

• Æthelstan der Schwarze •

Æthelstan wurde hinter den befestigten Wällen von Burg Karthmar geboren, auf den schroffen Klippen der Südlichen Weite der Neun Königreiche. Er ist der adelige Sohn von Lord Æthelred von Haus Kronwert und Lady Eudelme von Haus Nanscaster.

Seit seiner Geburt ist er dazu bestimmt gewesen, seinem älteren Bruder Æthelbert zu assistieren, welchem wiederum die Herrschaft über die Ländereien ihrer beider Häuser aufgelegt worden ist. Æthelstan hätte einen hervorragenden Wachhauptmann oder Knappen abgegeben. Nach dem Willen seines Vaters und seines Bruders hätte er die schöne Tochter eines geringeren Adelshauses heiraten sollen, mit dem Ziel der Familie, sich die Ländereien und Besitzungen jener Familie ebenfalls einzuverleiben.

Dies war jedoch nicht, was Æthelstan selbst für sich im Sinn hatte. Mit dem Wissen, dass er seinem älteren Bruder körperlich weitaus überlegen war, gelangte Æthelstan zu der Überzeugung, dass er selbst der wahre Erbe seines Hauses sein sollte. Sein Vater riet ihm, seinen Stolz im Zaum zu halten, da ein Herrscher mehr vorweisen können müsse als nur körperliche Stärke und einen fähigen Schwertarm. Auch Gelassenheit, Weisheit und eine entsprechende Weitsicht wären vonnöten – alles Tugenden, welche Æthelstans Bruder geerbt hatte.

Æthelstan entwickelte eine tiefe Verachtung gegenüber seinem Bruder und Vater, da er sich hintergangen und unterschätzt fühlte. Er verweigerte die offiziellen Funktionen, die sie ihm zugedachten, und betrachtete diese als herabwürdigend für einen Mann mit seinen Qualitäten. Eine Abends, während eines Banketts, kam es zu einer Auseinandersetzung zwischen ihm und einem Ritter von Haus Inverdean. Æthelstan bestand auf seinem Recht, die erfahrene Beleidigung in einem Duell wiedergutzumachen. Jegliche Versuche seitens anderer, den Konflikt auf friedliche Weise zu lösen, waren vergebens: Æthelstan weigerte sich, von seiner Herausforderung abzusehen, so entschlossen war er, seine Kampfbereitschaft und letzten Endes seine Ehre unter Beweis zu stellen.

Also traten Redwald von Inverdean und Æthelstan in einem Duell gegeneinander an. Der Ritter war Veteran vieler Kriegszüge, sodass er Æthelstan mit Leichtigkeit bezwang. Die Arroganz des jungen Lords hatte ihn so sehr verärgert, dass er nicht bereit war, Gnade walten zu lassen. Bevor Redwald jedoch den tödlichen Hieb platzieren konnte, griff Æthelbert in das

Duell ein und rettete seinem Bruder das Leben, indem er den Ritter tötete. Dieser Akt rief eine Fehde zwischen den beiden Familien hervor, die bis zum heutigen Tag andauert. Æthelstan wurde mit sofortiger Wirkung aus den Ländereien seiner Familie verbannt. An diesem Tag hat er das Schwarz angelegt und trägt daher seinen Beinamen.

Er zog in die Hauptstadt der Neun Königreiche, der Stadt der Weißen Wälle. Dort schrieb er sich in die Stadtwache ein und versuchte sich selbst in Mäßigung und Gehorsam. Er freundete sich mit Mornien an, einer angehenden Zauberin – und verliebte sich in sie.

Eines Tages erhielt Mornien eine Nachricht ihres ehemaligen Mentors, dem Zauberer Newynn, der sie aus ungenannten Gründen zu einem abgelegenen Dorf an der nördlichen Grenze rief, welches den Namen Weidensee trug. Æthelstan entschied, die Lady zu begleiten, um sie zu beschützen und neuen Gefahren zu trotzen.



Trefferpunkte

85

Gesamt

Aktuell

Bewegung

leicht

15

Belastungsgrad

Bewegungsrate

Wunden

Blutung _____ Bet. ☐ Mali _____

Zustände _____

Verteidigung

GE-Bonus 15 Schildbonus _____

Gegenstandsbon. _____ Bes. Bonus _____

Vermögen

3

Vermögensgrad

Landbesitzer

Status

Nahkampf-
verteidigung

15

Fernkampf-
verteidigung

15

Rüstungen & Schilde

Rüstung / Schild	Art	Geschützte Körperzon.	Max GE auf VER	Bewegungs- malus	KMB- Malus	Wahrnehm.- Malus	Fernkampf- bonus	Nahkampf- bonus	Merkmale
Brustplatte	Mittel	Torso	30	-40					Metall, Robust

Waffen & Angriffe

Waffen / Angriffe	Hände	Länge	Eingesetzte Fertig- keit(en)	Patzer- schwelle	Angriffs- tabelle	Maximal- ergebnis	Primär- treffer	Alternativ- treffer	Basis- reichweite	Merkmale
Stangenaxt	2H	Lang	Stangen- waffen	6	Klingen	175	Schnitt	Wucht		Metall, Robust
Kompositbogen	2H		Fernkampf	5	Fernkampf	150	Stich		25	Laden (1), Schnellladen

