# Beispielcharaktere der Gesellschaft des Steinbock-Mondes

Diese kleine Gruppe ist typisch, für die Tourteilnehmer die im Drachenpaß anzutreffen sind. Die Mitglieder sind einander nicht notwendigerweise freundlich gesinnt, sind aber sensibel genug, um zu verstehen, daß sie sich in einer gefährlichen Situation befinden. Sie werden kämpfen, um sich selbst und sich gegenseitig zu verteidigen, wenn es zum Überleben nötig ist. Aber in ruhigeren Zeiten könnte es Spannungen geben, die Probleme verursachen können. Phalinde hat die Aufgabe sicherzustellen, daß sie ihr Endziel sicher und ohne unnötigen Ärger erreichen.

#### Phalinde, die Freundliche

Eine Frau mittleren Alters aus Sylila, die weit durch die Provinzen reiste und schließlich, wegen ihrer großen Wissens über die Orlanthi, ihrer Gebräuche und der interessanten Orte im Drachenpaß, von der Gesellschaft des Steinbock-Mondes rekrutiert wurde. Sie ist vernünftig, charmant, attraktiv und geschwätzig. Phalinde ist ein perfektes Beispiel eines guten lunaren Bürgers und ist perfektes Vorzeigebild für das Imperium. Sie hat einige Kontakte im ganzen Drachenpaß, einschließlich freundlicherStammesmitglieder und Händler.

Schlagworte: Sylilerin, Imperiale Bürgerin, Fährtensucherin, Initiierte von Etyries, Geweihte von Selven Hara

Physische Fertigkeiten: Nahkampf 15 (Scimitar und Schild), Fernkampf 17 (Bogenschießen), Überleben 19, Attraktiv 2W, Unterstand bauen 2W, Erste Hilfe 17, Packtier beladen 16, Feuer machen 2W, Pferd reiten 18.

Mentale Fertigkeiten: Wissen um die Geographie des Drachenpasses 3W, Aufmerksam 2W, Pfad finden 4W, Karte lesen 16, Tarschitisch sprechen 18, Sartaritisch sprechen 16, Praxisch sprechen 12, Neupelorisch sprechen 16, Philosophie von Sedenya 13.

Persönlichkeit: Charmant 19, Freundlich 6W, Vertrauend 14.

Beziehungen: Initiierte von Etyries 17, Geweihte von Selven Hara 17, Imperiale Bürgerin 14, Kontakte im Drachenpaß 18.

Affinitäten: Sichere Reise 1W (Werde von jedem verstanden, Fremde beruhigen, Feinde spüren,

Unterstand finden, Laufen); Entdeckung 15; Handel 16; Reisen 14.

Vermögen: 5W, Wohlhabend

Ausrüstung: Lederrüstung :2, Eisernes Scimitar :5, Schild :3, Pferd, Lager- und Überlebensausrüstung, magische Warnpfeife, die nur von Initiierten und Geweihten eines lunaren Kultes gehört werden kann, verzauberter Kompositbogen aus Pent :6.

Kampf-Taktiken: Phalinde bevorzug ihren Bogen zu benutzen und Nahkampf zu vermeiden; dies überläßt sie ihren Leibwächtern. Wenn die Gefahr zu groß ist, wird sie fliehen und ihre Kunden mit sich nehmen.

#### **Davyon Rotgesicht**

Ein junger Mann aus einer Töpferfamilie aus Glanz, frisch von den unteren Klassen der Akademie der Magie. Er sucht Erfahrungen zu machen, um seine Thesen, die ihm den Status der höheren Klasse einbringen sollen, untermauern. Davyon versucht eine Studie der barbarischen Magie zu erstellen, um zu beweisen, daß sie in magischen Einheiten zusammengefaßt werden kann, ähnlich denen der Akademie der Magie. Seine rote Haut rührt von einem verrückten Unfall seiner Klasse, der den Lehrer in Asche verwandelte und alle aus seiner Klasse mit unauslöschlichen Verbrennungen auf ihren Gesichtern zurückließ. Die Rotgesichter tragen ihre Narben mit Stolz und sehen sich als eine Klasse an, die aus den restlichen Schülern der Universität heraussticht.

