

Beispielcharaktere der Diener der Reinigung

Beispielcharaktere der Diener der Reinigung

Diese Gruppe besteht hauptsächlich aus Ferkampfanwendern mit vielen Fertigkeiten im Jagen, Spurensuchen und im legen eines Hinterhalts. Zumeist wurden sie als Söldner von Lunaren oder Kollaborateuren, die ihre Feinde auslöschen oder bestrafen möchten, ohne direkt mit den Angriffen in Verbindung gebracht zu werden, angeworben, um unruhestiftende Gehöfte und Dörfer zu überfallen.

Kerreveth Hofanzünder

Einst von der Kreidemann-Tradition, wurde Kerreveth von seinen Leuten gejagt, nachdem er das Gehöft einer Familie nahe Allein niederbrannte, die ihm die Gastfreundschaft verweigerte. Kerreveth ist ein gewalttätiger und krankhafter Mann, der an nichts anderes denkt, als an körperliche Gewalt und Mord. Es war selbstverständlich für ihn sich der Ostin-Tradition anzuschließen und er schwelgt nun nach seinem beliebigen in den dunklen Geistern. Er ist im Herzen ein Feigling, wenn Autorität sich ihm entgegenstellt, und so kontrolliert Jammak mit Leichtigkeit. Es ist diese Kontrolle, die Kerreveth die Disziplin gibt, die er benötigt um ein effektiver Zellenführer der Diener der Reinigung zu sein.

Schlagworte: Heortling, Schamane, Schamane der Ostin-Tradition.

Physische Fertigkeiten: Nahkampf 3W (Klaue), Fernkampf 16, Fetisch herstellen 6W, Beschwörungskreis zeichnen 3W, Extremen Wetter standhalten 17, Reiten 16, Laufen 14.

Mentale Fertigkeiten: Kreidemann-Traditionswissen 3W, Ostin-Traditionswissen 12W, Schamanische Flucht 19, Geisterkampf 5W, Geistersicht 4W, Geisterwelt-Reise 3W.

Persönlichkeit: Feige 3W, Grausam 18, unbarmherzig 17, Mörderisch 2W, Wild 5W.

Beziehungen: Schamane der Ostin-Tradition 5W, Loyal zu Jammak 18

Anderes Ich: Geheimer Mord, Macht 18W (Schlummer auslösen, Geläuscherer Tritt, Schläfer spüren).

Talente: Mit Schatten verschmelzen 4W, Klauen geschärfter Schmerzen 12W, Stärke des dunklen Dämonen 8W.

Fetische: Troll-Oberschenkelknochen (Geist des Schrecken verursachen, Macht 8W, Schrecken verursachen, 1x/Tag); dreizehn Rabenfedern zusammengebunden mit dem Gedärm eines Kannibalen (Geist des paralyisierenden Griffs, Macht 3W, 3x/Tag).

Geheimnis: Feuer spucken 18 (Reichweite 18 Meter, :1)

Nachteile: Von Jammak kontrolliert 8W2.

Vermögen: 5W, Wohlhabend

Ausrüstung: Verschiedene Gegenstände um Fetische herzustellen, Lederbekleidung.

Kampf-Taktiken: Kerreveth bevorzugt den Nahkampf mit seinen „Klauen geschärfter Schmerzen“, seinem „Paralysierenden Griff“ und der „Stärke des dunklen Dämonen“, die ihm weitere AP geben. Er greift, wenn möglich, aus dem Dunkeln an. Wenn er einem gefährlichen Gegner gegenübersteht wird er seine Untergebenen für sich kämpfen lassen, während er den Feind mit Angriffen der „Schrecken verursachen“ und „Feuer spucken“ schwächt. Wenn die Situation besser aussieht tritt er hinzu, um mit den Dingen aufzuräumen.