Ausrüstung

Gegenstand & Beschreibung	Aufbewahrungsort	Gegenstand & Beschreibung	Aufbewahrungsort
Verzierte Brustplatte	Getragen	Stangenaxt +10 (Undamarth)	Hand
Kompositbogen, Köcher mit Pfeilen	Rücken		
Pferd (Orostar)			
Schwert	Seite		
Schwarzer Seidenumhang mit Fell	Getragen		

• Deirdre •

Deidre ist unter einem wohlwollenden Mond geboren und hat stets eine Affinität zu den Geistern der Natur bewiesen. Während ihrer frühen Kindheit offenbarte sie sich als gesegnete Gestaltwandlerin in der Gunst des kämpferischen Berglöwen, unter dessen Schutz ihr Klan stand. Sie wurde von ihrer Familie getrennt und bei den weisen Frauen ihres Klans in die Lehre gegeben. Von diesen lernte sie, ihre Gabe zu kontrollieren, das Tier in ihrem Inneren zu reiten, ohne dabei sich selbst in dessen Zorn zu verlieren, und dessen Stärke herbeizurufen, um ihr in Zeiten der Not beizustehen.

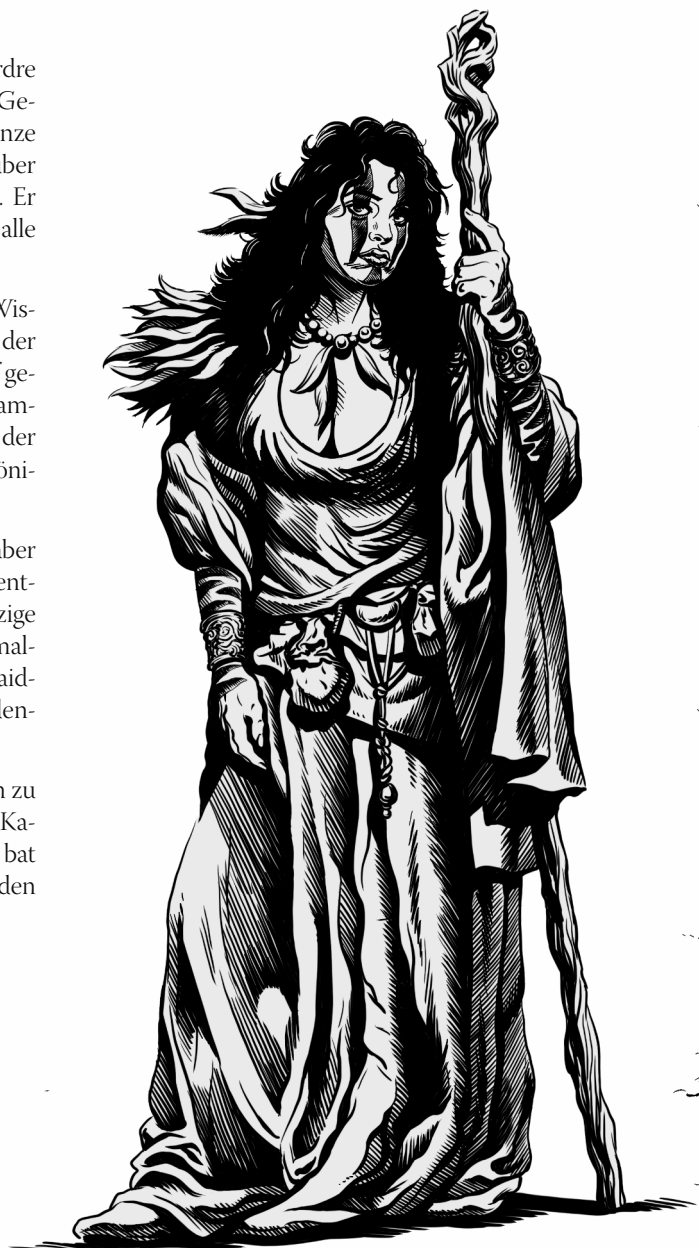
Auch brachten sie ihr die Kunst des Animismus bei, die Kommunikation mit den Geistern und die traditionellen Heilkünste der Waid.

Während ihrer Volljährigkeitszeremonie empfing Deirdre eine mächtige Vision, welche sie vor einer schrecklichen Gefahr warnte, die nicht nur ihr Volk, sondern auch das ganze Land bedrohte. Sie sah einen dunklen Schatten, der sich über die Wälder streckte und alles verdarb, das er berührte. Er würgte das Leben aus den Bäumen und verwandelte alle Geister in rachsüchtige Gespenster.

Dann sprach eine donnernde Stimme zu ihr: „In den Wispernden Weiden, wo die Bemalten im Krieg die Ränge der Unbemalten verstärkten, wirst du Verbündete im Kampf gegen den drohenden Sturm finden. Die Aaskrähen versammeln sich, wo der verhungerte Wolf heult, doch nur der Hund kann dich zum Ruheplatz der Blumengekrönten Königin führen.“

Sie befragte ihre älteren Lehrerinnen zu dieser Vision, aber selbst diese konnten deren Bedeutung nicht vollständig entschlüsseln. Sie konnten ihr jedoch sagen, dass der einzige Ort, an dem die Waid einst gemeinsam mit den „unbemalten“ Menschen in die Schlacht zogen, nordöstlich der Waidwälder gelegen ist, nahe einem Städtchen namens Weidensee.

Deidre war sich noch immer nicht sicher, was ihre Vision zu bedeuten hatte, war aber entschlossen, die beobachtete Katastrophe abzuwenden. Sie packte ihre Habseligkeiten, bat ihre Lehrerinnen um ihren Segen, und machte sich auf den Weg nach Weidensee.



