiedelten ...”

“Wer gegen Sumu frevelt, den wird Sumu gnadenlos strafen.”

# DIE TULAMIDISCHE SHARISAD

Sherieth stand vorne an den Gitterstäben und blickte zu dem feisten Kerkermeister hinüber, der sie aus kleinen Schweinsäuglein musterte: "Ich tanze nicht für jeden. Und Ihr werdet mich auch nicht dazu zwingen können, Euch zum Gefallen zu sein. Nur was freiwillig gegeben wird, ist in der Lage, Euch das finden zu lassen, nach dem Ihr Euch seht ..."

Der Mann grunzte und blickte die Tänzerin lüstern, aber misstrauisch an: "Und woher willst du wissen, wonach ich mich sehne?"

"Ihr seht nicht sehr glücklich aus", hauchte Sherieth. Und dann, nach einer Pause: "Es ist kalt hier, aber ein warmes Wort ist wie ein Feuer, das die Kälte vertreibt ... Wie ist Euer Name?"

"Es ist tatsächlich kalt hier", brummte der Wächter wie selbstvergessen zurück. "Ich ... ach, was soll's: Ich heiße Baldur."

"Baldur ... Mein Name ist Sherieth Dajinsunya."

"Sherieth ... du kommst aus dem Süden, was? Ich kannte mal eine so wie dich. Hab sie nie wiedergesehen."

"Du denkst immer noch an sie ... Ich glaube nicht, dass sie dich vergessen hat. Eine tulamidische Frau vergisst niemals den Mann, dem sie ihr Herz geschenkt hat. Soll ich für dich tanzen, Baldur?"

Zum großen Erstaunen von Sherieths Mitgefangenen stand Baldur tatsächlich auf, trat an die Kerkertür und ließ die Tänzerin hinaus in den Wachraum.

Dann kehrte er auf seinen Stuhl zurück und blickte Sherieth auffordernd an. Und die Sharisad begann, ihren schlanken Körper langsam im Takt einer unhörbaren Melodie zu wiegen. Doch dann war da auf einmal wirklich Musik: Mit jedem Schritt der Tänzerin waren sie deutlicher zu hören, die fremdartigen, sphärischen Klänge von näselnden Flöten und heiter klingenden Schellen. Und niemand vermochte zu sagen, wo die Musik herkam – sie war einfach da und erfüllte den Kerker mit ihrem Zauber.

Und dann war alles plötzlich vorbei. Die Gefährten hatten das Gefühl, aus einem wunderbaren Traum zu erwachen – und vor der Kerkertür stand die grinsende Sherieth und

präsentierte ihren Freunden die Schlüssel des Kerkerwächters. Baldur saß immer noch an seinem Tisch und grinste selig vor sich hin, die Augen in unerklärliche Ferne gerichtet. Niemand, nicht einmal Sherieth, wusste zu sagen, was er dort alles sah – aber es erfüllte ihn

offensichtlich mit Glückseligkeit.

"Jetzt aber schnell, der Zustand wird nicht allzu lange halten", flüsterte die Tänzerin und schob Xariosch in die Richtung einer kleinen Tür. "Ich habe eine Karte des Gebäudes bei ihm gefunden. Dort drüben ist ein unterirdischer Gang, so können wir leicht entkommen."

## HINTERGRUND

Das Tanzen liegt vielen tulamidischen Frauen im Blut, aber nur wenige beherrschen es in Perfektion und sind in der Lage, ihre Zuschauer mit ihrem Tanz zu stärken, zu heilen oder gar deren Willen zu brechen. Doch eine wahre Sharisad beherrscht nicht nur alle Tänze, sie verkörpert das Ideal der ungezähmten Tulamidin: schön, wild, frei und ungemein verführerisch.

Den meisten Zuschauern (vor allem den männlichen) gaukelt sie das Bild vor, eine ergebene Dienerin zu sein – doch in Wirklichkeit ist sie stets Herrin der Lage, setzt unmerklich Grenzen, steuert Gespräch und Verhalten in spannungsgeladene und doch stets unverfängliche Bahnen und hat die Zügel der Geschehnisse in der Hand. Sie weiß ihren Körper und Geist bravourös einzusetzen und ein "Nein" aus ihrem Mund klingt

"LEIDENSCHAFT  
IST DER EINZIGE  
REDNER, DER  
IMMER  
ÜBERZEUGT."



wie ein Kompliment oder ein Versprechen, doch nie wie eine Beleidigung oder Zurückweisung. Ihrer tulamidischen Herkunft verdankt sie den verlockenden, bronzefarbenen Ton ihrer Haut, ihre samtweiche, singende Stimme und nicht zuletzt das Talent, auch die schlimmste Nachricht in blumige Worte zu kleiden.

In der Offensive ist sie hitzig und temperamentvoll wie ihr Tanz, in der Defensive ungreifbar und flatterhaft; von sanfter, unerschütterlicher Fröhlichkeit.

Im Alter von 16 bis 18 Götterläufen verlässt die Sharisad ihre Lehrmeisterin und arbeitet fortan allein. Doch die Lehrjahre einer Tänzerin enden nie. Jedes Publikum ist anders und birgt neue Herausforderungen.

## KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Die Sharisad zeigt und versteckt ihre Reize gleichermaßen. So ist es wohl nur ihr und sonst keiner anderen Frau Deres gegeben, wenn sie es will, auch lediglich mit einem um ihren Körper gewickelten durchscheinenden Tuch sittsam und schüchtern – oder aber mit einem dicken Fellumhang verführerisch und nahezu entkleidet zu wirken. Wenn es die Witterung erlaubt, trägt die Sharisad gern Pluderhosen mit einem breiten, verzierten Gürtel sowie ein knappes, reich verziertes Oberteil – und dazu große Mengen an Goldschmuck, der so gut zum bronzenen Ton ihrer Haut passt. Jede Sharisad nennt mindestens ein spezielles Tanzgewand ihr Eigen.

Sollte sie doch einmal zum Einsatz von Waffen gezwungen sein, bevorzugt sie den Dolch – obwohl manche Sharisadim auch den Khunchomer nicht nur für den Säbeltanz benutzen.

In der Regel aber wird sie versuchen, ihren Charme einzusetzen, um einen Kampf zu vermeiden.



## ZITATE DER SHARISAD

“Ihr zieht Eure Waffe? Wollt Ihr einen Körper nicht erst kennenlernen, ehe Ihr ihn zerstört?”

“Ich verstehe dich ...”

“Leidenschaft ist der einzige Redner, der immer überzeugt.”