Torvig Horrisson

Einst ein Wachmann aus Sklavenwand, verließ Torvig die Stadt, nachdem er in betrunkenen Rage eine Tochter eines bekannten Adligen vergewaltigte. Vor seinen Verfolgern flüchtend kam er nach Alda-Chur, wo er Kerreveth und Jammak traf und den Dienern beitrug. Er mag die Aura der Macht und Furcht, die sie verbreiten und obwohl er die Magie vermissen läßt, um ein Schamane zu sein, ist er froh ein hochrangiger Vollstrecker zu sein. Er sieht es im Besonderen als seine Aufgabe an neuen Rekruten ihre Aufgaben zuzuweisen und ihnen einen ersten Eindruck der neuen Weltordnung zu geben. In Tarsch ist ein Kopfgeld auf ihn ausgesetzt. Er zieht seinen Vorteil aus den närrischen Sartariten, die ihm helfen könnten, vor den Lunaren zu flüchten.

Schlagworte: Tarschit, Soldat, Mitglied der Ostin-Tradition.

Physische Fertigkeiten: Nahkampf 6W (Speer & Schild, Schwert & Schild), Gutes Gehör 18, Als Einheit kämpfen 17, Im Schatten verstecken 17, Reiten 17, Laufen 17.

Mentale Fertigkeiten: Geographie des Drachenpasses 17, Gegner erkennen 18, Geisterkampf 17, Wach bleiben 19, Tarschitische Gebräuche 17, Tarschitische Mythen 17.

Persönlichkeit: Prahlisch 19, Tapfer 17, Zornig 8W.

Beispielcharaktere der Diener der Reinigung

Beziehungen: Mitglied der Ostin-Tradition 17, Anbetung des Sturm-Pantheons 17.

Talente: Schmerzensschrei 3W.

Fetische: Kette aus Trollingzähnen (Geist des Schattigen Schildes, Macht 3W).

Nachteil: Trunkenbold 2W, Kopfgeld 17.

Vermögen: 15, Durchschnitt.

Ausrüstung: Kettenhemd und Schild :4, Schwert :3, Speer :3, Schild :3, Pferd.

Kampf Taktiken: Torvig benutzt seinen „Schmerzensschrei“ um einen Gegner zu verletzen, wenn er sich ihm nähert und benutzt sein Schattiges Schild um sich selbst und anderen während des Kampfes zu helfen. Er geht mit seiner „Zornig“ Persönlichkeit häufig in eine Berserkerrage, aber nur gegen schwache Gegner. Gegen mächtige Gegner findet er seine Fähigkeit „Laufen“ sinnvoller.

Thayla Bundsdotter

Thaylas Vater, Bund, wurde vom Tovtaros-Clan, wegen seiner feindlichen Einstellung zum neuen Häuptling, ausgestoßen. Thayla floh mit seiner Familie vor den feindlichen Kriegern und sie landeten in Alda-Chur, als Arbeiter. Thayla wurde von diesem verbitterten Mann aufgezogen, lernte die Wege der Heortlinge zu hassen und suchte Wege ihnen zu Schaden, um ihre Rache zu bekommen. Sie diente in Harvar Eisenfausts Armee als Kundschafterin und erfreute sich an der Läuterung der Traditionalisten, bei der sie eine wenig Befriedigung erfuhr. Es war zu dieser Zeit, daß sie von den Dienern kontaktiert wurde und die dunkle Botschaft vernahm. Sie gefiel ihr und bald wurde sie zu einem Mitglied des inneren Zirkels, der dem Ende der Tage dient.

Schlagworte: Heortling, Jägerin, Mitglied der Ostin-Tradition.

Physische Fertigkeiten: Nahkampf 18 (Speer & Schild), Fernkampf 7W (Bogenschießen), Schlachten 17, Im Schatten verstecken 2W, Fallen stellen 3W, An Beute anpirschen 5W.

Mentale Fertigkeiten: Geographie des Drachenpasses 17, Heortling Gebräuche 18, Heortling Mythen 17, Geisterkampf 19.

Persönlichkeit: Heortlinge hassen 19, Rachsüchtig 18.