Schlagworte: Dara Happer, Imperialer Bürger, Gelehrter, Zauberer des Ordens von Makabaeus. Physische Fertigkeiten: Nahkampf 14(Dolch, Kampfstab), Hochgewachsen 14, Seinen Weg in der Stadt finden 15, Kälte widerstehen 17, Entbehrungen erdulden 17, Säbelantilope reiten 15, Töpferware herstellen 14, Überleben im Winter 15.

Mentale Fertigkeiten: Philosophie von Sedenya 1W, Regeln des Makabaeischen Ordens 18, Neupelorisch lesen 17, Neupelorisch schreiben 17, Symbolische Sicht 19, Kreis der Lunaren Macht zeichnen 2W.

Persönlichkeit: Stolz 18.

Beziehungen: Rothäute 18, Imperialer Bürger 16.

Zauberbücher: Buch der Nackten Verzeiflung 5W (Gestein erhitzen, Körper wärmen, Wind verlangsamen, Eisdämon zerschmettern, Valind widerstehen); Buch der Grausigen Rache 17 (Fluch der Impotenz, Fluch der Uneinigkeit, Fluch des zerbrechlichen Eisens, Fluch des verdorbenen Essens); Buch der Demut 18 (Verständnis steigern, Rufelzas Liebe verstehen, Stolz schrumpfen lassen)

Vermögen: 5W, Wohlhabend

Ausrüstung: Davyon trägt ein Stück von Sedenyas Körper, das sich auf einem Silberring befindet und so bearbeitet wurde um dem Roten Mond darzustellen; alle Zauber Davyons sind mit diesem Schmuckstück verbunden. Davyon trägt kostspielige Roben, hält den Stab der Autorität, ein Symbol der Akademie der Magie, und reitet eine Säbelantilope. Wie alle Mitglieder seines Ordens ist er ein Experte im den Methoden im Winter zu überleben und hat für diese Zwecke immer ein Ausrüstungsset bereit.

Kampf Taktiken: Davyon bevorzug es seine Flüche zu benutzen, um feindliche Krieger, entweder durch Zerstörung ihrer Ausrüstung oder indem er Uneinigkeit und Wut unter ihnen verbreitet, zu schwächen. Er benutzt auch seine Demutszauber um Aggressionen zu bekämpfen und die Aufgebrachten zu beruhigen. Er vermeidet die direkte Konfrontation und versucht zu fliehen, wenn er in solche Situationen hineingezwungen wird.

### Weiran Schnellklinge

Als Krieger, in der Anstellung der Gesellschaft des Steinbocks, ist Weiran eine Verkörperung einer Glanz-Erfolgsgeschichte. In den Slums geboren trat er Yanafal Tarnils bei, diente als Haussoldat, Tempelwache, Imperialer Soldat und nahm letztendlich eine Anstellung als Zweikämpfer beim Satrap von Darjiin an. Er trat der Gesellschaft des Steinbocks bei, um möglichen fatalen Racheakten eines rivalisierenden Hauses zu entgehe, nachdem er eines seiner prominentesten Mitglieder getötet hat. Er ist nun der loyale Leibwächter von Phalinde und genießt ihre Reisen und ihr Ansehen unter den Provinzbewohnern.

Schlagworte: Dara Happer, Soldat (Haussoldat), Geweihter von Yanafal Tarnils

Physische Fertigkeiten: Nahkampf 7W2 (Schwert & Schild, Speer & Schild), Formationskampf 18, In Rüstung laufen 19, Geschossen ausweichen 17, Reiten 18, Gegenstände am Körper verbergen 17, Horchen 1W, Lager errichten 17, Gelände auskundschaften 17, Schnell 2W.

Mentale Fertigkeiten: Mythologie der Sieben Mütter 13, Ansprache halten 17, Reihentaktiken 18, Feind gleichkommen 16.

Persönlichkeit: Mutig 2W, Gierig 16.

Beziehungen: Loyalität zur Gesellschaft des Steinbocks 14, Geweihter von Yanafal Tarnils 19.

Nachteile: Vom Haus Gergazarhm gejagt 14.