### DIE TULAMIDISCHE SHARISAD BEI SPIELBEGINN

LeP 29 AuP 32 AsP 25 MR 4 MU 12 KL 11 IN 12  
CH 14 FF 13 GE 14 KO 13 KK 11 SO 9

**Vor- und Nachteile** • Halbzauberer; Aberglaube 6, Eitelkeit 5, Unfähigkeit Wissenstalente

**Talentspiegel** • Dolche +3, Hieb Waffen +0, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +7, Wurfmesser +0, Akrobatik +4, Athletik +3, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Schleichen +0, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +0, Singen +0, Sinnenschärfe +3, Tanzen +10, Zechen +0, Betören +4, Etikette +5, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +3, Überreden +4, Überzeugen +2, Fährtensuchen +0, Orientierung +0, Wildnisleben +0, Brettspiel +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +7, Schätzen +2, Muttersprache: Tulamidya +9, Zweitsprache Garethi +7, Sprachen Kennen (Mohisch) +6, Lesen/Schreiben (Tulamidya) +5, Ackerbau +1, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +0, Holzbearbeitung +0, Kochen +0, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +0, Musizieren +4, Schlösser Knacken +3, Schneidern +2, Viehzucht +1

**Tänze** • Tanz der Ermutigung, Tanz der Liebe, Tanz der Freude, Tanz der Bilder, Tanz ohne Ende

**Sonderfertigkeiten** • Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Ritualkenntnis (Zaubertänze) +10

**Kampfwerte** • Dolche 10/7, Hieb Waffen 7/7, Raufen 8/7, Ringen 8/7, Säbel 11/10, Wurfmesser 7

**Ausrüstung** • weite Hose, weites Hemd, Schärpe, leichte Reisestiefel, langer Kapuzenmantel, Tanzgewand, Tamburin, Fingerschellen, Tanzsäbel, Dolch, Khunchomer, Stofftasche, Geldbeutel mit 6 Dukaten und 8 Silbertalern

# DER NORDMÄRKER DRUIDE

Das Lager der Orks konnte nicht mehr weit sein. Vorsichtig schlichen die Gefährten durch das Unterholz, als wie aus dem Nichts plötzlich ein Schwarzpelz vor ihnen stand. Der Ork war mindestens so überrascht wie die Gefährten, mit schreckensgeweiteten Augen starrte er Bolnor an, der ihm fast in die Arme gelaufen wäre.

“Verdammt – ausgerechnet Bolnor!”, zischte Thorfinna. “Mit seinem steinernen Zahnstocher bringt der das Bürschen doch niemals zum Schweigen!”

Weder einen langen Kampf noch einen Alarmruf durften sie sich jetzt erlauben, wollten sie nicht die ganze Horde auf den Fersen haben.

Doch der junge Druiden griff nicht nach seinem Dolch, vielmehr fixierte er den überraschten Ork und murmelte ein paar leise Worte. Der Schwarzpelz reagierte, indem er seinen hauerbewehrten Mund aufriss und aus voller Kehle schrie – es sollte wohl ein Alarmruf sein, aber nicht der mindeste Laut entwand sich seiner Brust. Obwohl der Ork brüllte, dass die Adern auf seiner Stirn hervortraten, war nicht das mindeste Geräusch zu hören, nur das friedliche Rauschen des Windes in den Baumwipfeln. Und damit gab sich Bolnor noch lange nicht zufrieden. Er ließ den stumm brüllenden Ork nicht aus den Augen, sondern machte eine kurze Handbewegung, als wolle er ihm zuwinken. Im nächsten Augenblick begannen merkwürdige Zuckungen durch den Orkkörper zu ziehen: Die haargie Kreatur begann im Rhythmus einer unhörbaren Melodie auf und ab zu springen, sich im Kreis zu drehen und merkwürdige Verrenkungen zu vollbringen – ein widernatürlicher Tanz, den der Körper des Orks aufführte, ohne dass der Schwarzpelz irgendetwas dagegen tun konnte.

Auf diese Weise jeder Möglichkeit beraubt, etwas zum Schutz seiner Kumpanen zu tun, musste der Ork mit ansehen, wie die Gefährten Bolnors um ihn herum Stellung bezogen und ihn mit gezogenen Waffen bedrohten. Als die Zaubervirkung endete, brach der Ork zusammen und rang verzweifelt nach Luft. Zeit genug für Thorfinna, ihm eine Klinge an den Hals zu setzen und leise, aber sehr eindringlich zu zischen: “Ein Mucks und du stirbst einen sehr schmerzhaften Tod. Jetzt sprich: Wo liegt euer Lager und wie wird es bewacht?”

## HINTERGRUND

Sumus Kraft ist stark in der nordmärkischen Provinz nahe des Flusses Galebra, an dem auch die Geoden einen ihrer wichtigsten Steinkreise haben. Der Nordmärker Druiden schert sich wenig um weltliche Macht und Einfluss, er ist gewiss nicht als Berater (und graue Eminenz) am Hofe eines Herrschers zu finden. Vielmehr lebt er zurückgezogen und gibt sich seinen Studien hin.

Selten einmal beschließt ein Druiden in seinen jungen Jahren, dass er mehr von der merkwürdigen Welt der Stadtbewohner sehen will, als er den erstaunlichen Erzählungen seines Lehrmeisters entnehmen kann. Doch wenn er es tut, dann kann er eine große Bereicherung für jede Heldengruppe sein, die unterwegs ist, um dunklen Geheimnissen und Machenschaften auf den Grund zu gehen.

Ein Druidenschüler kommt selten freiwillig zu seinem Lehrmeister. Oft wurde er dem Druiden von seinen Eltern verkauft oder gar entführt, denn

“DU WILLST NICHT? – NUN GUT: DU MUSST!”



es gibt nur wenige, in denen Sumus Macht stark ist. Und wenn ein Druiden ein solches Kind entdeckt, sieht er es als seine Pflicht an, es auszubilden – ob nun mit Zustimmung der Eltern oder nicht.

Druiden leben im Einklang mit der Natur. Doch anders als Hexen oder viele Geoden sehen sie ihr Ziel in der Beherrschung von Mensch und Tier. Von düsteren und unheimlichen Orten geradezu magisch angezogen, wird der Druiden im Laufe seines Lebens zusehends zum einzelgängerischen Eigenbrödlerr. Auch ein junger Druiden kann selbst in der fröhlichsten Runde auf einmal von Schwermut befallen werden. Doch wenn er Freunde in einer Heldengruppe gefunden hat, werden ihn diese gewiss aufzuheitern wissen ...

