Die Kinder des 23. Ingerimm

Die Spielhilfe

Die Kinder des 23. Ingerimm

Spielhilfe zu den Erstgeborenen des Karmakorthäons

1. Auflage 2019

von Fred Ericson (Herausgeber)

Anschrift:
Frederic Mühleck
Giselherstraße 15
67547 Worms

+49 179 9487767
frederic.muehleck@gmx.de

Impressum

Herausgeber
Fred Ericson

Autoren
Bettina Ain, Fred Ericson, Christian Gross,
Christian Hollnbuchner, Ifrunndoch, R. Martensen,
Marek Schmidt, Stefanie (StefZ Hörspiele),
Johannes Walter

Titel & Illustrationen
Ramona von Brasch

Satz & Layout
Noor Yamarchant

Lektorat
Bettina Ain & Fred Ericson
mit Unterstützung von
Christian Gross & Xaver Stiensmeier

Korrektorat
Bettina Ain & Fred Ericson

Produkt wurde unter Lizenz erstellt. Das Schwarze Auge und sein Logo sowie Aventuria, Dere, Myranor, Riesland, Tharun und Uthuria und ihre Logos sind eingetragene Marken von Ulisses Spiele GmbH in Deutschland, den U.S.A. und anderen Ländern. Ulisses Spiele und sein Logo sind eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiele Distribution GmbH.

Dieses Werk enthält Material, das durch Ulisses Spiele und/oder andere Autoren urheberrechtlich geschützt ist. Solches Material wird mit Erlaubnis im Rahmen der Vereinbarung über Gemeinschaftsinhalte für SCRIPTORIUM AVENTURIS verwendet.

Alle anderen Originalmaterialien in diesem Werk sind Copyright 2019 der genannten Autoren und werden im Rahmen der Vereinbarung über Gemeinschaftsinhalte für SCRIPTORIUM AVENTURIS veröffentlicht.

Printed at Home

ISB-hex 6-20182019-301-1.0

Vorwort

Abkürzungsverzeichnis
BF – Bosparans Fall
RSH – Regionalspielhilfe
NSC – Nichtspielercharakter
SC – Spielercharakter

Die vorliegende Spielhilfe baut auf der Kurzgeschichtenanthologie »Die Kinder des 23. Ingerimm« auf, die du auf dem Scriptorium Aventuris findest.

Diese Spielhilfe enthält ausführliche Steckbriefe fast aller* dort vorkommenden Kinder, sowie Ideen und Hilfestellungen, wie du sie am heimischen Spieltisch zum Leben erwecken kannst. Wir haben uns dagegen entschieden, Zahlenwerte für Eigenschaften, Talente usw. anzugeben. Zum einen entwickeln sich die NSCs ebenso weiter, wie es die SCs tun, und zum anderen sollst du die Werte deinen Bedürfnissen entsprechend festlegen können.

Falls durch kommende Publikationen weitere Kinder des 23. Ingerimm ins Licht treten, so werden sie in einer neuen Version der Spielhilfe ergänzt und dies auf unserem Blog angekündigt.

*Zwei unserer NSCs können derzeit nicht detaillierter ausgearbeitet werden. Wenn wir sie in einem Update in die Spielhilfe aufnehmen, werden wir dies im Blog des Fanprojekts bekanntgeben.

Über Kritik, Lob und sonstiges Feedback freuen wir Autor*innen uns sehr. Zu diesem Zweck haben wir auf dem Orkenspalter-Forum einen entsprechenden Thread eingerichtet: Feedback-Thread. Wenn du Interesse an einer Mitarbeit hast, ist der Thread ebenfalls deine Anlaufstelle.

Zu guter Letzt sei – wie schon in der Kurzgeschichtenanthologie – unser Vorschlag wiederholt, selbst heldenmütig zu werden und Leben zu retten. Wenn du es nicht bereits bist, so denke doch darüber nach, dich hier bei der DKMS registrieren zu lassen, oder unterstütze die DKMS durch eine Geldspende.

Nun aber viel Spaß mit der Spielhilfe.

Fred Ericson

Inhaltsverzeichnis

Die Kinder des 23. Ingerimm in deinem Aventurien (von Fred Ericson) 5

Kampf den Erben Borbarads

Quendan Vanduin ya Parines (von Fred Ericson) 10
Reshamajid mit dem Seidenhaar (von Bettina Ain) 16
Der Wanderer (von Marek Schmidt) 22

Streit der Götter

Belenike »Aorpsyches« a Hylailos (von Christian Gross) 26
Decino Arcano (von Johannes Walter) 32
Fion Flussläufer (von Ifrunndoch) 38
Abrizah, Fahima und Shanja (von Christian Hollnbuchner) 42

Der Namenlose

Inuschka Urriskjewa (von R. Martensen) 48
Linnert aus Gareth alias Aeternus (von Christian Gross) 54

Die Siebte Sphäre

Shazzag Tograch (von Fred Ericson) 60
Zizzleflizz (von Stefanie – StefZ Hörspiele) 64
Saibh ás Ghráiniúil (von Bettina Ain) 70

Heldenzeit

Avesander (von Marek Schmidt) 78
Sereno Feqzqidio al'Kasim (von R. Martensen) 82
Mynegyi Lieskalju (von R. Martensen) 88

Feenkrieg

Kendra ni Glaìwen (von Fred Ericson) 92

Der eigene SC als Kind des 23. Ingerimm (von Fred Ericson) 95

Die Kinder des 23. Ingerimm in deinem Aventurien

Wozu brauche ich diese NSCs?

Da die Kinder des 23. Ingerimm über ihre Geburt und ihre Lebensläufe mit mindestens einem Aspekt des Karmakorthäons verknüpft sind, bieten sie dir die Gelegenheit, deine SCs mit eben jenen Aspekten der Weltzeitwende zu konfrontieren und ingame Diskussionen anzustoßen oder bereits Erlebtes zu rekapitulieren.

In diesem Zusammenhang können sie auch als Informationsquelle dienen, den Aufhänger für einen Nebenplot bilden oder dich zum Schreiben eigener Abenteuer inspirieren. Auch für die SCs kann das Thema relevant werden, wenn sich Gelehrte unter ihnen befinden, die den Auswirkungen des Karmakorthäons nachgehen und dabei auf die Spur der Kinder des 23. Ingerimm stoßen:

»Ihr seid am 23. Ingerimm 1021 geboren? Odem arcanum. *Nein, nein, wartet doch! Der Cantus ist völlig harmlos und dient nur der Feststellung, ob Madas Gabe in Euch fließt. Sagt, würdet Ihr einer Untersuchung Eures Leibes zustimmen?«*

• gehört von einem Magier in Spielerhänden

Die folgenden Charakterisierungen sind in Kapitel sortiert, die jeweils einen Aspekt des Karmakorthäons darstellen. Namentlich sind dies: »Kampf den Erben Borbarads«, »Streit der Götter«, »Der Namenlose«, »Die Siebte Sphäre«, »Heldenzeit« und »Feenkrieg«.

Falls du bereits in einer bestimmten Region spielst und dafür ein passendes Kind suchst, zeigt dieser Kasten, an welchen Orten man auf Kinder des 23. Ingerimm treffen kann.

Almada & Emirat Amhalassih:
Belenike, Quendan, Abrizah & Schwestern
Aranien & Perricum: Abrizah & Schwestern
Bornland: Inuschka
Flusslande: Belenike, Fion
Garetien: Abrizah & Schwestern
Horasreich: Quendan, Decino, Belenike
Kalifat: Sereno Feqzqidio Al'Kasim
Maraskan: Reshamajid
Meridiana: Anaca*
Nivesenlande: Mynegyi
Siebenwindküste: Belenike, Kendra, Shazzag
Streitende Königreiche: Shazzag
Svelltal: Quinn*
Tobrien: Der Wanderer
Tulamidenlande: Abrizah & Schwestern, Sereno Feqzqidio Al'Kasim
Überall:
Aeternus, Avesander, Saibh, Zizzleflizz

**Für Anaca und Quinn gibt es noch keine Charakterisierung, da hast du als SL also freie Hand. Hinweise findest du in den Kurzgeschichten »Der Dämon« für Anaca und »Der Weg der Kröte« für Quinn.*

Diese Aspekte sind in besonderer Weise mit der Agenda des jeweiligen Kindes oder seiner Verwendung im Spiel verknüpft, wobei manche Kinder auch für mehrere Aspekte herangezogen werden können. In diesem Fall haben wir die Kinder allerdings nicht

mehrfach aufgeführt. Das prominente Thema »Sternenfall« haben wir nicht zu einem eigenen Kapitel erhoben, da es allgegenwärtig ist. Zwar spielt es bei Inuschka und Mynegyi sowie bei Decino und Quendan eine größere Rolle, ist jedoch nicht der zentrale Aspekt ihres Werdens und Handelns.

Aber auch abseits des Karmakorthäons gibt dir diese Spielhilfe eine Sammlung »atmender«, ausgearbeiteter NSCs an die Hand, die in beliebigen Abenteuern als Zufallsbegegnung anstelle generischer Alriks eingesetzt werden können. Ein Fremder, der das Lagerfeuer der SCs aufsucht, eine Reisende, die am einzig freien Tisch des Gasthauses sitzt – Aventurien lebt auch abseits des Hauptplots, den die SCs bereisen, und NSCs sollten unabhängig davon eine eigene Agenda und Geschichte besitzen. Letztlich ist es aber dir überlassen, wie du die NSCs am Tisch einsetzt und darstellst, damit sie in dein persönliches DSA-Setting passen.

Die Bedeutung der Geburt?

Wir Autor*innen haben keine Festlegung getroffen – und werden auch keine treffen –, was es wirklich bedeutet, am 23. Ingerimm 1021 BF geboren worden zu sein. Wie die Erstgeborenen des Karmakorthäons selbst dazu stehen, ist bei den jeweiligen Kindern des 23. Ingerimm angegeben.

Anstelle einer offiziellen Festlegung präsentieren wir eine Reihe Hypothesen, die beliebigen NSCs in den Mund gelegt werden können. Die angegebenen Sprecher*innen sind beliebig austauschbar.

»... wird der Rausch der Ewigkeit über die Schöpfung wehen. So steht es in den Alanfanischen Prophezeiungen des Nostria Thamos. Wenn wir Schöpfung mit Geburt gleichsetzen, dann folgt, dass jene Kinder, die während dieses kosmischen Ereignisses zur Welt kamen, dieser göttlichen Kraft ausgesetzt wurden. Ergo wohnt Göttliches in ihnen und es wäre naiv, anzunehmen, dass sie keine besondere Rolle im Karmakorthäon spielen.«

• gehört von einem Geweihten des Nandus

»Gerade das sechste und siebte Zeichen, beziehungsweise deren Einsatz an der Trollpforte, müssen als göttlich oder zumindest gottähnlich gesehen werden. Die Kumulation einer derart beträchtlichen Menge Nayrakis und dessen Verwirbelung bei Borbarads Untergang könnten zu Sekundäreffekten geführt haben und legen weitere Forschungen diesbezüglich nahe.«

• gehört von einem Magister der Akademie der Hohen Magie zu Punin

»Deine Götter liegen im Streit, Blankhaut. Wir sehen es am Fallen der Sterne. So ist es prophezeit! Nun klammerst du dich daran, dass diese Kinder euch die Rettung bringen? Wegen des Tages ihrer Geburt? Selbst wenn sie etwas Besonderes sind ... jeden Tag geht der Samen unserer Häuptlinge und Krieger auf. Auch an jenem Tag. Sollten diese Kinder Anteil am Schicksal unserer Völker haben, dann nicht so, wie du Wurm dir erhoffst. Brazoragh wird die Herrschaft übernehmen und dein Volk zerschmettert werden. So ist es prophezeit!«

• gehört von einem Orkschamanen

»Die Bedeutung der Geburt erschaffen wir selbst. Wenn wir glauben, vom Schicksal auserwählt zu sein, so suchen wir bewusst oder unbewusst nach Situationen, um unserer eingeredeten Vorherbestimmung gerecht zu werden. Die Gefahr zu scheitern mag groß sein, doch jene, die triumphieren, nennt man später Helden.«

• gehört von einer Ordensschwester der Noioniten

»Was sich die garethja nicht alles einfallen lassen, nur um sich selbst in den Mittelpunkt von Rurs Schöpfung zu stellen, dabei sind wir doch nur

ein kleiner Teil dieser wunderschönen Welt. Man nehme sich nur ein Beispiel an der Spinne, so winzig manchmal, und doch viel nützlicher als wir es für uns je erträumen können! Hält sie sich für die Heldin ihres Zeitalters?«

• GEHÖRT VON EINER MARASKANISCHEN WANDERPREDIGERIN

»Die dritte Dämonenschlacht fand nicht zufällig am 23. Ingerimm des Jahres 1021 statt. Es war die Sternenkonstellation, die diesen Tag erzwungen hat. Spätestens seit Niobara von Anchopal wissen wir, dass die Sterne unseren Weg beeinflussen. Welches Schicksal erwartet dann ein Kind, das bei einer solch bedeutsamen Konstellation geboren wurde? Wir sollten sie beobachten.«

• GEHÖRT VON EINER MAGIERIN DES ODL

»Was ist das Schicksal unserer Kinder, die im Wandel der Zeiten ins Licht traten? In einem Wesen, das in jenem Atemzug zur Welt kam, streiten die Kräfte des NURDRA *und* ZERZA*, bis sie das Leben des Kindes wie ein* SAND-MANDRALA *in alle Winde verstreuen. Sie tragen Ende und Anfang in sich, wie der Sturm, der ganze Bäume aus der Erde reißt, doch zugleich auch ihre Samen in aller Welt verstreut. Doch löchere mich nicht weiter mit deinen Fragen,* TELOR*, der Wind ruft und ich muss ihm folgen.«*

• GEHÖRT VON EINER STEPPENELFISCHEN LEGENDENSÄNGERIN

»Weltzeitwende? Liebste BENISABA*, Ihr müsst Euch irren, es gibt nur einen Weltenanfang und ein Weltenende, nämlich als Rur den Weltendiskus warf und wenn Gror ihn empfängt, und bis dahin ist es noch ein langer Weg. Rur gab uns viele Leben, unsere Aufgaben zu erfüllen, warum sollte ein einzelner Geburtstag in einer Reihe von Geburtstagen von solcher Bedeutung sein? Ihr solltet nicht hoffen, dass ein Leben derart einzigartig ist!«*

• GEHÖRT VON EINEM MARASKANISCHEN HOCHGESCHWISTER

»Ein neues Heldenzeitalter, wie es von Hochkönig Albrax verkündet wurde, bringt auch neue Helden mit sich. Ihnen gab Angrosch das Feuer und die Kunst, neue Werke zu fertigen, neue Taten zu vollbringen. Mit ihnen werden wir die Proben, die Angrosch uns auferlegt, zweifelsohne bestehen und nach allem, was wir in Lorgolosch verloren haben, erneut Bleibendes erschaffen und Bleibendes verteidigen. Jetzt ist die Zeit der Helden, die Zeit des Kampfes!«

• GEHÖRT VON EINER ANGROSCHGEWEIHTEN

Kampf den Erben Borbarads

Quendan Vanduin ya Parines

Der Feind meines Feindes

Kurzcharakteristik: kompetenter Kampfmagier und Borbaradianer, erfahrener Dämonologe; meisterlicher Intrigant, der zuvorkommend und charmant auftritt, solange es ihm nutzt, aber skrupellos agiert, wenn es erforderlich ist oder er sich in seiner Eitelkeit gekränkt fühlt

Werdegang: Quendan heißt eigentlich *Balian Emeraldo ya Parines*, da er jedoch die Identität mit seinem bei der Katastrophe von Arivor verstorbenen Bruder getauscht hat, wird er hier und in allen anderen Publikationen unter dem Namen seiner Tarnidentität beschrieben. Es ist dir als SL überlassen, wie ähnlich sich die beiden tatsächlich sehen. Von Seiten des Autors sind sie bewusst keine eineiigen Zwillinge, um den SCs die Möglichkeit an die Hand zu geben, Quendans Scharade zu durchschauen. Selbstverständlich meidet Quendan seinen Geburtsort und Bethana, um sich keinem unnötigen Risiko auszusetzen, aber ein*e ehemalige*r Kommilitone*in der Akademie oder ein*e Bekannte*r des Hauses ya Parines könnten die SCs auf die richtige Spur locken oder Zweifel in ihnen aufkeimen lassen. Quendans Motivation, die Identität seines verstorbenen Bruders anzunehmen, liegt in der Möglichkeit, ohne besondere Begabung leichter unterschätzt zu werden. Des Weiteren gab es in Bethana eine Handvoll Kommiliton*innen, die den jungen Balian in Verdacht hatten, dem Borbaradianismus zugeneigt zu sein, während es seinem Bruder gelungen war, die Maske der Götterfürchtigkeit aufrechtzuerhalten.

Er stammt aus der nordwestlichen Gerondrata. Seine Eltern, Angehörige des niederen Adels, waren überzeugte Borbaradianer und Unterstützer Saya di Zeforikas, die 1018 nach BF die Rote Keuche im Süden des Horasreiches entfesselte. Es gelang ihnen, nach der Niederlage di Zeforikas alle Beweise zu vernichten und die Spur auf Quendans unschuldigen Onkel Valpio ya Parines zu lenken. Sie vergifteten ihn und inszenierten sein Verscheiden als Selbstmord.

In der Folge bemühte sich die Familie, nicht weiter aufzufallen und ihren Ruf als götterfürchtige Patrioten wiederherzustellen. Bereits im Folge-

jahr erblickten Quendan und ein Jahr später sein Bruder Balian das Licht der Welt.

Erst zehn Jahre später wurden die beiden Knaben in die Lehren Borbarads eingeweiht, als sich in Arivor ein neuer Zirkel zu formen begann. Der Reiz des Verbotenen und das Gefühl, mehr zu wissen als die Übrigen, übte eine große Anziehung auf Quendan aus, auch wenn er zu diesem Zeitpunkt kein überzeugter Borbaradianer war.

Quendans Ausbildung erfolgte an der Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana. Im Anschluss zog es ihn nach Arivor, wo sein Bruder – der eigentliche Quendan – lebte und als hochrangiges Mitglied dem dortigen Borbardianerzirkel angehörte. Bei der Zerstörung Arivors infolge eines herabfallenden Sterns wurde auch der gesamte Zirkel mit Ausnahme Quendans ausgelöscht. Er selbst verlor nur seine linke Hand (in die das Gildensiegel tätowiert war) und seinen Magierstab. Schwer verletzt wurde er von Azaril Scharlachkraut gerettet und nahm die Identität seines Bruders an. Der wirkliche Balian Emeraldo ya Parines gilt als Opfer der Katastrophe. An der Seite Azarils reiste Quendan durch das Horasreich und erlernte von ihr die Dämonenbeschwörung. Azaril verstand es, seine Eitelkeit auszunutzen und ihm einzureden, dass er aufgrund des Tages seiner Geburt zu Höherem bestimmt sei. Seitdem hat sich die spielerische Faszination vom »Bösen« in eine leidenschaftliche Verehrung der borbaradianischen Lehre gewandelt. Im Spätsommer 1042 BF trennten sich ihre Wege wieder.

Er gibt sich als junger Lebemann aus, der knapp dem Tod entronnen durch das Reich reist und den Reichtum seiner Eltern verprasst.

Motivation: Quendan macht – dank der Eingebung von Azaril Scharlachkraut – den Namenlosen für die Katastrophe von Arivor und damit den Verlust seiner Hand und seines Zirkels verantwortlich. Er sieht im Namenlosen die größte Gefahr für die Lehre Borbarads. Er teilt Azarils Ansicht, dass sogar ein Bündnis mit den Diener*innen der Zwölf eine Option ist, um den Namenlosen in die Schranken zu weisen.

Zwar ist die Bekehrung anderer zur borbaradianischen Lehre wichtig für ihn, im Zweifel hat die Zerschlagung eines Kultes des Dreizehnten jedoch eine größere Bedeutung und er ist auch bereit, Verbündete für diesen höheren Zweck zu opfern, wenn es nicht anders geht.

Agenda: Quendan will die vorhandenen Borbaradianerzirkel auf die Gefahr, die durch den Namenlosen im Karmakorthäon droht, einschwören und ihnen klar machen, dass die Wahl der Bündnispartner*innen neu überdacht werden muss. Dabei geht er gnadenlos gegen ihm unliebsame Konkurrent*innen vor.

Hat er eine Zelle der Diener*innen des Dreizehnten aufgespürt, so will er alle Mitglieder und Helfenden zur Strecke bringen.

Feindbilder: Dummheit, Lethargie, Humorlosigkeit, Namenloses

Kampfverhalten: Quendan versucht, Kämpfe zu vermeiden, solange er andere Optionen sieht, seine Ziele zu erreichen (Bestechung, Verführung, Überzeugung, das Säen von Zweifeln). Ist ein Kampf unausweichlich, greift er auf Kampfzauber zurück. Borbaradianische Formeln setzt er nur ein, wenn er sich sicher ist, keine Zeugen zu hinterlassen, oder es um sein nacktes Überleben geht. Bei der Beschwörung von Dämonen agiert er sehr vorsichtig. Er kennt von Azaril eine Reihe *wahrer Namen* und beschwört ausschließlich diese Dämonen, wobei er niedere Dämonen – vor allem aus dem Gefolge Blakharaz' oder Lolgramoths – bevorzugt. Da er um die Gefahr einer Invokation weiß und seine Fähigkeiten gut einschätzen kann, wird er eine*n Diener*in der Niederhöllen nur dann in die dritte Sphäre rufen, wenn er ausreichend Vorbereitungszeit und geeignete Paraphernalia zur Hand hat.

Darstellung im Spiel: Sei charmant und humorvoll, aber nicht aufdringlich. Lächle beim Sprechen, versuche aber, von oben auf dein Gegenüber herabzublicken. Verberge dabei die linke Hand, unter dem Tisch oder indem du den rechten Arm darüber legst. (Quendan ist eitel und versucht, die Verstümmelung zu verbergen, selbst wenn er eine Prothese trägt.)

Sei empfänglich für Schmeicheleien, aber nicht naiv. Sprich bevorzugt mit den Spieler*innen gutaussehender Charaktere gleich welchen Geschlechts.

Größe & Statur:
182 Halbfinger, drahtiger Körperbau
Augenfarbe & Haarfarbe:
eisblaue Augen, blonde Locken
Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile: Charisma, Gutaussehend I, Hass auf Diener*innen des Namenlosen, Zauberer, Angst vor engen Räumen, Arroganz, Eitelkeit, Rachsucht, verstümmelt (Einhändig)
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Bekehren, Betören, Menschenkenntnis, Überreden; Talentspezialisierungen: Bekehren (Zweifel säen) & Magiekunde (Dämonologie)
Herausragende Zauber, Rituale und magische Sonderfertigkeiten: Corpofesso, Desintegratus, Fulminictus, Hartes Schmelze, Invocatio minor, Invocatio major, Aura verbergen, Bann-/Schutzkreise gegen niedere Dämonen; Scholar der Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana, Tradition Gildenmagie, verbotene Pforten
Ausrüstung: schwarzer Opalring mit einem darin gebundenen Heshthot, Dolch als einzige Waffe, Zaubertrank (QS: 4), kostbare Kleidung neuester Mode
Sprachen:
Garethi, Bosparano, Aureliani, Zhayad
Beziehungen: groß bei den Borbaradianern im Horasreich, allgemein ansehnlich im nördlichen Horasreich, aber nach Süden hin abnehmend
Finanzkraft: groß
Besonderheiten: Einhändig, kein Gildensiegel, kein Zauberstab
Seelentier: Habicht

Was denkt Quendan über das Karmakorthäon und seine Rolle

darin: Quendan ist davon überzeugt, dass Borbarad einen Teil seiner Essenz in die Welt schleuderte, bevor er von den Gezeichneten besiegt wurde. Er kennt die Alanfanischen Prophezeiungen und sieht im *Rausch der Ewigkeit*, der über die Schöpfung wehte, diesen letzten Akt Borbarads. Quendan geht weiterhin davon aus, dass zumindest einige Kinder des 23. Ingerimm bei ihrer Geburt einen Teil dieser Essenz aufgenommen haben und er einer jener Auserwählten ist. Trifft er auf andere Kinder des 23. Ingerimm, wird er versuchen, sie von den Lehren Borbarads zu überzeugen.

Typische Zitate:

»Dem Dreizehnten zu dienen, heißt nicht nur, die eigene Freiheit fortzuwerfen, sondern die Freiheit aller aufs Spiel zu setzen. Seine Diener zu vernichten muss das oberste Ziel sein – egal mit welchen Mitteln!«

»Gute und gerechte Eltern müssen ihre Kinder bei Fehlverhalten strafen, gewiss. Aber stellt Euch vor, ein Vater hat fünf Kinder, von denen eines wirklich schlimme Dinge getan hat. Wenn sich diese Fünf gemeinsam in einem Haus befinden und der Vater würde die Tür versperren und das Heim in Flammen setzen – wäre das gerecht?«

»Die Götter handeln nicht im Sinne der Sterblichen. Sie handeln im Sinne der Götter. Denkt nur an die Fluten, die das alte Havena hinwegspülten, oder den Stern, der Elem zerstörte. Denkt an die Priesterkaiser oder die Schlacht am Szinto. Ja, sie belohnen Gehorsam, solange es ihren eigenen Zielen nützt – ganz so wie ein Hund belohnt wird, wenn er seinem Herrn die erlegte Beute anschleppt. Ich für meinen Teil will niemandes Hund sein.«

Quendan als Zufallsbegegnung: Quendan wird man vornehmlich im Horasreich antreffen, eventuell noch im südlichen Almada. Dort bewegt er sich bevorzugt in der gehobenen Gesellschaft, wobei ihm der Stand seines Gegenübers eigentlich egal ist, solange dieser sich gewählt auszudrücken vermag und gut gekleidet ist.

Trifft dies auf einen der SCs zu, so wird sich Quendan für das Woher und Wohin interessieren, vor allem, wenn sich herausstellt, dass besagte Person bereits gegen die Diener*innen des Namenlosen gestritten hat. Weiterhin interessiert sich Quendan für alles, was mit dem Karmakorthäon oder dem Untergang Arivors zu tun hat. Vor allem SCs, die die Ereignisse aus *»Unheil über Arivor«* miterlebt haben, wird er ausfragen und in philosophische Diskussionen verwickeln wollen, was auch genutzt werden kann, um die SCs die Ereignisse rekapitulieren zu lassen und über das Karmakorthäon als solches nachzudenken.

