

## Trolle

Aus dem Aventurischen Almanach: "Troll, -s, trollisch; menschenähnliche kulturschaffende Rasse. Die Trolle sollen von dem Giganten Raschtul selbst geschaffen worden sein und stellen nach der geheimen hesindianischen Mythologie das älteste Kulturvolk Aventuriens dar. Die hesindianischen Mythologen vermuten ein viertes Zeitalter, in dem die Trolle die beherrschende Rasse waren. Über ihre Vorgeschichte ist wenig bekannt, doch weiß man inzwischen, daß sich die ersten hunderttausend Trolle in zehn legendäre Urstämme aufteilten, denen jeweils ein geheimes Vermächtnis ihres Schöpfers Raschtul zuteil wurde. Vor allem im Garethischen und Tobrischen findet man hin und wieder alte Ruinen, die nur von trollgroßen Wesen geschaffen worden sein können. Trolle erreichen eine Größe von vier (selten einmal viereinhalb) Schritt und verfügen über enorme Körperkräfte. Bereits in frühester Jugend tragen männliche Exemplare einen Bart, der im hohen Alter gut drei Schritt Länge erreichen kann. Ihre Haut ist ledrig und zäh und von bleicher bis hellbrauner, bisweilen ins oliv spielender Farbe, ihre Augen und Haare scheinen jedoch beliebige Farben annehmen zu können. Interessanterweise hat man nur sehr selten Trolljunge erblickt, die ebenso wie die Trollweiber sehr zurückgezogen leben. Über das Alter von Trollen ist wenig bekannt, jedoch ist zu vermuten, daß sie weit über 400 Jahre alt werden können. Zu Macht und Ansehen unter den Trollen gelangen nur jene, die über "Mondmacht" (astrale Kraft) verfügen, und seit Urzeiten dürfen nur die Schamanen den Weibern beiwohnen. Bei den Trollweibern ist die Mondmacht deutlich häufiger zu finden, aber dafür schwächer ausgeprägt. Es heißt, daß diese sich dafür in Schwesternschaften organisieren könnten, die Zauber zu weben imstande seien, die die Macht der männlichen Schamanen bei weitem überträfen. Menschen und Trolle begegneten sich zum ersten Mal wohl in der Expansionszeit des Diamantenen Sultanats, jedoch ist über diese Begegnung nichts weiter bekannt, als daß sie wohl friedlich verliefen. Nicht so jedoch das nächste Zusammentreffen, das als TROLLKRIEGE in die Geschichte einging und angeblich zur fast vollständigen Vernichtung dieses Volkes führte. Darüber hinaus kann angenommen werden, daß es frühe Kontakte der Trollschamanen mit Geoden und Druiden gegeben haben mag, über die ebenfalls nichts bekannt ist. Schon vor weit über 5000 Jahren haben sich die meisten Trolle auf ihre geheimen Trollburgen und legendären Stammesgebiete in den Trollzacken (gerüchteweise aber auch im Reichsforst) zurückgezogen, einige wenige leben aber verstreut über ganz Aventrien - vom äußersten Süden einmal abgesehen. Trolle wohnen in kleinen Sippengemeinschaften und leben vom Jagen und Sammeln. Ihre Sprache kennt keine bekannte Schrift, doch ist immer wieder von mysteriösen, eigenartig angeordneten Felsen, Menhiren und Dolmen die Rede, die als Vermächtnis der archaischen Trollkultur gelten. Trolle wissen nicht um die Geheimnisse der Metallverhüttung, und ihre kompliziertesten "Werkzeuge" sind einfache Hebel. Doch hält sich dafür hartnäckig der Mythos, daß die Trolle das Geheimnis des "Kalten Schmiedens" kennen würden. Welche Götter oder Kräfte die Trolle verehren ist nicht bekannt, doch verehren sie die Ahnen und dienen vor allem einem Element: Erz (oder Stein). Da die Trolle Ingerimm als Bruder ihres Schöpfers Raschtul ansehen, steht zu vermuten, daß sie von allen Göttern vor allem ihm eine gewisse Verehrung entgegenbringen. Trolle sind meist gutmütig und gelehrig, wenn sie jedoch einmal die Wut überkommt, tut man am besten daran, sich schleunigst aus ihrer Nähe zu entfernen. Trolle sind versessen auf Naschwerk, kleine Schmuckgegenstände und gut erzählte Geschichten, die sie alle gerne als "Zoll" einfordern. Die bekanntesten Trolle der Neuzeit sind sicherlich Strutz, ein veritabler Baron in der darpatischen Landgrafschaft Trollzacken, Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch, der als größter lebender Trollschamane gilt, sowie ein verräterischer Trollschamane namens Knopphold, dessen Mentor der finstere Borbarad selbst gewesen sein soll.

Aus dem Lexikon DSA: Trollkriege: von 873 bis 856 vBF währende kriegerische Auseinandersetzung zwischen den Trollen der Trollzacken und dem Heer des Alten Reiches. Auslöser war der Überfall einer 40köpfigen Trollhorde auf ein 1000 Mann starkes kaiserliches Heer, das dabei fast gänzlich niedergemetzelt wurde. Die erbitterten Kämpfe der Folgezeit hätten beinahe zur vollständigen Ausrottung des damals noch mächtigen Geschlechts der Trolle geführt; doch auch die Truppen des vorwiegend glücklosen Kaisers Belen-Horas mußten einen hohen Blutzoll für ihren Sieg entrichten.