## DER PORDMÄRKER DRUIDEN BEI SPIELBEGINN

LeP 28 AuP 28 AsP 32 MR 6 MU 13 KL 13 IN 11  
CH 14 FF 11 GE 10 KO 12 KK 11 SO 4

**Vor- und Nachteile** • Astrale Regeneration II, Gutes Gedächtnis, Vollzauberer, Wesen der Nacht II; Fluch der Finsternis II, Lästige Mindergeister, Pechmagnet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Vorurteile gegen Stadtbewohner 10

**Talentspiegel** • Dolche +7, Hieb Waffen +3, Infanteriewaffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +0, Wurfmesser +0, Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +0, Schleichen +3, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +5, Sich Verstecken +1, Singen +0, Sinnenschärfe +6, Tanzen +0, Zehen +1, Menschenkenntnis +0, Überreden +0, Fährtensuchen +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +10, Gesteinskunde +3, Götter/Kulte +2, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +7, Rechnen +2, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +3, Tierkunde +5, Muttersprache Garethi +11, Sprachen Kennen (Rogolan) +3, Abrichten +1, Ackerbau +1, Feuersteinbearbeitung +5, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +6, Holzbearbeitung +4, Kochen +5, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +0, Schneidern +2

**Zauberspiegel** • Abvenenum +2, Atemnot +2, Dunkelheit +7 (H), Eins mit der Natur +7 (H), Eisenrost +4, Elementarer Diener +3 (H), Große Verwirrung +2, Herr über das Tierreich +6 (H), Manifesto +4, Nebelwand +4, Odem +2, Sumus Elixier +1, Veränderung aufheben +1, Wand aus Dornen (H) +7, Weisheit der Bäume +7 (H), Wettermeisterschaft +1, Zorn der Elemente +7 (H)

**Sonderfertigkeiten** • Große Meditation, Merkmalskenntnis: Umwelt, Objektritual: Weihe des Dolches, Repräsentation: Druidisch, Ritual: Druidenrache, Ritualkenntnis (Druiden) +3, Verbotene Pforten, Waldkundig

**Kampfwerte** • Dolche 12/8, Hieb Waffen 9/7, Infanteriewaffen 8/6, Raufen 8/6, Ringen 7/7, Säbel 7/6, Wurfmesser 7

**Ausrüstung** • Jacke und Hose aus dickem Wollstoff mit Knöpfen und Schnallen aus Hirschhorn, halbhohe Lederstiefel, wetterfester Umhang, Vulkanglasdolch (mit Weihe des Dolches belegt), Tuchbeutel, Feldflasche, Knochennadeln und Faden, Holzlöffel, Trinkhorn, Edelstein im Wert von 5 Silbertalern



## KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Die Kleidung des Druiden ist zweckmäßig und dem Leben im Wald angepasst. Er bevorzugt dunkle Farben und einfache Schnitte.

Da der Kontakt mit bearbeitetem Metall dem Druiden seine Zauberkräfte raubt, wird er weder Rüstungen tragen noch geschmiedete Waffen führen. Sein Dolch ist aus Vulkanglas, seine Speer- oder Pfeilspitzen sind aus Stein.

## ZITATE DES DRUIDEN

“Die selbst gewählte Einsamkeit macht einen Menschen härter gegen sich selbst und sehnsüchtiger gegenüber anderen. In beiden Fällen schärft sie die Sinne und stärkt den Charakter.”

“Die Natur lehrt uns alles. Aber du hörst sie nicht. Du plapperst ... und bist lauter und dennoch nicht weiser als sie.”

“Du willst nicht? – Nun gut: Du musst!”

# DIE BORNPLÄNDISCHE HEXE

Die Stimme des Hausdieners überschlug sich vor Zorn: "Raus mit euch! Und lasst euch hier bloß nicht wieder blicken!" Mit einem lauten Krachen fiel die Tür des Gutshauses ins Schloss. Missmutig und frierend standen die beiden Frauen im Regen.

"Verdammt, das konnte ja auch niemand ahnen, dass der reiche Sack nicht nur auf Männer steht, sondern überdies auch noch ein Amulett gegen Beherrschungsmagie trägt."

Rabescha fluchte wie ein Rohrspatz. "Aber warte, ich habe eine Idee! Wenn wir mit weiblichen Reizen nicht an unser Ziel kommen, dann versuchen wir es statt dessen mit weiblicher List. Was hat noch gleich der Diener gesagt, als er uns in das Audienzzimmer geführt hat? Dass der edle Herr nicht viel Zeit für uns haben wird, da er in Bälde einen Herrn erwartet, die bei ihm zur Haushaltsführung vorsprechen will ..."

"ΕΙΠΕ ΚΛΥΓΕ  
ΦΡΑΥ ΒΡΑΥΧΤ  
ΚΕΙΠΕ ΒΑΦΕΡΡ –  
ΙΕΔΕΝΦΑΛΛΣ ΚΕΙΠΕ  
ΓΕΣΧΜΙΕΔΕΤΕΡ."

"Stimmt", bestätigte Sherieth. "Er hat gesagt, der Mann sei seinem Herrn empfohlen worden, und der Herr hoffe, dass es sich um einen jungen Mann handle. Jetzt verstehe ich auch, was er damit gemeint hat." Sie rümpfte die Nase und strich sich die mittlerweile nassen Haare aus der Stirn. "Aber was nutzt uns das? Wenn uns nicht binnen zwei Stunden etwas einfällt, wie wir diesen unseligen Schuldschein in unseren Besitz bringen können, dann landet Thorfinna im Gefängnis."

"Er kennt den neuen Haushälter also nicht ...", überlegte Rabescha weiter. "Gut. Ich versuche es. Du versteckst dich dort drüben hinter der Straßenbiegung und fängst diesen neuen Haushälter ab, wenn er denn auftauchen sollte. Halt ihn bloß davon ab, zum Gutshaus zu gehen, bis ich wieder bei dir bin!"

Mit diesen Worten ließ Rabescha die verdutzte Sherieth stehen, zog sich selbst hinter ein Gebüsch zurück, kauerte sich zusammen und schlug die Hände vor das Gesicht. Dann läutete sie erneut die Glocke des Gutshauses und wurde eingelassen.

Einige Zeit später verließ sie es wieder und winkte Sherieth mit dem Schuldschein, die bibbernd und zähneklappernd auf einen Mittfünfziger mit dickem Schnauzbart einredete, der durch die unerwartete Aufmerksamkeit höchst geschmeichelt schien und sich gerade anschickte, ihr seinen Arm zum Geleit anzubieten.

## HINTERGRUND

Im Bornland leben die Hexen von den Menschen zurückgezogen und scheren sich wenig um die politischen Machenschaften der Region. Doch unter der Schwesternschaft sind die bornischen Hexen hoch angesehen. Man sagt, Levthan selbst ziehe den bornischen Landstrich allen anderen Orten Aventuriens vor, und so kommt es, dass viele Hexen selbst aus entfernten Ländern herbeieilen, um hier an einem Hexenfest teilnehmen zu können.