Quendan eignet sich weiterhin dazu, den SCs die Unterschiede zwischen borbaradianischem Freiheitsdenken und den Lehren des Namenlosen aufzuzeigen.

Weitere Verwendung im Spiel: Quendan kann als Antagonist eingesetzt werden, wenn es um borbaradianische Verschwörungen geht.

Ebenso ist er als Auftraggeber denkbar, wenn ein Zirkel des Namenlosen aufgespürt, infiltriert oder ausgelöscht werden soll. Besonders reizvoll ist es dann, wenn die SCs im Laufe ihrer Ermittlungen entdecken, dass er Borbaradianer ist. Idealerweise sollte dies zu einem Zeitpunkt geschehen, an dem sie sich entscheiden müssen, gegen wen sie vorgehen wollen.

Schließlich ist es auch möglich, dass Quendan ein*e Borbaradianer *in ausschalten will, die*der ihm unliebsam geworden ist oder seine Machtansprüche infrage stellt. Um nicht als Verräter zu erscheinen, greift er auch auf götterfürchtige SCs zurück, die er auf subtile Art auf die Spur der auszuschaltenden Personen setzt.

Publikationen (Stand vom Oktober 2019):
Zufall & Vorsehung (Kurzgeschichte in der Anthologie *»Die Kinder des 23. Ingerimm«*)

Reshamajid mit dem Seidenhaar

Hüterin der Spinnen

Kurzcharakteristik: junge Maraskanerin und Dorfvorsteherin Kumosons, die ihr Dorf, den Dschungel und Maraskan über alles liebt; kompetente Schwertkämpferin und Diskuswerferin; dschungelkundige Guerillakämpferin und unbewusste Magiedilettantin mit inniger Verbundenheit zur Spinnenart *neuspinnsterer*

Werdegang: Reshamajid mit dem Seidenhaar kam als jüngste Tochter von Emirasab der Traditionellen, der Dorfvorsteherin von Kumoson, zur Welt. Am Tag ihrer Geburt nistete sich eine neue Spinnenart im Dschungel hinter ihrem Dorf ein, die ganze Teile des Waldes dicht in ihre Netze einspinnt. Wenige Jahre später ist unverkennbar, dass Reshamajid einen besonderen Draht zu den Tieren hat. Sie wird zur Hüterin der Spinnen, die im Wald eine ganz besondere Funktion erfüllen: Sobald sie ihre Nester verlassen, erscheint der Dschungel an dieser Stelle wie verjüngt, als hätten sie zerstörte oder verseuchte Pflanzen und Tiere verspeist, um den Wald in alter Pracht wieder aufleben zu lassen.

Kumoson ist ein idyllisches Dorf zwischen Charasim und Yerkilan, das auf politisch neutralem Boden liegt und sich bislang aus allem herausgehalten hat, eine Einstellung, mit der Reshamajid noch nie einverstanden war. Seit seiner Gründung sieht es das Dorf als seine Aufgabe, die Schönheit der Welt zu wahren, indem es seinen Zugang zum Dschungel bewacht. Hin und wieder finden Personen hierher, um sich von den Dorfbewohner*innen Geleitschutz durch diesen Teil des Dschungels zu erbitten. Als ein solches Gesuch einer Söldnertruppe abgelehnt wird, erschlagen sie die Familie der Dorfvorsteherin.

Reshamajid überlebt den Überfall und rächt sich mithilfe der Jägerinnen und des Dschungels am Söldnertrupp. Am Ende sitzt Reshamajid auf jenem Platz, der ihrer Mutter gebührte, doch der Zorn in ihrem Herzen ist nicht verklungen. Kumosons friedliche Zeiten fernab der Unruhen auf Maraskan scheinen vorüber. (Nachzulesen in der Kurzgeschichte *Die Spinnenfrau von Kumoson* in der Anthologie *»Die Kinder des 23. Ingerimm«*.)

Motivation: Will den Dschungel von dämonischer Verseuchung und vom Heerbann und die Insel von den Machenschaften aller nicht-maraskanischen Elemente befreien. Sie steht nur auf der Seite derer, die auch auf der Seite Maraskans stehen.

Agenda: Will die *neuspinnsterer* auf der gesamten Insel ansiedeln und mit dem Shîkanydad von Sinoda ein Bündnis zur Befreiung Maraskans eingehen, ohne dabei Kumosons politisch neutrale Stellung aufzugeben. Verwendet die Spinnenseide der *neuspinnsterer* als Exportgut, um Kumoson als Handelspartner attraktiver zu machen.

Feindbilder: Feinde Maraskans, Dämonisches, Naturzerstörer

Kampfverhalten: Reshamajid und ihre Truppe wissen, wie man mit Nachtwind und Diskus umgeht, manche besser als andere, aber ihre Hauptwaffe ist der Dschungel, denn was ist tödlicher als die maraskanische Natur? Keine von ihnen kämpft jedoch bis zum Tod, auch wenn es durchaus passieren kann, dass Reshamajid von Nomjida (s. u.) daran erinnert werden muss.

Größe & Statur: 158 Halbfinger; rundes Gesicht, wirkt jünger, als sie ist
Augenfarbe & Haarfarbe: schwarze Augen, schwarz-graue Haare zu mehreren Zöpfen geflochten; dunkle Hautfarbe
Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile: Intuition, Entfernungssinn, Hitzeresistenz, Tierfreundin (*neuspinnsterer*); Vorurteile (*fremdijis*)
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Pflanzenkunde, Tierkunde (neuspinnsterer), Verbergen; Kampftechnik (Schwerter), Kampftechnik (Wurfwaffen), Präziser Wurf I; intuitive Zauberin; Geländekunde (Dschungel), Wegkenntnis
Zauber: wirken nur auf oder in Wechselwirkung mit den *neuspinnsterern*: Lockruf, Sanftmut, Spinnenruf, Tiergedanken
Ausrüstung: Nachtwind, Diskus, Holzharnisch, Rüstung aus Spinnenseide
Sprachen: Garethi (Maraskani), Tulamidya (Maraskani-Tulamidya)
Schriften: Kusliker Zeichen, Tulamidya
Beziehungen:
hoch (Kumoson), gering (Maraskan)
Finanzkraft: hoch; größtes Exportgut Kumosons: Spinnenseide (besonders widerstandsfähig)
Besonderheiten:
Auf ihrer Schulter sitzt eine *neuspinnsterer*.
Seelentier: Spinne (*neuspinnsterer*)

Neuspinnsterer: maraskanische Spinnenart, giftig – handtellergroßer, langgezogener Leib, der grün-blau schillert, mit langen, dünnen Beinen; Wie die Spinnenart am 23. Ingerimm 1021 BF auf den Weltendiskus kam, ist bislang unbekannt, doch ist davon auszugehen, dass ihrer Existenz Magie oder göttliches Wirken zugrunde liegt. Sie sind eng mit dem Dschungel und Reshamajid verbunden und besitzen die Fähigkeit, dem Dschungel neues Leben einzuhauchen. Im Volksmund Kumosons werden sie auch *reshakrabbala* genannt.

Verbündete:
Denderajida dier* Zerstreute (*1019 BF) – Hohe Bruderschwester des

Dorfes, Alchimisterin (Gifte), Nervenleiden aufgrund einer Vergiftung, geht daher mit Krückstock (den sier aber geschickt als Waffe einzusetzen versteht); Reshamajids ältere Bruderschwester, verlor während des Überfalls der Söldner sieren Zwillingsbruder Denderan

Sier ist nicht-binär (weder weiblich noch männlich*) und verwendet die Pronomen: sier/siere.

Nomjida die Reinliche (*1021 BF) – Anführerin der Jägerinnen, Reshamajids Lebensgefährtin und Leibwächterin, zeigt sich nicht immer einverstanden mit Reshamajids »strengeren Maßregelungen« und sucht nach diplomatischeren und gemäßigteren Lösungen, setzt sich für Recht und Ordnung ein

Feliziber der Zurückgekehrte (*1020 BF) – Spion, der in Reshamajids Auftrag durch Maraskan reist und die neuesten Informationen an ihre Ohren trägt und nach Verbündeten für Kumoson sucht; ehemaliger Geliebter Reshamajids, die beiden sind einander freundlich gesinnt

Die Jägerinnen – eine Truppe von 8-12 (doch stets von gerader Anzahl!) dschungelkundiger Personen, die als Geleitschutz für *fremdijis* oder Leibwächter*innen agieren und sich mit Reshamajid um die *neuspinnsterer* kümmern. Trotz der weiblichen Bezeichnung ist das Geschlecht irrelevant, auch wenn es zumeist Frauen* sind.

Antagonist*innen:
Basin Halbach (*1023 BF) – Spinnenhexer garethischer Herkunft, vernarbtes Gesicht; war am Überfall auf Kumoson beteiligt, wurde mit dem Kopf des Söldneranführers zur eigentlichen Auftraggeberin zurückgeschickt; ist auf der einen Seite dankbar, dass man ihn am Leben ließ, auf der anderen aber auch ein wenig traumatisiert

Marlindjida (*1010 BF) – beauftragte die Söldnertruppe, die letztlich Kumoson überfiel, was aber nicht Teil des Auftrags war; will sich einen Weg in den Dschungel bahnen, wozu ihr die *neuspinnsterer* gelegen gekommen wären; ihre Identität und ihre Motivation sind Reshamajid allerdings (noch) nicht bekannt und solange keine folgenden Publikationen die Beziehung der beiden näher beleuchtet, hast du als SL freie Hand

Darstellung im Spiel: Sitze gerade, die Hände im Schoß oder auf dem Tisch gefaltet, verwende wenige Gesten und nur dann, wenn sie notwendig sind. Sprich deutlich und überlegt, flechte maraskanische Wörter ein, wie du sie in der Spielhilfe »Sprechza Maraskani« auf asboran.de oder im gleichnamigen Abschnitt in *Blutrosen und Marasken* findest. Sei anfangs kühl und distanziert, gerne auch ein wenig von oben herab, du bist die Dorfvorsteherin, hier, um Kumoson, die *neuspinnsterer* und den Dschungel zu beschützen, und noch weißt du nicht, was du von den *fremdijis* vor dir halten sollst.

Ist der Dschungel den SCs wohlgesinnt und haben sie sich zugleich als maraskanfreundlich erwiesen, erwärme dich für sie, lächle gelegentlich, führe mehr Gesten aus und senke die Schultern ein wenig. Zeige dich gastfreundlich, interessiere dich für die Geschichten der SCs.

Ist der Dschungel den SCs nicht wohlgesinnt, zeige dich abweisend, lass nicht lange mit dir reden, bevor du die Gruppe des Dorfes verweist, nötigenfalls mithilfe der Jägerinnen. Unter Umständen ist ein Eingreifen Nomjidas nötig, damit die Situation nicht eskaliert.

Was denkt Reshamajid über das Karmakorthäon und ihre Rolle darin: Es gibt nur ein Zeitalter, nämlich das Zeitalter Rurs. Es endet erst, wenn der Weltendiskus in Grors Händen liegt und die Maraskaner der Bruderschwester Rurs die 64 Fragen des Seins stellen können. Dann könnte man ja fragen, was es mit diesem Karmakorthäon auf sich hat.

Typische Zitate:

»Ich habe ein einzigartiges Gefühl bei ihnen, Bruderschwester.«

»*Garethja* verstehen nichts von unserer Insel, es ist ihnen zu heiß, zu giftig, zu laut, zu … gewürzigt. Warum sind sie überhaupt hier?«

»Ich kann einfach nicht begucken, wie unsere *jamilstere* Welt von diesen Geschwisterlosen zernichtet wird!«

»Wie Saatgut, das von klugsterer Hand in die Erde quedjen wurde. Ein *Ackerquadjan* aus Spinnennestern, inmitten des Dschungels. Preiset die Schönheit!«

Reshamajid als Zufallsbegegnung: Reshamajid hält sich gelegentlich im Dschungel auf, um nach den *neuspinnsterern* zu sehen, aber auch, um selbige dort anzusiedeln. Da davon auszugehen ist, dass sie sich im Dschungel besser auskennt als die SCs, werden diese sie nur bemerken, wenn sie es wünscht. Sie könnte den SCs zu Hilfe eilen, wenn diese sich den Gefahren des Dschungels ausgesetzt sehen, sofern der Dschungel selbst keine Einwände gegen ihre Anwesenheit hat. Sollten die SCs eine Gefahr für den Dschungel und/oder Maraskan darstellen, könnten sie hingegen plötzlich von den Jägerinnen angegriffen werden, die dabei aber gezielt die Gefahren des Dschungels selbst einsetzen.

Weitere Verwendung im Spiel: Als Dorfvorsteherin hält sich Reshamajid üblicherweise in Kumoson auf und kann dort offiziell angetroffen werden. Sie bestimmt darüber, wer von ihren Jägerinnen in den Dschungel begleitet wird und wer nicht. Über ihre Verbindung mit den *neuspinnsterern* hat Reshamajid ein ganz besonderes Gespür für den Dschungel. Sie weiß, wer dort willkommen ist und wer nicht.

Sollten die SCs nicht willkommen sein, ist eine Ablehnung das Beste, worauf sie hoffen können. Sind sie

eine echte Gefahr für Maraskan (unabhängig davon, ob der Dschungel sie leiden kann oder nicht), so kann es durchaus sein, dass Reshamajid sich einverstanden zeigt, sie mit den Jägerinnen durch den Dschungel zu geleiten – nur um sie mithilfe der Pflanzen und Tiere der Insel einzuverleiben.

Verschlägt es die SCs aus einem anderen Grund nach Kumoson, z. B. um Handelsbeziehungen zu anderen Städten der Insel zu knüpfen oder um an die *neuspinnsterer* zu gelangen, hängt die Hilfsbereitschaft ebenfalls davon ab, ob die SCs als Gefahr für Dschungel und Insel gesehen werden oder nicht.

Woran lässt sich nun feststellen, ob die SCs willkommen sind oder nicht? Wollen sie dem Dschungel schaden oder legen der Natur gegenüber eine respektlose Einstellung an den Tag, dann sind sie nicht willkommen. Ebenso, wenn sie mit dämonischen Kräften im Bunde stehen. Dass sie *fremdijis* sind, ist für den Dschungel kein entscheidender Faktor, kann aber je nach Verhalten der SCs dazu führen, dass sie ihren Weg in den Dschungel alleine bestreiten müssen. Auch ihre politische Einstellung zur Herrschaft der *garethjas* über Maraskan ist dem Dschungel einerlei, wird aber Reshamajids persönliche Meinung beeinflussen. Da die Dorfbewohner*innen mit großer Neugierde die SCs in lange Gespräche verwickeln, ist es unwahrscheinlich, dass sie ihr wahres Naturell lange verbergen können.

Letzten Endes hast du als SL aber freie Hand, um zu entscheiden, ob du den SCs das Leben erschweren oder erleichtern möchtest.

Publikationen (Stand vom Oktober 2019):
Die Spinnenfrau von Kumoson (Kurzgeschichte in der Anthologie *»Die Kinder des 23. Ingerimm«*)

Der Wanderer

Ein Wächter in Grau

Kurzcharakteristik: menschenscheuer, doch hilfsbereiter Einzelgänger, der die Umstände seiner Geburt und die Narben seiner Kindheit nie ganz hinter sich lassen konnte; durchstreift die Wälder Tobriens; jagt Dämonen und Paktierer*innen, beschützt die letzten unschuldigen Seelen; redet wenig und schießt schnell

Werdegang: Die Eltern des Wanderers gehörten zum Heereszug des Mittelreiches an der Trollpforte. Der Vater fiel in der Schlacht und die hochschwangere Mutter sollte das Kindbett nicht überleben. Sein gesamtes späteres Leben steht im Schatten dieser Ereignisse.

Nach dem Tod der Eltern nahmen Soldat*innen aus demselben Regiment des Heereszuges den Jungen mit in ihre Heimat – mehr aus Pflichtgefühl, denn aus Zuneigung. Für Gleichaltrige immer nur »das Kind ohne Eltern« und für die Erwachsenen lediglich eine lebende Erinnerung an eine schreckliche Erfahrung wurde er fast zwangsläufig zum Einzelgänger, der sich mehr und mehr von allen abwandte. Sogar den Namen, den man ihm gab, hat er abgelegt. Statt mit anderen Kindern verbrachte der Wanderer seine Kindheit mit Tieren und im Wald, wo er sich selbst den Umgang mit Pfeil und Bogen oder das Verstecken im Dickicht beibrachte.

Er war kaum 12 Götterläufe alt, als er aus seinem »Heimatdorf« weglief, alle Bande abbrach und sich die nächsten Jahre mehr oder weniger alleine durchschlug.

Einige Jahre später zog es ihn, der nie Eltern hatte, zur Trollpforte, um zumindest ihren Gräbern – oder ihren Todesorten – nahe zu sein. Er legte ein Gelübde ab, dass ihr Tod – und seine einsame Kindheit – nicht umsonst sein sollten, und begab sich nach Tobrien. Dort versucht er seitdem, jenen zu helfen, die unter der Herrschaft Yol-Ghurmarks leiden, und Dämonen wie Paktierer*innen bestmöglich zu schaden.

Motivation: Der Tod seiner Eltern und seine lebenslange Einsamkeit dürfen nicht umsonst gewesen sein. Daher gilt es, möglichst viel Leid durch Dämonenpaktierer*innen zu verhindern und Unschuldige zu be-

schützen. Dies geschieht nicht im Namen der Zwölfe, die Borbarad nicht aufhielten, sondern im Namen aller Menschen, die in diesem Streit schon ihr Leben ließen. Paktierer*innen und dämonischer Präsenz gegenüber agiert er zunehmend gnadenloser.

Agenda: Wo immer er kann und vor allem, wenn Kinder in Gefahr sind, wird der Wanderer eingreifen, um zu helfen. Dabei lässt er sich jedoch nie lange an einem konkreten Ort oder bei bestimmten Menschen nieder – diese Bande hat er verloren.

Feindbilder: Dämonen & Paktierer*innen, Egoismus, Feigheit

Kampfverhalten: Der Wanderer wird im Kampf auf jedes verfügbare Mittel zurückgreifen und mit genügend Vorbereitungszeit auch auf Fallen und Hinterhalte setzen.

Er versucht stets auf Distanz mithilfe seines Bogens zu agieren. Zum Nahkampf gezwungen, greift er auf seine beiden Dolche zurück.

Darstellung im Spiel: Der Wanderer ist ein wortkarger Pragmatiker, der mit den SCs nur interagieren wird, wenn er sich sicher ist, dass sie friedliche Absichten haben. Er führt selbst keinen Namen; einige Einwohner*innen Tobriens haben angefangen ihn den »Grauen«, den »Wanderer« oder den »Jäger« zu nennen. Er reagiert darauf, benutzt diese Bezeichnungen aber selbst nicht.

Er macht sich nichts aus Göttern, Hoheiten oder Hierarchien. Er wird denjenigen gut behandeln, der ihn

Größe & Statur: 182 Halbfinger, muskulös
Augenfarbe & Haarfarbe:
grüne Augen, schwarze Haare
Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile: Gewandtheit, Tierfreund; Hass auf Dämonen, Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich)
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Verbergen, Wildnisleben, Tierkunde, Pflanzenkunde, Bogen; Geländekunde: Wald, Verstecke finden, Präziser Schuss, Scharfschütze
Ausrüstung: Bogen, Köcher, 2 Jagddolche, Wildnisausrüstung
Beziehungen: In wenigen Dörfern in Tobrien ist er inzwischen als helfende Seele bekannt – ansonsten nicht vorhanden.
Finanzkraft: sehr gering
Besonderheiten: keine
Seelentier: Wiesel

und andere Menschen gut behandelt. Wer Schwächeren und vor allem Kindern Unrecht antut, macht sich den Wanderer zum Feind.

Der Wanderer führt nur zweckdienliche Kommunikation; schon gar nicht wird er von sich oder seiner Vergangenheit erzählen. Sollten die SCs seine Hilfe benötigen und er stimmt mit ihren Plänen überein, so hilft er – auch über längere Zeiträume. Allerdings verbringt er zwischendurch immer wieder viel Zeit alleine, verschwindet für Tage im Wald und verlässt die Gruppe in den meisten Nächten. Der Wanderer ist ein geübter Jäger, und sollte die Gruppe Hilfe bei der Nahrungsbeschaffung brauchen, wird er sie unterstützen, vor allem da er ein geübtes Auge zur Unterschei-

dung von dämonisch pervertiertem und reinem Fleisch hat. In ganz Tobrien hat er Rückzugsorte für sich eingerichtet: verlassene Bauernhöfe, karge Erdlöcher, zweckdienliche Baumhäuser. Hier bewahrt er einen Grundstock an für ihn lebensnotwendigen Materialien auf: Verbandszeug, Kräuter etc.

Der Wanderer wirkt immer ein wenig melancholisch, auf Witze oder heitere Unterhaltungen reagiert er nicht. Soziale Interaktionen nur der Interaktion selbst wegen versteht er nicht.

Was denkt der Wanderer über das Karmakorthäon und seine Rolle darin: Der Wanderer hat ein negatives Bild seiner Gegenwart. Über das Karmakorthäon weiß er nichts und misst sich selbst folglich auch keine Rolle darin zu. Seinen Geburtstag würde er am liebsten vergessen – mit ihm begann all seine Einsamkeit.

Typische Zitate:

»[...]«

»Ja.«

»Nein.«

»Ihr haltet den Bogen falsch.«

Der Wanderer als Zufallsbegegnung: In ganz Tobrien können die SCs auf den Wanderer treffen. Vor allem durchstreift er einsam die Wälder, aber vereinzelt ist er auch in kleinen Dörfern anzutreffen, wo er nach dem Rechten schaut. Auch das zufällige Auffinden eines seiner Rückzugsorte (s. o.) ist denkbar. Der Wanderer wird entsprechend ihrer Intentionen auf die SCs reagieren und gegebenenfalls kooperieren. Letzteres gilt nur für Fälle, in denen gegen die Dämonenpaktierer*innen Yol-Ghurmarks oder die dämonische Perversion Tobriens etwas unternommen werden soll. Finanzielle Interessen ignoriert er. Handeln die SCs entgegen den Bedürfnissen der normalen Bevölkerung, stellt er sich gegen sie.

Weitere Verwendung im Spiel: Die langfristige Entwicklung des Wanderers hängt vor allem davon ab, wie zukünftige offizielle Publikationen mit Schwarztobrien und den dort hausenden Paktierer*innen umgehen. Der Wanderer wird bleiben, solange die Dunkelheit auch bleibt. Sollte Tobrien aber vollständig befriedet werden und sich auch eine Verbesserung der Lebensumstände der einfachen Bevölkerung einstellen, wird er sich anderen Aufgaben widmen.

Publikationen (Stand vom Oktober 2019):
An der Pforte (Kurzgeschichte in der Anthologie *»Die Kinder des 23. Ingerimm«*)

Streit der Götter

Belenike »Aorpsyches« a Hylailos

Rebellin am Rande der Rondrakirche

Kurzcharakteristik: mit den Prinzipien Tsas und Rondras gleichermaßen sympathisierende Möchtegern-Reformerin des Schwertbundes; kompetente Ring-, Stab- und Anderthalbhänderkämpferin, unerfahrene Lehrmeisterin, liebende Mutter von Zwillingen

Werdegang: Belenike ist die jüngste Tochter zyklopäischer Hirten aus der Nähe von Rethis. Ihre Eltern unterstützten, dass ihre kämpferisch veranlagte Nike Hafengardistin werden wollte, und ließen sie jede freie Minute am Exerzierplatz oder auf der Arenatribüne verbringen. Bei ihrer Initiation zeigte sich, dass das Kind das Potenzial zu einer Geweihten der Rondra in sich trug, sodass sie das Noviziat in Neetha antrat. Doch hatte die ohnehin rebellisch veranlagte Nike wenig Freude daran, da sich ihre freiheitsliebende Ader im Erwachsenwerden zu einem ausgeprägten Sturkopf verstärkte – sehr zum Missfallen ihres Schwertvaters, der sich umso mehr bemühte, ihr Gehorsam und Demut beizubringen, und sie letztlich entnervt an einen Kollegen nach Arivor übergab. So wollte sie bereits im Rondra 1038 BF die Weihe antreten, um ihrer von Befehlen und Zwängen geprägten Ausbildung zu entfliehen, scheiterte jedoch, wie von ihrem neuen Mentor vorhergesagt, an ihren eigenen Zweifeln: Sie war sich nicht sicher, ob sie sich lebenslang der Kirchenhierarchie und dem Willen Rondras unterordnen will und kann. Ihr voreiliger Abschlussversuch endete daher stattdessen im Abbruch ihres Noviziates.

Da sie in ihrer Arivorer Zeit große Sympathien für die zwanglose Gemeinschaft der Tsa entwickelt hatte, wurde sie dort freudig aufgenommen und gelangte schließlich unter anderem zum Omlader Schmetterlingsorden. Dort erschien ihr Anfang 1040 BF der faltergestaltige Biestinger Feileacán, um sie zurück zu Rondra zu führen und ihre Kirche im Sinne Tsas zu reformieren (nachzulesen in der Geschichte *»Von Schmetterlingen und Kakteen«*). Den Yaquir hinabreisend nahmen sie heimlich Kontakt zu Aurorius ya Petrea auf, einem alten Freund Nikes aus Arivor, und gewannen ihn für ihre Vision eines freiheits- und friedensliebenden Schwert-

bunds. Aus dem Freund wurde bald Nikes Mann, sodass schon im Rahja 1040 BF die Zwillinge Simiane und Dareian zur Welt kamen.

Zusammen bewohnen die Fünf inzwischen eine ehemalige Gefängnisgaleere, die sie zu einem Haus- und Schulschiff umgebaut und auf den Namen »Vita honoranda« umgetauft haben.

Motivation: Die in der Kurzgeschichte *»Von Schmetterlingen und Kakteen«* beschriebenen Ereignisse interpretiert Belenike als einen Fingerzeig Tsas und Rondras. Seitdem sieht sie ihre Mission darin, den Rondrakult um Elemente des Tsaglaubens zu bereichern, um ihn auf diese Weise in der Zeitenwende sowohl zu bewahren als auch seiner wahren Bestimmung zuzuführen.