Leidenschaften

Antrieb	<i>Ich muss die verborgene böse Plage aufdecken, welche diese Lande heimsucht.</i>
Wesen	<i>Alle Kinder der Natur sind auch meine Kinder.</i>
Loyalität	<i>Ich werde diesen Wald um jeden Preis schützen.</i>

Motivation



Heldenleiter

Eigenschaften

Eigenschaften	Basis	Volk	Spez.	GES
Stärke (ST)	___	<u>5</u>	___	5
Geschicklichkeit (GE)	___	___	___	0
Konstitution (KO)	<u>15</u>	___	___	15
Intelligenz (IN)	<u>15</u>	___	___	15
Weisheit (WE)	<u>20</u>	___	___	20
Präsenz (PR)	___	___	___	0

Rettungswürfe

Rettungswürfe	St.	Volk	Spez.	GES
Zähigkeit (KO)	<u>5</u>	<u>5</u>	<u>15</u>	25
Willenskraft (WE)	<u>5</u>	—	<u>20</u>	25

Volksmerkmale

Spezialisierung (Natur)

Hintergrund

Gestaltwandel (erweitert)

Außergewöhnliche Ausbildung (einfach)

Heilende Hände (einfach)

Fertigkeiten

Eig.	#Ränge & Boni	Ber.	Volk	Spez.	Geg.	GES
------	---------------	------	------	-------	------	-----

Rüstung

Rüstung	Steigerungspunkte pro Stufe	0
----------------	-----------------------------	---

Rüstung (keine Eig.) - 0 0 0

Kampf

Kampf	Steigerungspunkte pro Stufe	1
-------	-----------------------------	---

Stumpf (ST)	<u>5</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	—	—	—	<u>5</u>
Klingen (ST)	<u>5</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	—	—	—	<u>5</u>
Fernkampf (GE)	<u>0</u>	<u>1</u>	<u>5</u>	—	—	—	<u>5</u>
Stangenwaffen (ST)	<u>5</u>	<u>1</u>	<u>5</u>	—	—	—	<u>10</u>
Unbewaffnet (ST)	<u>5</u>	<u>2</u>	<u>10</u>	—	—	—	<u>15</u>

Abenteuer

Abenteuer	Steigerungspunkte pro Stufe	2
-----------	-----------------------------	---

Athletik (ST)	<u>5</u>	<u>2</u>	<u>10</u>	—	—	—	—	<u>15</u>
Reiten (GE)	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	—	—	—	—	<u>0</u>
Jagen (IN)	<u>15</u>	<u>2</u>	<u>10</u>	<u>5</u>	—	—	—	<u>30</u>
Natur (WE)	<u>20</u>	<u>4</u>	<u>20</u>	<u>15</u>	<u>10</u>	—	—	<u>65</u>
Wandern (WE)	<u>20</u>	<u>3</u>	<u>15</u>	<u>5</u>	—	—	—	<u>40</u>
	—	—	—	—	—	—	—	—

Schurkerei

Schurkerei	Steigerungspunkte pro Stufe	1
------------	-----------------------------	---

Akrobatik (GE)	<u>0</u>	<u>2</u>	<u>10</u>	—	—	—	<u>10</u>
Heimlichkeit (GE)	<u>0</u>	<u>2</u>	<u>10</u>	—	—	—	<u>10</u>
Schlösser & Fallen (IN)	<u>15</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	—	—	—	<u>15</u>
Wahrnehmung (WE)	<u>20</u>	<u>2</u>	<u>10</u>	<u>5</u>	—	—	<u>35</u>
Täuschen (IN)	<u>15</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	—	—	—	<u>15</u>

Wissen

Wissen	Steigerungspunkte pro Stufe	4
--------	-----------------------------	---

Arkana (IN)	<u>15</u>	<u>2</u>	<u>10</u>	<u>10</u>	—	—	—	<u>35</u>
Charisma (PR)	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>5</u>	—	—	—	<u>5</u>
Kulturen (IN)	<u>15</u>	<u>0</u>	<u>0</u>	<u>5</u>	—	—	—	<u>20</u>
Heilen (WE)	<u>20</u>	<u>5</u>	<u>25</u>	<u>20</u>	—	<u>10</u>	—	<u>75</u>
Lieder & Leenden (PR)	<u>0</u>	<u>1</u>	<u>5</u>	<u>5</u>	—	—	—	<u>10</u>

Körper

Körper	Steigerungspunkte pro Stufe	0
--------	-----------------------------	---

Körper (KO)	<u>15</u>	<u>2</u>	<u>10</u>	<u> </u>	<u>30</u>	<u> </u>	<u> </u>	<u>55</u>
-------------	-----------	----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Trefferpunkte

55

Gesamt

Aktuell

Bewegung

15

Belastungsgrad

Bewegungsrate

Wunden

Blutung _____

Bet.