Wie alle Töchter Satuarias sind auch die Hexen des Bornlandes intuitiv und lassen sich oft – und gern – von ihren wechselhaften Gefühlen mitreißen. Die bornischen Hexen können einander so verschieden sein wie die Regionen, aus denen sie stammen. Ihnen gemein aber ist eine tief verwurzelte Abneigung gegen Standesdünkel und eitle Prunksucht. Armut ist der beherrschende Faktor des Bornlandes (selbst unter den Bronnjaren, die oft viel zur Schau



tragen, aber wenig besitzen). Und so wird die bornländische Hexe stets für denjenigen Partei ergreifen, der auf Grund seiner Armut verspottet oder schlecht behandelt wird.

## KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

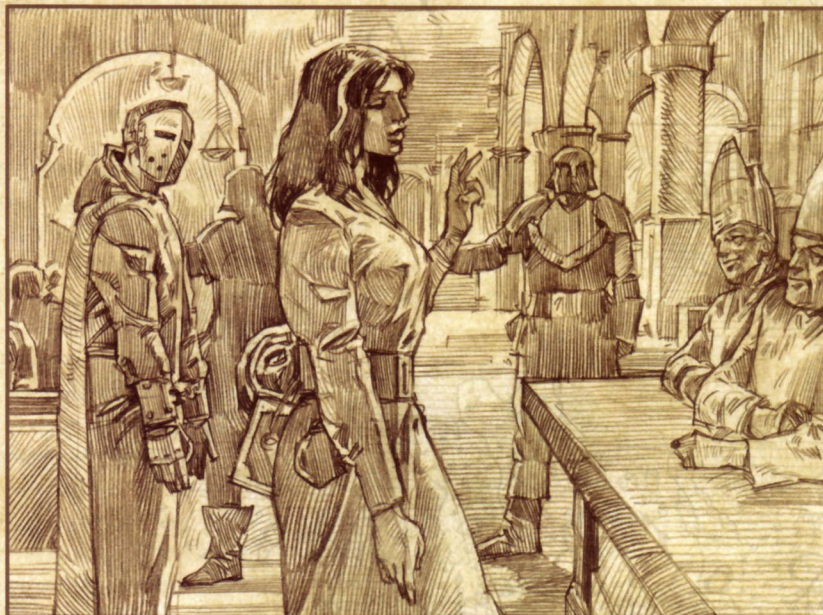
Die Kleidung der Hexe ist einfach, zweckdienlich und den Witterungsbedingungen angepasst. Da die Kleidungs Vorschriften der Bronnjaren im Sewerischen recht streng sind und man Aufsehen und Ärger vermeiden will, tragen bornländische Hexen in der Öffentlichkeit keine Pelze und nur wenig bis keinen Schmuck. Da viele Töchter Satuaris (wie die Hexen sich selbst nennen) aber nicht nur überaus hübsch anzusehen sind, sondern auch keinerlei Veranlassung sehen, ihre körperlichen Reize zu verhüllen, haben sie bei aller Schlichtheit der Stoffe dennoch ein Augenmerk auf Schnitt und Sitz ihrer Kleidung. Körperbetont soll es sein und die Farbe gut zu Haar und Augen passen, so dass bei den häufig rothaarigen Hexen blau und dunkelgrün sowie alle Erdtöne sehr beliebt sind. Auch wenn man bereits von Hexen gehört hat, die die sonderbarsten hölzernen Gegenstände mit Flugsalbe bestrichen haben sollen, ziehen doch die meisten Hexen einen am Ende verdickten Holzstock oder einen einfachen Reisigbesen als Fluggerät vor, da es sich eben mit einem Fass, einer Tür oder einem Gartenzaun schlecht durch den Wald spazieren lässt. Hexen sind sehr erdverbunden und schätzen metallene Waffen nicht. Auch sind all ihre Zauberei eher darauf ausgerichtet, sich einen Angreifer vom Leib zu halten, statt ihn im Zweikampf zu besiegen. So führen sie neben ihrem Stock höchstens noch einen Dolch mit sich. Das sonstige Reisegepäck beschränkt sich auf das allernotwendigste – schließlich sollte man sich jederzeit damit in die Lüfte schwingen können.

## ZITATE DER HEXE

“Armut ist weder eine Sünde noch ein Laster – aber Hunger ist eine große Schweinerei!”

“Eine kluge Frau braucht keine Waffen – jedenfalls keine geschmiedeten.”

“Ein Schwein mit goldenem Halsband bleibt dennoch: ein Schwein.”



### DIE BORNLÄNDISCHE HEXE BEI SPIELBEGINN

LeP 29 AuP 28 AsP 33 MR 6 MU 12 KL 13  
IN 14 CH 13 FF 13 GE 11 KO 13 KK 11 SO 4

**Vor- und Nachteile** • Begabung für Merkmal Heilung, Gutaussehend, Vollzauberer; Feste Gewohnheit: Erdgebundenheit, Neugier 9, Rachsucht 9, Randgruppe, Raumangst 8

**Talentspiegel** • Dolche +7, Hieb Waffen +2, Raufen +1, Säbel +0, Wurfmesser +1, Fliegen +7, Klettern +0, Körperbeherrschung +0, Schleichen +2, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +3, Singen +0, Sinnenschärfe +0, Tanzen +4, Zechen +2, Betören +3, Etikette +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +5, Überreden +7, Fährtensuchen +0, Fallenstellen +2, Orientierung +4, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +5, Götter/Kulte +3, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +5, Rechnen +2, Sagen/Legenden +6, Sternkunde +2, Tierkunde +5, Muttersprache: Garethi +11, Sprachen Kennen (Alaani) +6, Sprachen Kennen (Nujuka) +2, Abrichten +3, Ackerbau +4, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +5, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +3, Kochen +7, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen +0, Schneider +3, Viehzucht +1

**Zauberspiegel** • Abvenenum +3, Ängste Lindern +5 (H), Attributo +2, Beherrschung brechen +7, Eigenschaften wiederherstellen +5 (H), Einfluss bannen +7, Harmlose Gestalt +3, Hexenblick +7 (H), Hexenholz +5 (H), Hexenknoten +2, Hexenspeichel +12 (H), Klarum Purum +5, Krähenruf +5, Krötensprung +3, Pestilenz erspüren +3, Radau +2, Sanftmut +7 (H), Tiere besprechen +5 (H), Verwandlung beenden +2

**Sonderfertigkeiten** • Große Meditation, Merkmalskenntnis: Antimagie, Merkmalskenntnis: Heilung, Repräsentation: Hexemagic, Ritualkenntnis (Hexe) +3, Talentspezialisierung Kochen (Tränke), Vertrautenbindung