Sie propagiert politische und persönliche Unabhängigkeit, das Vermeiden von Krieg, Frieden als Ziel eines jeden Kampfes, Erhalt und Förderung von Leben. Folglich ist ihr die freiheitsliebende, im Bürgerkrieg neutral gebliebene Senne West sehr sympathisch, wohingegen sie die hierarchisch verkrustete, derischer Macht verhaftete, pflichtvergessene Senne Altes Reich zutiefst verabscheut. Der Untergang Arivors ist in ihren Augen daher ein Wink Rondras mit dem Zaun, vor dem jedoch Tsa die Ihren errettete, indem sie tags zuvor den Tempel und damit die meisten Kinder aus der Gefahrenzone ausziehen ließ – wodurch für Belenike erwiesen ist, dass Tsa von der anstehenden Zerstörung Arivors gewusst und diese Gewalttat Rondras zumindest toleriert haben muss.

Agenda: Nike, Aurorius und Feileacán wollen auf ihrem Schiff Lernwilligen ihre Philosophie und ihre Art des Kämpfens beibringen und Schutzbedürftige beherbergen. Zerstrittenen wird ein neutraler Ort für Duelle und Dispute geboten, an dem ihr Streit ausgefochten werden kann, bevor daraus Fehde oder Krieg erwächst. Insgeheim sind sie außerdem die Gründer der Geheimloge *»Stählerner Schmetterling«*. Mittels Flugblättern und kleinen Büchern wie *»Die Sprüche des Stählernen Schmetterlings«* versuchen sie vor allem im Horasreich Einfluss auf die Entwicklung der Rondrakirche zu nehmen. Bei all ihren Aktivitäten pflegt Nike nur einen losen Kontakt zur Meisterin der Senne West, denn aufgrund ihres rebellischen Charakters und ihrer schlechten Erfahrungen will sie sich nie wieder irgendeiner Befehlsgewalt unterordnen.

Feindbilder: Lebensverachtendes Verhalten, Verantwortungslosigkeit, Feigheit, starre Hierarchien, blinder Gehorsam

Kampfverhalten: Nike liebt den Kampf, setzt aber erst auf verbale Auseinandersetzung, bevor sie handgreiflich wird. Kann sie ihre Kontrahent*innen nicht mit Ringen-Angriffen außer Gefecht setzen, greift sie widerwillig zu ihrem Anderthalbhänder. Sie zieht ihn dabei meist nicht aus der stabilen Scheide, wodurch sie leichter stumpfe Schläge austeilen

Größe & Statur: 178 Halbfinger; athletische Figur, aufrechte Haltung
Augenfarbe & Haarfarbe: grüne Augen, dunkelblonde, wallende Mähne mit Pferdeschwanz und bunten Bändern
Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile: Mut, Charisma, Gewandtheit; Akoluth, Feenfreund, Neugier, Schlechte Eigenschaft (Fluchen)
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Raufen, Stangenwaffen, Zweihandschwerter, Körperbeherrschung, Bekehren & Überzeugen, Willenskraft, Götter & Kulte; Athlet, Zyklopäisches Ringen, Vita-honoranda-Stil, verbesserter Schwitzkasten, Betäubungsschlag, Zu Fall bringen
Ausrüstung: Ihre wichtigsten Besitztümer sind ihr aus einem alten Zweihandschwert neu geschmiedeter Anderthalbhänder »Aorpsyches« und ein kleiner Topf mit einem Kaktus darin.
Sprachen: Garethi (Horathi), Zyklopäisch, Tulamidya, etwas Bosparano
Beziehungen: hinlänglich zum Omlader Schmetterlingsorden, gering zur Havener Meisterin des Bundes (Senne West); eine Handvoll offene Feinde und heimliche Sympathisanten im horasischen Adel und in der Senne Altes Reich, die allerdings bisher nur ihre Schriften kennen
Finanzkraft: gering (Das komplette familiäre Vermögen haben sie ins Schiff investiert.)
Besonderheiten: Nike ist weder Geweihte noch Zelotin, d. h. sie empfängt keine Visionen oder Eingebungen beim Predigen. Zwar spürt sie wie jeder andere Aventurier auch die Präsenz der Götter beispielsweise in Tempeln, doch haben sie noch nie direkt zu ihr gesprochen. Obschon dies an ihr nagt, ist sie weiterhin von ihrer Philosophie überzeugt, sodass sie ihren Kampf weiterführt.
Seelentier: Berglöwin

und Stangenwaffen-Manöver nutzen kann, um ihre Gegner*innen kampfunfähig zu machen, anstatt sie ernsthaft zu verletzen – womit sie einen neuen bewaffneten Kampfstil kreiert hat (Vita-honoranda-Stil). Droht sie zu unterliegen, ergibt sie sich, weiß sie doch um ihre Verantwortung für Familie und ihr eigenes Leben. Mit blankem Stahl wehrt sie sich nur, wenn ihr keine Möglichkeit zum taktischen Rückzug gegeben wird oder das Leben ihrer Kinder bedroht ist ...

Vita-honoranda-Stil: Noch gibt es zu diesem speziellen Kampfstil keine Regelung, es soll aber eine Spielhilfe folgen, die sich näher damit beschäftigt.

Begleiter:

Aurorius ya Petrea (*1003 BF) – Horasier, brauner Vollbart mit Glatze, bullige Statur und Natur, ehemaliger Stahlbaron und Boxer

Simiane und Dareian (*1040 BF) – Zwillinge, braune bzw. blonde Löckchen, quirliges Zwei-und-Alles ihrer Eltern Nike und Aurorius

Feileacán (*während des Rausches der Ewigkeit in einer Feenglobule aus dem Kokon geschlüpft) – winziger Falterbiestinger mit stahlblau schillernden Flügeln; gewitzter und wortgewandter Illusionist

Glennis (*983 BF) – Albernierin, grauer Dutt unter Dreispitz-Hut, einst Havener Flusslotsin, nun Steuerfrau und Ruhepol der *Vita honoranda*

Darstellung im Spiel: Blicke herausfordernd spöttisch bis skeptisch, lächle dabei freundlich. Achte auf aufrechte, aber unverkrampfte Körperhaltung. Sprich klar und deutlich, flechte hie und da derbe Ausdrücke und Flüche sowie ein paar gehobenere Begriffe ein. Unterstreiche deine Worte mit Gesten, versuche dich schlagfertig in neckend provozierendem, wohlwollendem Witz.

Was denkt Belenike über das Karmakorthäon und ihre Rolle darin: Nike wurde von Feileacán darüber unterrichtet, dass die Überderischen um die Vorherrschaft im neuen Zeitalter streiten. Sie sieht die Donnernde wie auch die Ewigjunge von Feind*innen umringt, die ihr allesamt lebensverachtend erscheinen. Ihre eigene Aufgabe erkennt Nike darin, ein Bündnis Tsas und Rondras insbesondere bei den Anhänger*innen der Leuin zu propagieren und so beide Gottheiten zu stärken. Dass sie jedoch aufgrund ihres Geburtstages nicht nur eine besondere Aufgabe habe, sondern etwas Besonderes oder gar Besseres sei, ist ihr ein unangenehmer Gedanke, da Tsa jedes Leben mit Besonderheiten ausgestattet hat und liebt.

Typische Zitate:

»Das, wofür du kämpfst, sollte dir wichtiger sein als das, wogegen du kämpfst – ach, Fei, das ist doch Gesülze ...«

»Hoch! – Höher! – Verdammt, bewaffneten Kampf musst du entweder beherrschen oder bleiben lassen!«

»Warum ich nicht dem Schwertbund angehören will? Gegenfrage: Schon einmal mit einem Schwert gekämpft, das irgendwo angebunden ist?«

»Jaja, ehrloses Gesindel – am Arsch! Diese Tagelöhner kämpfen täglich, und zwar ums Überleben! Das verdient tausend Mal mehr Respekt als deine dämlichen Duelle, du arrogantes, aufgeblähtes ...«

»Aufs dritte Blut?! Vergiss es! Du wirst mit deiner Niederlage leben müssen!«

Belenike als Zufallsbegegnung: Die »Vita honoranda« ist vornehmlich an der Westküste Aventuriens, auf dem Großen Fluss oder dem Yaquir anzutreffen. Da die Schiffseigentümer häufiger knapp bei Kasse und ohne festes Ziel unterwegs sind, suchen sie immer wieder neue Mitreisende, die gegen Kost, Logis und Lehre mithelfen, das Schiff in den nächsten Hafen zu manövrieren, Ausbesserungsarbeiten vorzunehmen oder die Mannschaft zu verpflegen. Besonders willkommen sind Passagiere, die gut mit Kindern umgehen und den Zwillingen etwas Abwechslung bieten können.

Weitere Verwendung im Spiel: Da sich Nike und Aurorius ungern von ihren kleinen Kindern trennen und bei bestimmten Institutionen und Kreisen wie Rondraorden und konservativem Adel kein Gehör finden würden, bitten sie gelegentlich vertrauenswürdige Bekannte, etwas für sie in Erfahrung zu bringen oder zu erledigen. So gehen sie dem Gerücht

nach, dass es einst im Yaquirtal zwei Tsatempel gab, aus denen Rondrianer die Tsageweihten vertrieben, um die Gotteshäuser umzuweihen.

Ein anderes Vorhaben Nikes ist, an der Mündung des Oradella in den Yaquir, genau im Dreiländereck zwischen Kalifat, Horasreich und Almada, einen athletischen Wettkampf ohne Waffen nach zyklopäischer Art zu veranstalten. Dieses unblutige Ringen der Reiche fand jedoch bislang keine Förderer, sondern wurde von den Mächtigen als naive Spielerei abgetan. Wenn sich nun einflussreiche Personen dafür stark machen würden, könnte dieses nunmehr von ihr selbstironisch ›oradellische Spiele‹ genannte Fest zu Ehren Rondras und Tsas vielleicht doch noch realisiert werden.

Schicksal: Vorerst soll offen bleiben, ob sie eine Häretikerin ist oder doch auf dem Pfad der Gerechten wandelt, und wie sich die Kirche Rondras zu ihr stellen wird. Zwar hat der Autor schon konkrete Pläne mit ihr, aber du, werte SL, kannst noch beeinflussen, wie sich ihre Geschichte weiterentwickeln wird, wenn du ihm hier deine Meinung mitteilst.

Publikationen (Stand vom Oktober 2019):

- *»Die Sprüche des Stählernen Schmetterlings«* (Sprichwortsammlung samt Mini-Spielhilfe im Scriptorium Aventuris)

- Von Schmetterlingen und Kakteen (Kurzgeschichte in der Anthologie *»Die Kinder des 23. Ingerimm«*)

Decino Arcano

Verzweifelt-besessener Shinxir-Forscher

Kurzcharakteristik: aufstrebender Historiker und meisterlicher Gelehrter, kompetenter Fechter; hochintelligent; forscht verzweifelt dem vergessen geglaubten Kult des Shinxir hinterher, dem er die Schuld für den Untergang Arivors gibt; besessen von dem Gedanken, weiteres Unglück zu verhindern, an der Schwelle zum Wahnhaften

Werdegang: Decino entstammt einem wohlhabenden Elternhaus und wuchs in einem kleinen Ort in der Coverna am Onjet auf. Die Familie, wohlhabende und rondrianisch gesonnene Landbesitzer, erwartete von ihren Kindern, dass sie Fechten und Reiten lernten, wie das für Landbesitzer in der Gegend seit jeher üblich ist. Dies lag seiner jüngeren Schwester viel eher, während es ihn schon als kleinen Jungen mehr zu Büchern hingezogen hatte. So kam es, dass sich Decino, je älter er wurde, zunehmend intellektuellen Beschäftigungen widmete. Vor allem das Studium von Büchern über die bosparanische Vergangenheit hatte es ihm angetan. Zur Enttäuschung ihrer Eltern trat keines ihrer Kinder in ihre Fußstapfen als Gutsherren und Patron der Pächter vor Ort, sondern sie zogen beide ihrer selbstempfundenen Bestimmung nach.

Während Decinos jüngere Schwester zu den Ardariten nach Arivor ging, studierte er in Methumis, wobei er seinen Schwerpunkt auf die Geschichte des Bosparanischen Reiches und die klassische Philologie legte. Ganz in seiner Forschungsarbeit aufgehend beschränkte sich der Kontakt zu Eltern und Schwester auf gelegentliche Briefe und seltene Besuche.

Decino machte seinen Abschluss mit Auszeichnung und arbeitet seitdem für den Dottore, der das papyrologische Seminar der Universität Methumis leitet. Dort entdeckte er einen Palimpsest, dessen Text ihm und seinen Collegae zunächst unklar blieb: *Es fällt nun der Löwin Haupt, ihre Truppe zögert. Von dort kommt für die Soldaten der Wespe der Siegestag jetzt.* (Nachzulesen in der Kurzgeschichte *»Der Palimpsest«*.)

Als er kurz darauf von der Vernichtung Arivors erfuhr, bei der auch seine Schwester verschüttet wurde,

die seitdem als vermisst gilt, fühlt er sich auf entsetzliche Weise schuldig. Nun interpretiert er den Palimpsest als Prophezeiung des Unheils. Eine Prophezeiung, die er vor dem Untergang Arivors entdeckte – und er hat niemanden gewarnt.

Motivation: Wiedergutmachung für seine selbstempfundene Schuld am Untergang Arivors und den (vermeintlichen) Tod seiner Schwester

Agenda: Decino will alles über den alten Shinxir-Kult herausfinden, sowie mögliche Verbindungen zur Gegenwart und Verwicklungen mit dem Untergang Arivors aufdecken. Des Weiteren will er die Gebeine seiner Schwester aufspüren (lassen), um sie zur Ruhe betten zu können.

Feindbilder: Shinxir-Kultist*innen; Leute, die historische Artefakte oder Schriften vernichten; bildungsfeindliche Banausen

Kampfverhalten: versucht Kämpfe zu vermeiden, auch wenn er ein guter Duellfechter ist; irritiert, wenn ein*e Gegner*in nicht ehrenhaft kämpft

Verbündete:

Signora Vantessa Veda ya Valoria (*1021 BF) – Decinos ehemalige Kommilitonin, Gelehrte am papyrologischen Seminar der Universität Methumis, bewandert in der Alchimie

Der Dottore (*um 1000 BF) – Leiter des papyrologischen Seminars an der Universität Methumis, firmiert unter dem Namen »Petrarco ya Methumis«, aber meist nur »der Dottore« genannt

Größe & Statur: 178 Halbfinger
Augenfarbe & Haarfarbe: graue Augen, braunes Haar
Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile: Klugheit, Charisma; Herausragende Fertigkeit (Geschichtswissen), Herausragende Fertigkeit (Sagen & Legenden), Herausragende Fertigkeit (Götter & Kulte); Verpflichtungen (Universität von Methumis), Vorurteile (Nicht-Akademiker)
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Sagen & Legenden, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Menschenkenntnis, Etikette; Fertigkeitsspezialisierung auf Götter & Kulte (Shinxir), Fertigkeitsspezialisierung auf Geschichtswissen (Bosparanisches Reich), Riposte, Finte I, Kampfreflexe, Verbessertes Ausweichen I, Archivar, Kurzschrift
Ausrüstung: Kleidung eines Gelehrten samt Gelehrtenhut; Reisekleidung; Ausstattung eines Historikers; Duellausstattung (Degen, Schutzkleidung für den Paukboden)
Sprachen: Garethi, Bosparano, Alt-Aureliani
Beziehungen: groß unter Gelehrten der Geschichtswissenschaften, hinlänglich in Methumis, gering im übrigen Horasreich
Finanzkraft: ausreichend
Besonderheiten: kennt viele Sprachen und Schriften (nach Vorgabe der SL); kann die aventurische Geschichte in großen Teilen korrekt benennen (insbesondere, wenn es um das alte Bosparan geht)
Seelentier: Bartkauz

Feind*innen:
Shinxirkultist*innen; argwöhnisch beäugt durch Draconiter*innen und Rondrianer*innen

Darstellung im Spiel: Drücke dich in gehobener Sprache aus und benutze aus dem Bosparano oder Alt-Aureliani (Latein und Alt-Griechisch) stammende Fremdwörter. Verwende vor allem Parataxe (Aneinanderreihung von Hauptsätzen).

Zeige Begeisterung für dein Fach, wirke manchmal geradezu manisch oder besessen. Sei genervt, wenn die Sprache auf deinen Geburtstag kommt, und von Trauer erfüllt, wenn es um den Untergang Arivors geht.

Was denkt Decino über das Karmakorthäon und seine Rolle darin: Es ist ihm peinlich, am Tag von Borbarads Entrückung geboren zu sein, da er sein ganzes Leben damit aufgezogen wurde. Bisher hat er noch keinen tieferen Sinn darin gesehen oder den Zusammenhang zwischen seiner besessenen Suche nach Shinxir-Kultist*innen und dem Karmakorthäon hergestellt und wird darauf angesprochen nach Belegen für diese Hypothese fragen. Dadurch ist das Gespräch mit Decino geeignet, Deutungsmöglichkeiten zur Geburt am 23. Ingerimm 1021 BF gegenüberzustellen und verschiedene Aspekte des Karmakorthäons zu hinterfragen.

Den Sternenfall hält er größtenteils für das sinistre Handeln von derischen Kultist*innen.

Typische Zitate:
(bezüglich eines Fundstückes) »Ich nehme an, die historischen Implikationen des Kontexts muss ich weitgereisten Signori wie Euch ja nicht erklären. Doch? Nun, ja ...«

»Nur weil ich auf Euch paranoid wirken mag, bedeutet das noch lange nicht, dass ich nicht richtig liege.«

»Ad fontes, Signora, ad fontes!«[1]

»Die Kabalen der Hornissen-Anhänger müssen durchkreuzt werden, selbst wenn tausend kurzsichtige Pfaffen verhindern wollen, dass irgendetwas davon publik wird!«

(wütend) »Asinus asinum fricat!«[2]

(auf die Frage, warum er den Shinxiristen nachforscht) »Hina mathōn auto apothanō.«[3]

(betrunken in seinen Wein jammernd) »Ach Schwesterherz, carissima mea[4], warum hab ich dich nicht gewarnt …?«

Decino als Zufallsbegegnung: Man kann Decino, als völlig von seinem Thema eingenommenen Gelehrten, in Methumis oder anderswo im Horasreich antreffen. Vor allem wenn die SCs ihrerseits Recherchen in einer

1 »ad fontes« - »(zurück) zu den Quellen« (Motto der Renascentia und im Bezug auf die Geschichtswissenschaft mit einer weiteren Bedeutungsebene)

2 »Asinus asinum fricat!« - (wörtlich:) »Esel reibt sich an Esel!«, übertragen etwa: »Zwei Dummköpfe gratulieren sich gegenseitig!«

3 »Hina mathōn auto apothanō.« - »Damit ich es lerne und dann sterbe(n kann).«

4 »carissima mea« – »meine Liebste«

Bibliothek anstellen, können sie auf den Gelehrten stoßen. Berührungspunkte können sich ergeben, wenn ein von den SCs gesuchtes Schriftstück Teil des Bücherstapels auf Decinos Tisch ist.

Auch betrunken und über das Schicksal Arivors sinnierend kann man ihn in einer covernischen Taverne oder einer Weinstube irgendwo im Umland Arivors (auf Forschungsreise) oder einer Stadt mit größerer Bibliothek antreffen.

Weitere Verwendung im Spiel: Decino kann als Gelehrter von den SCs zur Identifizierung und Datierung historischer Artefakte oder als Übersetzer antiker Texte herangezogen werden. Darüber hinaus eignet er sich als Auftraggeber für Expeditionen auf der Suche nach Relikten antiker Shinxir-Kulte. Diese können die SCs in alle Teile des ehemaligen Bosparanischen Reiches führen, denn Shinxir, als von den Legionen verehrte Gottheit, könnte überall dort Spuren hinterlassen haben. Sollten die SCs andere Auftraggeber*innen haben, so kann Decino als Konkurrent auftreten.

In diesem Zusammenhang (oder auch unabhängig davon) kann er auch als Opfer eines Anschlages von Shinxir-Kultist*innen auftreten, das von den SCs gerettet wird – sei es vor, während oder nach der Reliktsuche.

Decinos Forschungen und seine darauf aufbauenden Schlüsse, den Hornissengott und seine Diener*innen betreffend, machen ihn nicht nur zur Zielscheibe im Verborgenen agierender Shinxiristen. Auch Draconiterorden und Rondrakirche haben kein Interesse an einer öffentlichen Zurschaustellung dieses Wissens. So könnte sich herausstellen, dass die SCs den Gelehrten nicht vor dem geheimen Kult schützen, sondern vor Agent*innen der Draconiter oder der Rondrakirche. Um die SCs in eine verfahrene Situation zu manövrieren, könnten die Draconiter zunächst verdeckt auftreten, womit die SCs zu deren Gegner*innen werden. Bei Ordensleuten der Rondrakirche könnte Decino den (begründeten oder unbegründeten) Verdacht hegen, dass es sich um eine Unterwanderung durch Anhänger*innen Shinxirs handelt. Wenn das Verhalten der Rondrianer*innen diesen Verdacht nicht entkräftet oder sogar schürt, ergäbe sich eine interessante Zwickmühle.

Auch der gegenteilige Ansatz stellt eine Möglichkeit dar, Decino ins Spiel zu bringen. Die SCs handeln dann im Auftrag der Rondrakirche, der Draconiter oder – ohne es zu wissen – im Auftrag von Shinxiristen. Es gilt, herauszufinden, ob der Gelehrte ein einfacher Spinner, ein Häretiker oder ein gefährlicher Volksaufhetzer sei, und gegebenenfalls Schritte einzuleiten, diesen zum Verstummen zu bringen. In diesem Fall bietet es sich an, die SCs damit zu konfrontieren, dass Decino zwar besessen, seine Hypothese einer Bedrohung durch die Anhänger*innen Shinxirs jedoch keineswegs aus der Luft gegriffen ist. Gibt es Hinweise auf einen geplanten

Coup der Shinxiristen, befinden sich die SCs in einem Dilemma: Befolgen sie ihren Auftrag oder versuchen sie, mit Decinos Hilfe die Pläne des Shinxir-Kultes zu vereiteln.

Welche Rolle der geheimnisvolle Dottore im Zusammenhang mit Shinxir, der Rondrakirche und den Draconiter*innen spielt, soll an dieser Stelle noch nicht genau geklärt werden.

Publikationen (Stand vom Oktober 2019): Der Palimpsest (Kurzgeschichte in der Anthologie *»Die Kinder des 23. Ingerimm«*)

Fion Flussläufer

Ergründer des Unergründlichen

Kurzcharakteristik: scharf- und querdenkender Efferdgeweihter des mystischen Zweiges; herausragender Kenner der Delphin-Manuskripte; sinniert konsequent über Eingebungen des Unergründlichen, ohne Rücksicht auf die Dogmatik der Efferdkirche zu nehmen; wagt es, Wahrheiten auszusprechen, die in der Efferdkirche vor allem wegen des Silem-Horas-Edikts unterdrückt werden, und ist bereit, die Konsequenzen für sein Handeln zu tragen; lebt zurückgezogen an den Ufern des Großen Flusses zwischen Albenhus und Havena; vermeidet jeglichen Kontakt zu Feuer und Metall

Werdegang: Fion stammt aus einfachen Verhältnissen. Seine Eltern sind Fischer am Großen Fluss, wo er auch seine Kindheit verbrachte. Im Jugendalter fühlte er sich von Efferd zum Dienst berufen und begann sein Noviziat im Tempel der rauschenden Wasser zu Albenhus.

Fasziniert von den Schriften der Kirche, insbesondere der Delphin-Manuskripte, wandte er sich dem mystischen Zweig zu. In der Tempelvorsteherin Quelina vom Salmfang fand er eine Mentorin, die ihn lehrte, mutig und konsequent zu denken. Fion beherzigte dies, was ihm Konflikte mit einigen Mitgliedern des Tempels einbrachte. Quelina hielt jedoch schützend ihre Hand über ihn, da sie ihn trotz seines jungen Alters als weisen Gesprächspartner schätzte und sich durch ihn selbst herausgefordert sah, größer von Efferd zu denken (was sie öffentlich jedoch nie zugeben würde).

Im Phex 1040 nach BF fasste Fion, der inzwischen sein Noviziat erfolgreich beendet und seine Ordination erlangt hatte, einen folgenschweren Entschluss: In einer Nacht- und Nebelaktion verließ er Albenhus, um fortan ein Leben frei von Feuer und Metall zu führen. (Nachzulesen in der Kurzgeschichte *Skendins Vermächtnis*.)

Motivation: Fion empfindet eine schwere Schuld gegenüber Efferd, da er im Ingerimm und damit in dem Monat geboren ist, der dem Feuer- und Schmiedegott geweiht ist. Deshalb sieht er sich in der Pflicht, diesen Makel durch ein besonders efferdgefälliges Leben zu sühnen. Um dies

zu erreichen, versucht er mit aller Macht, Efferds Willen herauszufinden – in erster Linie für sich selbst, aber auch für die gesamte Efferdkirche. Dazu sucht er bewusst die Einsamkeit, um sich von niemandem ablenken zu lassen. Die direkte Verbindung zu Efferd durch das meditative Gebet steht für ihn über allem. Dafür ist er auch bereit, sich über einen längeren Zeitraum aller Menschen und Verpflichtungen zu entziehen, wenn er es für erforderlich hält.

Darüber hinaus sieht er sich, durch den Makel seiner Geburt bestärkt, als Schüler des in der Efferdkirche in Ungnade gefallenen Denkers Skendin, der ein feuer- und metallfreies Leben postulierte. Für Skendin liegen Ursprung und Ende allen Lebens nur in Efferd und seinem Wasserreich. Fions Ziel ist es deshalb, den Bewohner*innen Aventuriens, der Efferdkirche und vor allem sich selbst zu beweisen, dass ein Leben frei von Feuer und Metall nicht nur möglich, sondern auch die ursprünglich von Efferd vorhergesehene Lebensweise für alle Lebewesen ist. Fion vertritt die Ansicht, dass sich die Menschen, um in der Gunst des Meeresgottes zu steigen, an meeresbewohnenden Spezies wie Neckern und Nixen orientieren müssen. Er vermutet, dass dies in einem früheren Zeitalter bereits der Fall gewesen sein muss, und versucht, den Beweis dafür zu finden.