Beziehungen: Liebe zum Vater 19, Loyalität zu den Dienern der Reinigung 2W, Mitglied der Diener der Reinigung 16.

Talente: Herz der Dunkelheit 3W.

Fetische: Ein Stück Blei aus der Unterwelt (Wundpfeil-Geist, Macht 4W).

Nachteile: Schutzbefohlene 12 (Bund, trinksüchtiger Vater in Alda-Chur, Nahkampf 14, Heortlinge hassen 15).

Vermögen: 15, Durchschnitt

Ausrüstung: Bogen :3, Speer :3, Schild :2, Leder- und Kettenrüstung :2, Pferd.

Kampf Taktiken: Als Expertin im Bogenschießen, benutzt Theyla „Wundpfeil“, um ihre Gegner niederzustrecken. Sie ist jedoch dem Nahkampf nicht abgeneigt, so lange sie von Kerreveths Geistern unterstützt wird.

Lanulf der Gesetzlose

Lanulf ist ein Ausgestoßener der Torkani, der von seinem Clan floh, als er ein rivalisierendes Stammesmitglied in einer Fehde tötete. Die Familie des erschlagenen Mannes lehnte Wergeld ab, so flüchtete Lanulf, mit Hilfe seiner Familie, um sein Leben zu retten. Hungrig und Heimatlos wurde er von den Dienern wegen seiner Kampffertigkeiten angeheuert und nahm das Angebot an, da er nirgendwo anders hin gehen konnte. Als er sich weiter bei den Dienern und mehr in ihre Aktivitäten hineingelebt hatte, fühlte er sich unwohl bei ihren Methoden. Er ist im Herzen ein ehrenhafter Mann, der wegen schlimmer Zeiten gefallen ist. Wenn es eine Alternative gäbe seine Klinge zu verkaufen, oder wenn er Kereveth in einer völlig mörderischen Stimmung erlebt, könnte Lanulf desertieren. Bis dahin kämpft er gut, wenn auch nicht enthusiastisch.

Schlagworte: Heortling, Krieger, Initiierter von Orlanth dem Abenteurer.

Physische Fertigkeiten: Nahkampf 6W (Speer & Schild, Schwert & Schild), Gutes Gehör 17, Im Schatten verstecken 17, Reiten 17, Laufen 17.

Mentale Fertigkeiten: Geographie des Drachenpasses 13, Heortling Gebräuche 13, Heortling Mythen 13, Mythologie von Orlanth 19, Gegner erkennen 17, Wach bleiben 19.

Persönlichkeit: Prahlerisch 17, Tapfer 19, Ehrlich 14, Den Dienern der Reinigung nicht gerne helfen 15.

Beispielcharaktere der Diener der Reinigung

Beziehungen: Initiierter von Orlanth dem Abenteurer 18.
Affinitäten: Kampf 18; Bewegung 17; Wind 18.
Vermögen: 15, Durchschnitt
Ausrüstung: Kettenhemd und Schild :4, Schwert :3, Speer :3, Pferd.

Kampf Taktiken: Lanulf benutzt seine Kampffaffinität um seine Waffen zu verbessern und seine Bewegungsaffinität um sich selbst im Kampf zu beschleunigen. Er ist im Kampf nicht besonders einfallsreich und ist in der Schlacht kein großer Planer, ist aber in der Lage seine Arbeit zuende zu bringen.

Bornegaldk Bachadfluch

Bornegaldk ist ein Stammesmitglied der Princeros, der eine Anstellung als Kundschafter bei den Dienern annahm, nachdem sie, während eines Überfalls auf den Bachad-Stamm, sein Leben retteten. Bornegaldk haßt die Bachad und nutzt jede Möglichkeit, um sie zu überfallen. Er beschuldigt den Bachad-Stamm für die Verarmung seiner Familie, nachdem ihre Krieger seinen Clan überfielen, sein Gehört nieder brannten und die meisten Menschen töteten. Er wurde ein großartiger Jäger und benutzt seine Fertigkeiten um die Rache gegen seine Feinde zu bekommen.