☐

Mali _____

Zustände _____

Verteidigung

GE-Bonus _____

Schildbonus _____

Gegenstandsbon. _____

Bes. Bonus _____

Vermögen

0

Vermögensgrad

Verstoßen

Status

Nahkampf-
verteidigung

0

Fernkampf-
verteidigung

0

Rüstungen & Schilde

Rüstung / Schild	Art	Geschützte Körperzon.	Max GE auf VER	Bewegungs- malus	KMB- Malus	Wahrnehm.- Malus	Fernkampf- bonus	Nahkampf- bonus	Merkmale

Waffen & Angriffe

Waffen / Angriffe	Hände	Länge	Eingesetzte Fertig- keit(en)	Patzer- schwelle	Angriffs- tabelle	Maximal- ergebnis	Primär- treffer	Alternativ- treffer	Basis- reichweite	Merkmale
Kampfstab	2H	Lang	Stangen- waffen	6	Stumpf	130	Wucht			
Dolch	1H	Hand	Unbewaff- net	1	Klingen	120	Stich			Hinterrücks

Ausrüstung

Gegenstand & Beschreibung	Aufbewahrungsort	Gegenstand & Beschreibung	Aufbewahrungsort
Verschlungene Tätowierungen	Körper		
Einfaches Gewand	Getragen		
Kampfstab	Hand		
Bündel von Heilkräutern	Beutel		
Dolch	Gürtel		

Magiepunkte

Volk	Eig.	Spez	Eig.plus/Stufe	Ber.plus/Stufe	GES	Benutzt
_____	<u>WE</u>	_____	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>4</u>	_____

Zauberschulen

Eig. #Ränge & Boni Ber. Volk Spez. Geg. GES

Steigerungspunkte pro Stufe

<u>Heilung</u>	<u>20</u>	<u>1</u>	<u>5</u>	<u>10</u>	_____	_____	_____	<u>35</u>
<u>Herrschaft über die Pflanzen</u>	<u>20</u>	<u>1</u>	<u>5</u>	<u>10</u>	_____	_____	_____	<u>35</u>
<u>Herrschaft über die Tiere</u>	<u>20</u>	<u>1</u>	<u>5</u>	<u>10</u>	_____	_____	_____	<u>35</u>
<u>Gesang</u>	<u>20</u>	<u>1</u>	<u>5</u>	<u>10</u>	_____	_____	_____	<u>35</u>
<u>Bewegungen der Natur</u>	<u>20</u>	<u>1</u>	<u>5</u>	<u>10</u>	_____	_____	_____	<u>35</u>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Tiergefährte

Name	Tierart
Bewegungsrate	Angriffsart
TP	KMB
	VER

Reittier

Name	Tierart
Reiten-Bonus	Bewegungsrate
	Angriffsart
TP	KMB
	VER

Checkliste für Charakterpunkte

- | | |
|---|-----------------------------|
| <input type="radio"/> Du hast einen Ort besucht und erkundet, an dem du nie zuvor gewesen bist. | <input type="radio"/> _____ |
| <input type="radio"/> Du hast einen gefährlichen Feind oder eine schwierige Situation überwunden. | <input type="radio"/> _____ |
| <input type="radio"/> Du hast eine Mission, Queste oder einen bedeutenden Handlungsbogen vollendet. | <input type="radio"/> _____ |
| <input type="radio"/> _____ | <input type="radio"/> _____ |
| <input type="radio"/> _____ | <input type="radio"/> _____ |

• Maedoc der Gerissene •

Maedoc ist ein Reichshüter, einer der Fußsoldaten, welche die Grenzen des Zwergenkingreichs patrouillieren, die Straßen von Banditen und wilden Tieren freihalten und nach Feindinnen und anderen Gefahren Ausschau halten.

Als solcher schlägt es ihn oft in die Reiche der Menschen, gemeinsam mit seinem Meister Fergus Stolzbart, entweder, um eine Händlerkarawane zu begleiten oder eine Bestie zu erlegen, die den umliegenden Gemeinden Ärger bereitet.

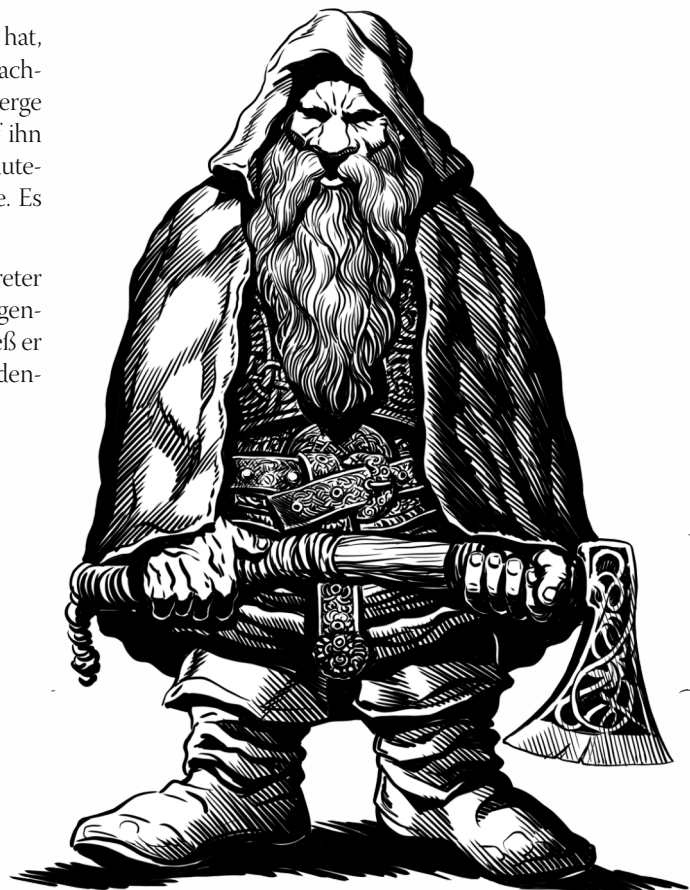
Auf einem dieser Reisen begegnete er Eamon dem Hüter. Maedoc verfolgte gerade den Anführer einer Banditenschar, der in den Bergen der Gefangennahme hatte entgehen können und nun versuchte, sich in den Wäldern um Weidensee herum zu verstecken.