Affinitäten: Kampf 3W (Ansturm des Rammbocks, Scimitar zum Töten ermächtigen, Lanze zum Töten ermächtigen, Gegen viele standhalten, Gespenster treffen); Militärmagie 17 (Magische Kundschafter blockieren, Courage erhöhen); Kriegsherr 17 (Moral erwecken, Feindliche Schwächen erkennen)

Vermögen: 15, Durchschnitt

Ausrüstung: Scimitar: 3, Speer: 3, Rüstung (beste darjiinische Bronzeschuppen): 4.

Kampf Taktiken: Weiran lebt für die Schlacht, dort übertrifft er sich selbst. Er bewegt sich, dank der Aufwertung die ihm seine Schnelligkeit gibt, normalerweise mit blitzartiger Geschwindigkeit und wird, wenn ihm genug Zeit bleibt, seine Kampffertigkeiten mit seiner Magie aufwerten. Er mag es im besonderen alle Aufwertungen zu verwenden die er kann, um dann Ansturm des Rammbocks auf sich selbst zu wirken und in Berserkerrage in die Schlacht zu fliegen.

### Arzanelm von Raibanth

Von seiner Familie in die Länder des Krieges geschickt, um den Grund zu lernen, warum zivilisierte Leute die Barbaren bekriegen, ist Arzanelm ein typischer Vertreter seiner Klasse und seines Hintergrundes. Er spottet über das Landleben, verachtet die Provinzbewohner und verabscheut das feuchte Elend des Drachenpasses. Er sehnt sich zum Palast seiner Familie in Raibanth zurück, muß aber seinen Dienst erfüllen und die Vergangenheit und Motivationen seines Volkes lernen oder niemals ein wahrer Adeliger seines Hauses werden.

Schlagworte: Dara Happer, Adeliger, Initiierter von Lukarius

Physische Fertigkeiten: Nahkampf 13 (Dolch, Speer & Schild, Zweikampf), Fernkampf 17 (Bogen),

Platz in der Gesellschaft kennen 2W, Reiten 17, Jagd 13

Mentale Fertigkeiten: Religion von Dara Happa 16, Gebräuche von Dara Happa 18, Politik von

Raibanth 18, Intiege 14, Untergebenen

herumkommandieren 13, Durch Anwesenheit einschüchtern 14, Schnelle Zunge 15.

Persönlichkeit: Arrogant 18, Intolerant 16, Erhaben 14.

Beziehungen: Loyalität zu Haus Erzanelm 17, Loyalität zum Imperator 13.

Affinitäten: Bogenschießen 17; Gesetz 14; Licht 17.

Vermögen: 5W, Wohlhabend

Ausrüstung: Beste vergoldete Rüstung: 5, Speer und Schild (verziert): 4, Kompositbogen: 5, Feine

Kleidung, ein wunderschönes Pferd.

Kampf Taktiken: Arzanelm ist, als Vorteil eines jungen Adeligen, ein Jäger und versteht den Umgang mit dem Bogen und wird ihn benutzen, wenn er sich in Gefahr wähnt. Er ist auch im formellen Zweikämpfen mit Speer und Schild ausgebildet, obwohl er nicht viel vom Durcheinander einer wahren Schlacht weis.

#### **Uribus von Raibanth**

Ein Soldat des Hauses Erzanelm, wie sein Vater und der Vater seines Vaters. Uribus ist ein phantasieloser, aber äußerst loyaler und hingebungsvoller Soldat. Er wurde angeheuert, um Arzanelm vor allen Bedrohungen zu beschützen und wegen seine Fertigkeiten zur Bekämpfung der Barbaren, wurde er als annehmbar angesehen. Uribus ist ein großer Krieger und mächtiger Geweihter seines Gottes. Er folgt der heroischen Tradition seines Kultes und sieht ihn, und sich selbst, als wichtiger an, als die niederen Neuankömmlinge wie z.B. Weiran und seinen Gott.

Schlagworte: Dara Happer, Soldat (Haussoldat), Geweihter von Urvairinus.

Physische Fertigkeiten: Nahkampf 18W (Streitkolben & Schild, Speer & Schild, Ringen), Fernkampf 18 (Bogen), Formationskampf 18, In Rüstung laufen 17, Reiten 1W, Gegenstände am Körper verbergen 17, Horchen 17, Lager errichten 19, Gelände auskundschaften 19, Stark 2W2, Robust 5W.