Für seinen Gott ist Fion bereit, alles zu tun, auch wenn der Preis dafür ein Leben in Ausgrenzung, Einsamkeit und Flucht vor Verfolgung ist.

Agenda: Primäres Ziel Fions ist es, in der Verbindung zu Efferd zu stehen und sich von allem zu lösen, was ihn davon abhält. Daraus zieht er die Kraft, um frei von allem zu leben, was direkt oder indirekt mit Feuer zu tun hat.

Darüber hinaus ist Fion auf der Suche nach verbotenen und verloren gegangenen Schriften, die die Seiten Efferds aufzeigen, die in der Kirche verschwiegen werden. Er möchte den »Unergründlichen« ergründen, Efferd in seiner Gesamtheit erfassen, mit allen Facetten und Launen, frei von jeglicher Dogmatik.

Feindbilder: Feuer, Metall, Bequemlichkeit, Mittelmäßigkeit, blinder Gehorsam, mangelnde Selbstreflexion

Kampfverhalten: Fion lässt sich nur dann auf Kämpfe ein, wenn es wirklich sein muss. Wenn er jedoch kämpfen muss, so tut er dies mit eisernem Willen und voller Härte.

Darstellung im Spiel: Überlege, bevor du sprichst. Wirke nachdenklich und besorgt. Versuche deinen Gegenübern zu vermitteln, wie groß Efferd ist und wie wichtig es ist, ihn in seiner Gesamtheit wahrzunehmen. Werfe mehr Fragen auf, als dass du beantwortest. Reagiere auf Fragen mit Gegenfragen. Lebe Launenhaftigkeit aus, wie es Efferd wohlgefällig ist.

Was denkt Fion über das Karmakorthäon und seine Rolle darin: Fion sieht sich in der Rolle, die Ef-

Größe & Statur:
185 Halbfinger, athletischer Körperbau
Augenfarbe & Haarfarbe:
stahlgraue Augen; halblange dunkelblonde Haare, die vor Nässe triefen
Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile: Klugheit, Konstitution, Begabung (Götter & Kulte), Dunkelsicht I, Geweihter, Herausragende Fertigkeit II (Götter & Kulte), Kälteresistenz, Mystiker; Jähzorn, Lichtempfindlich, Prinzipientreue III (Efferdkirche), Verpflichtungen I (Tempel, Kirche)
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Fischen & Angeln, Götter & Kulte, Schwimmen, Willenskraft; Eiserner Wille I, Fertigkeitsspezialisierung Schwimmen (Tauchen), Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte (Efferd), Fischer, Geländekunde (Flusskundig), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Albenhus, Großer Fluss), Tradition (Efferdkirche)
Herausragende Liturgien, Rituale und karmale Sonderfertigkeiten: Unterwasseratmung
Ausrüstung: Dreizack aus Holz und Fischgräten (»Welsenstich«), Netz aus Schilfgras (»Tränenfänger«)
Sprachen: Garethi, Bosparano, Aureliani
Schriften:
Kusliker Zeichen, Imperiale Zeichen
Beziehungen: gering; Ausnahme: die Tempelvorsteherin von Albenhus Quelina vom Salmfang (heimliche Bewunderin)
Finanzkraft: nicht vorhanden
Besonderheiten: keine priesterliche Gewandung, kein Efferdbart
Seelentier: Wels

ferdkirche wieder auf ›den wahren Weg‹ zurückzuführen, von dem sie seiner Ansicht nach vor allem durch das Silem-Horas-Edikt, die Konzile von Grangor und Albenhus sowie der damit verbundenen Anbiederung an Praios abgekommen ist. Wie dieser Weg aussieht, weiß Fion selbst noch nicht genau, aber er spürt fest, dass die derzeitige Situation der Kirche nicht dem Willen Efferds entspricht. Deshalb versucht Fion, verloren gegangene und verbotene Schriften, die Efferds gesamtes Wesen beschreiben, wiederzufinden.

Typische Zitate:

»Die Delphin-Manuskripte nennen ihn Abythoste – den Unergründlichen; Agriotatos – den Zürnenden; Aprobleptos – den Unberechenbaren. Sag mir, wie nennst du ihn?«

»So sehr ich auch meditiere, letzten Endes läuft es immer wieder auf dieselben zwei Fragen hinaus. Erstens: Glaube ich Efferds Worten und Schriften? Und zweitens: Bin ich bereit, ihm zu gehorchen – auch, wenn das ein Leben in Ausgrenzung, Feuerlosigkeit und Verfolgung bedeutet?«

»Wir werden mit einer gefährlichen Wahrheit konfrontiert, wenn wir unser ganzes Leben Efferd weihen. Aber das wollen wir nicht glauben. Wir wollen unser schönes, mittelmäßiges Leben nicht aufgeben. Deshalb interpretieren wir die Delphin-Manuskripte um. Wir machen uns lieber einen netten, gemütlichen Efferd.«

»Kein Feuer. Kein Metall. Keine Mittelmäßigkeit. Nur Efferd mit seinem Volk. So seltsam es klingt, Efferd

allein ist genug. Genug für Tausende Ziliten, Necker, Nixen – aber ist Efferd allein auch genug für uns?«

»Ich erwähnte schon, dass ich mehr Fragen als Antworten habe?«

Fion als Zufallsbegegnung: Fion wird man vornehmlich am Großen Fluss zwischen Albenhus und Havena antreffen, am wahrscheinlichsten in der Dämmerung oder nachts. Lagerfeuer wird er zu löschen versuchen, darüber hinaus werden SCs mit Eisenwaffen von Fion mit latenter Verachtung gestraft. Gespräche über Feuer, Metall, den Großen Fluss, den Flussvater oder Efferd und andere Meeresgottheiten wird er in seine Richtung lenken, um die SCs für seine Sache zu gewinnen. Intrigen, Schmeicheleien und verdeckte Bekehrungsversuche sind ihm hierbei fremd, Fion ist ein Mann der klaren Worte.

Weitere Verwendung im Spiel: Fion kann zu allen Kampagnen und Questen bezüglich der konkurrierenden Meeresgottheiten Efferd, Numinoru und Charyptoroth herangezogen werden. Hierbei kann er sowohl als Auftraggeber als auch als Helfer fungieren.

Besonders hellhörig wird er, wenn er den Namen der Tempelvorsteherin von Albenhus, Quelina vom Salmfang, hört. Sie ist der einzige Mensch, für den er zumindest im Ansatz versucht sein wird, sich von seiner Agenda abbringen zu lassen (auch wenn er das niemals äußern würde). Fion wird sich niemals bedingungslos einem Auftrag unterordnen. Er wird immer selbstständig denken und nur Schritte mitgehen, die seinen Überzeugungen entsprechen.

Publikationen (Stand vom Oktober 2019):

Skendins Vermächtnis (Kurzgeschichte in der Anthologie *»Die Kinder des 23. Ingerimm«*)

Abrizah, Fahima und Shanja

Messer in der Nacht

Kurzcharakteristik: kompetente Einbrecherinnen, erfahrene Magierinnen, meisterliche Intrigantinnen; mit prophetischen Träumen gesegnete Drillingsschwestern, die in aller Heimlichkeit auf dem Pfad Bylmareshs wandeln. (Bylmaresh spielt ebenfalls im Heldenwerk »Der Dunkle Mhanadi« eine Rolle. Weitere Informationen finden sich auch in »Ordnung ins Chaos« aus *Die Dunklen Zeiten*.)

Werdegang: Die Welt kennt nur eine der Schwestern: Fahima. Von der Existenz der anderen beiden weiß niemand etwas, betreiben die drei doch auf Geheiß ihrer Eltern seit jeher ein Hütchen-Wechsel-Dich-Spiel, bei dem jeweils eine von ihnen Fahima mimt, um gegenüber etwaigen Feind*innen im Vorteil zu sein, die dann hoffentlich nur eine Gegnerin erwarten.

Die Ahnen der Familie stammen aus den Tulamidenlanden, flohen nach deren Abfall vom Mittelreich jedoch nach Garetien. Dort unterhält die Familie ein Anwesen nahe der Hauptstadt, auf welchem die Schwestern im Kreis der Familie ausgebildet wurden.

Diese Ausbildung umfasste sowohl Heimlichkeit und den Umgang mit allerlei Messern und Dolchen als auch die Zauberei in gildenmagischer Tradition, denn wie durch eine Fügung des Schicksals sind alle drei mit Madas Gabe gesegnet.

Alle drei Schwestern beherrschen dabei zumindest die Grundlagen, haben jedoch für sich selbst verschiedene Schwerpunkte gesetzt. Abrizah ist die Tödlichste von den dreien, wenn es darum geht, eine Klinge zu führen, während Shanja ein besonderes Händchen für die Zauberei hat. Fahima andererseits fällt es besonders leicht, soziale Kontakte zu knüpfen, was sie auch tut, um ein Netz aufzubauen, von dem auch ihre Schwestern profitieren können.

Nach außen hin gab sich die Familie schon immer sehr weltoffen, und auch Fahima – und ihre Schwestern, wenn sie Fahima spielen – hält diese Tradition aufrecht. Das spiegelt sich auch in den Besucher*innen wider, meist Handelskontakte, die sie auf ihrem Anwesen empfangen. Von dem geheimen Schrein Bylmareshs im Keller mit den uralten tulamidischen

Kultobjekten wissen jedoch weder Nachbar*innen noch Gäste oder die wenigen Bediensteten des Hauses.

Motivation: Von Kindesbeinen an wurden die Schwestern von Mutter und Großmutter mit den Prinzipien und Aspekten Bylmareshs vertraut gemacht. Wie schon viele Generationen vor ihnen widmen sie ihr Streben dem Versuch, die Aufmerksamkeit der alten Gottheit zu wecken und auf sich zu ziehen. Von visionären Träumen geleitet sind sie dabei auf der Suche nach Bylmareshs Primärliturgie.

Agenda: Das große Ziel der drei ist es, einerseits die Lehren ihrer Gottheit zu bewahren bzw. wiederzuentdecken, was in Vergessenheit geraten ist, und dieses gesammelte Wissen eventuell an die nächste Generation weiterzugeben. Andererseits wollen sie jedoch auch die karmale Priesterschaft Bylmareshs wiederbeleben, und diesem Ziel scheinen sie zum Greifen nahe zu sein und auch mit jeder Visionsqueste und jedem Fragment uralter Texte immer näher zu kommen.

Feindbilder: Namenloses, Inquisition, Paktierer*innen

Kampfverhalten: Wenn sie die Rolle Fahimas spielt, wird jede der Schwestern versuchen, Kämpfe zu vermeiden. Ansonsten schlagen sie aus dem Hinterhalt zu, nutzen Überraschungsmomente, Gift und Zauberei. Den Kampf gegen eine Übermacht werden sie möglichst vermeiden.

Größe & Statur:
170 Halbfinger, athletischer Körperbau
Augenfarbe & Haarfarbe: braune Augen; braune Locken
Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile: Charisma, Gewandtheit, Zauberer, Visionär; Moralkodex (Bylmaresh – Heimlichkeit: Plane und agiere im Verborgenen. Disziplin: Sei hart zu dir selbst. Wehrhaftigkeit: Sei stets in der Lage, dich und deine Ziele mit der Waffe zu verteidigen. Intrigen: Geheimnisse, Gift, Lügen, Tarnung und Täuschung sind die besten Waffen in deinem Arsenal. Schutz: Der Schutz der Gemeinschaft hat Vorrang vor dem eigenen Wohlergehen.)
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Dolche, Menschenkenntnis, Überreden, Sinnesschärfe, Verbergen, Götter & Kulte; Vision des Schicksals, Vision der Gottheit; Blitzreflexe, Einhändiger Kampf, Gezielter Angriff, Hand-Borons-Stil, Klinge Drehen, Tiefe Wunde
Herausragende Zauber, Rituale und magische Sonderfertigkeiten: Balsam Salabunde, Chamaelioni, Foramen, Somnigravis, Transversalis, Aura verbergen, Tradition Gildenmagie
Ausrüstung: Verschiedene Dolche (eventuell mit Arachnae vergiftet), Zaubertrank, ein Satz Dietriche und praktische Kleidung in Erdtönen mit Kopftuch oder ein Satz Kleidung neuester Mode (mit versteckt getragenen Dolchen)
Sprachen: Garethi, Tulamidya (Mhanadisch-Balashidisch)
Beziehungen: ansehnlich (Geschäftskontakte, vor allem in Garetien, Almada und den Tulamidenlanden)
Finanzkraft: ansehnlich
Besonderheiten: kein Gildensiegel, kein Zauberstab
Seelentier: Spinne (Fahima), Skorpion (Abrizah und Shanja)

Darstellung im Spiel: Sei charmant und zuvorkommend, wenn die Begegnung friedlich ist. Muss jedoch eine der Schwestern zur Waffe greifen, ist eine entschlossene, finstere Miene angebracht.

Was denken die Schwestern über das Karmakorthäon und ihre Rolle darin: Soweit es Abrizah, Fahima und Shanja angeht, ist dies die Gelegenheit, Bylmaresh wieder zu dem Platz in Alveran zu verhelfen, den die Gottheit verdient. Sich selbst sehen sie dabei als auserkorene Wegbereiterinnen. Die Gemeinschaft der Zwölf sowie ihre weltlichen Diener*innen und deren Streben nach Macht sind in ihren Augen eine Herausforderung, die es zu meistern gilt. Am besten so, dass diese gar nicht erst wissen, wie ihnen geschieht.

Typische Zitate:

»Hat er etwas gehört? Oder etwas gesehen? Nein? Das dachten wir uns schon. Es wäre gut, wenn das auch so bleibt.«

»Bylmaresh, leite uns in unseren Träumen. Führe unsere Schritte in den Schatten und unsere Klingen in der Nacht.«

»...«

»Es ist uns eine große Freude, dass Ihr für unser Anliegen Zeit gefunden habt. Bitte, setzt Euch. Nehmt Euch ein paar Datteln oder Kekse, wenn Euch danach ist. Etwas Tee vielleicht?«

Die Schwestern als Zufallsbegegnung: Zum einen trifft man Fahima, ob nun die echte oder eine ihrer Schwestern, fast immer auf dem Familienanwesen in der Nähe Gareths an. Sei es, weil man in Fahima eine Händlerin oder Unterhändlerin anzutreffen hofft, die seltene Güter beschaffen kann, oder weil man Rat bezüglich alttulamidischer Reliquien oder Artefakte benötigt. In dieser Hinsicht hat Fahima einen Ruf, der ihr vorauseilt, sodass man in der Kaiserstadt leicht von ihr erfahren kann. Dabei wahrt sie, wenn es um etwas Halblegales geht, stets den Anschein der Rechtschaffenheit. Auf geradeheraus illegale Aktivitäten wird sie sich jedoch nicht einlassen.

Außerhalb des Anwesens kann man einer der Schwestern begegnen, wenn sie, von Visionen geleitet, auf der Suche nach Kultgegenständen oder Schriften zum Kult Bylmareshs oder darauf aus ist, besonders niederträchtigen Schurk*innen die Gerechtigkeit Bylmareshs angedeihen zu lassen. Sowohl im einen als auch im anderen Fall werden die Schwestern sehr zielgerichtet agieren und unnötigen Konfrontationen aus dem Weg gehen.

Besonders gefährlich wird es, wenn man zufällig mit allen dreien zur gleichen Zeit aneinandergerät. Dies könnte etwa Einbrecher*innen widerfahren, die sich ausgerechnet das

Anwesen der Schwestern als Ziel ausgesucht haben. In diesem Fall werden sie dazu neigen, aus dem Hinterhalt zuzuschlagen und sich schnell wieder zurückzuziehen.

Verfolger*innen werden sie dabei bevorzugt in den Hinterhalt der nächsten Schwester locken und dabei versuchen, ihre eigene Anzahl möglichst lange zu verbergen. Bis zum Äußersten kämpfen werden sie jedoch nur, wenn ihr verborgenes Heiligtum bedroht ist.

Weitere Verwendung im Spiel: Die Schwestern können als augenscheinliche Antagonistinnen eingesetzt werden. Ihre Art, Gerechtigkeit zu schaffen und die Gemeinschaft vor Schurk*innen zu schützen, die sich hinter einer zivilisierten Fassade verstecken, konterkariert oft die praiosgefällige Ordnung.

Müssen sie gegen einen verborgenen Kult des Namenlosen, andere finstere Mächte oder auch die aufdringliche Inquisition oder dergleichen vorgehen, können sie schnell als Mörderinnen verschrien sein. Selbst wenn die Natur ihrer Opfer offenbar wird, ist es oft nicht im Interesse der Autoritäten, diese Form der Selbstjustiz zu dulden. Eventuell liegt es dann an den SCs, den Schwestern zur Hand zu gehen, damit Recht nicht über Gerechtigkeit siegt oder es zu Kollateralschäden kommt. So könnte es notwendig sein, Beweise für die Verbrechen des Opfers zu finden, denn die Schwestern folgen ihren Visionen und schlagen auch ohne handfeste Beweise zu.

Vielleicht muss eine der drei befreit werden, bevor ihre wahre Identität aufgedeckt werden kann. Hierfür kann es notwendig sein, der Gefangenen eine falsche Identität zu schaffen und einen Freispruch zu erwirken. Ein falsches Alibi muss beschafft und Leumundszeug*innen gekauft werden, bevor die anderen Schwestern den*die Ankläger*in oder weitere Unschuldige aus dem Weg räumen.

Ebenso sind sie als Auftraggeberinnen denkbar. SCs, die bereits ihr Vertrauen besitzen, bitten sie vielleicht um die Beschaffung scheinbar trivialer Informationen, wenn die Visionen die Schwestern vermuten lassen, dass bald wieder jemand ihre Messer zu spüren bekommen muss. Das Ziel ihres gerechten Zorns muss schließlich oft genug erst anhand von nebensächlich scheinenden Details aus ihren Visionen identifiziert werden. Idealerweise so, dass ihre Handlanger*innen möglichst keinen Grund haben, eine Verbindung zu einem eventuellen späteren Todesfall zu sehen.

Letztlich bildet der Schwestern umfangreiche Sammlung alter tulamidischer Artefakte zahlreiche Plotaufhänger. Diese besteht hauptsächlich aus profanen Stücken von allenfalls historischem oder künstlerischem Wert. Aber es befinden sich auch einige magische Artefakte darunter, von denen der Großteil jedoch nicht mehr wirksam ist. Einige wenige karmale Artefakte Bylmareshs bilden das (geheime) Herzstück des Fundus, sind diese doch essenziell bei dem Vorha-

ben der Familie, die Primärliturgie Bylmareshs wiederzuerlangen.

Der öffentliche Teil der Sammlung ist in einem großen Salon im Familienanwesen untergebracht, wo Gäste und Geschäftspartner*innen ihrer ansichtig werden können. Sie dienen der Repräsentation der kulturellen Familienidentität und dem Beeindrucken von Handelskontakten. Gelegentlich wechseln auch ausgewählte Stücke für Gefälligkeiten oder Gold den Besitz.

Der geheime Teil der Sammlung befindet sich im versteckten Keller. Alle Artefakte, von denen die Schwestern annehmen, dass sie der Suche nach der Primärliturgie dienlich sind, landen hier. Dasselbe gilt für magische Artefakte, die noch einsetzbar sind.

Da Fahimas Sammelleidenschaft in den entsprechenden Kreisen, wie etwa bei der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft oder bei Händler*innen, nicht unbekannt ist, können SCs, die in den Besitz entsprechender Gegenstände gekommen sind, von Fahima als potenzielle Käuferin erfahren, wodurch du die Schwestern beiläufig in dein Setting einführen kannst.

Gelegentlich geben die Schwestern auch die Beschaffung weiterer Stücke in Auftrag. Eventuell wirbt Fahima – bzw. die Schwester, die sich gerade für sie ausgibt – vertrauenswürdige Abenteurer*innen als Begleitschutz für die Erkundung einer alten Ruine an. Auf diese Weise kannst du deine SCs praktisch überall in den alttulamidischen Kulturraum führen. Ebenso ist es denkbar, dass eine erste Expedition fehlschlug und die verletzten, verängstigten oder verstorbenen Begleiter*innen vor Ort durch geeignetere Heroen ersetzt werden müssen – nämlich deine SCs.

Zu guter Letzt ist die Sammlung der Schwestern in Garetien auch unter der Jüngerschaft des Phex bekannt, gelang es doch bislang fast niemandem, etwas aus der Sammlung zu entwenden. Wenn doch, so ereilte die bedauernswerten Dieb*innen alsbald ein übles Schicksal. Als Bewährungsprobe für diebische Elstern oder Phexgeweihte in der Gruppe ist die Sammlung demnach eine Herausforderung. Denkbar wäre auch, dass die SCs dem Tod oder Verschwinden eines solchen Langfingers nachgehen, wofür sie eventuell erst einmal in Erfahrung bringen müssen, wer überhaupt bestohlen wurde: sozusagen ein Detektivplot mit dem Ziel, das diebische Opfer zu retten oder deren Mörderin zu überführen. Es wäre auch denkbar, dass die Schwestern den*die Halunk*in zunächst in ihrem Versteck gefangen halten und sich erst durch das Beschaffen eines gesuchten Stückes davon überzeugen lassen, den Langfinger zu verschonen.

Publikationen (Stand vom Oktober 2019): Messer in der Nacht (Kurzgeschichte in der Anthologie *»Die Kinder des 23. Ingerimm«*)

Der Namenlose

Inuschka Urriskjewa

Mädchen von königlichem Blut ringt mit namenloser Versuchung

Kurzcharakteristik: ursprünglich freundliche und den Menschen zugewandte Imkerin der Norbardensippe der Urriskjew in Sewerien und Zibilja-Schülerin mit Ambitionen, der norbardischen Gottheit Mokoscha zu dienen; vom Namenlosen umgarnt und im Zuge dessen zunächst ungewollt Verursacherin persönlicher Tragödien

Umstände der Geburt & Werdegang: Inuschkas Mutter Galinja Urriskjewa war noch kinderlos, als ihr Mann mit einigen anderen der Sippe unter Uriel von Notmark in den Krieg zog. Ihr Gemahl kam von den Vallusanischen Weiden nicht zurück, dafür einige vormals tobrische Norbarden, die sich nunmehr außerhalb des Ilmensteiner Bornlands verbargen. Inuschkas Vater ist »der Schöne Janko« Ragaschoff – und damit ist Inuschka eine der letzten Erbinnen des Alhanischen Königinnenhauses. Das königliche Blut ist für Mutter und Tochter keine Gewissheit, sondern eher die Geschichte eines Aufschneiders. Die mögliche Tragweite dieses Erbes ist für Inuschka deshalb zunächst nicht von Interesse.

Dank ihres mäßig magischen Potenzials wurde Inuschka von ihrer Zibilja Mojkala Urriskjewa auserkoren, die Unterweisungen des Seffer Manich zu erhalten, wie es die norbardischen Zauberpriesterinnen tun, für den Fall, dass ihren designierten Nachfolgerinnen ein Unglück widerführe. Unglücke gab es zwar genug, doch die Tochter der Zibilja blieb lebendig und munter. Daher wäre Inuschka eine einfache Imkerin geblieben – ruhte nicht der finstere Blick des Rattenkindes auf ihr und machte sie damit (zunächst) zu Seiner *unwissenden* Dienerin.

Seit ihrer Geburt blieb Inuschka auf wundersame Weise von Unglücken verschont. Was ihr erspart blieb, traf jedoch andere. Ihre Ziehschwester Mynegyi (*siehe deren Charakterisierung in dieser Spielhilfe*) war im doppelten Sinne das erste Opfer dieser namenlosen Gabe. Zum einen starb die Mutter der Nivesin in der Nacht vor dem 23. Ingerimm, zum anderen wurde sie zu Unrecht für das Unglück verantwortlich gemacht.

Mynegyi wuchs als Ziehtochter der Hebamme der Sippe gemeinsam

mit Inuschka auf. Aus anfänglicher Freundschaft erwuchs in Mynegyi die Erkenntnis, dass Inuschka in Wahrheit die Schuldige ist. Der Entschluss, das Leid zu beenden, indem sie Inuschka tötete, wurde durch einen herabfallenden Stern vereitelt, der seitdem in Inuschkas Besitz ist. (Diese Ereignisse können in der Kurzgeschichte *Stachel und Sonnentau* in der Anthologie *»Die Kinder des 23. Ingerimm«* nachgelesen werden.)

Motivation: Wenn Inuschka realisiert, dass sie tatsächlich nicht ein Günstling Mokoschas ist, wie sie erhofft hatte, kannst du zwischen zwei möglichen Entwicklungen wählen:

Entweder du machst aus ihr eine tragische Figur, die ihre Affinität zum Namenlosen negieren und verbergen möchte.

Oder sie nimmt ihr Schicksal an, beschönigt im Selbstgespräch die hässlichen Aspekte ihres Glaubens und bemüht sich, normale Sitten in den Kult hineinzutragen. In diesem Fall zählte sie zu der Strömung *Anhänger des Güldenen* in der Glaubensgemeinschaft. Die Verehrung des Gesichtslosen würde sie dennoch nach bestem Wissen verbergen.

Willst du sie als machtvollere Antagonistin verwenden, kannst du sie als gut getarnte Dienerin des Namenlosen einsetzen, die bereits von der Ahnenden zur Wissenden aufgestiegen ist. Sie kann dann als Mokoscha-Priesterin auftreten, die mit ihren liturgischen Fähigkeiten selbst Hesindegeweihte zu täuschen vermag. In diesem Fall ist es ihr Anliegen, die Macht des Dreizehnten auf Dere zu erweitern – und wenn du dieses Thema bespielen willst: das Erbe der Al'Hani unter dem Banner des Güldenen neu auferstehen zu lassen.

Agenda: Mit dem Strom der Bestimmung schwimmend ist Inuschka eine zunächst zweifelnde, dann eine pragmatische und moderat agierende Dienerin des Namenlosen. Sie wird versuchen, ihre ursprüngliche Gesinnung und ihr Weltbild nicht vollständig herzugeben. Je nach eurem Spielstil ist sie gut geeignet, eine vernünftige und (im Rahmen des Möglichen) menschenfreundliche Akoluthin oder Geweihte ihres Gottes zu werden, die eine in ihren Augen missverstandene und verratene Macht verehrt. Sie wird versuchen, diesen Standpunkt subtil zu verbreiten und auf leisen Sohlen für ihren Gott zu missionieren.

