

# Der Immanspieler

Ein Heldentyp für DSA 3 von [Jonatan Schenk](#)

Abends gingen wir in das Gasthaus “Goldener Hahn”, welches uns von unserem ortskundigen Freund Rhonwian empfohlen worden war. Es handelt sich dabei um ein Lokal der gehobenen Klasse, in dem hauptsächlich reiche Kaufleute, Magier und andere Gebildete sowie Angehörige des niederen Adels verkehren. Sofort fiel uns ein kräftiger Mann auf, der am Tresen saß. Nicht nur aufgrund seiner imposanten Gestalt, sondern vor allem aufgrund seines wahrhaft brutalen Aussehens: Seine Arme waren mit Hautbildern verziert, wie man sie von den Thorwalern kennt, jedoch trug er nicht wie diese langes Haupthaar, sondern hatte es sehr kurz geschoren, und auch einen Bart hatte er nicht. Auffällig war auch seine schiefe Nase, wenn er lachte, sah man, dass er kaum Zähne hatte, obwohl er kaum mehr als dreißig Jahre zählen konnte. Auf der Stirn hatte er eine riesige Narbe.

Aufgrund seines Aussehens musste man ihn eigentlich als einen jener rauf- und saulustigen Barbaren einschätzen, aber ein solcher hätte nach allem, was Rhonwian uns über den “Goldenen Hahn” erzählt hatte, hier niemals Einlass gefunden.

Noch mehr verwunderte mich aber, dass einige Zeit nach unserem Eintreffen ein von seiner Leibwache begleiteter Mann (wie wir später erfuhren handelte es sich um Baron Norbwynn von Jannendoch), sich zu dem Kerl setzte und fast freundschaftlich mit ihm unterhielt...

*Aus einem Brief des Festumer Kaufmanns Jasper Ulmensen*

## Hintergrund

Das Immanspiel ist der Sport schlechthin in weiten Teilen Aventuriens. Entsprechend groß ist der Ehrgeiz, einmal ein ganz großer Held des Spiels zu werden. Einige schaffen es, andere werden zumindest feste Bestandteile ihrer Mannschaft. Wieder andere aber müssen, aus unterschiedlichen Gründen, die Mannschaft

verlassen: sei es, dass sie es sich mit ihrem Mannschaftsführer, mit dem örtlichen Adel, oder mit den Anhängern der Mannschaft verscherzt haben. Sei es, dass man bei ihnen eine magische Begabung festgestellt hat\*. Sei es, dass eine Verletzung sie zurückgeworfen hat. Oder sei es einfach, dass sie im Spiel nicht so gut waren, wie man es von ihnen erwartete.

Diese Männer und Frauen haben selten etwas anderes gelernt, als Imman zu spielen. Wenn sie nicht durch den Sport bereits reich geworden sind, müssen sie sich eine andere Möglichkeit suchen, ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Naheliegend ist es – denn sie sind allesamt sehr kräftig, und eine gehörige Portion Mut gehört auch zu einem Immanspieler – sich als Söldner zu verdingen, oder als Abenteurer durchs Land zu ziehen.

Viele ehemalige Immanspieler haben über ihre hervorragende körperliche Verfassung hinaus auch noch den Vorteil, hochgestellte Bekannte – teilweise bis hin zu Hochadligen – aus der Zeit ihrer Immankarriere zu haben.

## Die Rolle des Immanspielers

Immanspieler sind verwegene Gesellen, die sich darüber hinaus durch absolute Loyalität zu ihren Freunden und Zweckverbündeten auszeichnen – im Immanspiel ist das unbedingt notwendig. Sie erwarten aber auch, dass sie sich auf ihre Freunde in jeder Situation verlassen können. Ist das nicht der Fall, reagieren sie sehr verärgert.

Viele ehemalige Immanspieler träumen immer noch von einer großen Karriere. Vielleicht zieht Ihr Charakter sogar nur durch Aventurien, weil er hofft, im Lieblichen Feld oder in Albernien eine neue Mannschaft zu finden? Auf jeden Fall wird der Sport aber sein absolutes Lieblingsthema in Gesprächen sein.

\* Der Einsatz von Magiebegabten ist beim Immanspiel verboten.

Da er zumindest früher in der Heimatstadt seiner Mannschaft Lokalprominenz war, ist er es auch gewöhnt, als solche behandelt zu werden. Ein Immanspieler setzt oft auch einen gewissen Standard voraus, was die Qualität von Essen, Unterkunft, und Ausrüstungsgegenständen betrifft – auch wenn er bei letzteren oft nicht in der Lage ist, sie zu beurteilen (z.B. bei Waffen, mit denen er früher nicht besonders viel zu tun hatte).