Als Fergus den jungen Eamon rekrutierte, um mit dessen Hilfe den Flüchtigen fangen zu können, war Maedoc erst einmal skeptisch und voller Zweifel, dass ein Kurzbärtiger erfolgreich sein könnte, wo die Zwerge versagt hatten. Als Eamons Kenntnis der Gegend jedoch maßgeblich zur schnellen Gefangennahme des Banditen führte, änderte Maedoc seine Meinung von dem Mann und dessen Fähigkeiten.

Seit jener Episode hat sich zwischen den beiden eine enge Freundschaft ergeben und sie haben sich zu mehreren Gelegenheiten gegenseitig geholfen.

Nun, da Maedoc seine Ausbildung bei Fergus beendet hat, ist er zumeist allein unterwegs. Vor wenigen Tagen, nachdem er von einem langen Aufklärungstrip durch die Berge zurückgekehrt war, fand er eine Brieftaube vor, die auf ihn wartete. Die kurze Nachricht, die sie überbracht hatte, lautete: „Lieber Freund, bitte komm alsbald nach Weidensee. Es gibt etwas, das ich Dir dringend zeigen muss. Eamon.“

Er fragte sich, warum sein alter Freund nicht konkreter schreiben hatte können, und sorgte sich wegen des drängenden Untertons der Nachricht. Noch am selben Tag verließ er seine Heimstatt und machte sich auf den Weg nach Weidensee.



Trefferpunkte

75

Gesamt

Aktuell

Bewegung

leicht

15

Belastungsgrad

Bewegungsrate

Wunden

Blutung _____

Bet.

☐

Mali _____

Zustände _____

Verteidigung

GE-Bonus 20

Schildbonus 15/5

Gegenstandsbon. _____

Bes. Bonus _____

Vermögen

2

Vermögensgrad

Gemeiner

Status

Nahkampf-
verteidigung

35

Fernkampf-
verteidigung

25

Rüstungen & Schilde

Rüstung / Schild	Art	Geschützte Körperzon.	Max GE auf VER	Bewegungs- malus	KMB- Malus	Wahrnehm.- Malus	Fernkampf- bonus	Nahkampf- bonus	Merkmale
Lederrüstung	Leicht	Torso, Arme, Beine	30	-20	-5				
Zielschild	Schild	Schildarm							Robust

Waffen & Angriffe

Waffen / Angriffe	Hände	Länge	Eingesetzte Fertig- keit(en)	Patzer- schwelle	Angriffs- tabelle	Maximal- ergebnis	Primär- treffer	Alternativ- treffer	Basis- reichweite	Merkmale
Handaxt	1H	Hand	Stumpf	2	Stumpf	130	Schnitt	Wucht		
Wurfaxt	1H		Fernkampf	4	Klingen	120	Schnitt		3	

Ausrüstung

Gegenstand & Beschreibung	Aufbewahrungsort	Gegenstand & Beschreibung	Aufbewahrungsort
Lederrüstung	Getragen	Rucksack	Schultern
Handaxt +10	Hand		
Zielschild	Hand		
Weinschlauch	Rucksack		
Doppelt gebackene Kekse	Rucksack		

• Gandrell Windklinge •

Gandrell Windklinge wurde in der abgelegenen Elfen-siedlung Där Enthéas geboren. Obwohl er als Kind eines wichtigen akademischen Würdenträgers geboren wurde, und der Pfad zu einer Ewigkeit der Forschung und Lehre ihm praktisch sicher war, zeigte Gandrell bereits früh einen starken Hang zu den Künsten der Kriegsführung. Adamar, sein Vater, ließ ihn sich nur widerwillig den Waldläufern anschließen, welche den Wald, der als Dryv-Dickicht bekannt ist, patrouillierten, Eindringlinge fernhielten und Besucher sicher zu deren Zielorten geleiteten.

Zu jenen wenigen Besuchern dort gehörte auch Newynn, ein alter Zauberer, der häufig zu Besuch bei Gandrells Vater war, um mit diesem über die alten Legenden und die Urgeschichte des Volkes der Elfen zu debattieren.

Während eines der regelmäßigen Besuche Newynns geschah es schließlich, dass Gandrell den alten Mann nicht nur lieb gewann, sondern von diesem auch die Legenden erfuhr, welche die nahegelegene Menschenstadt Weidensee umrankten. Dem alten Mann zufolge, habe es sich bei Weidensee einst um eine Elfen-siedlung gehandelt, doch Adamar lehnte diese Vorstellung strikt ab, bezeichnete sie als haltloses Gerücht und weigerte sich, sie weiter zu diskutieren.

Gandrell war sehr verwundert über das Verhalten seines Vaters und entwickelte eine besondere Faszination für Newynns Geschichten über die kleine Stadt und deren Geheimnisse. In den folgenden Jahren begann er, sich den Territorien der Menschen immer weiter zu nähern, und gelegentlich traf er sich sogar mit Newynn, um dessen Geschichten über die Lande jenseits des Dryv-Dickichts zu lauschen. Gandrell wurde auch mit Mornien bekannt, Newynns Nichte. Sie war ein witziges kleines Mädchen, welches ihn auf seinen Reisen begleitete.