Stemmt sich Inuschka gegen ihre Bestimmung, dann wird sie versuchen, alles Besondere an ihrer Person zu verbergen. Verzweifelt bemüht sie sich, von ihr ausgelöste Unglücke abzuwenden oder wiedergutzumachen. Dieser Funke des Zweifels im Herzen kann auch spät entflammen und Inuschka zu einer Verbündeten für Streiter*innen wider das Namenlose machen.

In ihrer Ambivalenz kann sie jede Position spielen und diese sogar recht beliebig oder abhängig vom Vorgehen ihres Umfeldes wechseln.

Weihe im Namen des Dreizehnten: Willst du Inuschka als bereits dem Namenlosen geweiht einsetzen, so

Größe & Statur: 171 Halbfinger, schlank
Augenfarbe & Haarfarbe: braune Augen, dunkelbrauner langer, geflochtener Zopf
Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile: Zauberer, Glück
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Tierkunde, Lebensmittelbearbeitung, Bekehren und Überzeugen, Götter und Kulte, Menschenkenntnis, Selbstbeherrschung, Überreden, Verbergen
Zauberfertigkeiten: Tradition Zibilja, höchstens kompetente Kennerin der Zibiljarituale, keine eigene Chronik, Zaubertrick: Heilsame Berührung
Ausrüstung: Imker-Utensilien; ein schwarzer Himmelsstein in Augapfelgröße mit dem bislang unentdeckten Potenzial begrenzter Hellsicht – Gabe des Namenlosen Gottes;
Nur als Geweihte im Rang einer Wissenden: Opferdolch des Namenlosen
Beziehungen: auf Reisen gern gesehener Gast bei der Jantareffsippe; respektiert in der eigenen Sippe, ansonsten gering bis nicht vorhanden – Anpassungen durch die SL infolge der Thematisierung des Alhanischen Königinnenerbes oder einer fortgeschritteneren Weihe sind gegebenenfalls nötig.
Finanzkraft: hinlänglich, mit Aufstieg im Kult unter Umständen ansehnlich – verbunden mit Getuschel um unechtes Gold, das jedoch nie direkt mit Inuschka in Zusammenhang gebracht werden konnte.
Besonderheiten: königliches Blut
Seelentier: Hummel

kommen zu den Angaben im Kasten noch folgende Sonderfertigkeiten und Liturgien hinzu: Tradition Namenloser Kult, Strömung: Anhänger des Güldenen, Liturgien und Zeremonien nach Belieben der SL und je nach Rang im Kult des Namenlosen: z. B. Bann der göttlichen Gaben, Liturgieabsorption, Des Einen bezaubernder Sphärenklang, Goldene Hand, Magiespiegel, Namenlose Kälte, Namenlose Raserei, Namenlose Zweifel, Namenloses Vergessen, Seelenschatten. Eher keine offensichtlichen Effekte wie Herbeirufung oder Pech und Schwefel. Optional kann Inuschka in der Namenlosen-Strömung »Anhänger des Güldenen« eine Mokoscha-/Hesindepriesterin verkörpern und auch Hesinde-Liturgien bis zu Steigerungsfaktor B beherrschen.

Desweiteren – je nach Weihegrad – Selbstopfer, die sie ihrem Gott zum Geschenk gemacht hat:

Selbstopfer 1. Grades: In der Nacht ihrer Geburt hat Inuschka im wahrsten Sinne des Wortes ihre Unschuld hergegeben. Seitdem werden oft ihr nahestehende Menschen von persönlichen Tragödien getroffen. Das erste Opfer war die leibliche Mutter ihrer Freundin Mynegyi.

Mögliches Selbstopfer 2. Grades: Der Stein, der vom Himmel fiel und nun in ihrer Schatzschatulle ruht, hat eine gute Größenübereinstimmung mit Inuschkas Augäpfeln.

Mögliches Selbstopfer 3. Grades: Nach dem unglücklichen Tod ihrer Mutter geht Inuschka nicht mehr oder nur ganz verhüllt bei Tageslicht aus dem Haus.

Kampfverhalten: Sie benutzt höchstens einen Dolch, versucht Kämpfe aber zu vermeiden und flieht, wenn

möglich. In höheren Weihegraden ist sie eine geübte Dolchkämpferin.

Sofern ihr die Liturgie *Des Einen bezaubernder Sphärenklang* zur Verfügung steht – oder sie Gläubige um sich geschart hat –, wird sie andere für sich eintreten lassen.

Verbündete & Kontrahent*innen:

Mynegyi Lieskalju (*22. Ingerimm 1021 BF) – Nivesin auf Wanderschaft; zwiespältiges Verhältnis zu der einst geliebten Freundin, die fast zu ihrer Mörderin wurde

Majewka Prawednaja Garkin (*1003 BF) – bornländische Hesindegeweihte aus Festum; beobachtet die Norbardin wohlwollend, ahnt aber nichts von den Einflüsterungen des Dreizehnten; potenzielle spätere Erzfeindin

Darstellung im Spiel: Inuschka findet, sie habe große Schneidezähne, und hält beim Sprechen und Lachen oft eine Hand vor den Mund. Diese Eigenart und ein ausweichender Blick werden verstärkt, wenn sie ihr namenloses Ich ablehnt; sie werden geringer, wenn sie sich dem Aufstieg in der Hierarchie des Kultes verschreibt.

Was denkt Inuschka über das Karmakorthäon und ihre Rolle darin: »Die Zeiten ändern sich, und vielleicht ist es auch an mir, tradierte Urteile und Glorifizierungen einer nüchternen Überprüfung zu unterwerfen. Mynegyi hatte schon recht: Ich bin wahrhaft verflucht oder gesegnet. Aber wie finde ich das nun heraus?«

Typische Zitate:

»Jetzt beruhige dich doch erst einmal wieder.«

»Ohne mich hättest du es bestimmt leichter.« Oder: »Glaube mir. Wenn man die Angst erst abgeschüttelt hat, geht das Leben leichter von der Hand. Augen auf!«

(Wenn sie ihr Schicksal ablehnt:) »Ich bin gefangen in einem namenlosen Alptraum, aus dem ich nicht erwachen kann.«

(Wenn sie ihr Schicksal angenommen hat:) »Eine neue Herrschaft zu errichten, fordert weniger Opfer, wenn sie in Frieden angenommen wird. Ich will dabei helfen.«

»Der Gott ohne Namen wurde betrogen, beraubt und in Ketten geschlagen. Wie können wir diejenigen anbeten, die sich durch solchen Frevel zu Göttern erhoben haben? Wenn wir erkennen, dass Er im Recht ist, werden wir wahre Gerechtigkeit erfahren.«

Inuschka als Zufallsbegegnung: Im Winter findet man sie im Winterlager ihrer Sippe nördlich des Nornjawaldes in der Brydia. Im Frühjahr und Sommer reist sie gerne mit wechselnden, anderen Gruppen durch die Lande auf der Suche nach lohnender Blütenpracht für ihre Bienenvölker. Wenn man ihr nur zufällig begegnet, ist sie entweder noch eine fahrende Imkerin oder eine angebliche Dienerin der Mokoscha, eine Immenmutter.

Die SCs können auch auf eine Spur aus Opfern des von Inuschka unabsichtlich verursachten Unglücks anderer treffen: Ein Holzfäller, dem ein umstürzender Baum die Knochen gebrochen hat; eine Mühle, deren Mehlstaub durch einen Funken entzündet wurde; ein Fischer, der sich in seinem eigenen Netz verfangen hat und ertrunken ist, usw. Was zunächst für bloßen Zufall gehalten werden kann, sollte in seiner Häufung die SCs nachdenklich und neugierig machen.

Weitere Verwendung im Spiel:
(enthält **Meisterinformationen** zu »*Das Erbe der Theaterritter*«, Begleitheft, S. 35ff, »*die Jantareff-Sippe*«)

Die Parallelen bezüglich Abstammung und religiöser Ausrichtung zwischen Inuschka und der Zibilja-Tochter Nadja Jantareff sind offensichtlich und beabsichtigt.

Es ist, wenn ein Norbarde schon »der Schöne Janko« heißt, eher unwahrscheinlich, dass er nur eine Erbin der alten Blutlinie gezeugt haben soll. Andererseits wird bei mehr als einer Erbin das Augenmerk des Namenlosen auch auf mehr als nur ein Mädchen gerichtet sein.

Wie Inuschka in möglichen Szenarien um das Kronerbe und die Versuchung durch den Namenlosen eingesetzt wird, soll hier nicht festgelegt werden. Beides kann unabhängig voneinander verwendet oder miteinander verwoben werden.

Sie kann um die Krone konkurrieren oder Nadja protegieren; sie kann die Rückbesinnung auf das Alhanische Königinnenerbe forcieren oder entschieden ablehnen.

Als Mentorin kann Inuschka Einfluss auf Nadja nehmen. Ob sie dies macht, um die Einflussnahme des Namenlosen in der norbardischen Kultur zu ermöglichen oder mit Inbrunst zu bekämpfen, ist ebenfalls dir überlassen.

Inuschkas Chronik ist noch nicht geschrieben.

Publikationen (Stand vom Oktober 2019): Stachel und Sonnentau (Kurzgeschichte in der Anthologie »*Die Kinder des 23. Ingerimm*«)

Linnert aus Gareth alias Aeternus

Wertlosigkeit und Größenwahn

Kurzcharakteristik: in der Garether Gosse aufgewachsener, angst- und hasserfüllter Hochstapler; seit dem Sternenfall wahnsinniger Geweihter des Namenlosen, der Jagd auf alle anderen Kinder des 23. Ingerimm macht

Werdegang: Linnert ist der ungeliebte Sohn einer Hure und eines längst vergessenen Freiers. Bereits früh war er sich selbst überlassen, lernte, niemandem zu vertrauen, und hielt sich mit kleineren Diebstählen und Betrügereien über Wasser. Aus dem unscheinbaren, aber schlauen Jungen, der sich als Laufbursche eines Patriziers ausgab und so beim Bäcker anschreiben lassen konnte, wurde ein talentierter Hochstapler, der lieber in seinen verschiedensten Rollen lebte, als sich seiner eigenen Realität zu stellen. Ob Adeliger, Fernhändler oder Tempeldiener – mit passender Verkleidung konnte Linnert bald alle Stände imitieren und eine Weile als einer der Etablierten leben, als einer, der irgendwo dazugehört und angekommen ist. Manchmal verdrängte er, wer er wirklich ist – bis seine Maskeraden aufflogen und er abtauchen musste.

Dies wiederholte sich immer wieder, bis sich ihm während einer Nacht des Sternenfalls der Namenlose offenbarte und ihm eröffnete, dass er aufgrund seines Geburtsdatums sein auserwählter Streiter im Karmakorthäon sei. Linnert werde im neuen Äon als Statthalter des Namenlosen über Gareth herrschen und sich auf ewig einen Namen auf Dere machen – von nun an sei er Aeternus.

Motivation: Eine achtlose Bemerkung seiner lieblosen Mutter lässt Linnert sein Leben lang nicht los: Am Tag seiner Geburt seien so viele Helden gestorben, und stattdessen dürfe sowas Nutzloses wie er leben! Seitdem hasst er seine ihm wertlos erscheinende Existenz und will etwas Besseres, Besonderes, ein »Jemand« – einfach *mehr* sein. Als Aeternus fühlt er sich nun so, und für den Gott, der seinem Dasein einen Sinn gab, würde er alles und jeden opfern – bevorzugt vermeintlich herausragende Agent*innen anderer Götter wie diejenigen, die wie er selbst am 23. Ingerimm 1021 BF geboren sind.

Agenda: In verschiedenen Rollen, meist als Nandusgeweihter oder anderer Gelehrter, reist Aeternus durch die Lande und versucht Zugang zu Geburtsregistern zu bekommen, wie sie etwa Stammbäume von Adeligen oder Tempelchroniken bieten. Hat er ein Opfer ausgemacht, ermordet er es jedoch nicht sofort. Zunächst versucht er, dessen guten Ruf zu zerstören und mehr über es herauszufinden, um daraus auf die Pläne der Feinde seines Herrn zu schließen. Um diesen nicht zu verärgern, muss er zudem ausschließen, dass es sich um eine*n Anhänger*in des Namenlosen handelt.

Feindbilder: Lebensfreude, Göttervertrauen, Zufriedenheit

Kampfverhalten: Aeternus meidet offene Auseinandersetzungen. Seine Opfer ersticht er hinterrücks, arrangiert für sie Unfälle oder hängt ihnen mittels einer Intrige Kapitalverbrechen an, sodass andere für ihn die Drecksarbeit erledigen. In die Enge getrieben versucht er, seine Gegner*innen mit »Friedvoller Aura« davon zu überzeugen, dass er ein getarnter Nandusgeweihter sei. Gelingt ihm dies nicht, flieht er in Form eines »Rattenschwarms« zu einem Beutel mit Kleidung, den er immer irgendwo versteckt hält. Zu unguter Letzt wird er sich wie die Ratte in der Enge ohne Rücksicht auf sein Leben blindwütig mit einem Dolch auf die vermeintlich götterfürchtigste Person stürzen.

Darstellung im Spiel: Aeternus lebt verschiedene Rollen, insoweit sind Erscheinung und Gebaren vielfältig. Wird er enttarnt, so geh in geduckte Haltung, blicke dich hektisch um, schau deinen Gegenüber mit geweiteten Augen und verkniffenem Mund an. Zische leise wenige Worte mit

Größe & Statur: 168 Halbfinger, unscheinbare, dürre Gestalt, Allerweltsgesicht ohne markante Züge; wenn »er selbst«, dann gebückte Haltung, ängstlich-irrer Blick, zwanghaftes Lächeln
Augenfarbe & Haarfarbe: braune Augen, halblanges glanzlos schwarzes Haar, Dreitagebart, bzw. passend zur Verkleidung
Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile: Intuition, Klugheit, Soziale Anpassungsfähigkeit; Neid, Unscheinbar, Wahnvorstellungen
Herausragende Talente, Liturgien und Sonderfertigkeiten: Dolche, Verbergen, Etikette, Gassenwissen, Menschenkenntnis, Verkleiden, Überreden; Bild für die Ewigkeit, Friedvolle Aura, Namenlose Zweifel, Rattenschwarm, Seelenschatten; Heraldik, Gerüchtekoch, Anhänger des Güldenen (Nanduslitурgien)
Ausrüstung: in unauffällige Kleidung eingenähte Barschaft, zweiter, edlerer Satz als Verkleidung, verborgener Dolch
Sprachen: Garethi mit verschiedenen Dialekten, Bosparano
Beziehungen: gering (zum Brabaker Nandustempel, wo die Geweihten ihn für einen der ihren halten)
Finanzkraft: gering (karger Lebensstil, alles Geld wird für neue Verkleidungen und Bestechungsgelder ausgegeben)
Besonderheiten: Die ihm ohnehin verhasste Fähigkeit zu Weinen hat er anlässlich seiner Weihe dem Namenlosen geopfert.
Seelentier: Weberknecht

fahriger Gestik, um plötzlich hasserfüllte Verwünschungen auszuspucken oder einfach nur markerschütternd zu schreien.

Was denkt Aeternus über das Karmakorthäon und seine Rolle darin: Linnert sieht sich als Herrscher Gareths im neuen Äon, doch bis dahin, also bis zum Ende des Karmakorthäons, glaubt er, alle Heroen der Feind*innen seines Herrn ausschalten zu müssen. Er hält sich für den göttlich auserwählten Vollstrecker, den wahren Helden seines Herrn.

Typische Zitate:
»Euer Ehrwürden, im Auftrag des Festumer Magistrates erbitte ich Euch um Amtshilfe. Ein gewisser Alrik wird verdächtigt, ein geflohener Leibeigener zu sein, gibt aber an, in dieser Stadt als freier Mann geboren zu sein.«

»Um Eure Erbansprüche zu bestätigen, müsste ich einen Blick auf Eure Ahnentafel werfen.«

»Und wie ich Dom Alonso kenne! In Gareth erzählt man sich in gewissen Kreisen so einiges über ihn ...«

»Haltet ein, bei allen Zwölfen! Ihr vergeht Euch an einem Diener des Hesindesohnes Nandus!«

»... verreckt doch, verschissene Orkfressen ... STERBT! AAAAAAhhh!«

Aeternus als Zufallsbegegnung: Linnert kann praktisch jeden darstellen, der den Held*innen über den Weg läuft: den Herold eines Greifenfurter Adeligen, den Gelehrten aus Gareth, den Puniner Nandusgeweihten, den Perricumer Fernhändler und viele mehr. Doch mehr als erfundene Lebensgeschichten und skandalösen Klatsch und Tratsch über irgendwelche Leute wird man von ihm kaum erfahren und ihn schnell wieder vergessen haben.

Weitere Verwendung im Spiel: In sehr seltenen Fällen, wenn Aeternus bei seinen Recherchen anders nicht weiterkommt, wird er jemanden zum unwissenden Handlanger machen, vertraut er doch keiner Menschenseele. Die Held*innen könnten jedoch mit seinen Machenschaften konfrontiert werden, wenn sie einem anderen wirklichen oder vermeintlichen Kind des 23. Ingerimm begegnen, das er bereits im Visier hat. Außerdem könnten sie in eine mysteriöse Mordserie verwickelt werden, bei dem die Opfer nur ein bislang nebensächlich erscheinendes Detail verbindet: ihr Geburtsdatum. Ihm jedoch auf die Schliche zu kommen ist schwer, wenn man ihn nicht auf frischer Tat ertappt – denn sein Mordmotiv ist schlicht irrealer, durch ein Datum bedingter und durch finstere Einflüsterungen hervorgerufener Wahnsinn.

Schicksal: Linnert wird nicht weiter thematisiert und folglich irgendwann von irgendwem zur Strecke gebracht werden. Er ist und bleibt ein unwichtiger, opferbarer Bauer im Spiel des Namenlosen, dem Linnerts Seele bereits gehört. Um diese zu erretten, würde es schon der außerordentlich

großen Gnade einer sehr gütigen Gottheit bedürfen – denn mit jedem weiteren Mord kann Linnert immer weniger daran glauben, dass es außer dem Namenlosen noch jemanden gibt, dem sein Leben etwas wert ist. Sein Schicksal ist somit die sich selbst erfüllende Prophezeiung einer nutzlosen Existenz.

Publikationen (Finaler Stand vom Oktober 2019): Status Exclusionis (Kurzgeschichte in der Anthologie »*Die Kinder des 23. Ingerimm*«)

Die Siebte Sphäre

Shazzag Tograch

Eiskalter Hetzer im Namen des Gehörnten

Kurzcharakteristik: meisterlicher Kämpfer und Wildniskundiger, kompetenter Blutkrieger; Größenwahnsinniger, aber dennoch vorsichtig agierender Schwarzpelz, der geduldig auf seine Gelegenheit lauert, dann jedoch unerbittlich zuschlägt

Werdegang: Shazzag, genannt Silberschläfe, stammt aus einem kleinen Dorf am Nordrand des nördlichen Steineichenwaldes und gehört dem unbedeutenden Stamm der Keschuwai an. Er war ein angesehener Blutkrieger und enger Vertrauter des Häuptlings. Shazzags Arroganz ließ ihn den Häuptling zu einem Kampf fordern, doch Shazzag verlor.

Anstelle der Sklaverei hatte der Tairachpriester des Dorfes jedoch andere Pläne mit ihm. Sein Blutopfer sollte einen alten Bannzauber stärken, der einen bösen Geist in einem Berg einsperrte. (Diese Ereignisse werden in dem Solo-Abenteuer *»Frostnebelträume«* thematisiert, das sich derzeit in Planung befindet. Der angedachte Veröffentlichungstermin soll Ende 2020 liegen.)

Der böse Geist, in Wahrheit ein Umdoreel, beeinflusste Shazzag und verhalf ihm, dieses Schicksal abzuwenden. Gejagt von seinem Stamm floh Shazzag im Auftrag des Umdoreel nach Albernia. Dort schloss er sich dem Schamanen Grikwach, auch bekannt als *Rote Krähe*, an.

In einer Vision erhielt Shazzag den Auftrag, in die Feenglobule Briaghellas (siehe Charakterisierung von Kendra ni Glaìwen) einzudringen und dort ein Artefakt zu bergen. Um sich die Unterstützung des Schamanen zu sichern, behauptete Shazzag, der Aikar Brazoragh habe ihn beauftragt, eben jenes Artefakt zu beschaffen. Rote Krähe gab ihm zwar einen Minotaurus und einige Krieger mit, stellte die Unternehmung jedoch unter die Führung seines Schamanenschülers. Die Ereignisse um dieses Artefakt kannst du in der Kurzgeschichte *Auserwählt II* nachlesen (siehe »Publikationen«).

Mehr zum weiteren Werdegang Shazzags erfährst du in einem kommenden Abenteuer (siehe »Schicksal«).

Motivation: Will die Orks in ein neues Zeitalter führen und sich vor

dem Aikar Brazoragh beweisen. Ohne es zu ahnen, wird er dabei von einem Umdoreel manipuliert. Der Autor hat vorgesehen, dass der Umdoreel ein »besonderer Umdoreel« ist, nämlich der Erste seiner Art. Im Karmakorthäon sieht der Umdoreel seine Gelegenheit, sich von Belshirash zu emanzipieren und als freier Dämon ein eigenes Reich zu erlangen. Wenn dir dies nicht gefällt, so kannst du den Umdoreel auch im Dienste seines erzdämonischen Herrn mit Shazzag interagieren lassen – mit dem Ziel Shazzag in einen Pakt mit Nagrach zu treiben.

Agenda: Shazzag will den Tod von *Rote Krähe*, dem Anführer der albernischen Orks, und dessen Position einnehmen. Er ist davon überzeugt, dass er die vom Aikar Brazoragh verlangten Artefakte (siehe RSH »Die Siebenwindküste«, S.180), die den Orks in der Zeit Selma Bragolds, der ersten Fürstin Albernias, verlorengingen, schneller wiederbeschaffen kann. Auf diese Weise will er sich einen Namen bei dem Aikar machen.

Feindbilder: Zauderer, Feiglinge und all jene, die nicht einsehen wollen, dass er ein Auserwählter des neuen Zeitalters ist.

Kampfverhalten: Wenn er die Gelegenheit erhält, wird Shazzag versuchen, seine Gegner*innen zu isolieren und einzeln zu bekämpfen. Gegen eine Übermacht zieht er sich nach Möglichkeit zurück, um den Kampf zu einem anderen Zeitpunkt fortzusetzen.

Größe & Statur:
172 Halbfinger, kompakte, kräftige Statur
Augenfarbe & Haarfarbe: schwarz, weißes Fell auf der linken Gesichtshälfte oberhalb der Wangenknochen
Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile: Mut, Konstitution, Dunkelsicht I, Kälteresistenz I, Zäher Hund, Zauberer; Arroganz, Vorurteile (Menschen), Raubtiergeruch, Rachsucht, Minderpakt mit einem Umdoreel
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Hiebwaffen, Klettern, Kraftakt, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe, Verbergen, Einschüchtern, Willenskraft, die meisten Naturtalente, Schildspalter, Wuchtschlag I
Herausragende Zauber, Rituale und magische Sonderfertigkeiten: Attributo Körperkraft, Brazoraghs Hieb, Kraft aus Schmerzen, Tradition Blutkrieger
Ausrüstung: Jagdmesser, Lederrüstung; Magischer Streitkolben, auf dem ein dämonischer Fluch liegt: Shazzag vernimmt Einflüsterungen des Umdoreel und hat das unterbewusste Bedürfnis, diesen zu entsprechen – regeltechnisch äußerst sich dies wie der Nachteil *»Gier nach ...«*
Sprachen: Ologhaijan, Oloarkh, Garethi
Beziehungen: gering, eventuell sehr groß bei lokal agierenden Orkgruppen*
Finanzkraft: gering
Besonderheiten:
weißes Haar an der rechten Schläfe
Seelentier: Schneelaurer

*Wenn es für dein Spiel von Vorteil ist, kannst du es auch so handhaben, dass Shazzag den Schamanen *Rote Krähe* bereits besiegt oder getötet hat und die Schwarzpelze Albernias unter seiner Führung stehen. In diesem Fall sind seine Beziehungen zu den Schwarzpelzen sehr groß.

Er nutzt seine Umgebung zu seinem Vorteil. Lauert unter Laub verborgen, hinter Büschen oder an schwer passierbaren Furten. Er greift bevorzugt nachts an, schlägt zu und verschwindet wieder.

Darstellung im Spiel: Blecke die Zähne, bevor du zu reden beginnst, und verenge die Augen zu Schlitzen. Sprich langsam und drohend. Schau deinem Gegenüber direkt in die Augen und hefte den Blick solange auf ihn*sie, bis du das Blickduell gewonnen hast.

Was denkt Shazzag über das Karmakorthäon und seine Rolle darin: Shazzag sieht sich als Auserwählten des Geistes der Jagd (tatsächlich ein Umdoreel). Er ist davon überzeugt, dass die Orks das neue Zeitalter beherrschen werden und er eine maßgebliche Rolle dabei spielt. Er wird darin von dem Umdoreel bestärkt und ist unwissentlich bereits einen Minderpakt mit ihm eingegangen.

Typische Zitate:

»Eure Zeit ist bald vorbei, Blankhäute.«

»Ich wittere deine Furcht.«

»Du wirst deinen Tod nicht kommen sehen.«

»Der Geist der Jagd ist auf meiner Seite. Ihr seid nur Beutetiere. Schwach, wenn ihr auf euch alleine gestellt seid, und alleine werdet ihr irgendwann sein.«

Shazzag als Zufallsbegegnung: Die SCs können auf Shazzag oder seine Spur überall in der albernischen oder windhager Wildnis treffen. Denkbar ist auch, dass er der Fährte eines Artefakts, das im Bürgerkrieg gestohlen wurde, bis in die Nordmarken oder in die Streitenden Königreiche folgt.

Desweiteren macht er Jagd auf Schwarzpelze, die treu zu *Rote Krähe* stehen. Grausam entstellte und offensichtlich zu Tode gefolterte Orks platziert er bewusst so, dass sie gefunden werden, denn er sieht Furcht als Grundlage seiner künftigen Herrschaft. Er ist sogar bereit, kurzfristig ein Zweckbündnis mit Blankhäuten einzugehen, um *Rote Krähe* zu vernichten.