Trollzacken: Gebirgszug im Osten des Mittelreichs. Im Westen stoßen seine Ausläufer bis an den Binnensee Ochsenwasser vor, und im Süden folgt der Darpat seiner Flanke. Im Osten grenzen die Trollzacken an den Golf von Perricum. Die höchsten Gipfel des unwirtlichen und zerklüfteten Gebirges sind der Wolkenkopf, die Trollfaust und Die Brüder. Abrupt und kahl erhebt sich das Gebirge aus der Ebene, nur im Südwesten und Nordosten finden sich einige mit Fichten und Föhren bewaldete Vorberge. In den tiefen Tälern des Gebirges leben viele Trolle und das wilde Volk der Trollzacker, weshalb die Berge von den Menschen der Umgegend gemieden werden, auch wenn das Land nominell in mittelreichische Baronien aufgeteilt ist.

Aus der Box Drachen, Greifen, Schwarzer Lotus: Trolle oder Bergschräte

Auszug aus dem Großen Aventurischen Almanach, Vinsalter Ausgabe, 998BF: >>Von den Trollen: Vier Schritt mißt ein ausgewachsener Troll, und es gibt welche, die noch größer werden. Sie haben alle eine graubraune, ledrige, bald borkige Haut, weswegen sie auch zu den Schratzen gezählt werden. Sie sind zwar stur, aber nicht so

*verschroben oder dumm, wie die übrigen Schrate, und es mag sein, daß sie daher vielmehr zu den Riesen zu zählen sind. Es ist ein Leidwesen mit den Trollen, daß sie in ihrer Umwelt allerlei Schaden anrichten, da wo sie wohnen, und weil sie sehr alt werden, verwüsten sie um so mehr. Die Trolle mögen Süßes, aber auch den Geschmack einiger Baumrinden, die sie aus diesem Grunde dann und wann von den Bäumen schälen. Wenn sie nicht so große Schäden verursachen würden, könnte man mit den Trollen sogar gut auskommen. Sicherlich sind sie dickschädlig, und Kompromisse mit ihnen fallen oft recht einseitig aus, doch wenn man sie in Ruhe läßt, trachten sie einem auch nicht nach dem Leben. Auch können sie eine große Hilfe sein, weil sie stark sind, wenn auch ein wenig ungestüm. Natürlich darf man die sturen Gesellen nicht ärgern, und es gibt auch unter den Trollen welche, die gar nicht friedfertig sind. In den letzten Jahrhunderten ist aber kein Zwischenfall bekannt geworden, wo ein Troll einen Menschen ohne Anlaß getötet hat, und es gibt viele Trolle, die in zivilisierten Gegenden wohnen, ohne daß es bedeutende Probleme mit ihnen gibt. <<*

Die Trolle sind wie die Zwerge und Elfen ein sehr altes Volk, aber sie sind nicht so anpassungsfähig wie diese. Früher gab es mehrere tausend Trolle, aber eine große Zahl von ihnen wurde während der Trollkriege getötet, so daß heute nur noch knapp tausend von diesen Riesen leben. Der überwiegende Teil der Trolle bewohnt Höhlen in den Trollzacken, ihrer ursprünglichen, stammesgeschichtlichen Heimat. Vereinzelt kommen Trolle in allen nördlichen Gebieten vor, manche wohnen sogar in der Nähe menschlicher Siedlungen. Solche Trolle sprechen meist auch ein paar Brocken Neuaventurisch. Trolle sind einigermäßen intelligent; sie werden etwa 300 bis 400 Jahre alt und neigen im Alter bisweilen dazu, einen gewissen Sinn für derben Humor zu entwickeln. Man kann mit ihnen verhandeln, auch wenn das ein hartes Brot ist, denn Trolle sind sehr stur und eigensinnig. Besonders gut kommt man in Verhandlungen voran, wenn man Süßigkeiten dabei hat, denn Trolle mögen alles Süße. "Brückentrolle" sind ein weit verbreitetes Problem: Steinernen Bauwerke ziehen Trolle magisch an, und wenn ein Troll einmal einen wettergeschützten Platz entdeckt hat, wo er regelmäßig "Geschenke" erhält, ist er nicht mehr loszuwerden. Üblicherweise kann man sie mit kleinen Geschenken dazu bringen, "sich zu trollen". Zuweilen kommt aber der Heißhunger über sie: In freier Wildbahn fallen sie über alles halbwegs Geeignete her, namentlich die wilden Trollbirnen und die Butter- oder Trollblumen. Wenn ein Troll jedoch in einen darpatischen Obstgarten einfällt oder in ein Zuckerrübenfeld (daher die Mär vom "rübenzählenden" Riesen), bleibt dem Bauern nur zuzusehen, wie die halbe Jahresernte im Bauch des Trolles verschwindet. Neben den Süßigkeiten haben die Trolle oft eine leidenschaftliche Zuneigung zur Musik, obwohl sie selbst keine Instrumente spielen. Außerdem verfallen Trolle leicht der Sammelleidenschaft, besonders für kleine Dinge, denn sie lassen ihre Sammlung nicht gerne irgendwo herumliegen, sondern führen sie fast immer bei sich. Manche Trolle sammeln Miniaturen, andere Schnitzereien. Es gibt im Grunde nichts, was nicht die Aufmerksamkeit und Sammelleidenschaft eines Trolls wecken könnte. Trolle sind sehr wankelmütig, man sollte selbst bei gutgelaunten Trollen nicht vorschnell unvorsichtig werden: Manchmal reicht eine einzige falsche Bemerkung, um die Stimmung des Trolls zu verdunkeln, und ein schlechtgelaunter Troll kann wirklich sehr, sehr wütend werden. Oft zerstören sie irgend etwas ohne böse Absicht, sondern nur, um ihren Zorn zu kühlen. Es kommt selten vor, daß sie sich hinterher für eine Schandtats entschuldigen, aber kluge Trolle schämen sich wenigstens dafür. (Man hüte sich davor loszulachen, wenn das vorkommen sollte, auch wenn ein Troll, der bis über beide Ohren rot wird, geradezu putzig aussieht.) Die Trolle kennen kein Mitleid, aber im hohen Alter entwickeln sie meist ein, wenn auch nur sehr schwaches, Mitgefühl für andere Wesen. Trolle sind normalerweise nicht bewaffnet; wenn sie wütend werden, schlagen sie meist mit einer provisorischen Keule, einem herumliegenden Ast oder der bloßen Faust zu. Wenn sie sehr wütend werden (man nennt das "in kalte Trollwut geraten"), verfinstert sich ihre Miene. Dann legen sie sich einen regelrechten Schlachtplan zurecht und machen sich auch die Mühe, eine angemessene Bewaffnung (für gewöhnlich eine zwei Schritt hohe Axt) zu suchen oder eigens herzustellen. Jeder Held, der irgendwie am Leben hängt, sollte darauf verzichten, einen Troll in diese kalte Wut zu versetzen.