Die Jahre zogen ins Land und Newynns Besuche wurden immer spärlicher. Gandrell hatte den alten Mann und seine Geschichten jedoch nie vergessen. Eines Tages, als Gandrell allein auf der Jagd war, rauschte eine große weiße Eule von einem Baum herab und

ließ eine kleine Pergamentrolle vor ihm auf den Waldboden fallen. Er hob sie auf und stellte zu seiner Überraschung fest, dass es sich um eine Nachricht von Newynn handelte:

„Mein lieber Freund Gandrell,

verzeih mir bitte, dass ich Dich schon seit längerem nicht mehr kontaktiert habe, aber ich bin leider sehr beschäftigt gewesen. Es gibt etwas, dass ich Dir dringend zeigen möchte. Bitte reisen nach Weidensee, sobald Du diesen Brief gelesen hast. Ich bin sicher, was ich Dir zu sagen habe, wird Dich sehr interessieren. Ich wohne im alten Turm. Falls ich nicht da sein sollte, kannst Du Eamon fragen, den Hüter der Stadt. Er ist ein Freund von mir und wird sicher wissen, wo ich zu finden bin.

Mornien, meine Nichte, wird ebenfalls dort sein. Ich habe ihr bereits einen Raum in der Herberge zum Tanzenden Truthahn reserviert. Du wirst feststellen, dass sie ein ganzes Stück gewachsen ist, seitdem Ihr beide Euch das letzte Mal gesehen habt.

Ich danke Dir.

Dein Freund,

Newynn.“



Trefferpunkte

65

Gesamt

Aktuell

Bewegung

leicht

15

Belastungsgrad

Bewegungsrate

Wunden

Blutung _____ Bet. ☐ Mali _____

Zustände _____

Verteidigung

GE-Bonus 30 Schildbonus _____

Gegenstandsbon. _____ Bes. Bonus _____

Vermögen

3

Vermögensgrad

Landbesitzer

Status

Nahkampf-
verteidigung

30

Fernkampf-
verteidigung

30

Rüstungen & Schilde

Rüstung / Schild	Art	Geschützte Körperzon.	Max GE auf VER	Bewegungs- malus	KMB- Malus	Wahrnehm.- Malus	Fernkampf- bonus	Nahkampf- bonus	Merkmale
Lederwams	Leicht	Torso, Arme, Beine		-10					

Waffen & Angriffe

Waffen / Angriffe	Hände	Länge	Eingesetzte Fertig- keit(en)	Patzer- schwelle	Angriffs- tabelle	Maximal- ergebnis	Primär- treffer	Alternativ- treffer	Basis- reichweite	Merkmale
Langschwert	1H	Lang	Klingen- waffen	4	Klingen	150	Schnitt	Stich		Anderthalb- händer
Langbogen	2H		Fernkampf	6	Fernkampf	175	Stich		35	Laden (1)

Ausrüstung

Gegenstand & Beschreibung	Aufbewahrungsort	Gegenstand & Beschreibung	Aufbewahrungsort
Kurzes Gewand und wehender Umhang	Getragen		
Langbogen, Köcher und Pfeile	Rücken		
Belebender Sirup	Beutel		
Lederwams	Getragen		
Langschwert	Gürtel		