**Kampfwerte** • Dolche 11/10, Hieb Waffen 9/7, Raufen 8/7, Säbel 7/7, Wurfmesser 9

**Ausrüstung** • Reiskleidung (Bluse, langer Rock, Gürtel, leichte Stiefel, Regenüberwurf), Tanzgewand, Schwerer Dolch, Wanderstab (mit Flugsalbe behandelt), Tragekiste mit Kröte (Vertrautentier), Gürteltasche, Tuchbeutel, Feldflasche, Nähzeug, Holzlöffel, Holzbecher, kleiner Kupferkessel, Kerzen, Feuerstein und Zunder, Geldbörse mit 13 Hellern

# DER WALDELFISCHE KÄMPFER

„EINEM WESEN, DAS  
DIE TIERE FLIEHEN, IST  
NICHT ZU TRAUFEN.“

Rashim erstarrte. Kaum eine doppelte Armeslänge vor ihm war ein gewaltiger Bär aus dem Unterholz getreten – hoch aufgerichtet auf den Hinterbeinen überragte er den tulamidischen Magister um mehrere Spann; seine drohend erhobenen Klauen glänzten rötlich im Licht der untergehenden Sonne, und aus den Tiefen seiner Brust drang ein dunkles, Unheil verheißendes Grollen. Intuitiv konzentrierte Rashim sich auf einen Verteidigungszauber, obwohl ihm gleichzeitig die Sinnlosigkeit seines Handelns klar wurde: Er hatte nicht mehr genügend Kraft, sein Kampfzauber würde das Tier lediglich verletzen, nicht aber töten – und es insofern wohl noch aggressiver machen. Aber hatte er eine andere Chance?

Während ihm der Angstschweiß über die Stirn perlte und der Bär angriffslustig den Rachen öffnete, so dass man die nadelspitzen Reißzähne sehen konnte, trat plötzlich Liolon seelenruhig zwischen ihn und das Tier. Im letzten Moment brach Rashim seinen Zauber ab und starrte fassungslos auf den schlanken Elf, der sich furchtlos dem Bären näherte und ihn aufmerksam musterte.

Auch das Tier schien inne zu halten und den Elf interessiert zu beobachten. Liolon kniete vor dem Bären nieder – und auch das Tier ließ sich auf seine Vorderpfoten fallen und sah nun, auf allen Vieren, gar nicht mehr so bedrohlich aus. Es neigte den Kopf und schien den leisen, beruhigenden Worten des Elfen zu lauschen, die Rashim nicht verstand.

Der Magier beschloss, einfach reglos abzuwarten und darauf zu vertrauen, dass Liolon schon wusste, was er da tat. Bisher hatten

sich seine Hinweise im Umgang mit den Gefahren der Natur jedenfalls immer als hilfreich erwiesen. Einige Zeit darauf erhob sich der Elf, kehrte dem Bären den Rücken und wandte sich ihren Gefährten zu.

„Sie beschützt ihr Junges. Wir nehmen einen anderen Weg“, sagte er schlicht – und es war klar, dass er keinerlei Widerspruch erwartete und auch nicht akzeptieren würde. Die Bärin beäugte den Abzug der Gefährten misstrauisch, wie auch Rashim sich immer wieder nach dem großen Tier umsah. Doch als die Menschen sich so weit entfernt hatten, dass die Bärin sie nicht mehr als Bedrohung empfinden musste, wandte sie sich ab und kehrte zu ihrem Nachwuchs zurück.

## HINTERGRUND

Waldelfen werden nicht zu Unrecht als die ‘ursprünglichsten’ Vertreter ihrer Art bezeichnet. Wenn ein Elf wirklich beurteilen kann, was das elfische Wort ‘badoc’ (nur schwer übersetzbar, in etwa: krank, artenuntypisch) wirklich bedeutet, so ist das ein Waldelf.

Dieses Elfenvolk ist besonders naturverbunden. Das bedeutet nicht, dass Waldelfen vegetarische Pazifisten wären – mitnichten. Sie sind eher mit einem Tier vergleichbar, das Nahrung nur erlegt, wenn es sie auch zu verspeisen gedenkt, und überdies nicht das Umfeld zerstört, in dem es leben möchte. Ein Tier, das ein Waldelf tötet, dient ihm als Nahrung; ein Tier, das er gesund pflegt, sichert den Arterhalt der Rasse und dadurch den Nahrungsnachschub in der Zukunft. Leben ist Gleichgewicht zwischen Werden und Vergehen, zwischen *nurdra* und *zerza*.

Waldelfen leben in einem engen Sippenverband, der ihnen überaus wichtig ist – den Begriff der Familie würden sie am ehesten mit ‘Sippe’ übersetzen. Eine erklärte ‚Führungspersönlichkeit‘ innerhalb dieser Sippe gibt es nicht, sehr wohl aber akzeptiert



## DER WALDELFISCHE KÄMPFER BEI SPIELBEGINN

LeP 24 AuP 30 AsP 32 MR 5 MU 12 KL 11 IN 15  
CH 12 FF 12 GE 16 KO 12 KK 11 SO 5

**Vor- und Nachteile** • Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Geruch), Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Vollzauberer, Wohlklang; Arroganz 8, Elfische Weltsicht, Randgruppe, Raumangst 9, Sensibler Geruchssinn 5, Unfähigkeit Antimagie, Unfähigkeit Götter/Kulte, Unfähigkeit Zechen, Weltfremd 9 (Geld und Besitz, Religion, Adelherrschaft), Wilde Magie

**Talentspiegel** • Bogen +10 (L), Dolche +5, Hieb Waffen +0, Schwerter +8, Raufen +0, Ringen +2, Säbel +0, Speere +2, Wurfmesser +0, Athletik +3, Klettern +8 (L), Körperbeherrschung +8, Schleichen +6, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken +8 (L), Singen +4, Sinnenschärfe +8, Stimmen imitieren +2, Tanzen +4, Zechen -2, Gassenwissen -2, Menschenkenntnis +0, Überreden +0, Fährtensuchen +10 (L), Orientierung +6, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +7 (L), Götter/Kulte +0, Kriegskunst +2, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +5 (L), Rechnen +0, Rechtskunde -2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +5 (L), Muttersprache Isdira +9, Sprachen Kennen (Garethi) +7, Bogenbau +3, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +5, Kochen +0, Lederarbeiten +5, Malen/Zeichnen +0, Musizieren +7, Schneidern +3