Aus der Box "Stolze Schlösser, dunkle Gassen": *"In den Gigantenkriegen, so heißt es, wurde Raschtul, der größte der Sumusöhne, von Rondra und Boron bezwungen. Enthauptet liegt sein Leib, unsterblich aber dennoch. Einhunderttausend Trolle hatte er zu Kindern. Als sie ihren Vater hilflos liegen sahen, beschloßen sie, eine Burg zu errichten, um über seinen Schlaf zu wachen. Ein ganzes Zeitalter währte die Arbeit. [...] Die Trolle jedenfalls halten bis heute Wacht. Doch wie Raschtuls Atem verlischt, so schwindet auch ihre Zahl. [...]"*

*"[...] Es schien mir unglaublich, daß ich sie während all der Stunden übersehen hatte. Sie saßen im Schatten eines mächtigen Findlings: Mindestens zwei Dutzend Trolle und die etwas kleineren Trollweiber, die aber deutlich breiter gebaut sind als die Männer der Rasse, alle zusammen in langsamste Handreichungen vertieft. Ich sah das aufgespannte Fell eines Höhlenbären, die Haut eines Tatzelwurmes, schrittlange Steinbockhörner und Käferzangen, die als Kratzer dienten, umherliegende Knochenberge - kurz: ein urtümlicher Haushalt, wiewohl weder Feuer noch Wasser Verwendung fand. Als ich den Trollkönig zuoberst sah, ahnte ich, daß auch diese Szenerie wieder ein Zauber verhehlt hatte. [...] Stunde für Stunde, mühselig langsam, oft länger schweigend, enthüllte er mir das Geheimnis. Ich hatte die Reste des Trollreiches gefunden, verborgen durch äononalte Schamanenzauber. Sie waren die erste und älteste der kulturschaffenden Rassen (von den Drachen abgesehen). [...] Darum hatte man also nie Frauen oder Kinder gesehen. Stark sind die Trolle allesamt; selten wird einer so*

*berühmt wie der große Ylkholt, von dessen Gang in die Niederhöllen selbst unsere Sagen berichten. Kriegerum gilt ihnen nur als minderes Ideal - Macht und Ruhm haben jene, die die Mondmacht haben und die grausigen Initiationen überstanden haben: die Schamanen und Schamaninnen. Seit Urzeiten dürfen nur die Schamanen den Weibern beiwohnen. Bei den Frauen ist die Mondmacht deutlich häufiger, aber schwächer, es bestehen Schwesternschaften oder Zirkel, deren Einigkeit Zauber webt, die den Schamanen mit ihrem von Geist zu Geist übertragenen Wissen nicht möglich sind. Nachwuchs ist so selten, daß die Trolle langsam aussterben - und das wissen sie. Ihr berüchtigter Mißmut gilt all den jüngeren Rassen, die sie verdrängt haben, ohne dies auch nur zu bemerken. [...] Tatsächlich scheinen sie nur einem Element zu dienen: Stein und Erz. Feuer und Wasser sind sie abhold. Selbst die metallenen Äxte, die sie in der kalten Trollwut erschaffen, oder Hämmer, wie jener, den Leomar erbeutete, schlagen sie aus kaltem Erz. Das kalte Schmieden, ein alter Mythos, angeblich unmöglich: Doch welcher Mensch hätte je erprobt, was mit Eisen geschieht, auf das man ein Jahr lang mit der Faust einhämmert, zumal wenn man Trollspucke hinzumengt? [...] Wie bei den Schamanenritualen anderer Rassen scheinen mir einige Zauber, die er andeutete, gemeinsam zu sein: das Heilen etwa, das Sprechen mit den Ahnen und das Rufen der Elemente - oder vielmehr nur des Steins. Einzigartig dagegen das Geheimnis der Trollbauten: Trollspucke (bekanntlich unentbehrlich für Kraftelixier) ist tatsächlich Grundlage eines Rituals, das über Nacht selbst Steine bewegt, die einem Troll zu schwer sind. Mit den ihnen zu eigenen Geheimnissen der Zauberwege und der unheimlichen Blindwerke hüten und verhehlen die Schamaninnen, die die Rituale Tag für Tag, Jahr für Jahr weben, ganze Burgen, Höhlen und Täler. [...] Wieder deutete er auf die Steine des Tales. Es dauerte einen halben Tag, bis ich die Bedeutung seiner Antwort erfaßte. Die Piktogramme und Petroglyphen waren nur kurzfristiges Gekritzelt, Notizen sozusagen, die nur einige Jahrtausende dem Verwittern widerstehen würden. Das eigentliche Dokument waren wiederum die Steine, die die Zaubermacht der Trolle niedergelegt hatte: Gestein, Größe, Form, Lage, ja selbst Gewicht fügten sich zu einer Schrift zusammen, in der einige der ältesten Geheimnisse der Welt niedergelegt seien. Manche dieser Monumente liegen, wenn ich die hesindianische Mythologie richtig verstanden habe, seit dem vierten Zeitalter unverändert. Krallulatschens Antworten waren zermürbend, zerworfen, zerrissen, doch glaubte ich, einige seiner Berichte wiederzuerkennen: Der gefallene Kerbhold, der sich dem Gesichtslosen verschrieben hatte und seither mit seiner Burg durchs Nichts treibt - eine der ältesten Vokssagen, jedoch anscheinend über einen Troll. Die Schamanen, die dem Drachenkaiser das Schwarze Auge raubten - ein Mythos, den ich schon bei den Magiern in Rommilys vernahm. Die Krieger, die das Heer von Wimmelkriegerern beschleichen und sie nach und nach alle erschlagen - vielleicht orkische Geschichte, vielleicht auch unsere eigene."*