Weitere Verwendung im Spiel: Die SCs könnten für die Rückführung eines oben genannten Artefaktes als Eskorte angeheuert und so zum Ziel der nadelstichartigen Angriffe Shazzags werden. Ebenso könnten sie zufällig auf einen angeschlagenen oder ermordeten Geleitschutz treffen und mit der Rückgewinnung des Artefakts beauftragt werden.

Weiterhin könnten die SCs von einem Artefakt aus der Zeit Selma Bragolds erfahren, das an einem unzugänglichen Ort liegt, und sich einen Wettlauf mit Shazzag und seinen eventuellen Verbündeten dorthin liefern.

Sollte Shazzag bereits ein Artefakt an sich gebracht haben, dem er genügend Bedeutung beimisst, um die Aufmerksamkeit des Aikar Brazoragh zu erlangen, so wird er nach Khezzara aufbrechen. Die SCs erhalten den

Auftrag, das Artefakt zurückzubringen, und müssen Shazzag entweder in den Wäldern Albernias oder der streitenden Königreiche oder gar in den Steppen des Orklandes stellen.

Schicksal: Ein Gruppenabenteuer, das die Geschicke von Shazzag im Anschluss an die Kurzgeschichten *Auserwählt I* & *II* forterzählt, befindet sich in Planung. Da das Abenteuer mit einem offenen Ausgang konzipiert wird, ist das Schicksal Shazzags ebenso offen. Für den Fall, dass eure Runde das Abenteuer nicht spielt, ihr Shazzag aber dennoch in euer Aventurien integrieren wollt, könnt ihr es so handhaben, dass die Holde von Kendra befreit wurde und sich am Hofe Farindels befindet. Der Umdoreel aus der Kurzgeschichte hat die Globule Briaghellas in Besitz genommen, um sich des Einflusses seines niederhöllischen Herrn zu entziehen. Das Horn der Wilden Jagd liegt in diesem Fall noch immer unter einem Panzer aus elementarem Eis. Der Schlüssel, der den Zugang zur Globule von Aventurien aus ermöglicht, ist im Besitz Briaghellas und damit Shazzags Zugriff vorerst entzogen. Bis er eine Möglichkeit sieht, an diesem Umstand etwas zu ändern, versucht Shazzag die Führung über die Orks Albernias zu erlangen.

Publikationen (Stand vom Oktober 2019):

- *Auserwählt II* (Kurzgeschichte in der Anthologie *»Die Kinder des 23. Ingerimm«*)

- Frostnebelträume (Solo-Abenteuer, derzeit in Planung)

Zizzleflizz

Des Feilschers verkannte Tochter auf dem Pfad gen Niederhöllen

Kurzcharakteristik: verstoßene Grolmin ohne magische Fähigkeiten; hinterlistige und goldgierige Feilscherin; Paktiererin mit Tasfarelel

Werdegang: Zizzleflizz wurde während eines Erdbebens zur Weltzeitwende von einer Ausgestoßenen in der Ruine des purpurnen Turms der Grolmenstadt Gh'Orrgelmur in den Ogerzähnen geboren. Die Hesindegeweihte Valeria Farntann fand das Neugeborene in den Armen seiner von Trümmern erschlagenen Mutter, wurde jedoch von den Grolmen gefangen gesetzt. Zunächst nahmen die Feilscher das Kind bei sich auf. Als Zizzleflizz' magische Unfähigkeit bemerkt wurde, musste sie – noch ein Kind – aus der Stadt flüchten.

Halb verhungert und völlig verwahrlost fand ein Händler die junge Grolmin. Er und seine Söldner*innen nahmen sie bei sich auf, gaben ihr Nahrung und beschützten sie auf ihrer Reise nach Andergast. Das Mädchen fasste Vertrauen zu der Gruppe und klagte den Menschen das Leid, das ihre Unfähigkeit zu zaubern über sie gebracht hatte.

In Andergast suchte der Händler den Hof eines Adligen auf. Der Menschenfürst spottete über Zizzleflizz' Erscheinung, doch statt Hilfe von ihrem Retter zu erhalten, fiel ihr dieser in den Rücken. Er verriet dem Adligen, dass sie nicht zu zaubern imstande war. Für gutes Gold würde er diesen einmaligen Fang verkaufen, auf dass der Edelmann eine Hofnärrin habe, wie sie niemand sonst in Andergast oder anderswo in Aventurien hätte.

So verbrachte sie ein Jahr voller Demütigungen in der Burg, bis der Händler erneut am Hof des Adligen auftauchte. Des Nachts stahl sie den verzierten Eberfänger ihres Herrn, von dem sie wusste, dass es ein altes Erbstück war, und versteckte ihn in den Habseligkeiten des Händlers. Als der vermeintliche Diebstahl bemerkt wurde, bekam Zizzleflizz ihre Rache, und zum ersten Mal seit langem verspürte sie Befriedigung. Der Händler hingegen verlor nicht nur eine Hand: Halb tot geprügelt jagte man ihn vom Hof, mit nicht mehr als der Kleidung, die er am Leibe trug.

Nach diesem Vorfall verstand es Zizzleflizz, immer wieder durch Lüge,

Manipulation und Diebereien andere ins Unglück zu stürzen. Zunächst jene, die ihr selbst ein Leid zugefügt hatten, dann auch arme Seelen, die sich nichts weiter zuschulden kommen ließen, als etwas zu besitzen, was die Grolmin begehrte – und sei es nur eine Süßspeise. In dieser Zeit vernahm sie hin und wieder eine Stimme in ihrem Kopf, die behauptete, ihr einziger Freund zu sein. Das Flüstern trug das Versprechen von Reichtum an sie heran, und mit dem Gold käme die Macht, alle zu vernichten, die ihr Übel wollten.

Doch dann wurden ihre Umtriebe entdeckt. Man warf sie in den Kerker und ließ sie dort schmoren, während sie auf die Vollstreckung ihrer Strafe wartete. Bar jeder Hoffnung schloss sie einen Pakt mit Tasfarelel, um ihrem Schicksal zu entrinnen. Der Erzdämon gewährte ihr die Goldene Gabe, und mit dem erschaffenen Gold bestach sie den Kerkermeister, der ihr zur Flucht verhalf. Seitdem streift sie heimatlos durch Aventurien.

Motivation: Zizzleflizz hat keine Freund*innen und will inzwischen auch keine mehr. Sie ist gewohnt, dass man ihr mit Ablehnung begegnet, und gibt diese auch ungeniert zurück. Es bereitet ihr äußerste Genugtuung, vor allem selbstgefälligen Personen eins auszuwischen, indem sie diese bestiehlt oder in größeres Unheil stürzt – dank ihrer Raffinesse gelingt ihr dies häufig auch.

Agenda: Zizzleflizz hat kein festes Ziel und kann beliebig eingesetzt werden. Da sie in ganz Aventurien umherreist, steckt sie ihre Nase auch in alle möglichen Angelegenheiten, die ihr interessant vorkommen und ihre Gold- oder Neugier ansprechen.

Feindbilder: andere Grolme, denen sie auf Gedeih und Verderb aus dem

Größe & Statur: 92 Halbfinger, übergroßer, verrunzelter Kopf auf dürrem menschenähnlichem Körper, gräulich-dunkle Haut
Augenfarbe & Haarfarbe: goldene Augen, struppiges weißblondes Haar
Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile: Intuition, Fingerfertigkeit, Goldgier, Neugier, Rachsucht
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Menschenkenntnis, Überreden, Dokumentfälscher, Falschspielen, Fertigkeitsspezialisierung auf Menschenkenntnis (Motivation erkennen), Fertigkeitsspezialisierung auf Überreden (Manipulieren), Meister der Improvisation, Unterschlupf finden, Werte schätzen
Ausrüstung: sehr viel Schmuck, den sie in grotesker Anzahl zur Schau stellt, ansonsten trägt sie lediglich einen kleinen Rucksack mit sich herum
Sprachen: Grolmisch, Garethi, Ologhaijan (und weitere nach Vorgabe der SL)
Beziehungen: Einzelgängerin, die es jedoch versteht, durch Erpressung, Manipulation und die Versprechung von Reichtümern kurzzeitige Verbündete zu gewinnen, um ihre Ziele durchzusetzen
Finanzkraft: Verborgene Schätze überall in Aventurien; in der Lage, kurzzeitig und auf dämonische Weise Reichtum zu erschaffen
Besonderheiten: magieunbegabte Grolmin; Tasfarelel-Pakt
Seelentier: Gelbfuchs

Weg geht, außer, sie kann ihnen aus dem Hinterhalt schaden

Kampfverhalten: Einem Handgemenge stellt sie sich, bewaffnetem Kampf geht sie aus dem Weg. Ist dies nicht möglich, wird sie sich ergeben, um sich später durch Bestechung oder Manipulation herauszuwinden. Sie besitzt ein ausgesprochen gutes Gespür dafür, was ihre Gegenüber am meisten begehren, und setzt dieses Wissen zu ihrem Vorteil ein.

Auch die Kombination der Paktgeschenke Goldene Gabe und Gier erzeugen, kann Verbündete der SCs oder sogar einzelne SCs selbst zu Verräter*innen werden lassen.

Der Dämonenpakt: Zizzleflizz ist eine Paktierin und aktuell im III. Kreis der Verdammnis. Falls du als SL das für dein Setting ändern möchtest, musst du entsprechend das Dämonenmal und die Paktgeschenke anpassen.

Ihr Dämonenmal äußert sich als Rubin im Bauchnabel, der mit ihrem Körper verwachsen ist. Mit jedem zunehmenden Kreis der Verdammnis frisst sich der Rubin weiter in ihr Inneres, bis er schließlich alle Organe und Gewebe der Grolmin ausfüllt. Wenn ihre Seele einst in die Niederhöllen gezerrt wird, bleibt nichts weiter als eine rubinrote kristalline Skulptur ihrer Hülle zurück. Derzeit behindert sie der Edelstein kaum, wenn man von Verdauungsbeschwerden und gelegentlichen Bauchschmerzen absieht. Die harte Struktur ist jedoch unter der Haut ihres Unterleibs zu ertasten.

> Die regelseitigen Auswirkungen des Paktes, des Dämonenmals und der Paktgeschenke findest du in Aventurische Magie 3 oder im Regelwiki.

Sie verfügt über folgende Paktgeschenke: Dämonische Fertigkeiten, Gier erzeugen (II), Goldene Gabe, Pech wünschen

Darstellung im Spiel: Sprich mit krächzender Stimme, neige zu Gehässigkeit, aber vor allem denke an den Spruch: »Wie man in den Wald hineinruft, so schallt es heraus!« – Je abfälliger die SCs mit ihr reden, umso bissiger und grantiger wird sie kontern. Übermäßige Freundlichkeit hingegen macht sie ebenfalls sehr argwöhnisch.

Was denkt Zizzleflizz über das Karmakorthäon und ihre Rolle darin: Zizzleflizz misst zwar ihrem Geburtstag keine Bedeutung bei, wird jedoch – wenn sie einen Vorteil daraus ziehen kann – sich als Kind des 23. Ingerimm zu erkennen geben und dieses Datum mit frei erfundener Bedeutung aufladen, um ihr Gegenüber zu manipulieren. (Näheres siehe *Weitere Verwendung im Spiel*.)

Typische Zitate:
»Du wirst schon noch sehen, was du davon hast.«

»Ihr Menschen werdet auch von Tag zu Tag erbärmlicher. Heult rum wegen irgendwelcher Sentimentalitäten und plustert euch dann wieder auf wie ein gerupfter Gockel auf dem Misthaufen.«

»Oh, du wirst niiiemals herausfinden, wo ich meine schönsten Schätzchen verstecke. Und wenn du doch zu nah herankommst, dann wird dich mein Meister holen.«

Zizzleflizz als Zufallsbegegnung: Besonders im Norden und der Mitte Aventuriens kann Zizzleflizz in jeglicher Stadt angetroffen werden. Sei es in einer Spelunke, einer dunklen Gasse oder einem Armenviertel. Dort ist sie immer darauf aus, Ausschau nach wertvollen Dingen zu halten. Bei großen, auffälligen Schmuckklunkern, die nicht unbedingt gleichzeitig hübsch sein müssen, kann sie sich meist nicht im Zaum halten. Sie setzt alle Mittel ein, die sie hat, um sich immer und immer weiter zu bereichern.

Überall in Aventurien kann man auf Kulturschaffende treffen, die einst von Zizzleflizz betrogen wurden. Zu Unrecht verurteilte Menschen, vom Stamm ausgestoßene Goblins, durch Falschgold ins Unglück gestürzte Angroschim – Zizzleflizz ist bei der Auswahl ihrer Opfer nicht wählerisch. Sind die SCs auf der Suche nach der Grolmin, ist dies eine Möglichkeit, ihrer Spur zu folgen. Planst du, die SCs mit Zizzleflizz zu konfrontieren, kannst du auf diese Weise ihren Namen und ihr Handeln bereits in einem anderen Abenteuer einflechten.

An schwer zugänglichen Orten kann man weiterhin auf einen verborgenen Hort der Grolmin stoßen. Die Höhle unter einem Wasserfall, den die SCs zufällig entdecken, der verlassene Teil der Kanalisation, den die SCs auf der Suche nach etwas oder jemand anderem durchkämmen ... Gold, Edelsteine und weitere Wertsachen könnten eine unerwartete Entdeckung sein. Doch wehe es stellt sich heraus, dass die Halskette, die der Streunerin so gut steht, der einflussreichen Patrizierin gehört, mit der die SCs bei nächster Gelegenheit in Kontakt treten. Dass die »Schatzräuber*innen« sich darüber hinaus Zizzleflizz' Rachsucht zum Opfer machen, ist selbstredend.

Weitere Verwendung im Spiel: Besonders, wenn die SCs irgendetwas Auffälliges bei sich haben, wird sie ihnen neugierig nachschleichen und auf eine passende Gelegenheit warten, den Gegenstand zu stehlen. Machen die SCs sie ausfindig, um ihr Gut zurückzufordern, weiß Zizzleflizz geschickt zu verhandeln. Den Gegenstand hat sie dann sicherlich schon in einem guten Versteck hinterlegt.

Zizzleflizz kann sowohl zur kurzweiligen Unterhaltung zwischendurch eingesetzt werden als auch zur gezielten Steuerung der SCs, um diese an einen bestimmten Punkt zu bringen, wenn sie z. B. ihr wertvolles Gut oder Erbstück zurückhaben wollen. Ebenso ist denkbar, dass Zizzleflizz von einem*r Auftraggeber*in direkt auf die SCs angesetzt wurde.

SCs, die sie besonders wenig leiden kann, »wünscht sie Pech«, eines ihrer Paktgeschenke.

Haben die SCs Zizzleflizz in die Ecke getrieben oder gefangen genommen, so könnte sie von einem

verborgenen Ort berichten, an dem Reichtümer oder Antworten warten – zum Beispiel die Bedeutung der Kinder des 23. Ingerimm betreffend. Mithilfe ihres Paktgeschenks Gier erzeugen kann sie als weiteren Anreiz, ihr Angebot anzunehmen, das Verlangen einzelner SCs weiter steigern. Natürlich kann nur sie selbst die SCs dorthin führen. In Wahrheit handelt es sich um eine Falle, denn der Ort steckt voller Gefahren. (So wie Gollum Frodo und Sam zu Kankra führt.) Zizzleflizz rechnet damit, dass die SCs dort ihr Leben lassen und sie hinterher nicht nur frei ist, sondern auch die Besitztümer der Opfer an sich bringen kann.

Publikationen (Stand vom Oktober 2019):
Der purpurne Turm (Kurzgeschichte in der Anthologie *»Die Kinder des 23. Ingerimm«*)

Saibh ás Ghráiniúil

Alchimistische Zuckerbäckerin mit asfalothischer Chaosmagie

Aussprache: S-EY-b ahs GRA-nu-il (dialektisch bedingt sind natürlich weitere Varianten denkbar)

Kurzcharakteristik: herausragende Bäckerin, kompetente Alchimistin; gibt sich als fröhliche Halbelfe und fahrende Zuckerbäckerin mit alchimistischen Grundkenntnissen aus; ist tatsächlich aber eine Chimäre mit asfalothisch verseuchter Magie, die sich von der Zivilisation fernhalten sollte, doch die Einsamkeit drängt sie immer wieder zurück (denke an Frankensteins Monster!)

Werdegang: Es steht zu vermuten, dass die Kräfte der Weltzeitwende das Erschaffen Saibhs als Chimäre aus einem Elfen und einem Geoden begünstigten. Schmerzen, als würde sie an den Gelenken auseinandergerissen, ihr die Haut vom Leib geschabt, ihre Organe zerquetscht und wieder aufgebläht, raubten ihr die Sinne, als sie in die Welt gezerrt wurde. Blind vor Wut griff sie mit ihren zahllosen Gliedern nach der einzigen weiteren Kreatur im Raum ihrer Geburt, schlang sich um die Gestalt, wand sich in Krämpfen, bis die Kreatur nicht länger zuckte … Viel ist ihr vom Tag ihrer Geburt nicht in Erinnerung geblieben, aber die Schmerzen und den Tod ihres Schöpfers hat sie nicht vergessen. Durch den Erschaffungsprozess verlor sie ebenfalls ihr Gehör.

Nachdem Saibh verwirrt und völlig verängstigt tage-, wenn nicht gar wochenlang durch die Wildnis geirrt ist, wurde sie von einer Bäuerin gefunden, die in ihr eine zwölfjährige Halbelfe sah und ihr bei sich und ihrer Familie Unterschlupf gewährte. Hier lernte Saibh die Kultur und Lebensweise der Menschen kennen – bis eines Tages die Magie, die wie Hochwasser hinter einem Damm in ihr heranwuchs, ausbrach und die Familie und den Bauernhof ins Verderben riss. Erneut floh Saibh, erneut fristete sie ihr Dasein in der Wildnis, immer wieder von der Zivilisation angelockt, ohne ihr aber zu nahe zu kommen, stets die verheerenden Auswirkungen ihrer Kräfte fürchtend.

Schließlich wurde sie in der Muhrsape in der Nähe Havenas abermals von einer gütigen Person gefunden

und in ihrer Familie aufgenommen. Unfähig, sich länger gegen das innere Bedürfnis nach Gesellschaft, Zuneigung und Akzeptanz zu wehren, ging Saibh mit der Frau mit, die in Havena eine Apotheke betrieb und zusammen mit ihrer Frau, einer Zuckerbäckerin, Saibh aufpäppelte. In den beiden fand sie auch geduldige Lehrmeisterinnen, die ihr mit einiger Mühe trotz der Taubheit das Sprechen beibrachten, auch wenn sich im Haushalt nach und nach dank eines stummen Familienbekannten eine Gestensprache etablierte.

Um nicht denselben Fehler zu begehen, zog sich Saibh stets auf eine in der Nähe Havenas gelegene einsame, namenlose Insel zurück, wenn die Kraft wieder in ihr heranwuchs, doch konnte das ihren Zieheltern nicht auf Dauer entgehen. Die Apothekerin erkannte die chaotische Magie in ihr. Statt sie aber zu verstoßen, nutzte sie ihre Kenntnisse und Fähigkeiten als Alchimistin, um ihr beizubringen, diese kontrolliert in kleinen Mengen in alchimistische Tränke und dergleichen zu entladen.

Saibh jedoch hatte mehr Freude am Backen, was ihr schon sehr früh in der Familie den Namen »Saibh« (süß) einbrachte, und kombinierte schließlich beide Handwerkskünste, um so ihrer chaotischen Magie zum Teil Herrin zu werden. Gelegentliche wilde Entladungen ließen sich zwar nicht völlig eindämmen, aber mit der Zeit immer besser vorhersagen.

Ganz unentdeckt blieben diese Entladungen jedoch nicht, die sich in Rauchwolken, Schreckensschreien und elenden Kreaturen und Pflanzen bemerkbar machten, und schon bald verbreiteten sich Gerüchte über die Insel, die daraufhin den Namen Ghráiniúil (furchterregend) erhielt. Der Verdacht, dass jemand in der Nähe Havenas unerlaubt Magie wirkte, rief schließlich die Ordnungsleute der Stadt auf den Plan, was nicht nur Saibh, sondern auch die Alchimistin und somit Saibhs neue Familie in Gefahr brachte. (Daraus ließe sich z. B. ein Abenteuer gestalten, an dem die SCs beteiligt sind.) Obwohl Saibh das Drängen ihrer Ziehmutter, Havena zu verlassen, letztlich verstand, nagt es doch an ihrem Herzen, dass sie im Grunde von ihrer Familie verstoßen wurde.

Zumindest half ihre Familie ihr noch dabei, einen Wagen zu besorgen, der wie ein alchimistisches Labor eingerichtet ist, sich allerdings zum Backen von Süßwaren eignet. Seither zieht Saibh durch das Land und bleibt nie lange am selben Ort.

Motivation: Will ihrem Leben einen Sinn geben, indem sie Personen mit ihrer eigenartigen Magie hilft. Ist dabei stets darauf bedacht, sich nicht in Gefahr oder stressvolle Situationen zu begeben, da dies verheerende Folgen für alle Beteiligten haben kann.

Agenda: Wünscht sich nichts sehnlicher, als Teil einer Gemeinschaft zu sein und Akzeptanz und Zuneigung zu erfahren und zu geben, doch die dämonisch-chaotische Magie ist ihr dabei immer wieder ein Hindernis,

Größe & Statur: 132 Halbfinger, runde Figur, ähnlich einer Brillantzwergin, spitze Ohren
Augenfarbe & Haarfarbe: smaragdgrüne Augen, blonder Ansatz, braune Spitzen
Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile: FF, CH; Altersresistenz, Zauberer*, Dunkelsicht, Zwergennase; taub, kann durch »Chimärenherrschaft« kontrolliert werden, Dämonisches Chaos (s. u.)
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Menschenkenntnis, Überreden, Selbstbeherrschung, Alchimie, Handel, Lebensmittelbearbeitung (Backen), Pflanzenkunde, Magiekunde; Konditor, Lippenlesen; Alchimieverstärkung, Materielle Verbindung (bezogen auf Alchimie), Tradition (Zauberalchimisten*); das Talent »Alchimie« bezieht sich stets auf die Backkunst
Herausragende Zauber und Rituale: eine Handvoll geodischer und elfischer Zauber* (z. B. Adlerauge, Ängste lindern, Attributo, Balsam, Bannbaladin, Eins mit der Natur, Krötensprung, Movimento, Odem, Ruhe Körper, Psychostabilis, Seidenzunge, Sensibar, Wasseratem, Zaubernahrung)
Ausrüstung: Wagen mit Backvorrichtungen (funktional wie ein alchimistisches Labor)
Sprachen und Schriften: Garethi (Albernd), Kusliker Zeichen (weitere Sprachen/ Schriften nach Wahl der SL)
Beziehungen: gering
Finanzkraft: ausreichend
Besonderheiten: asfalothisch-chaotische Magie; Chimäre (Zwelf)
Seelentier: Ameisenigel

*Da es sich bei Saibh um ein unnatürliches, magisches Wesen handelt, folgt ihre Magie/ Alchimie nicht zwingend den Regeln. Eine genaue Ausgestaltung ihrer alchimistischen Backkünste und Zauberkräfte ist der SL überlassen.

weshalb sie danach trachtet, sie loszuwerden.

Feindbilder: Dämonisches, Paktierer*innen, Chaos, Lynchmobs und dergleichen

Verbündete:
Die Familie in Havena bestehend aus der Alchimistin, der Zuckerbäckerin und diversen Geschwistern.

Arthur Avesproft (*977 BF) – kahlköpfig mit vogelförmigen Muttermal; Uhrmacher und verborgener Phexgeweihter aus Wehrheim, aber seit 1027 BF ansässig in Havena; ihm fehlt die Zunge, wodurch er aktuell an einer Gestensprache arbeitet, die er z. T. an Saibh weitervermittelt hat; er kennt ihr Geheimnis
(Einen kleinen Einblick zu dieser Figur bietet die Kurzgeschichte »Findefuchs« und eine Erwähnung findet sich in »Sommer in Wehrheim I«, die beide im Scriptorium Aventuris angeboten werden.)

Feind*innen:
Die Schwester des Chimärologen.
Diverse Lynchmobs u. Ä., Ordnungsleute diverser Orte (z. B. Havena)

Neutral:
Eine Person aus einem Lynchmob, Wachpersonal oder Abenteurergruppe, die ihre Taten bei der Verfolgung Saibhs bereut und u. U. das Frankensteinthema an die SCs tragen kann.

Die Backwaren: Bei einem Patzer ist die Backware mit asfalothischer Magie belegt, die sich wie die Pakt-

geschenke auswirkt, die unter *Dämonisches Chaos* aufgelistet werden. Auch bei einem Kritischen Erfolg besteht die Möglichkeit einer asfalothischen Prägung: Würfle mit einem W20: bei einer 1-4 ist die Backware mit asfalothischer Magie belegt.

Ansonsten wirken sie ähnlich wie alchimistische Tränke oder mit elfischen oder geodischen Zaubersprüchen aufgeladene Artefakte – Beispiele für die Zauber findest du unter *Herausragende Zauber und Rituale* im Kasten.

Dämonisches Chaos: Bricht die Kraft aus ihr heraus, verwandelt sich ihr Leib in eine Kreatur mit großer Reichweite (z. B. durch Tentakel, Dämpfe, Sporen etc.), die bei Berührung magische Wirkungen wie bei den folgenden Paktgeschenken entfaltet: *Neue Körperteile*, *Meister der Form*, *Chimärenherrschaft*, *Mutation*. Aus unzähligen Mäulern dringen ohrenbetäubende Schmerzensschreie. Diese rufen diverse Zustände hervor: *Furcht*, *Verwirrung*, *Paralyse* oder *Schmerz*, gegen die man sich mit *Willenskraft* wehren kann. Auch in dieser Gestalt ist sie gehörlos. Im Falle einer Verwundung ruft ihr Blut, wo immer es auftrifft, ebenfalls asfalothische Veränderungen hervor. – Es wird daher geraten, ihren Wirkungskreis zu verlassen und abzuwarten, bis die Magie verbraucht ist und Saibh in ihre Zwelfengestalt zurückkehrt. Zauber, die das Opfer beruhigen, können den Prozess beschleunigen.