**Zauberspiegel** • Adlerschwinge +7 (H), Armatruz +7 (H), Axxeleratus +2, Balsam +4, Bannbaladin +5, Blitz dich find +3, Chamaelioni +5, Exposami +6 (H), Falkenaugen +7 (H), Flim Flam +6, Fulminictus +7 (H), Gedankenbilder +6 (H), Nebelwand +6, Sanftmut +5, Unitatio +5, Visibili +6 (H)

**Sonderfertigkeiten** • Ausweichen I, Freundschaftslied, Große Meditation, Repräsentation (Elfenzauber), Salasandra, Scharfschütze, Waffenspezialisierung Bogen (Elfenbogen), Waldkundig

**Kampfwerte** • Bogen 18, Dolche 12/9, Hieb Waffen 8/8, Raufen 8/8, Ringen 10/8, Säbel 8/8, Schwerter 14/10, Speere 10/8

**Ausrüstung** • Schwert, Jagdmesser, Kleidung aus Wildleder, leichte Stiefel, eine kleine Holzflöte (iama), Lederrüstung, Elfenbogen mit Gürtelköcher und 20 Pfeilen, Proviant für 4 Tage, Wasserschlauch, Geldbeutel mit 9 Silbertaler

jeder Waldelf einen Anführer innerhalb eines abgegrenzten Aufgabenbereiches, zum Beispiel auf der Jagd oder beim Bau eines neuen Baumhauses. Der Waldelf, der in dem jeweiligen Gebiet die meiste Erfahrung und den größten Sachverstand hat, wird ganz selbstverständlich und ohne Neid oder Konkurrenz die anderen Sippenmitglieder leiten und anführen.

Wie die Zwerge gehören auch die Elfen zu den langlebigen Rassen Aventuriens – und diese Langlebigkeit bringt einige Besonderheiten mit sich. Ein Elf hat Zeit, sehr viel Zeit. Zeit, Dinge zu durchdenken, ehe er handelt. Zeit, Muster zu erlernen und aus ihnen zu lernen. Zeit für Muße.

Aufgrund seiner engen Bindung an seinen Sippenverband und sein Lebensumfeld braucht ein Waldelf einen guten Grund, sein Volk zu verlassen: Neugier oder eine Botenschaftertätigkeit wären gut geeignet – denn Motive wie Goldgier oder Machtstreben sind ihm fremd.

## KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Wie alle Elfen ist auch der Waldelf auffallend schmal, schlank, langgliedrig und hoch gewachsen. Haar oder Augen sind von (für menschliche Verhältnisse) überaus intensiver Farbe – sei es nun herbstlaubfarben, grasgrün, schneeweiß oder rabenschwarz. Die Kleidung der Waldelfen ist praktisch und für ein Leben im Wald ausgelegt: eng anliegend, in Erdtönen gehalten, strapazierfähig. Ihrem Sinn für das Schöne zollen die Elfen des Waldes durch aufwendige Ornamentverzierungen Tribut – sowohl auf ihrer Kleidung als auch auf allen Alltagsutensilien. Seinem Lebensumfeld angemessen ist die bevorzugte Waffe des Waldelfen der Bogen – und er weiß meisterlich mit ihm umzugehen. Für den Nahkampf bevorzugt schmale, leichte Waffen, die auch für den Kampf auf engem Raum ausgerichtet sind. Mit einem Zweihänder oder ähnlich klobigem Gerät wird man einem Waldelfen sicherlich nicht begegnen – seine Art gleicht einer Wildkatze, nicht einem Bären.

## ZITATE DES WALDELFEN

“Einem Wesen, das die Tiere fliehen, ist nicht zu trauen.”  
(zu einem befreundeten Menschen, der sich im Wald fürchtet): “Fey'am, fürchte dich nicht: Es gibt Unmenschen, aber keine Untiere.”

“Natürlich hast du die Macht, diesen Käfer zu zertreten. Aber auch zehn von deiner Art haben nicht die Macht, ein solches Lebewesen zu erschaffen.”

## Das Schwarze Auge

### Illustrationen

Zoltán Boros / Agentur Kohlstedt

### Lektorat

Florian Don-Schauen

### Satz & Layout

Ralf Berszuck

DAS SCHWARZE AUGER und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©2002 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.







# ERLERNTE ZAUBERSPRÜCHE

BEK. REPRÄSENTATIONEN: Gildenmagie

BEGABUNGEN: -

ERLERNTE MERKMALE: Elem (Luft), Umwt

UNFÄHIGKEITEN: -

SE	Zaubername	Komp.	Repräsentation	Merkmale	Hausz.	Lern.	ZfW													
	Adamantium	C	Mag	Objk, Erz		C	+2													
	Adlerauge	B	Mag	Hell, Eign		B	+6													
	Aeolitus	B	Mag	Umw, Luft		A+	+3													
	Analys	D	Mag	Hell, Meta		D	+2													
	Armatruz	B	Mag	Eign, Erz		B	+6													
	Attributo	B	Mag	Eign		B	+3													
	Balsam Salabunde	C	Mag	Heil, Form		C	+3													
	Caldofrigo	E	Mag	Objk, Umwt, Feuer, Eis		D	+1													
	Elementarbann	C	Mag	Anti, Elem	X	B	+4													
	Elementarer Diener	D	Mag	Elem, Rufe	X	C	+5													
	Flim Flam	A	Mag	Umw		A+	+4													
	Fortifex	D	Mag	Umw, Erz		C	+2													
	Ignifaxius	C	Mag	Scha, Feuer		C	+6													
	Leib des Windes	E	Elf	Form, Luft		F	+2													
	Manifesto	A	Mag	Elem		A	+4													
	Nebelwand	C	Mag	Umw, Wasser, Luft	X	A+	+5													
	Silentium	B	Mag	Umw	X	A+	+5													
	Solidirid	D	Mag	Umw, Luft	X	A	+10													
	Unitatio	B	Mag	Vers, Krft		B	+4													
	Veränderung aufheben	D	Mag	Anti, Umw		C	+3													
	Wettermeisterschaft	E	Mag	Umw, Luft	X	B	+4													
	Windhose	D	Mag	Umw, Luft		B	+2													
	Windstille	C	Mag	Umw, Luft	X	A+	+5													