Aus dem Abenteuer "Rausch der Ewigkeit": Die zehn legendären Trollstämme: Jeder der zehn Stämme gliedert sich in zahlreiche, lose miteinander in Verbindung stehende Sippen. Bei überlebenswichtigen Ereignissen, die das ganze Volk betreffen, ist es Tradition, daß jeder Stamm einen ihrer Schamanen zum Stammesfürsten wählt, der auf dem großen Thing als ihr stimmberechtigter Vertreter auftritt.

Stamm der Tragatsch (Die Blindgeborenen, die das Dunkel sehen): Die Zauberkundigen dieses Stammes kommen tatsächlich blind zur Welt. Das Wissen um den Aufbau der Sphären scheint ihnen ebensowenig fremd zu sein wie jenes zum Teil erschreckende Detailwissen einiger ihrer Schamanen über die Geschöpfe der Niederhöllen und des Namenlosen.

Stamm der Tralleropp (Die Traumspötter, die das Versprechen gaben): Der ganze Stamm soll schon vor Urzeiten über das Windwasser ausgewandert sein (ins Güldenland?).

Stamm der Tonkerompf (Die Dornenweber, die das Zwielicht kennen): Es heißt, den Weisesten dieses Trollstammes soll sich als ersten das Wissen über die Trollspfade enthüllt haben [Trollspfade = magische Pforten, die durch eine Art Teleportationszauber schnelle und bequeme Reisen im Hochgebirge der Trollzacken ermöglichen]. Glaubt man den Trollegenden, so haben auffällig viele ihrer Helden die Feenreiche erkundet, mit denen sie angeblich auch heute noch ein besonderes Band verbindet.

Stamm der Malmartatsch (Die Wuttänzer, die den Felsen spalten): Es heißt nicht nur, daß diese Trolle eifersüchtig das Geheimnis des kalten Schmiedens hüten, die Mitglieder dieses Stammes berichten überdies stolz, daß der tapfere Ilkhold Zottelhaar einer der ihren gewesen sei.

Stamm der Tolpatatsch (Die Vattertreuen, deren Hände sehend sind): Selbst unter den Trollen heißt es, daß die Tolpatatsch nur selten ihr angestammtes Siedlungsgebiet, den Rashtulswall, verlassen. Zusammen mit dem Riesen Adawadt wachen sie seit Generationen über Schlaf und Erbe des gefallenen Giganten.

Stamm der Tamperampf (Die Tränensammler, die die Sterne hören): Einige Trollegenden künden davon, daß die Tamperampf, kurz bevor Rashtul von Boron in ewigen Schlaf versetzt wurde, zur Riesin Chalwen gesandt wurden, die später angeblich mitsamt ihrem Thron im Kampf gegen Pyrdacor im Maraskansund versank. Die Stammes- und Sippenstrukturen der Tamperampf sind deutlich matriarchalisch geprägt. Schon immer wurden die größten Weissagungen der Trolle von den Schwesternschaften der Tamperampf getroffen. Als einziger erwähnt dieser Stamm in Krisenzeiten eine Trollfürstin, gewöhnlich die weiseste Schamanin aller Sippen.

Stamm der Taschkopp (Die Schattenflüsterer, die den Mondfelsen lauschen): Unter den Trollen heißt es, daß die Schamanen der Taschkopp in der Lage seien, den ersterbenden Pulsschlag Sumus zu erlauschen und das Scharren und Kratzen ihrer Feinde hören könnten, die sich wie Maden in ihren Leib bohren.

Stamm der Tarpatsch (Die Taumelschreiter, die dem Ruf folgen): Die Tarpatsch scheinen eine eigentümliche Affinität zu allen großen Wasserflächen zu haben. Ihre Legenden künden auffällig oft von Begegnungen mit Neckern, Nixen und Meermenschen. Als größter ihrer Helden gilt der Troll Straumpff, der bei einer seiner Überfahrten ins Riesland eine Seeschlange mit bloßen Händen erwürgt haben soll.

Stamm der Traugatompf (Die Blutsänger, die die Wege siegeln): Auf den Berggipfeln der Schwarzen, Roten und Gelben Sichel befinden sich mysteriöse Steindolmen, die angeblich die Ahnen der Traugatompf dort errichtet haben. Die Mitglieder dieses Stammes gelten als besonders verschlossen und sind auch für einen Unkundigen durch ihre deutlich sichtbaren Narben und Körperversümmelungen erkennbar, die sich diese Trolle in grausamen Ritualen selbst zufügen. Ihre Anwesenheit wirkt selbst auf andere Trolle beunruhigend.

Stamm der Tauthorkatsch (Die Ahnenrufer, die das Vermächtnis hüten): In ihren Reihen finden sich die kundigsten Bewahrer alter Mythen und Legenden. Leider sind sie (vielleicht aus diesem Grund) die mißmutigsten aller Trolle und treten den 'Glatthäutern' mit offener Ablehnung entgegen.