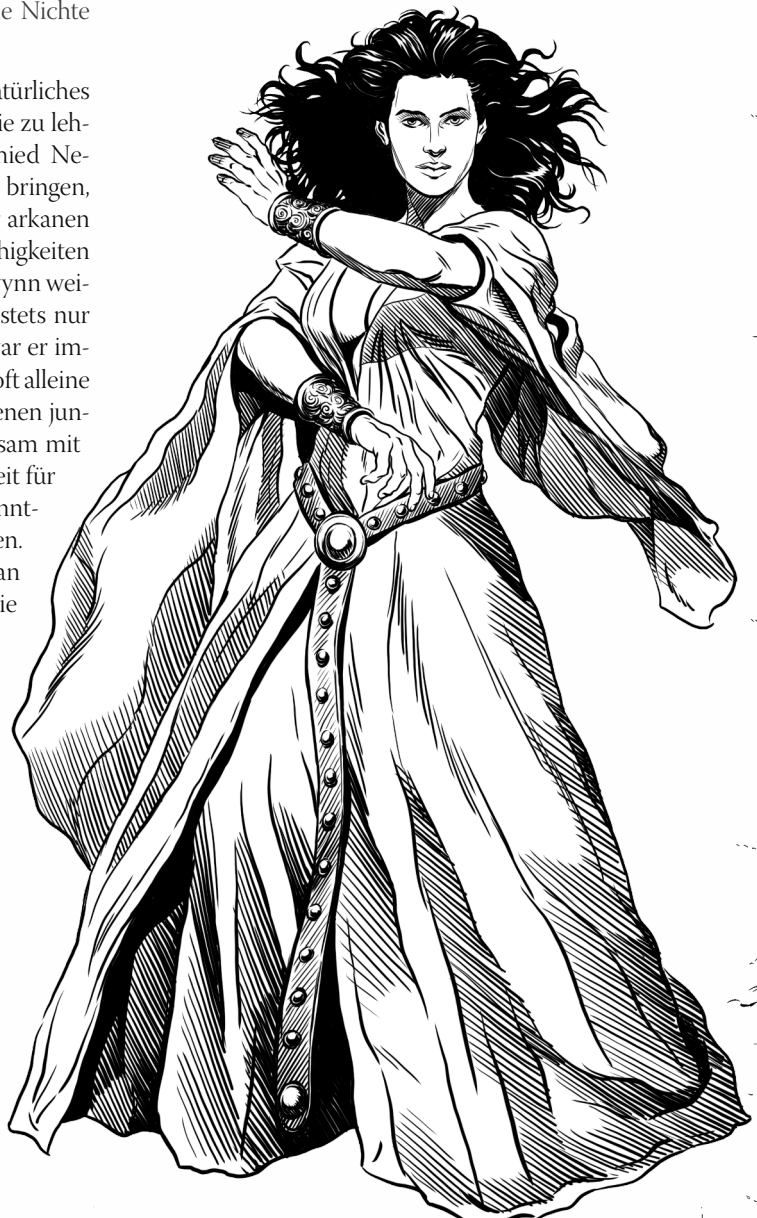
• Mornien die Schöne •

Mornien wurde in der Stadt der Weißen Wälle im Südlichen Reich der Neun Königreiche geboren. Seit dem Tag ihrer Geburt ist ihr Leben niemals leicht gewesen. Sie war das uneheliche Resultat einer geheimen Liebenschaft zwischen einem hochrangigen Adligen der Stadt und Lyriel, einer seiner Kurtisanen. Die Gerüchte über die unerwünschte Schwangerschaft hatten sich schnell ausgebreitet, sodass dem Adligen keine andere Wahl blieb, als die schwangere Kurtisane vom Hof zu verbannen. Um Lyriel vor dem Hungertod zu schützen, nahm der unkonventionelle Onkel des Adligen, ein unverheirateter Gelehrter namens Newynn, der das Getue am Hof verabscheute, die Frau bei sich auf und nahm sie und ihre Tochter mit auf seine langen Reisen durch die Reiche. Der alte Mann gewann die junge und flinke Mornien schnell lieb. Nach dem unverhältnismäßig frühen Tod ihrer Mutter wurden Newynn und Mornien unzertrennlich, und er begann, sie überall als seine Nichte vorzustellen.

Im Alter von etwa 14 Jahren begann Mornien ein natürliches Talent für die arkanen Künste zu entwickeln. Um sie zu lehren, ihre Natur unter Kontrolle zu halten, entschied Newynn, sie zurück in die Stadt der Weißen Wälle zu bringen, sodass sie ihre Energie komplett dem Studium der arkanen Künste widmen konnte. Während Mornien ihre Fähigkeiten als Auszubildende erfolgreich mehrte, bereiste Newynn weiterhin das Land. Zu Beginn nahmen seine Reisen stets nur wenige Wochen in Anspruch, doch mit der Zeit war er immer länger unterwegs. Infolgedessen war Mornien oft alleine und wuchs zu einer unabhängigen und entschlossenen jungen Frau heran. Ihre starke Persönlichkeit, gemeinsam mit ihrer rar gesäten Freizeit, ließ Mornien nicht viel Zeit für ein Sozialleben. Sie machte viele flüchtige Bekanntschaften, lernte aber wenige echte Freunde kennen. Einer der wenigen wirklichen Freunde ist Æthelstan der Schwarze, ein Angehöriger der Stadtwache. Sie begann, den jungen Mann zu mögen, nachdem er ihr mit den anstrengendsten Hausarbeiten geholfen hatte. Er wurde schnell zu ihrem Vertrauten, und wann immer sie die Gelegenheit dazu finden, genießen sie ihre Freundschaft auf langen Spaziergängen und intensiven Gesprächen.

Newynns jüngste Reise dauerte bereits mehr als anderthalb Jahre, als Mornien eines morgens einen Brief von ihm erhielt. Zu ihrer großen Freude schrieb ihr Onkel ihr, dass er seine Nichte vermissen würde und begierig darauf wäre zu sehen, was sie in der Zwischenzeit alles gelernt hätte. Dann bat er sie, ihn in Weidensee zu treffen, einer kleinen Stadt an der nördlichen Grenze. Ebenfalls in dem Brief enthalten war eine lange Liste von Richtungsangaben, die sie dorthin führen würden.

Sie musste die Stadt eilig verlassen und wollte eigentlich nur kurz bei Æthelstan vorbeischaun, um sich zu verabschieden, doch zu ihrer Überraschung und Freude beschloss die Stadtwache kurzerhand, ihren Dienst zu quittieren und sich ihr anzuschließen. Er schwor, sie auf ihrer gefährlichen Reise nach Weidensee zu beschützen.



Trefferpunkte

30

Gesamt

Aktuell

Bewegung

15

Belastungsgrad

Bewegungsrate

Wunden

Blutung _____

Bet.

☐

Mali _____

Zustände _____

Verteidigung

GE-Bonus _____

Schildbonus _____

Gegenstandsbon. _____

Bes. Bonus _____

Vermögen

1

Vermögensgrad

Armut

Status

Nahkampf-
verteidigung

0

Fernkampf-
verteidigung

0

Rüstungen & Schilde

Rüstung / Schild	Art	Geschützte Körperzon.	Max GE auf VER	Bewegungs- malus	KMB- Malus	Wahrnehm.- Malus	Fernkampf- bonus	Nahkampf- bonus	Merkmale

Waffen & Angriffe

Waffen / Angriffe	Hände	Länge	Eingesetzte Fertig- keit(en)	Patzer- schwelle	Angriffs- tabelle	Maximal- ergebnis	Primär- treffer	Alternativ- treffer	Basis- reichweite	Merkmale
Kurzsword	1H	Kurz	Klingen- waffen	2	Klingen	130	Schnitt	Stich		Hinterrücks