## ABKÜRZUNGEN

Allgemein (A) Aufrechterhalten, A: Aktion, AsP: Astralpunkt, KR: Kampfunde, MR: Magieresistenz, SR: Spielrunde, ZfP\*: bei der Probe übrig behaltene Zauberfertigkeitpunkte, ZfW: Zauberfertigkeit-Wert  
**Merkmale** Anti: Antimagie, Besw: Beschwörung, Dämo: Dämonisch, Eign: Eigenschaften, Einfl: Einfluss, Elem: Elementar, Form: Form, Geis: Geisterwesen, Heil: Heilung, Hell: Hellsicht, Herr: Herrschaft, Illu: Illusion, Krft: Kraft, Lamb: Limbus, Meta: Metamagie, Objk: Objektverzauberung, Rufe: Herbeirufung, Scha: Schaden, Tele: Telekinese, Temp: Temporal, Umwt: Umweltveränderung, Vers: Verständigung  
**Traditionen und Repräsentationen** Ach: Achaz-Kristallomanten, Bor: Borbaradianer, Dru: Druiden, Elf: Elfen, Geo: Geoden, Hex: Hexen, Mag: Gildenmagier, Sch: Schelme, Srl: Scharlatane

## ERLERNTE RITUALE

Astrale Meditation

Große Meditation

Objektritual: Bindung des Stabes

---



---



---



---



---



---



---



---









# Das Schwarze Auge

## HELDENDOKUMENT

NAME _____	GESCHLECHT _____
RASSE <i>Mittelländerin</i>	ALTER _____
KULTUR <i>Yaquirien / Horasreich</i>	GRÖSSE _____
PROFESSION <i>Scharlatanin</i>	GEWICHT _____
STAND _____	AUSSEHEN _____
GESCHWISTER _____	_____

### EIGENSCHAFTEN

MVT	12			LEBENSENERGIE	27			VORTEILE	
KLVGHEIT	12			AUSDAUER	28			<i>Halbzauberer</i>	
INITIATION	14			MAGIERESISTENZ	4				
CHARISMA	14			ASTRALENERGIE	29				
FINGERFERTIGKEIT	13			ABENTEUERPUNKTE	0			NACHTEILE	
GEWANDTHEIT	12			AP-GUTHABEN	0			<i>Eitelkeit 7,</i>	
KONSTITUTION	11			STUFE	1			<i>Neugier 5,</i>	
KÖRPERKRAFT	12			SOZIALSTATUS	7			<i>Randgruppe</i>	

ATTACKE-BASISWERT: 7      PARADE-BASISWERT: 8      FERNKAMPF-BASISWERT: 8      INITIATIVE-BASISWERT: 10

LEBENSENERGIE									
AUSDAUER									
INITIATIVE									
ASTRALENERGIE									
WUNDEN									

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER

*Merkmalskenntnis: Illusion,*

*Regeneration I,*

*Repräsentation: Scharlatanerie*

*Ritualkenntnis (Scharlatanerie) +3*

### NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	DK	TP	TP/KK	iPi	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR				
<i>Kampfstab</i>	<i>Stäbe / -2</i>	<i>NS</i>	<i>1W+1</i>	<i>12/4</i>	<i>+1</i>	<i>0/0</i>	<i>13</i>	<i>10</i>	<i>1W+1</i>	<i>5</i>				
<i>Dolch</i>	<i>Dolche / -1</i>	<i>H</i>	<i>1W+1</i>	<i>12/5</i>	<i>0</i>	<i>0/-1</i>	<i>9</i>	<i>7</i>	<i>1W+1</i>	<i>4</i>				

### FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE								

### RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-iPi)
<b>SUMME</b>		

### SCHILD / PARIERWAFFE

ART	Typ	iPi	WM	BRUCHFAKTOR						















# Das Schwarze Auge

## HELDENDOKUMENT

NAME _____	GESCHLECHT _____
RASSE <i>Tulamidin</i>	ALTER _____
KULTUR <i>Mhanadistan</i>	GRÖSSE _____
PROFESSION <i>Tulamidische Sharisad</i>	GEWICHT _____
STAND _____	AUSSEHEN _____
GESCHWISTER _____	

### EIGENSCHAFTEN

MUT	12					LEBENSENERGIE	29				VORTEILE
KLUGHEIT	11					AUSDAUER	32				<i>Halbzauberer</i>
INITIATION	12					MAGIERESISTENZ	4				
CHARISMA	14					ASTRALENERGIE	25				
FINGERFERTIGKEIT	13					ABENTEUERPUNKTE	0				NACHTEILE
GEWANDTHEIT	14					AP-GUTHABEN	0				<i>Aberglaube 6,</i>
KONSTITUTION	13					STUFE	1				<i>Eitelkeit 5,</i>
KÖRPERKRAFT	11					SOZIALSTATUS	9				<i>Unfähigkeit Wissenstalente</i>

ANGRIF-GRUNDWERT: 7      PARADE-GRUNDWERT: 7      FERNKAMPF-GRUNDWERT: 7      INITIATIVE-GRUNDWERT: 10

LEBENSENERGIE									
AUSDAUER									
INITIATIVE									
ASTRALENERGIE									
WUNDEN									

**Sonderfertigkeiten / Manöver**  
*Aufmerksamkeit, Ausweichen I,*  
*Ritualkenntnis (Zaubertänze) +10*

### NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	DK	TP	TP/KK	iPi	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR
<i>Säbel</i>	<i>Säbel/-2</i>	<i>N</i>	<i>16+3</i>	<i>12/4</i>	<i>+1</i>	<i>0/0</i>	<i>11</i>	<i>10</i>	<i>16+3</i>	<i>2</i>

### FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE

### RÜSTUNG

Rüstungsstück	RS	BE (-iPi)
<b>SUMME</b>		

### SCHILD / PARIERWAFFE

ART	Typ	iPi	WM	BRUCHFAKTOR

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2002 by Fantasy Productions GmbH, alle Rechte vorbehalten.







# Das Schwarze Auge

## HELDENDOKUMENT

NAME _____	GESCHLECHT _____
RASSE <i>Mittelländer</i>	ALTER _____
KULTUR <i>Mittelreich / Fern der Zivil.</i>	GRÖSSE _____
PROFESSION <i>Druide / Haindruide</i>	GEWICHT _____
STAND _____	AUSSEHEN _____
GESCHWISTER _____	

### EIGENSCHAFTEN

MUT	13				LEBENSENERGIE	28				VORTEILE
KLVGHEIT	13				AUSDAUER	28				<i>Astrale Regeneration II,</i>
INITIATION	11				MAGIERESISTENZ	6				<i>Gutes Gedächtnis, Vollzauberer,</i>
CHARISMA	14				ASTRALENERGIE	32				<i>Wesen der Nacht II,</i>
FINGERFERTIGKEIT	11				ABENTEUERPUNKTE	0				NACHTEILE <i>Fluch der Finsternis II,</i>
GEWANDTHEIT	10				AP-GUTHABEN	0				<i>Lästige Mindergeister, Pechmagnet,</i>
KONSTITUTION	12				STUFE	1				<i>Unverträglichkeit mit verarb. Metall,</i>
KÖRPERKRAFT	11				SOZIALSTATUS	4				<i>Vorurteile gegen Stadtbewohner 10</i>