Werte für einen jungen Troll:

Größe: 360 + 2W20 Halbfinger (cm)

Gewicht: Größe in Schritt mal 200 (720-800 Stein)

Haarfarbe (W20): 1-2 felsgrau, 3 blond, 4 rot, 5-6 rotbraun, 7-8 schwarz, 9-12 kastanienbraun, 13-15 hellbraun, 16-19 dunkelbraun, 20 olivgrün

Augenfarbe (W20): 1 blau, 2-3 blaugrau, 4 blaugrün, 5-8 felsgrau, 9-11 braun, 12-13 grünbraun, 14-15 grün, 16 schwarz, 17-18 golden, 19 gelb, 20 rot

MU: 16+W6; KL: 4+W6; IN: 5+W6; CH: 4+W6; GE: 5+W3; FF: 5+W3; KK: 20+W6

AG: 1+W6 (mindestens 6); HA: 1+W6; RA: 1+W6; TA: 1+W6; NG: 1+W6 (min. 6); GG: 1+W6; JZ: 6+W6 (min. 10)

LE 60; RS 3 (natürlicher RS der Haut, daher keine BE)

Wegen seines Starrsinns erhält der Troll einen Bonus von einem Punkt auf seine Magieresistenz.

Der Troll steigert pro Stufe die LE um W6 und kann eine gute Eigenschaft steigern und eine schlechte senken (letzteres, wenn er mit W20 darunter würfelt). Er hat 30 Würfe zur Steigerung seiner Talente. Besonderheit: Als langlebige Rasse lernen Trolle auch langsamer; der Troll benötigt zum Stufenanstieg daher doppelt so viele AP wie andere Helden (von Stufe 1 auf Stufe 2 also 200 AP, auf Stufe 3 weitere 400, ...).

Zitate: "Gang zu eng. Bagosch nicht will kriechen ganze Zeit auf Bauch." "Ich Tazirman, du Janne." "Cendrasch nich bin schuld. Du sagen, ich anklopfen. Tür zu schwach." "Du hauen Böh-seh-wicht alleine. Du stark, du das können. Schrax bin hungrig. Schrax hab sehen Zuk-ker-bäk-ker da drüben."

Zum Rollenspiel des Trolls:

Ein Troll sollte hin und wieder völlig ohne äußeren Anlaß einen Tobsuchtsanfall bekommen und wie ein Wilder durch die Büsche brechen bzw Möbel zertrümmern, Türen eintreten und auf Rucksäcken herumtrampeln. Weiterhin sollte er ab und zu auch einen Heißhungeranfall bekommen und alles einigermaßen Eßbare der Umgebung in sich hinein stopfen, egal wem es gehört. Ein Troll ist mindestens so stur wie ein Zwerg, dabei aber erheblich dümmere und ungebildeter. Als Troll sollte man langsam, mit langen Denkpausen und einfachen Worten sprechen.

Trolle fassen am ehesten Zutrauen zu Angehörigen von Völkern, die sich ebenfalls als Kinder von Giganten sehen, also z.B. zu Zwergen (Ingerimms Volk) (obwohl es einst einen großen Streit wegen eines diebischen Brillantzwerges gab, in dessen Verlauf die Brillantzwerg aus den Trollzacken vertrieben wurden), oder Tulamiden/Novadis/Ferkinas (Raschtuls jüngeres Volk) und auch zu Hexen (Satuaris Töchter). Gegenüber Mittelländern und besonders Magiern und Kriegern sind sie mindestens anfänglich mißtrauisch und abweisend. Ein Troll läßt sich daher am ehesten in eine Gruppe integrieren, der auch ein Zwerg und/oder eine Hexe angehört (das Nonplusultra wäre allerdings ein tulamidischer Zuckerbäcker).

In den bisherigen Publikationen tragen Trolle oft seltsame, leicht lächerliche Namen wie Rabauk, Römpeldasch, Knorrhold, Rumpold, Gramgrütz, Graurmatsch, Luderdotsch, Krumpel oder Torfkomp. Wer seinem Troll nicht so einen Namen verpassen mag, sollte zwergische Namen verwenden. Auch Trolle hängen den Vaternamen an ihren eigenen, also z.B. "Rabauk Sohn des Römpeldasch" oder "Gandresch Sohn des Schallasch". Für Trollinnen gilt Entsprechendes.

Eines muß man beim Spielen immer bedenken: Ein Troll ist groß und schwer. Die meisten Räuber werden schon bei seinem Anblick die Flucht ergreifen - zumal Trolle für ihren Jähzorn berüchtigt sind. Sollte ihn aber doch jemand angreifen, ist er auch für einen schlechten Armbrustschützen kaum zu verfehlen. Nebenbei paßt er durch kaum eine Tür, und auch die meisten Gänge und Räume sind viel zu eng für ihn. Mancher Dielenboden, manch eine Treppe, fast jede Bank und jedes Bett (das ohnedies zu kurz und schmal ist) und auch eine wacklige Holzbrücke bricht unter seinem Gewicht. Kein Gefährte kann ihn halten oder irgendwo hochziehen, selbst wenn das Seil nicht reißt. Wenn er sich in menschliche Siedlungen wagt, fällt er mehr auf als eine Heldengruppe von Schelmen und Zwergen-Barden, und seine Anwesenheit und seine Taten werden sich in Windeseile

herumsprechen. Wenn er gegen Gesetze verstößt, indem er z.B. Kneipen zertrümmert (und wenn er sich nur lässig auf den Tisch stützt, und dieser bricht), Obstgärten leer ißt, Bäckereien ausraubt oder sich rumprügelt, wird sich vermutlich bald eine tapfere Ritterin oder eine Heldengruppe einfinden, um sich als "Trollwürger" einen Namen zu machen. Dabei unterstehen die in den Trollzacken lebenden Trolle formal auch den mittelreichischen Gesetzen, sind also keine rechtlosen Monster.