Mentale Fertigkeiten: Platz in der Gesellschaft kennen 16, Religion von Dara Happa 14, Mythologie von Urvairinus, Ansprachen halten 17, Traditionen der Ezranelm Einheit 16.

Persönlichkeit: Mutig 4W, Selbstlos 18.

Beziehungen: Loyal zum Hause Ezranelm 19, Geweihter von Urvairinus 2W.

Affinitäten: Gegner Dara Happas zerstören 2W (Monster verstören, Trolle durchboren, Tote hinwegbrüllen, Wind runterspucken), Leuchtendes Vorbild 4W2 (Mut, Feinde demoralisieren, Im Gleichschritt marschieren), Militärstrategie 19 (Armee zählen).

Vermögen: 15, Durchschnitt.

Ausrüstung: Speer :4, Rüstung & Schild :4, Streitkolben :4, Bogen :4.

Kampf Taktiken: Uribus vertraut in der Schlacht auf seine große Stärke, wenn er seine Gegner aus dem Weg wirft oder sie mit seinen bloßen Händen erschlägt. Wenn ihm Zeit zur Vorbereitung bleibt, wird er die Magie seines Gottes benutzen, um seine Fertigkeiten aufzuwerten. Uribus liebt es fliegende Gegner zu bekämpfen, da er sie, mit seiner Magie, vom Himmel holen kann und er fürchtet kein Monster, da er ein Meister darin ist sie zu töten.

### **Deschera Nal**

Hineingeboren in eine treue yelmische Familie in Gutküste, war Deschera als Kind rebellisch und schwierig. Sie zog so häufig den Zorn ihrer Familie auf sich, daß sie beschloß, daß sie es nicht länger ertragen könnte. Rufelza über sich sehend und die Lichter von Glanz so nah, entkam sie ihrer Vergangenheit und machte sich auf ihren Weg in die Stadt. Sie überlebte als hungernde Heimatlose, bis sie von einer Nonne Teelo Norris aus der Gosse errettet wurde. Die Sturheit des Kindes bemerkend, sandte die Nonne sie aus, um von den Schwestern Nathas gelehrt zu werden, wo sie lernte die Segen der Göttin und ihr gute Lehre zu verbreiten und Nathas Volk zu beschützen. Bald nachdem sie den Tempel verlassen hatte wurde sie von der Gesellschaft des Steinbocks als Kundschafterin angestellt und ist seit dem bei ihnen.

Schlagworte: Dara Happerin, Imperiale Bürgerin, Kundschafterin, Initiierte von Natha. Physische Fertigkeiten: Nahkampf 17 (Dolch, Scimitar & Schild), Fernkampf 5W (Bogen), Schleichen 3W, Sprint 16, Geschickt 18, Erste Hilfe 18.

Mentale Fertigkeiten: Gegen seinen Platz rebellieren 2W, Philosophie von Sedenya 14, Mythologie

von Natha 17, Gelände beurteilen 16, Hinterhalt entdecken 19, Hinterhalt legen 2W.

Persönlichkeit: Geringschätzung von Bauern 14, Geringschätzung von Dara Happern 2W.

Beziehungen: Initiierte von Natha 18, Imperiale Bürgerin 15, Loyal zur Gesellschaft des Steinbock-

Mondes 13.

Affinitäten: Heilung 19; Anderswelt 17; Kampf 2W.

Vermögen: 15, Durchschnitt.

Ausrüstung: Bogen :3, Scimitar :3, Lederrüstung & kleines Schild :3, Pferd, Lagerausrüstung.

Kampf Taktiken: Deschera ist eine Kundschafterin und bevorzugt mit Geschossen aus dem Hinterhalt zu kämpfen. Sie vermeidet Kampf mit Nahkämpfern, sondern zieht sich in das Unterholz oder Gebüsch zurück und entscheidet sich statt dessen für einen Zermürbungskampf. Wenn sie gezwungen ist zu kämpfen ist sie rasend und benutzt ihre Geschicklichkeit um ihre Fertigkeit zu erhöhen. Sie wird auch angeschlagene Mitglieder der Gruppe heilen, wenn es nötig ist.