Ausrüstung

Gegenstand & Beschreibung	Aufbewahrungsort	Gegenstand & Beschreibung	Aufbewahrungsort
Einfache Kleidung	Getragen		
Kurzsword	Seite		
Laterne und Öl	Rucksack		
Kleiner Rucksack	Schultern		
Newynns Notizen (+10 auf Arkana)	Rucksack		

• Tobold „Das Frettchen“ Mistelzweig •

Tobold wurde in dem angenehmen Städtchen Grashügel im Bailiwick geboren, der Heimat der Halblinge. Seine Familie war wohlhabend und wohlbekannt, da sie seit vielen Generationen die Vogte und Sheriffs der Gemeinschaft stellten. Schon seit Tobold ein Kind war, war er immer das klügste und flinkste aller Kinder der Gegend. Er war unvergleichlich bewandert darin, Kekse, Kuchen und Früchte zu stehlen, ohne auch nur die geringste Spur zu hinterlassen. Oft lenkte er auch den Verdacht auf einige der anderen Rotzlöffel seiner Bande. Über kurz oder lang wurde sein Name unter den guten Leuten von Grashügel zum Synonym für Schufterei. Sie begannen, ihn „Frettchen“ zu nennen, da er ebenso windig und spitzbübisch war wie jenes kleine Tierchen.

Da sein Vater der hiesige Sheriff war, peinigte ihn Tobolds Verhalten gleich doppelt schlimm. Eines Tages entschied er also, seinen Sohn mit sich zu nehmen, wann immer er zur Arbeit ging. „Auf diese Weise“, so sagte er zu seinem Sohn, „bin ich wenigstens immer gleich vor Ort, wenn Du wieder Blödsinn machst.“

Zuerst ärgerte Tobold sich über die Entscheidung seines Vaters, doch schon bald stellte er fest, dass der Beruf des Sheriffs weitaus interessanter war, als mit den anderen Kindern durch die Gegend zu rennen. Die Probleme anderer Leute zu lösen oder herauszufinden, wohin etwas verschwunden ist oder wer einen Diebstahl oder irgendeine andere Missetat begangen hat, wurde zu einer Leidenschaft für ihn. Schon bald war er besser in ihrem Job als die meisten Sheriffs, die der Bailiwick bislang gesehen hatte.

Sein Vater war höchst erfreut und stolz auf die Wandlung seines Sohnes und ermutigte ihn. Er lehrte ihn nicht nur die Berufsgeheimnisse, sondern auch, was es bedeutete, ein Sheriff zu sein.

Als Tobold schließlich den Rang eines Untersheriffs erhielt, richteten seine Eltern zur Feier des Tages eine Feier zu seinen Ehren aus und schenkten ihm aus Scherz ein Frettchen. Das Haustier sollte ihn stets an seine beschwerliche Kindheit erinnern. Tobold nannte das Tier „Lotto“ und die beiden wurden unzertrennlich.

Die Leute nennen ihn immer noch „Frettchen“, doch nun ist die Bedeutung eine liebevolle. Falls irgendetwas im Bailiwick verlorengegangen oder gestohlen worden ist, wird das „Frettchen“ es finden.

Vor einigen Wochen erhielt Tobold einen Brief von seiner geliebten Cousine Mirabella, die ihrem Ehemann gefolgt war, um sich in den Reichen der Menschen niederzulassen, in einer kleinen Stadt namens Weidensee. Mirabella bat ihn um Hilfe, weil ihre Schafe gestohlen worden waren und die hiesige Stadtwache weder die Schafe noch die Diebe zu finden in der Lage war. Geschockt von der Inkompetenz der menschlichen Stadtwachen und fasziniert von dem Gedanken, einige Zeit in der Ferne zu verbringen, entschloss sich Tobold kurzerhand, seiner Cousine einen Besuch abzustatten. Er packte seine Sachen, nahm Lotto auf die Schulter und hüpfte auf die erstbeste Kutsche, die den Bailiwick in Richtung Weidensee verließ.



Trefferpunkte

45

Gesamt

Aktuell

Bewegung

leicht

15

Belastungsgrad

Bewegungsrate

Wunden

Blutung _____

Bet.

☐

Mali _____

Zustände _____

Verteidigung

GE-Bonus _____

40

Schildbonus _____

Gegenstandsbon. _____

Bes. Bonus _____

Vermögen

1

Vermögensgrad

Armut

Status

Nahkampf-
verteidigung

40

Fernkampf-
verteidigung

40

Rüstungen & Schilde

Rüstung / Schild	Art	Geschützte Körperzon.	Max GE auf VER	Bewegungs- malus	KMB- Malus	Wahrnehm.- Malus	Fernkampf- bonus	Nahkampf- bonus	Merkmale

Waffen & Angriffe

Waffen / Angriffe	Hände	Länge	Eingesetzte Fertig- keit(en)	Patzer- schwelle	Angriffs- tabelle	Maximal- ergebnis	Primär- treffer	Alternativ- treffer	Basis- reichweite	Merkmale
Schleuder	1H		Fernkampf	7	Fernkampf	110/130	Wucht		15	Laden (1)
Dolch	1H	Hand	Nahkampf Klingen	1	Klingen	120	Stich			Hinterrücks

Ausrüstung

Gegenstand & Beschreibung	Aufbewahrungsort	Gegenstand & Beschreibung	Aufbewahrungsort
Reisekleidung	Getragen		
Schäferschleuder	Tasche		
Pfeife, Tabak und Beutel mit Essen	Rucksack		
Dolch	Gürtel		
Rucksack	Schultern		