Trolle sind im allgemeinen friedlich, solange man sie nicht angreift, beleidigt oder ihnen das Essen wegnimmt. Außer in den genannten Fällen werden sie niemanden von sich aus angreifen (so daß eine Heldengruppe Schwierigkeiten haben mag, ihren Troll-Kumpan zum Kampf gegen eine Räuberbande, einen Schwarzmagier oder einen Intriganten zu bewegen). Sie haben allerdings einen gewaltigen Nahrungsbedarf und überhaupt kein Verständnis dafür, daß Andere etwas Eßbares für sich beanspruchen könnten; wenn der Troll also mal wieder eine Bäckerei, einen Obstgarten, Rübenacker oder Marktstand ausräumt, ist es am besten, wenn die Gefährten den Schaden bezahlen - hindern läßt er sich am Essen nicht, und das Konzept des Bezahlens ist einem Troll aus der Wildnis fremd (so daß er andererseits auch kaum Interesse an Goldschätzen entwickeln wird).

Trolle sind nicht sehr klug und nicht sehr schnell, das wissen sie auch. Sie sprechen langsam und mit langen Pausen; sie denken lange und gründlich nach, bevor sie handeln (und viele entwickeln eine gewisse Bauernschläue), nehmen sich Zeit und lassen sich nicht hetzen - und sie sind nichts für eine zappelige Heldengruppe, die es ständig eilig hat.

Trolle sind normalerweise nicht bewaffnet. Sie wehren sich notfalls mit der Faust oder einem herumliegenden Ast. Auf der Jagd (z.B. auf Höhlenbären) verwenden sie große Steine als Wurfgeschosse und dicke Äste als Keulen. Durch ihre dicke Haut und ihren dichten Haarwuchs sind sie gegen Kälte ziemlich gut geschützt; sie tragen oft nur einen Lendenschurz und Fußlappen aus Fell oder Leder. Rüstungen sind ihnen fremd und unbequem.

Kurz gesagt: Ein Troll ist kein Haudrauf-Barbar, der für die Helden mit den Orks aufräumt, sondern eine große rollenspielerische Herausforderung.

Was könnte einen jungen Troll aus der Wildnis dazu bringen, auf Abenteuer auszuziehen? So ein Troll braucht einen großen und an fruchttragenden Bäumen reichen Wald, um sich ernähren zu können. Wenn das Gebiet der Sippe schon zu dicht bevölkert ist, müssen die jungen Männer zwischen 40 und 100 Jahren auswandern, um sich woanders anzusiedeln. So eine Suche kann lange dauern und von einigen Abenteuern unterbrochen werden (ein Troll, der 400 Jahre alt werden kann, hat es nun auch wirklich nicht so eilig). Nur in großer Not gehen auch Trollfrauen auf Wanderschaft. Denkbar wäre auch, daß ein Troll auf einer Reise zu Verwandten oder einem heiligen Ort (Schlund, Konzil der elementaren Gewalten, ...) in ein Abenteuer verwickelt wird.

Der junge Troll-Held könnte auch schon eine Weile unter Menschen gelebt haben oder sogar einer Familie von in der Zivilisation lebenden Trollen entstammen. In diesem Fall sollte man die Wildnistalente, intuitiven Begabungen und körperlichen Talente etwas senken und dafür Talente aus den Bereichen Gesellschaft und Handwerk anheben. Ein zivilisierter Troll beherrscht zumindest gebrochen die Sprache seiner Heimat (Tulamida, Garethi oder Rogolan), während Trolle aus der Wildnis normalerweise nur Trollisch sprechen, und er kann auch einen Beruf erlernt haben (z.B. Holzfäller, Steinbrucharbeiter, Förster, Türsteher, Bauer, Imker, Hirt). Er könnte auch als Gaukler aufgetreten sein: "Grunz, das Monster aus dem Bornwald; aaarg urgh hurrrz sichaufdiebrusttrommel"; der Kraftathlet, der Ochsenkarren stemmen kann und auf dem eine ganze Akrobatenfamilie turnt; der Allesesser, der Holz zerkaut. Eine Variante des Gauklers ist bekanntlich der chorhoper Gladiator, und auch als solcher könnte ein Troll sein Geld verdient haben ("Und jetzt, DamnunderHerrn, der Windstags-Abends-Hauuuuuptkaaaaampf. Es ist der Titelkampf um die Dere-Superschwergewichts-Meisterschaft der Paarkämpfer. In der linken Ringecke sehen Sie Hulk Hogansson, zweifacher Obergewichts-Meister, 135 Stein schwer, und Bu-Kah-Tih, "der Moha von Meilersgrund", Aventurischer-Boten-Champion, 110 Stein, in den schwarz-weißen Kleidern des Neuen Winhaller Ordens. Und nun betritt die Arena, zu seiner neuen Musik von zwergischen Kriegspauken, seit 89 Kämpfen unbesiegt, Träger *beider* Paarkampf-Meister-Gürtel, 780 Stein schwer, deeeeeer Trooooooll! Gareth, seid ihr bereit? Für die Tausende im Stadion, und die Zehntausend Leser des Boten - MACHT EUCH FERTIG ZUM KÄMPFEEEEEN!") Ein Gaukler-Troll versteht die Grundregeln der menschlichen Gesellschaft und kennt den Wert des Geldes. Er hat gelernt, sich effektiv in Szene zu setzen und sein Publikum zu beeindrucken. Und er kann sich soweit beherrschen, daß er nicht in den aller-unpassendsten Augenblicken einen Jähzornanfall bekommt. Man sollte bei einem solchen Troll Wildnis-, Handwerks- und intuitive Talente senken und einige Gesellschafts- und körperliche Talente anheben, wie z.B. Akrobatik, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Gaukeleien, Menschenkenntnis, Lügen, Sich Verkleiden und Gassenwissen. Ein Troll-Gaukler sollte einen möglichst hohen CH-Wert haben.