### Zitate

*“Also damals, beim Reto-Pokal, als wir gegen die Bullen gespielt haben...”*

*“Anfänger! Du hast ja sogar noch alle deine Zähne!”*

*“Der Tisch ist aber nicht aus Eschenholz.”*

*“Jetzt gibts saures!”*

*“Fünfzehn zu Dreizehn\* für uns, Leute!”*

### Kleidung und Waffen

Ein Immanspieler kämpft gerne mit einhändig geführten, stumpfen Hieb Waffen (gerne mit Knüppeln aus Eschenholz, oder einfach mit seinem Schläger). Er versteht sich auch auf den Kampf mit anderen Hieb Waffen, Äxten, und Schwertern, und ist ein Meister im waffenlosen Kampf. Von Stich- oder Fernwaffen hält er nichts.

Lederne Rüstungen werden vom Immanspieler bevorzugt verwendet.

Die Kleidung der Immanspieler ist je nach Herkunft relativ unterschiedlich. Allgemein kann man aber sagen, dass sie gerne ihren muskulösen Körper betonen. Viele haben großflächige Tätowierungen, als Schmuck tragen manche Ohr- oder auch Nasenringe.

Äußerlich fallen die meisten Immanspieler ansonsten hauptsächlich durch ihre Verstümmelungen (Narben, ausgeschlagene Zähne, manchen fehlt auch ein Ohr oder ein Auge).

### Besonderheiten

Immanspieler erhalten auf ihre Magieresistenz einen Malus von 2.

#### Der Immanspieler bei Spielbeginn

*Voraussetzungen:*

Mut: mindestens 13

Gewandtheit: mindestens 11

Körperkraft: mindestens 12

Jähzorn: höchstens 4

*Herkunft, Stand der Eltern (W20)*

1 unbekannt

2-4 unfrei Sklaven, Leibeigene

5-12 arm Streuner, Tagelöhner, ...

13-17 mittelst. Bauern, Fischer, Hirten, ...

18-20 reich Handwerker, Händler, ...

*Haarfarbe (W20)*

1-6 7-13 14-17 18-19 20

blond braun schwarz rot albino

*Körpergröße: 180 + W20 + W6 (181-205cm)*

*Gewicht: Größe – 100 kg*

*Lebensenergie: 35*

\* 15 zu 13 endete das angeblich erste Immanspiel, Orkan Thorwal gegen Pottwal Prem

**Kampftechniken (Steigern: maximal +1 pro Stufe)**

Waffenlose Kampftechniken					
Raufen	MU/GE/KK	5			
Boxen	MU/GE/KK	3			
Hruruzat	MU/GE/KK	-8			
Ringen	MU/GE/KK	3			

Bewaffnete Kampftechniken					
Äxte und Beile	MU/GE/KK	4			
Messer und Dolche	MU/GE/KK	-1			
Infanteriewaffen	MU/GE/KK	-1			
Linkshändig	MU/GE/KK	0			
Kettenwaffen	MU/GE/KK	-5			
Peitsche	MU/GE/KK	-2			
Scharfe Hieb Waffen	MU/GE/KK	4			
Schwerter	MU/GE/KK	3			
Speere und Stäbe	MU/GE/KK	4			
Stichwaffen	MU/GE/KK	-2			
Stumpfe Hieb Waffen	MU/GE/KK	6			
Zweihänder	MU/GE/KK	2			

Fernkampftechniken					
Lanzenreiten	MU/GE/KK	-6			
Schußwaffen (Arm./ Bogen)	MU/GE/KK	-4			
Schußwaffen (Blasrohr)	MU/GE/KK	-4			
Schleuder	MU/GE/KK	-3			
Wurfäxte und Wurfbeile	MU/GE/KK	0			
Wurfmesser / Wurf dolche	MU/GE/KK	-6			
Wurfspeere	MU/GE/KK	-6			

Körperliche Talente (Steigern: maximal +2 pro Stufe)					
Akrobatik (BE*2)	MU/GE/KK	4			
Fliegen (BE-4)	MU/KL/GE	2			
Gaukeleien	CH/FF/GE	2			
Klettern (BE)	MU/GE/KK	1			
Körperbeherrschung (BE*2)	MU/IN/GE	7			
Reiten (BE-4)	CH/GE/KK	3			
Schleichen (BE)	MU/IN/GE	-1			
Schwimmen (BE)	MU/GE/KK	0			
Selbstbeherrschung	MU/KK/KK	7			
Sich Verstecken (BE)	MU/IN/GE	0			
Tanzen (BE)	CH/GE/GE	2			
Zechen	KL/IN/KK	5			