Schlagworte: Heortling, Jäger, Initiierter von Odayla.
Physische Fertigkeiten: Nahkampf 18 (Speer & Schild), Fernkampf 5W (Bogenschießen), Schlachten 18, Im Schatten verstecken 19, Fallen stellen 17, An Beute anpirschen 17.
Mentale Fertigkeiten: Geographie des Drachenpasses 13, Heortling Gebräuche 13, Heortling Mythen 13, Tiere kennen 17, Horchen 18, Tiergeräusche nachahmen 17, Mythologie von Odayla 17, Spurensuche 18.
Persönlichkeit: Bachad-Stamm hassen 9W, Geduldig 17, Rachsüchtig 19.
Beziehungen: Initiierter von Odayla 17, Loyal zu den Dienern der Reinigung 13.
Affinitäten: Bär 17, Verstecken 17, Jagd 19.
Vermögen: 5, Minimal.
Ausrüstung: Lederrüstung und Schild :3, Bogen :3, Speer :3.

Kampf Taktiken: Als Kundschafter spickt Bornegaldk seine Gegner mit Sperrfeuer. Im Nahkampf bleibt er zurück und schießt auf wen er kann. Er benutzt seine Jagdmagie als Unterstützung, um sein Ziel zu erreichen, doch dies zwingt ihm einen Improvisationsmodifikator auf.

Ernaya Sechs-Skalps

Ernaya ist eine stolze Vinga-Kriegerin des Dinacoli-Stammes, die nach Alda-Chur kam, um ihr Glück zu suchen, von dem sie wenig fand. Harvar Eisenfaust ist kein Liebhaber weiblicher Krieger, aber die Diener der Reinigung waren von ihrem Mut und kontrollierter Wildheit beeindruckt und stellten sie daher ein. Sie mag es für sie zu arbeiten, aber sieht die Anführer als ein wenig entrückt und ihre Ansichten der Welt als schräg an. In der Zwischenzeit sammelt sie jedoch Erfahrung und ist im Moment glücklich damit.

Schlagworte: Heortling, Kriegerin, Geweihte von Vinga, Mitglied der Diener der Reinigung.
Physische Fertigkeiten: Nahkampf 6W (Speer & Schild, Axt & Schild), Fernkampf 17 (Wurfspeer), Gutes Gehör 17, Im Schatten verstecken 17, Reiten 17, Laufen 17, Drahtig 17.
Mentale Fertigkeiten: Geographie des Drachenpasses 13, Heortling Gebräuche 13, Heortling Mythen 15, Mythologie der Donnerbrüder 19, Mythologie von Vinga 17, Gegner erkennen 17, Wach bleiben 19, Spurensuche 17, Wildnisüberleben 17.
Persönlichkeit: Prahlerisch 17, Tapfer 19, Wildheit 19.
Beziehungen: Geweihte von Vinga 4W, Loyal zu den Dienern der Reinigung 13, Mitglied der Diener der Reinigung 14.
Affinitäten: Kampf 19 (Tödlicher Speerwurf, Kilometerweiter Speerwurf); Bewegung 17 (Über Baumkronen laufen, Über Schnee laufen); Schutz 18 (Verlorenes Kind finden, Verwundung heilen, Feuermachen, Moral wiederherstellen).
Fetische: Sechs zusammengebundene Skals (Im Schatten verstecken-Geist, Macht 16).
Vermögen: 15, Durchschnitt.
Ausrüstung: Einige Wurfspeere, Axt :4, Kettenhemd und Schild :5, Speer :2, Pferd.

Beispielcharaktere der Diener der Reinigung

Kampf Taktiken: In Wäldern läuft Ernaya auf den Spitzen der Bäume und springt auf ihre Feinde oder befeffert sie mit Wurfspeeren. Im normalen Nahkampf benutzt sie ihre Axt gut, bevorzugt aber sich mit Laufen oder Fernkampf zu befassen, bei denen ihre Magie am besten wirkt.