### **Der Troll-Schamane**

auf der Basis des Trolls

LE : 55

AE: 15

Voraussetzungen: KL 10; IN 10; CH 10; AG höchstens 6

Der Trollschamane steigert pro Stufe mit W6+1 und verteilt das Ergebnis nach eigenem Ermessen auf LE und AE. Trollschamanen verwenden wie Druiden und Geoden kein Metall. Sie erhalten einen Bonus von 3 Punkten auf ihre Magieresistenz. Pro Stufe haben sie 25 Versuche, um ihre Talente zu steigern, und 15 für ihre rituellen Fertigkeiten; zwischen den Gebieten können sie bis zu 5 Steigerungsversuche verschieben.

TaW-Modifikatoren des Troll-Schamanen gegenüber dem Troll: Boxen -1, Ringen -1, Speere -1, Wurfaffen -1, Selbstbeherrschung +3, Geschichtswissen +2, Magiekunde +2, Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten -2, Schneidern -2, Prophezeien +1

Die Rituale des Trollschamanen:

Der Trollschamane beherrscht wie alle Schamanen Geistheilung, Exorzismus, Macht der Elemente (Fels, Humus, Eis) und Rat der Ahnen. (Siehe Götter, Magier&Geweihete, Die Magie DSA, Seite 78 "Die Mysterien der Schamanen".)

Der Startwert in allen Ritualen beträgt 0 und kann pro Stufe um bis zu zwei Punkte gesteigert werden.

Die speziellen Rituale der Trollschamanen sind:

**Winterschlaf** (KL/IN/KK+0): Trolle könnten, obwohl sie imstande sind, Wintervorräte von Eicheln und Nüssen anzulegen, den langen Winter und den mageren Vorfrühling in den Trollzacken nicht überleben, wenn sie nicht Winterschlaf hielten. Nachdem eine passende, trockene Höhle gefunden, mit Heu und Laub ausgepolstert und mit Steinen einbruchssicher verschlossen ist, versetzt der Schamane seine Sippe in einen tiefen Schlaf, währenddessen alle Stoffwechselfvorgänge stark verlangsamt sind. Dies kostet ihn pro Winterschläfer W6 ASP; jeden Schlafenden selbst aber W6 LE pro Monat Schlaf, da die Winterschläfer von ihrem Körperfett zehren. Die Schamanen selbst halten nur eine Winterruhe, während der sie von eingelagerten Vorräten leben und über ihre schlafende Sippe wachen. Geweckt werden die Schläfer nur durch steigende Temperaturen im Frühling, schneidende Kälte (wenn jemand die Höhle aufgebrochen hat) oder lebensbedrohenden Hunger (wenn die LE unter 20 sinkt). Ein Trollschamane kann selbstverständlich auch Menschen, Elfen oder Zwerge in Winterschlaf versetzen, wenn diese damit einverstanden sind.

**Ruf der Steine** (CH/CH/KK+6): In Lebensgefahr kann der Schamane durch lautes Brüllen Steine zu Hilfe rufen. Je nach Gelände kann eine Gerölllawine über die Feinde niedergehen, eine Mauer zusammenstürzen, können an einem Hang oder auf einer leicht abschüssigen Wiese Feldsteine sich aus der Erde lösen und ins Rollen kommen, oder ähnliche Effekte. Die Steine bewegen sich jedoch nicht auf ebenen Flächen oder bergauf. Sie "attackieren" alle umstehenden Wesen außer Trollen (ja, auch die Helden und ihre Pferde, sofern sie nicht dem Troll auf den Schultern sitzen, weiterhin auch Bäume, Kräuter und Sträucher), indem sie sie zu überrollen versuchen. In Ausnahmefällen kann es dabei auch für den Troll gefährlich werden, wenn er dieses Ritual z.B. in einer Höhle durchführt und dabei eingeschlossen wird. Um die Steine herbeizurufen, stellt der Troll sich auf einen Stein und brüllt ununterbrochen mit voller Kraft (er kann gleichzeitig keine Attacken ausführen, Paraden und Ausweichmanöver sind um 5 Punkte erschwert). Nach W20 KR setzen sich mindestens (nach Meisterentscheid, wenn es stimmungsvoll ist, auch mehr) Stufex2 Quader (Tonnen) Steine in Bewegung, falls soviele in der Nähe sind, und greifen so lange an, wie der Troll weiter brüllt. Das Ritual kostet den Schamanen 3W6 ASP.

**Reise durch den Fels** (MU/IN/KK+6): Der Schamane kann sich und bis zu sechs Begleiter bis zu Stufe+6 Meilen weit durch massives Gestein transportieren, was ihn 12 ASP kostet plus weitere W6 pro Begleiter. Dabei holt sich der Fels alle Metallgegenstände zurück, die die Helden bei sich haben (außer Flußgold, gediegenem Silber und magischen Artefakten). Ansonsten entspricht dieses Ritual dem geodischen "Weg durch Sumus Leib" (siehe Die Magie DSA, Seite 73).

Einige Troll-Schamanen (1-2 auf W20) verfügen außerdem über Spruchmagie. Ein solcher Troll beherrscht folgende Hauszauber mit den in Klammern angegebenen Talentwerten:

Sanftmut (-6), Spurlos trittlos (2), Hexenspeichel (-2), Sumus Elixiere (-4), Tiere besprechen (-5), Von Frost und Hunger (3), Eternia Memorabilis (4), Chamaelioni (1), Das Sinnen fremder Wesen (0), Objectum stumm (3), Eins mit der Natur (-3), Haselbusch (-8), Weisheit der Felsen (5)

Weisheit der Felsen ist eine elementare Variante des "Weisheit der Bäume"; der Troll verwandelt sich damit also in einen Stein (Das dürfte der Ursprung der Legende sein, Trolle würden sich bei Tageslicht in Stein verwandeln).