Gesellschaft (Steigern: maximal +2 pro Stufe)					
Bekehren/Überzeugen	KL/IN/CH	3			
Betören	IN/CH/CH	4			
Etikette	KL/CH/GE	4			
Feilschen	MU/KL/CH	-1			
Gassenwissen	KL/IN/CH	1			
Lehren	KL/IN/CH	1			
Lügen	MU/IN/CH	3			
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	3			
Schätzen	KL/IN/IN	1			
Sich Verkleiden	MU/FF/GE	1			

Natur (Steigern: maximal +2 pro Stufe)					
Fährtsuchen	KL/IN/GE	-3			
Fallenstellen	KL/FF/KK	-2			
Fesseln/Entfesseln (BE-3)	FF/GE/KK	0			
Fischen/Angeln	IN/FF/KK	0			
Pflanzenkunde	KL/IN/FF	1			
Orientierung	KL/IN/IN	0			
Tierkunde	MU/KL/IN	-2			
Wettervorhersage	KL/IN/IN	1			
Wildnisleben	IN/FF/GE	2			

**Wissenstalente (Steigern: maximal +3 pro Stufe)**

Alchimie	MU/KL/FF	-3			
Alte Sprachen	KL/KL/IN	-2			
Geographie	KL/KL/IN	5			
Geschichtswissen	KL/KL/IN	3			
Götter und Kulte	KL/IN/CH	3			
Kriegskunst	MU/KL/CH	1			
Lesen/Schreiben	KL/KL/FF	0			
Magiekunde	KL/KL/IN	-4			
Mechanik	KL/KL/FF	1			
Rechnen	KL/KL/IN	1			
Rechtskunde	KL/IN/CH	2			
Sprachen kennen	KL/IN/CH	4			
Staatskunst	KL/IN/CH	2			
Sternkunde	KL/KL/IN	-2			

**Handwerk (Steigern: maximal +2 pro Stufe)**

Abrichten	MU/IN/CH	-1			
Boote fahren	FF/GE/KK	-2			
Fahrzeug lenken	IN/CH/FF	1			
Falschspiel (BE-2)	MU/CH/FF	-1			
Heilkunde, Gift	MU/KL/IN	-2			
Heilkunde, Krankheiten	MU/KL/CH	-1			
Heilkunde, Seele	IN/CH/CH	-3			
Heilkunde, Wunden	KL/CH/FF	4			
Holzbearbeitung	KL/FF/KK	4			
Kochen	IN/KL/FF	1			
Lederarbeiten	KL/FF/FF	2			
Malen /Zeichnen	KL/IN/FF	-1			
Musizieren (BE-4)	KL/IN/FF	-2			
Schneidern	KL/FF/FF	1			
Schlösser Knacken	IN/FF/FF	-2			
Singen	KL/IN/CH	-1			
Taschendiebstahl (BE*2)	MU/IN/FF	-1			
Töpfern	KL/FF/FF	-2			

**Intuitive Begabungen (Steigern: maximal +1 pro Stufe)**

Gefahreninstinkt	KL/IN/IN	3			
Glücksspiel	MU/IN/IN	2			
Prophezeien	IN/IN/CH	-1			
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	3			
Stimmen Imitieren	KL/IN/CH	0			

**Berufsfertigkeiten / Sonstige Talente**


Sprachen		TaW:		Alte Sprachen		TaW:	
Garethi (LF: Horathi)	4	Bosparano	5/2				
Isdira (Elfisch)	5	Asdharia (Altelfisch)	7/3				
Rogolan (Zwergisch)	3	Angram (Altwergisch)	4/1				
Tulamidisch	4	Ur-Tulamidya	5/3				
Thorwalsch	4	Alt-Güldenländisch	4				
Alaani (Norbardisch)	6	Yash' Hualay	6				
Nujuka (Nivesisch)	3	<b>M Muttersprache</b>					
Mohisch	2	<b>* Sprache perfekt</b>					
Zelemja	6	<b>2 Punkte in dieser Sprache</b>					
Orkisch/Ogrisch	1	<b>Sprache (Zeichen), Schrift j/n</b>					
Goblinisch	1	Garethi (31), ja – 3 Dialekte;					
Trollisch	3	Isdira (27), ja; Rogolan (24), ja;					
Rssahh (Echsisch)	6	Tulamidisch (19), ja;					
Drachisch	5	Alaani, nein; Nujuka, nein;					
Koboldisch	4	Mohisch, nein; Zelemja, ja;					
Zhayad	4	Orkisch, nein; Goblinisch, nein;					
Atak	3	Trollisch, nein; Rssahh, ja;					
Füchsisch	1	alle alten Sprachen, ja					