Kampfverhalten: Saibh vermeidet Kämpfe und flieht, sobald sie kann. Ist ein Entkommen unmöglich, würfle zu Beginn jeder KR einen W6: bei 1-2 entlädt sich das Dämonische Chaos (s. o.) und trifft dabei Gegner*innen und Verbündete bzw. die Umwelt. Dies geschieht besonders schnell, wenn sie im Kampf verletzt wird: Jeder Treffer reduziert den W6-Wurf um 1. Hierbei handelt es sich um eine Stressreaktion, unabhängig davon, ob sich die Magie in ihr bereits angestaut hat oder nicht.

Darstellung im Spiel: Saibh ist in der Lage zu sprechen. Wie stark du dabei darstellen möchtest, dass sie das Sprechen ohne Gehör erlernt hat, ist dir überlassen. In einem Gespräch ist es allerdings notwendig, dass sie ihr Gegenüber sieht. Sie nimmt daher den Blick nie von den Sprechenden, um die Lippen lesen und die Mimik und Gestik interpretieren zu können. – Durch das Lippenlesen ist Saibh allerdings auch in der Lage, Gespräche zu »belauschen«, sofern sie die Lippen der Sprechenden sieht.

Saibh hat ein fröhliches und aufgeschlossenes Naturell. Sie will nicht nur ihre Waren feilbieten, sondern interessiert sich auch sehr dafür, wer ihre Kund*innen sind, woher sie kommen, was sie erlebt haben, wie es ihnen in ihrem Heimatort gefällt etc. Beim Verkauf der Waren achtet sie besonders auf die Bedürfnisse der Kund*innen, selbst wenn sie nicht unbedingt ausgesprochen werden.

Was denkt Saibh über das Karmakorthäon und ihre Rolle darin: Saibh ist sich bewusst, dass sie zur Weltzeitwende entstanden ist, und

ist überzeugt, dass ihre dämonische Natur mit diesem Ereignis zusammenhängt. Sie vermutet daher in anderen Kindern des 23. Ingerimm eine ähnliche Verderbtheit, wofür sie sie aufs innigste bedauert.

Typische Zitate:
»Wollt Ihr vielleicht eine Bärentatze, um Euch zu stärken?«

»Das klingt unglaublich aufregend. Erzählt mir mehr davon!«

»Eine bessere Aufmunterung als meine Süßspeisen werdet Ihr nicht finden! Sie sind Balsam für die Seele.«

»Auseinandersetzungen bekommen mir nicht, ich halte mich lieber raus. Doch probiert es mal mit diesem Krapfen, der verleiht Euren Worten die rechte Süße!«

»Entschuldigung, könntet Ihr das wiederholen?«

Saibh als Zufallsbegegnung: Saibhs Bäckerei funktioniert wie ein pop-up-Laden, der in jeder beliebigen Stadt eingesetzt werden kann – damit lässt sie sich auch gut als ganz gewöhnlicher Händler-NSC einsetzen, solltest du noch keine Verwendung für das Frankensteinthema oder ein cthulueskes Setting haben. Ihre alchimistischen Backwaren bietet sie je nachdem, wie offen die Stadt mit Magie/Alchimie umgeht, öffentlich oder unter der Hand an. Sie ist in der Lage, und war auch schon so manches Mal gezwungen, ihren Laden schnell auf- und wieder abzubauen. So könnte sie die Rolle jenes Händler-NSCs einnehmen, den man aus unerfindlichen Gründen an den ulkigsten Orten entdeckt, wodurch sie den SCs nicht nur bekannt werden, sondern potenziell auch ihr Wohlwollen erringen könnte – zumal die Backwaren den SCs sehr nützlich sein können.

Auf ihrer Spur: Unterwegs fallen den SCs verheerte Orte in der Wildnis, Tiere mit falschen oder zu vielen Gliedmaßen, Bäume mit Tentakeln anstelle von Ästen oder Brutsäcken an den Stämmen etc. auf: ein Produkt von Saibhs asfalothischer Magie.

Weitere Verwendung im Spiel: Die Schwester des Chimärologen könnte die SCs direkt damit beauftragen, die Chimäre ausfindig zu machen, damit sie sich am Mord ihres Bruders rächen und gegebenenfalls seine Experimente an der Chimäre fortsetzen kann.

Auch Saibh kann als Auftraggeberin in Aktion treten, insbesondere wenn sie zu den SCs bereits Vertrauen gefasst hat. So lässt sie die SCs nach bestimmten seltenen alchimistischen Zutaten suchen oder bittet sie, ihr Geleitschutz in den nächsten Ort zu geben. Wenn ein wirklich inniges Vertrauen besteht oder ihr Geheimnis bereits aufgeflogen ist, ohne dass die SCs sie lynchen wollen, bittet sie die SCs, ihr bei der Suche nach Artefakten der Göttin Tsa oder Schriften der Tsakirche zu helfen oder dabei, direkten Kontakt zur Göttin herzustellen. Saibh kann selbst keinen Tsatempel betreten oder Tsa-Artefakte

berühren/benutzen – sollte Saibh ein asfalothisches Artefakt in die Hände fallen oder sie eines der Unheiligtümer betreten, kann die SL ihrer Fantasie freien Lauf lassen.

Bei einem guten Verhältnis zwischen den SCs und Saibh agiert sie mit Vergnügen als go-to-Alchimistin für die Gruppe.

Ganz anders könnte sich das Verhältnis gestalten, wenn die SCs Opfer des Dämonischen Chaos' in ihren Backwaren wurden.

Wenn sich Saibh auf der Flucht oder in den Händen eines Lynchmobs oder den Ordnungshüter*innen eines Ortes befindet, kann auf verschiedene Weise das Thema »Frankensteins Monster« umgesetzt werden, dazu sollte zumindest eine Stimme, sei es NSC oder SC, für Saibh eintreten, da sie für ihre monströse Natur nichts kann und im Grunde als unschuldig gelten sollte.

Schicksal: Von ihrer schrecklichen Magie befreit werden kann Saibh wahrscheinlich nur durch ein Wunder Tsas. Ansonsten wird sie früher oder später der Inquisition oder ähnlichen Mächten zum Opfer fallen, da sie ihre Magie nicht vollständig unterdrücken kann und so nach und nach Spuren in Aventurien hinterlässt, die von den Bewohner*innen des Kontinents auf Dauer nicht geduldet werden können. Ob die SCs dabei die richtenden oder schützenden Hände sein werden, liegt im Ermessen selbiger.

Publikationen (Stand vom Oktober 2019):

Da es zu diesem NSC noch keine Publikationen gibt, sind Personen, die im Leben des NSCs zentralere Rollen einnehmen, größtenteils nicht näher benannt und können somit an deinem Tisch frei ausgestaltet werden.

Heldenzeit

Avesander

Neue Lieder braucht das Land

Kurzcharakteristik: reisender Barde, dessen Herz sich Musik und Straße teilen; Menschenkenner, Anführer und großer Redner; Legendenliebhaber, getrieben von der Suche jener Geschichten, die er besingen kann

Werdegang: Avesander ist unter anderem Namen als Kind ihm unbekannter Eltern auf den Straßen Gareths aufgewachsen. Sein Überleben ist vor allem Priester*innen der Tsa zu verdanken, die sich um die einsamen Kinder kümmerten. Im Alter von sieben Jahren nahm ein alternder Geschichtenerzähler namens Geron ihn auf, nachdem das junge Straßenkind ihm das Leben rettete. Der neugierige Knabe lauschte den Geschichten des alten Mannes, als ihm – noch vor Geron – auffiel, dass der Erbe der Familie, über deren Feigheit der Geschichtenerzähler gerade sprach, anwesend war. Glücklicherweise kennt, wer in Gareth aufgewachsen ist, eine ganze Menge Gassen und Fluchtwege.

Von Geron bekam Avesander auch den Namen, den er noch heute führt – als Anspielung auf sein ewiges Fernweh und seinen Durst nach Geschichten aus ganz Aventurien. Mit dem alten Mann zog der Junge als ungleiches Paar durch die Lande – meist in wechselnder Begleitung an Musiker*innen, Gaukler*innen und ähnlichen Schausteller*innen. In diesen Zeitraum fällt der Beginn seiner Begeisterung für Musik und die weite Welt. Wer nur die dreckigen, engen Gassen Gareths kennt, wird fast zwangsläufig zum Liebhaber des bunten Aventuriens.

Mit zunehmendem Alter hat Avesander mehr und mehr das Kommando übernommen, während sich ihr Zweigespann inzwischen in eine fünfköpfige Truppe verwandelt hat, die gemeinsam durch Aventurien reist.

Motivation: Avesander liebt das Leben und die Vielfalt, die es ausmacht. Um es derart wahrzunehmen, treibt es ihn und seinen kleinen Trupp durch Aventurien. Gleichzeitig will er wie die berühmten Bard*innen der Vorzeit oder die Skald*innen des Nordens ein Lebenswerk erschaffen, an das man sich noch lange erinnern wird – und zwar vor allem im einfachen Volk.

Agenda: Avesander hat über Umwege davon erfahren, dass Raidri Conchobair an einer Expedition teilgenommen hat, bei der das Schicksal Aventuriens verkündet wurde. (Gemeint sind die Prophezeiungen des Lichtvogels.) Obwohl er um den Beginn eines neuen Zeitalters voller Umbrüche weiß – konkret die Zeile »Es ist Zeit für Karmakorthäon, die Weltzeitwende« –, kennt er keine Details der Prophezeiung selbst und versucht demzufolge, an so viele Informationen wie möglich zu kommen, sodass er ein warnendes Lied über die Zukunft schreiben kann. Von den einstigen Teilnehmer*innen sind ihm neben Raidri noch Pyriander Di'Ariarchos und Morena vom Blautann bekannt, deren Spuren er aktuell verfolgt.

Gleichzeitig sammelt er so viele Neuigkeiten wie möglich über gegenwärtige Geschehnisse wie den Sternenfall oder den Untergang Arivors, die er bereits als Teil der Prophezeiung deutet.

Größe & Statur:
185 Halbfinger, schlank, vom Leben im Freien gestärkt, aber nicht wirklich muskulös
Augenfarbe & Haarfarbe:
blaue Augen und blondes Haar
Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile: Klugheit, Charisma, Fingerfertigkeit; Geborener Redner; Niedrige Zähigkeit, Schlechte Eigenschaft: Neugier
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Singen, Menschenkenntnis, Überreden, Geographie, Sagen & Legenden, Musizieren; Fertigkeitsspezialisierung Musizieren (Saiteninstrumente)
Ausrüstung: Einfache Kleidung mit langem dunkelgrünem Mantel und bunt gefleckten Hemd; sein wichtigster Besitz ist seine Laute. In seinem Rucksack trägt er einen Brief mit sich, der entfernt auf die Lichtvogel-Expedition verweist.
Sprachen: Garethi, Tulamidya, Rogolan
Beziehungen:
außerhalb der Gauklertruppe gering
Finanzkraft: gering
Besonderheiten: Avesander ist im Prinzip nie alleine anzutreffen, sondern immer in Begleitung seiner Truppe (s. u.)
Seelentier: Paradiesvogel

Feindbilder: Faulheit, Vorurteile, Gewalt, Ignoranz

Kampfverhalten: Avesander wird Kämpfe vermeiden, wo er nur kann. Sie passen weder in sein Weltbild, noch besitzt er die passende Statur.

Truppe:
Geron Grauauge (*973 BF) – langer weißer Bart, tönender Bariton, Geschichtenerzähler mit einem Sinn für Theatralik

Cuana (*1019 BF) – Albernierin, langes feuerrotes Haar, Sommersprossen, Feuerspuckerin mit einem Talent, Männer zu verängstigen

Jaakon (*1021 BF) – Bornländer, kastanienfarbener Borstenschnitt, Jongleur und Akrobat

Sumiana (*1033 BF) – entwaffnendes Lächeln, beeindruckend klug für ihr Alter, Herz der Truppe

Sie wird in der Kurzgeschichte *»Die ersten Noten eines Liedes«* vorgestellt.

Darstellung im Spiel: Avesander ist ein verträumter, wenngleich tatkräftiger Idealist. Sein wichtigstes Markenzeichen ist ein ehrliches, fast permanentes Grinsen. Er liebt pathosgeladene Sprache, bricht sie aber gleichzeitig oft mit einem Zwinkern, weiß er doch um seine Eigenarten. Sein Auftreten bewegt sich zwischen übereifrig und energiegeladen sowie ruhig und nachdenklich.

Was denkt Avesander über das Karmakorthäon und seine Rolle darin: Als Geschichtenerzähler wähnt er sich selbst bereits als Teil einer neuen großen Geschichte, und seine Suche nach den Spuren der Lichtvogel-Expedition bestärkt ihn darin. Im Wesentlichen ist dies jedoch eher ein diffuses Gefühl als sicheres Wissen, auch wenn er den Begriff des Karmakorthäons kennt. Er sieht sich als Barde dieser neuen Zeit.

Seinem Geburtsdatum misst er dabei keine Bedeutung bei, da er die Verbindung zu Borbarad (noch nicht) sieht. Darauf angesprochen würde er den Fakt als Teil seiner Selbstinszenierung nutzen.

Typische Zitate:

»Das Lied existiert schon. Es muss nur noch geschrieben werden.«

»So Aves will, werden unsere Pfade sich wieder kreuzen, doch jetzt muss ich gehen, mein Freund. Mich ruft der Horizont.«

»Ich werde ein Lied schreiben, das geeint von der Sprache unserer Herzen in ganz Aventurien widerhallen wird.«

»Mein Haus ist die Straße, mein Garten die Wälder und mein Dach das Sternenzelt.«

Avesander als Zufallsbegegnung: Fast überall in Aventurien, wo man per Pferd und Kutsche hinkommt, kann man Avesanders kleine Gauklertruppe antreffen. Sei es in Dorf oder Stadt, ein Wirtshaus oder Marktplatz, oder auch im Freien, wenn sich die SCs nach einem langen Tag einem Lagerfeuer in der Ferne nähern.

Avesander und seine Truppe können den SCs Informationen aus ganz Aventurien zukommen lassen und so Wissenswertes über Land und Leute mitteilen oder einen Abenteuerplot anstoßen.

Oft treten aber auch Konflikte zwischen der Truppe und Einheimischen auf, denen die illustre Schar unheimlich ist. Die SCs können hier vermitteln. Ähnliches gilt für die Schwierigkeiten mit so manche*r örtlichen Machthaber*in, in die sich Avesander mit seiner flinken Zunge gebracht hat.

Weitere Verwendung im Spiel: Durch seinen Wissensvorsprung ist Avesander geeignet, die SCs auf die Spur der, im offiziellen Aventurien scheinbar in den Hintergrund gerückten, Lichtvogel-Expedition zu bringen und sich die Prophezeiung selbstständig zu erarbeiten. Dabei wird dem Verbleib bzw. Erbe alter Meisterpersonen wie Raidri Chonchobair oder Morena vom Blautann nachgespürt.

Auch macht sich Avesander zum Barden der Zeitenwende. Er singt vom Untergang Arviors und vom Sternenfall und wird dahingehende Recherchen anstellen.

Publikationen (Stand vom Oktober 2019):
Die ersten Noten eines Liedes (Kurzgeschichte in der Anthologie *»Die Kinder des 23. Ingerimm«*)

Sereno Feqzqidio al`Kasim

Held der Stämme und Instrument des Erhabenen

Kurzcharakteristik: talentierter Beherrschungs- und Elementarmagier (Erz) mit prominentem Stammbaum und bestem Ansehen in Fasar

Umstände der Geburt & Werdegang: Großeltern des jungen Zauberers sind Leomar Almaderich Sigiswild vom Berg und Shahane al'Kasim, die jetzige Gräfin der Südpforte. Deren Zwillinge Parinor und Gujadal al'Kasim (*1006 BF) wurden anlässlich ihres 15. Tsatages ansprechenden Damen zugeführt, die sie in Rahjas Künsten unterweisen sollten. Im Falle des älteren Knaben Parinor war dies die wenige Sommer ältere Dame Ayrana ay Rashanin, eine tulamidisch-stämmige Zaubertänzerin aus dem Tempel des Rebenblutes zu Punin. Obwohl in der Abwendung ungewollter Schwangerschaften wohlunterwiesen, empfing Ayrana Tsas Segen und einen potenziellen Erben des Hauses al'Kasim.

Die Hausherrin Shahane jedoch verwies sie zürnend ihrer Ländereien, schwante ihr doch eine aus Punin gelenkte Erbschleicherei. In Fasar fand die Vertriebene Zuflucht im Rahjatempel. Mutter und Kind erweckten früh das Interesse der Besucher aus der Al'Achami, der schwarzmagischen Akademie der Geistigen Kraft, insbesondere auch seiner Spektabilität Thomeg Atherion selbst.

Als Serenos Mutter Ayrana erneut schwanger war, zog sie jedoch - fasziniert von oronischen Verheißungen - gegen jeden Rat in den Osten. Ihren Erstgeborenen, Sereno, enthielt man ihr, vorgeblich auch aufgrund seiner magischen Begabung. Als künftigen Eleven quartierte man ihn in der Al'Achami ein.

Im Jahre 1028 BF erklärte Thomeg Atherion persönlich den Schüler in einem geheimen Contract zu seinem Mündel. Wie er im inneren Kreis der Zauberschule verlauten ließ, weil er eine Seelenverwandtschaft erkannte. Den wahren Grund hat Thomeg Atherion aber niemandem kundgetan: Er wollte dauerhaft ein Pfand gegen die verschollene Mutter (die nun unter dem Namen Ayrana ay Elabad firmierte) seines eigenen ungeborenen Kindes.

All dies hielt die Spektabilität nicht davon ab, seinen Günstling für eine Thesiskomponente HERBEIRUFUNG VEREITELN im darauffolgenden Jahr

an die Zauberschule des Kalifen zu verkaufen, unter der Auflage, Erz zu seinem Element werden zu lassen – als Grundlage, einen festen Willen auszubilden. Einen Mond in jedem Jahr weilte Sereno außerdem vertragsgemäß in Fasar und wurde dort in der schwarzmagischen Schule unterwiesen.

Zum Verbleib seines leiblichen Vaters ist Sereno von Thomeg Atherion bislang offenbart worden, dass Parinor al'Kasim bald nach Serenos Geburt von der Grafschaft Südpforte nach Gareth zog und im Almadanischen Chor im Kampf gegen die Finsternis gefallen ist. Das ist eine ausreichend schwammig formulierte Lüge: Parinor ist in der garethischen Bande der »Almadaner« in finstere Geschäfte verwickelt und schließlich erst 1026 BF unter ungeklärten Umständen erhängt in einem Hotelzimmer aufgefunden worden. Die Mutter hingegen sei im verderbten Oron rasch zu einer angesehenen Herrin aufgestiegen und mit dem dämonischen Reich untergegangen. Auch diese Aussage ist nur halbwahr: Ayrana ay Elabad existiert nicht mehr; ob die Person dahinter jedoch tot oder davongelaufen ist, ist nicht bezeugt.

Am 2. Rahja im Jahr 1040 BF bestand Sereno die Abschlussprüfungen der Al'Achami, blieb jedoch vorerst Candidatus, weil diese nicht seine Hausakademie ist. Atherion kennt durchaus die gesellschaftlichen Nachteile eines Schwarzmagiers und wollte einen ihm loyalen Graumagier in seinen Diensten wissen.

Genau ein Jahr später absolvierte Sereno ebenfalls mit Auszeichnung die Prüfung an der Zauberschule des Kalifen und erwarb dort Stab und Siegel.

In der frommen Schule wird seine Nähe zu den Collegae in Fasar durchaus wahrgenommen. Der wahrscheinlichste Feind für das Kalifat ist aber in den Augen der Mawdliyat nicht der eitle Atherion aus Fasar, sondern der machtversessene Sultan Hasrabal von Gorien. Daher wird Serenos Nähe zum Erzmagier und Erhabenen Fasars als eher günstig bewertet – auch weil sowohl Atherion als auch Sereno diese Gedanken subtil unterstützen. Das Bekenntnis zum Eingott Rastullah und das Erbe des großen Leomar sind weitere Gründe für die Zauberschule des Kalifen, an Sereno festzuhalten.

Motivation: Sereno will ein magischer Schild für die Stämme des Kalifen sein. Er strebt darin dem Vermächtnis seines Großvaters nach, von dessen Heldentaten im Kampf der Wüstensöhne gegen Al'Anfa er Hunderte Geschichten gehört hat. Er träumt davon, wie einst Leomar als Held in den Zelten des Kalifen und von diesem selbst gefeiert zu werden. Allerdings scheint auch ihm das finstere Al'Anfa derzeit weniger gefährlich als Sultan Hasrabal, von dem Thomeg Atherion oft Beunruhigendes erzählt hat.

Für seinen Lehrer in Fasar würde er zwar jeden persönlichen Auftrag erfüllen, kulturell steht er jedoch fest im Glauben an das große weiße Zelt und den erwählten Kalifen des Herrn

Rastullah. Wehe dem Diener zweier Herren, wenn sein Gewissen zwischen die Mühlsteine der Loyalitäten gerät, Wohl ihm, wenn er sich in Frieden von beiden befreit.

Agenda: Die Todesumstände seines Vaters scheinen Sereno recht klar, doch die Spur seiner Mutter auf der oronischen Halbinsel würde er gerne verfolgen, um Gewissheit über ihr Schicksal zu erlangen. Als rastullahgläubiger Mann muss er seine Ahnenreihe sortieren und einmal eine Hand auf dem Grab seines Vaters liegen haben. Von einem möglichen jüngeren Geschwister weiß Sereno nichts, deshalb wird Spektabilität Atherion seine Reise in Richtung des Mhaharanyats eher zu verhindern suchen.

Um Rastullah und dem Kalifen zu dienen, widmet er sich auch der Ergründung des Karmakorthäons in all seinen Facetten. Er ahnt, dass dieses Wissen einmal wertvoll werden kann, wenn es gilt, des Eingotts gerechten Platz zu erstreiten und sein erwähltes Volk durch die Weltzeitwende zu führen.

Kampfverhalten: Kämpft eher mit Stab und Elementarmagie, weil ihm eingeschärft wurde, seine Expertise in der Magie der Herrschaft nicht zu offenbaren.

Darstellung im Spiel: Wenn er mhanadisches Tulamidya spricht, redet Sereno langsam und deutlich artikuliert in einer leicht arroganten Melodie. Halte den Oberkörper gestreckt und fixiere deine*n Gesprächspartner*in, wenigstens bis diese*r dem Blick nicht standhält.

Ungläubige behandelt er mit geringschätziger Toleranz. Frauen gegen-

Größe & Statur: 180 Halbfinger, schlank
Augenfarbe & Haarfarbe: blaugraue Augen, Glatze (geschoren), brauner Kinn- und Schnurrbart
Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile: Zauberer, Hitzeresistenz, Verbesserte Regeneration AE, Begabung Archofaxius, Prinzipientreue II (99 Gesetze)
Herausragende Fertigkeiten und Sonderfertigkeiten: Tradition (Gildenmagier), Merkmalskenntnis (Beherrschung und Elementar), Improvisationszauberei (Formel und Geste), Willenskraft, Überreden
Herausragende Zauber & Rituale: Blick in die Gedanken (Zaubererweiterung I-III), Psychostabilis, Bannbaladin (Zaubererweiterung I-II), Felsenform (in gildenmagische Tradition überführt), Archofaxius, Erhabenheit des Marmors (Zaubererweiterung I-II)
Ausrüstung: 99 Gesetze in goldbesetztem Oktavband, schmuckloser Magierstab, schlichte, aber qualitativ hochwertige Robe & Kleidung
Sprachen: Tulamidya (Khôm-Novadisch und Mhanadisch)
Beziehungen: Mündel der Spektabilität Thomeg Atherion (s. o.); skeptische Haltung gegenüber dem Haus Yakuban, das seinerseits natürlich über seine Vita nicht uninformiert ist; verpflichtet und geachtet in der Zauberschule des Kalifen, bei älteren Magistern mehr als bei Mitabsolventen
Finanzkraft: wohlhabend, im Auftreten jedoch asketisch
Besonderheiten: prominente Großeltern, prominenter Mentor
Seelentier: Schakal

über verhält er sich aufgeschlossen und bisweilen übertrieben höflich.

Was denkt Sereno über das Karmakorthäon und seine Rolle darin: Er glaubt, was die alten Meister ihm sagen, und hier wie dort sagen sie ihm, dass er eine bedeutende Rolle spielen wird. Sein alter Mherweder Magister Ben Hamar verrät ihm dies mit einer gewissen Sorge, sein Gönner in Fasar beizeiten mit einem gefährlichen Funkeln in den Augen. Sereno selbst erkennt beides und möchte die Tugenden seines Großvaters leben: Er möchte ein Held sein, wenn seine Leute oder gar Stämme ihn brauchen.

Im Karmakorthäon werden, so scheint es ihm, die Sterne neu gemischt. Wenn die Wüstenstämme ihren Platz behalten, soll es ihm recht sein. Wenn sie Rastullah aber nur den Weg bereitet haben, müssen vielleicht Stoßspeer und Zaubergeste emporgereckt werden, denn dann wird der labile Frieden zwischen den Meeren nicht halten.

Typische Zitate:

»Ya Emir, marhaba!«

»Sicherlich können wir das aus der Welt schaffen, ohne dass jemand zu Schaden kommt.«

»Nimm das zurück oder trage die Konsequenzen!«

Sereno als Zufallsbegegnung: Er kann in Fasar und auf Reisen als arrogante Herrschaft auftreten, gegenüber Tulamid*innen fühlt er sich als Protegé eines Erhabenen von Fasar besonders gefestigt. Je mehr novadische Kultur ihn umgibt, umso unsicherer wird er im Verhalten. Denn so sehr er sich auch wünscht, ein Kind der Wüste und ein Muli in der Karawane des Herrn Rastullah zu sein, so klar ist ihm, dass ihn alle seine Altersgefährten und wahren Gläubigen mit Skepsis betrachten.

Sereno kann in den gesamten Tulamidenlanden und sogar im Inneren der Khôm im Auftrag der Mherweder Akademie angetroffen werden. So könnten ihm die SCs in einer Bibliothek, auf der Feierlichkeit eines Potentaten oder bei der Untersuchung elementarer Phänomene begegnen. Ebenso gut ist er in einem Teehaus in besagten Regionen anzutreffen.