ANGRIF-BASISWERT: 7      PARADE-BASISWERT: 6      FERNKAMPF-BASISWERT: 7      INITIATIVE-BASISWERT: 9

LEBENSENERGIE							
AUSDAUER							
INITIATIVE							
ASTRALENERGIE							
WUNDEN							

SONDERFERTIGKEITEN / MAPÖVER

*Große Meditation, Merkmalskenntnis: Umwelt,*

*Objektritual: Weihe des Dolches, Repräsentation:*

*Druidisch, Ritual: Druidenrache, Ritualkenntnis*

*(Druiden) +3, Verbotene Pforten, Waldkundig*

### NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	↑YP/EBE	DK	↑P	↑P/KK	iPi	WM	AT	PA	↑P	BRUCHFAKTOR
<i>Dunkelglasdolch</i>	<i>Dolche / -1</i>	<i>H</i>	<i>10-1</i>	<i>12 / 5</i>	<i>-2</i>	<i>-2 / -3</i>	<i>10</i>	<i>5</i>	<i>10-1</i>	<i>6</i>

### FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	↑YP/EBE	↑P	ENTFERNUNGEN	↑P/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE

### RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-iPi)
SUMME		

### SCHILD / PARIERWAFFE

ART	↑YP	iPi	WM	BRUCHFAKTOR







# Das Schwarze Auge

## HELDENDOKUMENT

NAME _____	GESCHLECHT _____
RASSE <i>Mittelländerin</i>	ALTER _____
KULTUR <i>Bornland</i>	GRÖSSE _____
PROFESSION <i>Hexe / Tochter der Erde</i>	GEWICHT _____
STAND _____	AUSSEHEN _____
GESCHWISTER _____	

### EIGENSCHAFTEN

MUT	12			LEBENSENERGIE	29			VORTEILE	
KLUGHEIT	13			AUSDAUER	28			<i>Begabung für Merkmal „Heilung“;</i>	
INTUITION	14			MAGIERESISTENZ	6			<i>Gutaussehend;</i>	
CHARISMA	13			ASTRALENERGIE	33			<i>Vollzauberer</i>	
FINGERFERTIGKEIT	13			ABENTEUERPUNKTE	0			NACHTEILE	
GEWANDTHEIT	11			AP-GUTHABEN	0			<i>Feste Gewohnheit: Erdgebundenheit;</i>	
KONSTITUTION	13			STUFE	1			<i>Neugier 9, Rachsucht 9, Randgruppe;</i>	
KÖRPERKRAFT	11			SOZIALSTATUS	4			<i>Raumangst 8</i>	

ANGRIF-GRUNDWERT: 7      PARADE-GRUNDWERT: 7      FERNKAMPF-GRUNDWERT: 8      INITIATIVE-GRUNDWERT: 10

LEBENSENERGIE					
AUSDAUER					
INITIATIVE					
ASTRALENERGIE					
WUNDEN					

Sonderfertigkeiten / Manöver

*Große Meditation, Merkmalskenntnis: Antimagie, Merkmalskenntnis: Heilung, Repräsentation: Hexenmagie, Ritualkenntnis (Hexe) +3, Talentspezialisierung Kochen (Tränke), Vertrautenbindung*

### NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	DK	TP	TP/KK	IPi	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR				
<i>Schwerer Dolch</i>	<i>Dolche / -1</i>	<i>H</i>	<i>1W+2</i>	<i>12/4</i>	<i>1</i>	<i>0/-1</i>	<i>11</i>	<i>9</i>	<i>1W+2</i>	<i>1</i>				

### FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE							

### RÜSTUNG

RÜSTUNGSTÜCK	RS	BE (-IPi)
SUMME		

### SCHILD / PARIERWAFFE

ART	Typ	IPi	WM	BRUCHFAKTOR			







# Das Schwarze Auge

## HELDENDOKUMENT

NAME _____	GESCHLECHT _____
RASSE <i>Waldelf</i>	ALTER _____
KULTUR <i>Waldelfische Sippe</i>	GRÖSSE _____
PROFESSION <i>Waldelfischer Kämpfer</i>	GEWICHT _____
STAND _____	AUSSEHEN _____
GESCHWISTER _____	_____

### EIGENSCHAFTEN

MUT	12			LEBENSENERGIE	24			VORTEILE	<i>Altersresistenz, Gutsaussehend,</i>
KLUGHEIT	11			AUSDAUER	30				<i>Dämmerungesicht, Herausragender Sinn (Geruch),</i>
INITIATION	15			MAGIERESISTENZ	5				<i>Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn,</i>
CHARISMA	12			ASTRALENERGIE	32				<i>Wolfsauberer, Wohlklang</i>
FINGERFERTIGKEIT	12			ABENTEUERPUNKTE	0			PACHTEILE	<i>Arroganz 8, Elfische Weltsicht,</i>
GEWANDTHEIT	16			AP-GUTHABEN	0				<i>Randgruppe, Raumangst 9, Sensibeler Geruchssinn</i>
KONSTITUTION	12			STUFE	1				<i>5, Unfähigkeit Antimagie, Unfähigkeit Götterkulte,</i>
KÖRPERKRAFT	11			SOZIALSTATUS	5				<i>Unfähigkeit Zechen, Weltfremd 9, Wilde Magie</i>

ANGRIF-GRUNDWERT: 8      PARADE-GRUNDWERT: 8      KAMPF-GRUNDWERT: 8      INITIATION-GRUNDWERT: 11

LEBENSENERGIE							
AUSDAUER							
INITIATION							
ASTRALENERGIE							
WUNDEN							

**Sonderfertigkeiten / Manöver**  
*Ausweichen I, Freundschaftslied, Große Meditation,*  
*Repräsentation (Elfenzauber), Salasandra, Scharfschütze,*  
*Waffenspezialisierung Bogen (Elfenbogen), Waldkundig*

### PANZERWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	DK	TP	TP/KK	IPi	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR			
<i>Schwert</i>	<i>Schwerter / -2</i>	<i>N</i>	<i>1W+4</i>	<i>11/4</i>	<i>0</i>	<i>0/0</i>	<i>14</i>	<i>10</i>	<i>1W+4</i>	<i>1</i>			

### KAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE			
<i>Elfenbogen</i>	<i>Bogen / -3</i>	<i>1W+5</i>	<i>10/25/50/100/200</i>	<i>(+3/+2/+1/+1/0)</i>	<i>20</i>	<i>20</i>			

### RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-IPi)
<b>Summe</b>		

### SCHILD / PARIERWAFFE

ART	Typ	IPi	WM	BRUCHFAKTOR		