Weitgereisten Fremden gegenüber negiert er eher die Spannungen zwischen den Sultanaten und Reichen des Südens. Seine Gesinnung zu erkennen, ist schwer, weil er ein Meister der unverbindlichen Neutralität ist. Wenn du die Held*innen mit Sereno zusammenarbeiten lässt, sollten sie immer ein unbestimmtes und wahrscheinlich unbegründetes Gefühl haben, dass er sie hintergeht oder zumindest die eigene Position verschleiert.

Weitere Verwendung im Spiel: Sereno kann im Auftrag des Erhabenen Thomeg Atherion oder eines nicht zu orthodoxen novadischen Stammessultans die SCs mit Anliegen betrauen. Oder er ist in eigenen

Angelegenheiten unterwegs, dieses am ehesten in Aranien, wo er die Spur seiner Mutter wiederzufinden sucht. Selbst in Gareth kann er als Fremdling in ein Wespennest stechen, wenn er z. B. die Einheit des Almadanischen Chors (in Wahrheit die Unterweltbande der »Almadaner«) sucht, der sich sein Vater im Krieg gegen Borbarad angeschlossen haben soll. Dann kann er sicher etwas Beistand gebrauchen. Er kann aber auch als Gegner oder Helfer auftreten, vorzugsweise wenn die SCs sich für oder gegen Sultan Hasrabal aussprechen.

Sereno eignet sich für eine ingame-Auseinandersetzung mit der angebrochenen Heldenzeit im Karmakorthäon. In einer philosophischen Diskussion kann er den SCs entlocken, was die Weltzeitwende in ihren Augen für sie an Möglichkeiten und Verpflichtungen bereithält und ob sie sich selbst für Held*innen halten und warum.

Publikationen (Stand vom Oktober 2019): Stern von Mherwed (Kurzgeschichte in der Anthologie *»Die Kinder des 23. Ingerimm«*)

Mynegyi Lieskalju

Von der frömmelnden Heilerin zur Jägerin und Rauwölfin

Kurzcharakteristik: traditionsbewusste nivesische Jägerin, so scheu und unter Umständen auch so gefährlich wie ein einsamer Wolf; ihr altes Leben als Heilkundige in der Kultur der Norbarden blendet sie meistens aus

Umstände der Geburt & Werdegang: Mynegyi ist kein Kind des 23., sondern eines des 22. Ingerimm, keine Erstgeborene des neuen, sondern eine Letztgeborene des vergangenen Zeitalters. Ihre Mutter starb wenige Stunden nach der Geburt. Über ihren Vater, der gelegentlich vom Ehernen Schwert herabkam und ihrer Mutter beilag, hat Mynegyi nur genau diese spärliche Information.

Sie wuchs als vermeintliche Vollwaise in der norbardischen Sippe Urriskjew bei deren Hebamme Däilisa auf und erlernte ihren Beruf. Mynegyi hat erst in den letzten Jahren ihr nivesisches Erbe zu erfahren gesucht. Zuletzt zog es sie vom Winterlager der Norbarden in der südlichen Brydia zum Nivesen-Stamm der Lieska-Leddu, dem ihre leibliche Mutter entstammte und dessen Schamanin Mido ein verschüttetes Wolfserbe in ihr wahrgenommen hat.

Mynegyi hat sich wenigstens einmal in einen Wolf verwandelt, hat daran aber keine Erinnerung. Nach einem harten Treffer am Hinterkopf (siehe die Kurzgeschichte *Stachel und Sonnentau* in der Anthologie »Die Kinder des 23. Ingerimm«) hat sie einen Tag bewusstlos im Hochmoor gelegen. Als Wölfe vorbeizogen, hat die Verwandlung eingesetzt und das Rudel sie für kurze Zeit in seine Mitte gelassen.

Motivation: Derzeit gilt ihre Aufmerksamkeit in erster Linie der Anerkennung als Mitglied der Nivesen-Sippe ihrer Mutter. Nach Andeutungen der *Kaskju* Mido der Toivoa-Leddu möchte sie gerne erfahren, wer – und was – ihr Vater war.

Die Zerrissenheit zwischen den Kulturen der Norbarden und der Nivesen lässt sie voller Groll auf jene blicken, die in dem Gefühl sicherer Zugehörigkeit den Blick nicht heben und ihre Horizonte nicht erweitern wollen.

Agenda: Mynegyi hätte gerne ihre Freundin Inuschka aus der Sippe Urriskjew von der kosmischen Be-

deutung ihrer beider Geburtsdaten überzeugt – oder sich von deren Bann befreit, der sie an die Norbarden bindet. Naturgemäß möchte sie gerne wissen, wer ihr beinahe den Kopf einschlug, als sie sich der Freundin zu entledigen versuchte.

Ihr Wolfsblut ruft sie in das Eherne Schwert. Mithilfe der nivesischen Schamanen strebt sie die Unterwerfung ihres Ahnenblutes an, also die willentliche Verwandlung in einen Wolf.

Feindbilder: Naivität, Gleichgültigkeit, Unselbstständigkeit; Eisherzen, Paktierer, Namenloses

Kampfverhalten: Mynegyi ist eine gute Bogenschützin und Speerwerferin und versucht, den Nahkampf zu vermeiden. Sie kann nicht fechten; wenn sie sich eine*n Gegner*in nicht aus der Distanz oder notfalls mit dem Speer vom Leib halten kann, stürzt sie sich auf ihn*sie und bekämpft ihn*sie ohne besondere Finesse mit Fäusten und allenfalls einem Messer. Falls sie allein ist, flieht sie allerdings bei erstbester Gelegenheit, sobald ihre Lebenspunkte unter 75% sinken.

Kontakte:
Mido von den Toivoa-Leddu (*1007 BF) – Schamanin der Lieska-Leddu; seit 1041 BF ist Mynegyi ihr Protegé. Mido ist neugierig auf die offenbar vielschichtige Wolfsschwester und sorgt sich zugleich empathisch um deren seelische Narben. Mynegyi ihrerseits hat in Mido eine Leitfigur gefunden, der sie nun recht bedingungslos folgen wird.

Größe & Statur:
168 Halbfinger, zierlich und zäh
Augenfarbe & Haarfarbe: braune Augen, dunkelbraunes kinnlanges Haar
Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile: Ahnenblut (Wolfsblut, Wolfskind), Kälteresistenz, Begabung (Heilkunde Wunden), niedrige Seelenkraft; Pech, Raubtiergeruch
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:
Heilkunde (alle außer Gift), Sagen und Legenden, Naturtalente, SF Richtungssinn
Ausrüstung: Speer und Kurzbogen, Verbandsmaterial, Heilkräuter und sonstige Gegenstände, die bei einem Überleben in der Natur hilfreich sind.
Sprachen: Alaani, Nujuka, Garethi
Beziehungen: unterkühlt zu den Norbarden der Urriskjew-Sippe, hinlänglich akzeptiert bei den Nivesen
Finanzkraft: gering
Besonderheiten: Wolfskind
Seelentier: Rauwolf

Inuschka Urriskjewa (*23. Ingerimm 1021 BF) – mit ihr verbindet Mynegyi eine verhängnisvolle Schicksalsgemeinschaft und eine innige Hass-Liebe (siehe Inuschkas Beschreibung in dieser Spielhilfe und die Kurzgeschichte *Stachel und Sonnentau* in der Anthologie »Die Kinder des 23. Ingerimm«)

Darstellung im Spiel: Mynegyi legt in Situationen, die sie verunsichern, die linke Hand an den Hinterkopf, wo sie in einem Hinterhalt durch einen sehr schweren stumpfen Treffer niedergestreckt wurde.

Sie wirkt, wenn man sie länger betrachtet, gespalten: zumeist introvertiert und wortkarg, manchmal aber unerwartet impulsiv und frech, je nachdem ob ihr fundamentales nivesisches Wesen vorherrscht oder sich die jahrelang eingeübte norbardische Mentalität vorlaut zu Wort meldet. Im Umgang z. B. mit Held*innen, die keines der beiden Verhaltensmuster hervorrufen, ist sie eher vorsichtig. Erst in einer Gruppe, in der sie sich angenommen fühlt, platzt sie einmal plötzlich aus der zweiten Reihe hervor und scheut kein Fettnäpfchen.

Was denkt Mynegyi über das Karmakorthäon und ihre Rolle darin: Bislang sieht sich die Nivesin als vom Schicksal benachteiligtes Opfer ihrer norbardischen Freundin Inuschka, als unfreiwillige Quelle ungleich verteilten Glückes.

Ab 1041 BF erwacht in ihr die Einsicht, dass die Obhut bei den Norbarden vielleicht ihr vorgezeichneter Weg war, dem Grauen des Nagrachreiches zu entgehen. Dieser Weg führt sie nun zurück zu den Himmelswölfen und in ihr derisches Rudel, wo sie sich einem aufziehenden Sturm entgegenstemmen möchte.

Typische Zitate:
»Bei allen Wölfen, geh mir doch ab mit deinen Zwölfnutzlosen!«

»Bei Heshinjas heilendem Honig, das sieht aber übel aus!«

»Nein! Nicht! Das bringt sicher nichts Gutes!«

Mynegyi als Zufallsbegegnung: Mynegyi streift häufiger allein durch die Wälder und Tundren des Nordostens. Von sich aus geht sie nicht auf Reisende zu, außer wenn diese in Not geraten. Sie mag aber mit einem Auftrag oder einer Nachricht z. B. von ihrer Nivesen-Sippe ausgesandt worden sein.

Als vermeintlich zufällige Einführung des Charakters ist es gut möglich, dass sie bei einer unglücklich verlaufenden Geburt vom Geschrei gelenkt plötzlich als rettender Engel erscheint, nicht ohne mürrische Beschwerde, warum denn alle anderen so holzköpfig danebenstehen.

Weitere Verwendung im Spiel: Mynegyi ist ab 1041 BF im Umfeld der *Kaskju* Mido von den Toivoa-Leddu zu finden und auf der Suche nach ihrem wölfischen Erbe. Sie kann als pessimistische Mahnerin fungieren oder als unerwarteter Beistand gegen dunkle Mächte, gegen die sie allerdings kein potentes Waffenarsenal in den Kampf mitbringt. Darüber hinaus hängt ihr Werdegang wohl auch von den weiteren Entwicklungen um die Schamanin ab.

Publikationen (Stand vom Oktober 2019):
Stachel und Sonnentau (Kurzgeschichte in der Anthologie *»Die Kinder des 23. Ingerimm«*)

Feenkrieg

Kendra ni Glaìwen

Kämpferische Alice im Wunderland

Kurzcharakteristik: kompetente Ritterin und Feenkennerin; verträumte und schüchterne Beschützerin der Feenreiche

Werdegang: Kendra wurde als Tochter eines Ritters in der Grafschaft Honingen geboren. Ihre Mutter war vor der Hochzeit nicht von Stand. Am Tage ihrer Geburt verschwand ihr Vater bei der Schlacht an der Trollpforte und gilt als tot – was er vermutlich auch ist, falls du es nicht anders handhaben willst.

Während des albernisch-nordmärkischen Krieges gewährte ihre Mutter albernischen Freiheitskämpfer*innen Unterschlupf und wurde dafür mit dem Verlust ihres Lehens bestraft. Ein alter Weggefährte von Kendras Vater, der sie auch als Knappin annahm, hat der Familie jedoch einen alten Turm im kleinen Ort Schattenhang als Wohnsitz herrichten lassen. Mit ihrem Schwertvater, einem Abenteurer vom alten Schlag, reiste Kendra durch Albernia, Windhag, Nostria und Andergast.

Im Anschluss an ihre Schwertleite kehrte sie zu ihrer Mutter zurück, wo sie der Murmeltierbiestinger Marmotil mit ins Feenreich Briaghellas nahm, damit sie dort den Pakt erneuerte, den schon ihr Vater zuvor eingegangen war. Dort erlebte und überlebte sie die drastischen Auswirkungen des Karmakorthäons auf einige der Feenglobulen. (Nachzulesen in der Kurzgeschichte *Auserwählt I* in der Anthologie *»Die Kinder des 23. Ingerimm«*). Der weitere Werdegang Kendras ist in einem kommenden Abenteuer (siehe »Schicksal«) zu erleben.

Motivation: Kendra sucht nach ihrer Bestimmung, die sie glaubt, als Feenritterin erfüllen zu können. Letztlich strebt sie aber unterbewusst nach Anerkennung.

Agenda: Unterstützung der Feen, vor allem der Holden Briaghella und deren Verbündeten wie Farindel. Falls du den Roten Wyrm (siehe RSH *»Die Siebenwindküste«*, S. 181 ff.) und den Feenkrieg thematisieren willst, kann Kendra hier auf der Seite Farindels eingesetzt werden (siehe *»weitere Verwendung im Spiel«*). Dann ist der Kampf gegen den roten Wyrm und seine Schergen Teil ihrer Agenda.

Größe & Statur:
176 Halbfinger, relativ muskulös
Augenfarbe & Haarfarbe: braune Augen; rotes, gewelltes Haar bis über die Schultern
Herausragende Eigenschaften, Vor- und Nachteile: Feenfreund, Prinzipientreue (Ritterkodex), Verpflichtungen II (Briaghella)
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Zweihandschwerter, Reiten, Sagen & Legenden, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Wuchtschlag I
Ausrüstung: magischer Anderthalbhänder aus Feenstahl in Form eines Breitschwerts, Kettenhemd, Dolch
Sprachen: Garethi (Alberned)
Beziehungen: gering
Finanzkraft: gering
Besonderheiten:
Narbe unter dem rechten Auge
Seelentier: Wildkatze

Feindbilder: Angeberei, Arroganz und Rücksichtslosigkeit

Kampfverhalten: Kendra folgt im Kampf rondrianischen Idealen. Ihr Stil ist wenig verspielt und darauf ausgerichtet, die Auseinandersetzung so schnell wie möglich zu beenden. Besiegten wird Gnade gewährt. Trotz ihrer rondrianischen Ideale flieht Kendra, wenn die Lage aussichtslos ist, da sie tot oder in Gefangenschaft ihren Pakt nicht erfüllen kann.

Darstellung im Spiel: Bei Fremden, vor allem solchen von Adel: Sei kurzangebunden, aber höflich. Senke den Blick, ziehe die Schultern zusammen. Bei längeren Gesprächen: Wirke nervös und suche Ausflüchte, das Gespräch zu beenden.

Bei Bekannten, besonders bei jenen, die mit Feen verbunden sind: Taue nach anfänglichem Zögern auf, lege die Unsicherheit aber nie ganz ab. Sei offen und verständnisvoll, vor allem wenn es um den Schutz Schwacher geht.

Wenn sich das Gespräch um Feenwesen dreht: Wende den Blick verträumt und sehnsuchtsvoll zum Horizont, wirke dabei ruhig etwas kindlich naiv und lass die Zuhörer*innen an deiner Bewunderung teilhaben.

Was denkt Kendra über das Karmakorthäon und ihre Rolle darin: Kendra weiß, dass fallende Sterne Auswirkungen auf die Stabilität von Globulen haben, ansonsten ist ihr Wissen über das Karmakorthäon begrenzt. Dem Tag ihrer Geburt misst sie keine positive Bedeutung bei, sondern empfindet ihn als Fluch, da seit diesem Tag ihr Vater verschollen ist. Ihre Rolle als derischer Schwertarm für Briaghella und andere Feen gründet auf dem Feenpakt, den ihre Familie seit Generationen an die Holde bindet.

Typische Zitate:

»Übernehmt Ihr das Reden.«

»Mit jedem Feenreich, das verschwindet, geht eine ganze Welt zugrunde. Helft mir, die Einzigartigkeit zu bewahren.«

»Ist das nicht wunderschön?« (In einer Feenglobule.)

Kendra als Zufallsbegegnung: Kendra kann sich in einer beliebigen Feenglobule aufhalten, wenn sie ein Auftrag ihrer Holden dorthin geführt hat. Ansonsten ist sie praktisch überall in Albernia und Windhag anzutreffen, wobei sie von sich aus größere Städte meidet.

In kleineren Dörfern kann man ihr als Vermittlerin zwischen Feen und Menschen begegnen. Aufgrund ihres schüchternen Auftretens ist sie bei solchen Unterfangen auf die Hilfe eines gesellschaftsfähigen SCs angewiesen, was wiederum eine gute Gelegenheit ist, ihr Vertrauen zu gewinnen.

Häufig befindet sie sich in Begleitung des Murmeltierbiestingers Marmotil (grüne Jacke mit großen Knöpfen, verspielter Grenzgänger, leidet an Selbstüberschätzung, liebt Kendra platonisch, redet von sich selbst nur als *Marmotil*, nie als *ich*: »Marmotil weiß, wie wir dorthin gelangen.«).

Weitere Verwendung im Spiel: Kendra kann als Informationsquelle über Feenglobulen dienen und berichten, dass zeitgleich mit den Veränderungen des Sternenhimmels auch die Stabilität von Globulen nachgelassen hat. (Siehe auch die RSH *»Die Sieben-windküste«*, S. 181 ff.)

Auch die Konflikte zwischen Farindel und dem roten Wyrm sind ihr bekannt, sodass sie hier als Informationsquelle herangezogen werden kann. Ebenso ist es möglich, dass sie die SCs bittet, eine*n Agenten*in des roten Wyrms ausfindig zu machen oder auszuschalten, z. B. weil sich diese*r an einem Adelshof aufhält oder sie selbst anderen Verpflichtungen nachgehen muss.

Schicksal: Ein Gruppenabenteuer, das die Geschicke von Kendra im Anschluss an die Kurzgeschichten *Auserwählt I & II* weitererzählt, befindet sich in Planung. Da das Abenteuer mit einem offenen Ausgang konzipiert wird, ist das Schicksal Kendras ebenso offen.

Für den Fall, dass eure Runde das Abenteuer nicht spielt, ihr Kendra aber dennoch in euer Aventurien integrieren wollt, könnt ihr es so handhaben, dass es Kendra mithilfe einer Gruppe Abenteurer*innen gelungen ist, Briaghella zu retten und sie an den Hof Farindels zu bringen. Der Umdoreel aus der Kurzgeschichte hat die Globule Briaghellas in Besitz genommen, um sich des Einflusses seines niederhöllischen Herrn zu entziehen. Das Horn der Wilden Jagd liegt in dem Fall immer noch unter einem Panzer aus elementarem Eis.

Publikationen (Stand vom Oktober 2019):
Auserwählt I & II (Kurzgeschichten in der Anthologie »*Die Kinder des 23. Ingerimm*«)

Der eigene SC als Kind des 23. Ingerimm

Agenda & Plotideen

Weshalb ziehen eigene SCs in die Fremde? Weshalb reisen sie quer durch Aventurien? Was wollen sie überhaupt – abseits des gerade bespielten Abenteuers?

So wie NSCs wirken auch SCs glaubwürdiger, wenn ihr Handeln durch etwas motiviert ist und sie eine Vergangenheit besitzen, die sich auf ihr jetziges Verhalten auswirkt. Wenn sich für die SL daraus Aufhänger für Abenteuer ergeben, umso besser.

Die Geburt am 23. Ingerimm 1021 nach Bosparans Fall ist eine Möglichkeit, dies zu bewerkstelligen, und verknüpft die eigenen SCs auch mit dem Metaplot Aventuriens – dem Karmakorthäon. Die Suche nach der Bedeutung dieses Datums kann die SCs ins Abenteuer rufen und an unterschiedlichste Schauplätze des Dererunds führen. Darüber hinaus können Abenteuer, die Aspekte des Karmakorthäons thematisieren, an zusätzlicher und persönlicher Bedeutung gewinnen. Ob hier Furcht und Argwohn oder Neugier und Entschlossenheit dominieren, hängt unter anderem davon ab, welche Bedeutung die SCs ihrer eigenen Geburt beimessen und wie ihr Umfeld auf sie reagiert hat. Schlug dem Kind Misstrauen und Furcht entgegen, weil es an jenem Tag geboren wurde, oder gab man ihm das Gefühl, etwas Besonderes zu sein? Empfindet das Kind seine Geburt als Fluch oder Segen, flieht es also vor einem ihm unbekannten Schicksal oder sucht es danach, dieses zu ergründen und zu erfüllen?

Neben einer grundlegenden Motivation für die eigenen SCs und »psychologischer Tiefe« bringt die Geburt am 23. Ingerimm auch konkrete Plotideen mit sich. Eine naheliegende Möglichkeit, die Bedeutung des Geburtstages zu ergründen, ist die Suche nach anderen Kindern des 23. Ingerimm. Die SCs – oder ein NSC – könnten auf die Idee kommen, dass ein Bündnis der Kinder sinnvoll wäre. Ein Vorhaben, das zwar von vornherein zum Scheitern verurteilt ist, wenn man sich die Agenden der vorgestellten Kinder vergegenwärtigt, aber interessante Möglichkeiten bietet. Auf diese Weise ließe sich z. B. Aeternus ins Spiel bringen, der Jagd auf die Kinder und damit auch einen infrage kommenden SC macht. Die Erkenntnisse der SCs, die sie über andere Kinder des 23. Ingerimm sammeln, sind für ihn überdies von großem Wert, sodass er gleich einer falschen Schlange versucht sein wird, die SCs zu begleiten oder insgeheim zu beschatten. Wenn kurz nachdem die SCs ein Kind des 23. Ingerimm aufsuchten, ebenjenes ermordet aufgefunden wird, geraten die SCs leicht in Verdacht.

Auch andere Institutionen, wie etwa die Magiergilden oder einzelne Akademien, die Kirchen und Orden von Hesinde, Phex und Praios, die elfte Schwadron, der DBA, die Mada Basari

und viele weitere könnten aus Interesse, Vorsicht oder eigennützigen Motiven auf die Kinder des 23. Ingerimm aufmerksam werden. Wenn einer der SCs Verpflichtungen gegenüber einer solchen Institution hat, bietet sich hier ebenfalls das Potenzial einer spannenden Interaktion.

Fluff & Crunch

Zwar haben wir Autor*innen keine Festlegungen getroffen, was es regelseitig oder sphärologisch bedeutet, am 23. Ingerimm 1021 BF geboren zu sein, das soll eure Gruppe jedoch nicht daran hindern, Setzungen für euer Aventurien vorzunehmen, sofern ihr dies wollt. In jedem Fall sollte das jedoch mit der SL und gegebenenfalls mit der übrigen Gruppe abgesprochen werden. Insbesondere dann, wenn die Entscheidung auch das Spiel der anderen beeinflussen könnte.

Im Folgenden geben wir einige Beispiele, wie sich die Geburt in Fluff und Crunch niederschlagen könnte. Wohlgemerkt muss dies nicht auf jedes Kind des 23. Ingerimm zutreffen, was wiederum Raum für Forschungen gelehrter Charaktere schafft, die sich mit dem Phänomen beschäftigen wollen.

Vorteile wie die Affinität zu Dämonen oder Elementaren, Glück, Feenfreund und weitere können durch das Geburtsdatum eine ingame-Begründung erhalten, ebenso verhält es sich mit einer magischen oder karmalen Begabung. Selbstredend gilt dies auch für Nachteile wie lästige Mindergeister oder körpergebundene Kraft. Wenn man es fantastischer mag – und es für die eigene Gruppe in Ordnung ist –, könnte man auch über ansonsten nicht wählbare Vorteile wie Dunkelsicht (für Menschen) nachdenken.

Soll der SC als Werkzeug eines Unsterblichen agieren, ließen sich narrative Elemente wie Visionen oder Wahrträume einbauen. Diese müssen sich weder zwangsläufig als Vorteile wie Prediger oder Visionär auswirken, noch überhaupt (in Summe) vorteilhaft für den SC sein. Stattdessen können sie ausschließlich der Ausgestaltung des Charakters dienen und der SL Möglichkeiten an die Hand geben, eigene Abenteuer oder Kampagnen einzuleiten. Will man hier in die Vollen gehen, könnte man dem SC auch übersinnliche Fähigkeiten zugestehen, bei denen man sich in Hin-

blick auf Auswirkungen und Kosten zum Beispiel bei Feen- oder Dämonenpakten oder den Zaubertraditionen der Animisten oder intuitiven Zauber orientieren kann. Durch die regelmechanische Analogie bewahrt man das DSA5-Balancing, da lediglich die innerweltliche Begründung dieser Fähigkeiten verändert wird.

Wenn es in euer Aventurien passt, könnten alle Kinder des 23. Ingerimm einen Wahren Namen (im Sinne des Nachteils) besitzen. Denkbar wäre, dass ein Teil dieses Namens bei allen Kindern gleich ist. Ist nur dieser Namensteil bekannt, könnten die Modifikatoren halbiert sein. Rollenspielerisch ist dies vor allem dann interessant, wenn einer der SCs (oder ein begleitender NSC) die Natur der Kinder des 23. Ingerimm erforscht. Weiterhin könnte man die Beschaffung oder Geheimhaltung des Wahren Namens als Plotaufhänger nutzen.

Falls ihr vorhabt, dass sich bestimmte Institutionen für die Kinder interessieren und dies für den SC nachteilig ist, könnte man dies als Nachteil auslegen und entsprechend AP vergeben.

Solltet ihr, werte Leser*innen, weitere spannende Ideen haben, wie sich der eigene SC als Kind des 23. Ingerimm in Sachen Fluff & Crunch abbilden ließe oder sich die Geburt in Form von Plotaufhängern ins Spiel integrieren lässt, so schreibt uns doch in unserem Feedback-Thread im Orkenspalterforum.

Wir freuen uns schon drauf!

Index

A
Abrizah 42
Aeternus 54
Aorpsyches 26
Avesander 78

B
Belenike a Hylailos 26

D
Decino Arcano 32
Der Wanderer 22

F
Fion Flussläufer 38
Fahima 42

I
Inuschka Urriskjewa 48

K
Kendra ni Glaìwen 92

L
Linnert aus Gareth 54

M
Mynegyi Lieskalju 88

Q
Quendan Vanduin ya Parines 10

R
Reshamajid mit dem Seidenhaar .. 16

S
Saibh ás Ghráiniúil 70
Sereno Feqzqidio al'Kasim 82
Shanja 42
Shazzag Tograch 60

W
Wanderer 22

Z
Zizzleflizz 64