Er kann seine Hauszauber um drei Punkte pro Stufe steigern, andere Zauber um einen Punkt. Wenn er weitere Zauber erlernt, verwendet er die Startwerte eines Geoden (Diener Sumus). Er lernt jedoch keine Elementarbeschwörungen oder auf elementaren Effekten beruhenden Zauber außer solchen von Erz/Fels, Humus und Eis. Dämonenbeschwörung, Borbaradianermagie und auf Dämonenanrufung beruhende Zauber lehnt er ab. Auch ein mit Spruchmagie gesegneter Trollschamane hat pro Stufe nur 15 Steigerungsversuche für seine Rituale und Zauber.

Die meisten Trollschamaninnen zaubern anders als ihre männliche Kollegen. Sie können mit ihren Schwestern

eine dem Salasandra der Elfen oder dem Unitatio ähnliche Verbindung eingehen, die mächtige Freizauberei gestattet - etwa das Bewegen und Formen großer Felsen oder eine dem "Widerwille Ungemach" ähnliche Illusionsmagie, mit deren Hilfe die Wohnorte der Trolle getarnt werden können. Eine Schwesternschaft kann so auch einen ganzen Wald verzaubern und das Wachstum der fruchttragenden Bäume (Eichen, Kastanien, Buchen, Nußbäume) so fördern, daß der Wald eine Trollspitze ernähren kann. Da solche Trollschamaninnen aber nur in der Gruppe zaubern können, eignen sie sich nicht als Spielercharaktere.

Es ist natürlich dennoch möglich, eine der sehr wenigen Trollschamaninnen zu spielen, die über die oben genannten Fähigkeiten (wie ein männlicher Schamane) verfügen, dafür aber nicht die mächtige Magie in der Gruppe beherrschen (die im Abenteurerinnenleben sowieso nicht zur Anwendung käme).

TrollschamanInnen fertigen sich eine Knochenkeule der Kategorie "groß" an. Zu diesem Zweck müssen sie sich erstmal einen entsprechend großen Knochen beschaffen; etwa einen Oberschenkelknochen von Mammut, Waldelefant oder Schlinger, eine Rippe eines großen Wals oder gar einen Knochen eines großen Drachen. Bei dieser schweren Aufgabe wird ein junger Schamane die Hilfe einiger guter Freunde zu schätzen wissen. Auf diese Weise kann man einen Trollschamanen einer Heldengruppe anschließen.

Einen Trollschamanen zu spielen ist sicherlich noch viel schwieriger, als einen normalen Troll zu spielen. Hier muß uralte Weisheit und das Wissen aus vielen Jahrtausenden dargestellt werden, denn Trollschamanen werden immer wiedergeboren und bewahren die Geschichte der Trolle und der ganzen Welt. Der Schamane sollte auf seine Mit-Helden besonnen, verantwortungsbewußt, mysteriös, ehrfurchtgebietend und weise wirken. Wer als Spieler schon Mühe mit der Darstellung von Elfen oder zwölfgöttlichen Geweihten hat, sollte sich von Trollschamanen unbedingt fernhalten.

Spezialtalent Feuersteinbearbeitung (KL/FF/FF): Mit diesem Talent kann man aus Feuerstein oder anderen scharfkantig brechenden Steinen wie Vulkanglas Werkzeuge von groben Faustkeilen bis zu feinen Rasierklingen und Pfeilspitzen herstellen (wobei Trolle mit ihren großen Pranken ganz eindeutig eher zu klobigen Faustkeilen tendieren). Ebenfalls mit diesem Talent oder wahlweise mit "Holzbearbeitung" kann man die Steingeräte weiterverarbeiten, also etwa Beile und Speere anfertigen. Waffen und Jagdwaffen aus Stein haben denselben WV wie entsprechende Metallwaffen und machen ebensoviel TP, haben jedoch einen um zwei Punkte höheren BF, mindestens aber BF 4. Waffen und Werkzeuge aus Knochen oder Geweih können ebenfalls hergestellt werden.

---

## Ferkinas

Aus dem Lexikon DSA: Ferkinas; einige sehr urtümliche Stämme tulamidischer Herkunft, die in Rashtulswall, Khoramgebirge und Trollzacken als Bergnomaden, Jäger und Räuber leben. Ihre ganze Kultur wird vom Kampf bestimmt, denn sie glauben, daß nur der im Tode Frieden findet, der das ihm zuge dachte Maß an Kampf und Qualen bereits zu Lebzeiten erlitten hat. Bei ihren zahlreichen Überfällen auf Karawanen verwenden sie steinerne Waffen und schätzen sich glücklich, wenn sie auch nur eiserne Pfeilspitzen erbeuten können. Ihre berggängigen Pferde sind ein urtümlicher Zottelponystamm.

Aus der Box DGSL: Praiowin Lichtenstein, der Kleine Unterschied, Wehrheim, 15 Hal: >>Von den Wilden Tulamiden: Wohl am besten vermag man die Eigenheiten des Tulamiden zu verstehen, wenn man seine wilden Halbbrüder und -schwestern, die Ferkinas, betrachtet. Wiewohl die meisten Tulamiden fromm erzogen sind und daher ein göttergefälliges Leben führen, so zeigen die Ferkinas in ihrer Roheit mehr als deutlich, daß dies nur durch konsequente Zügelung des ungestümen, feurigen Temperamentes möglich ist. Betrachtet man die Ferkinas, wie sie über rohes Fleisch herfallen, statt einer Sprache ein Kauderwelsch von Halbtulamidyä von sich geben und allenthalben schamlose Unzucht mit ihren Zottelponys treiben, so wird nur allzu deutlich, daß es vor allem anderen die Zwölfgöttliche Unterweisung ist, die uns kultivierten Menschen über die wilden Tiere erhaben sein läßt. <<

Die rund 15000 mit den Tulamiden verwandten Ferkinas leben in Stämmen und Sippen in mehr oder weniger entlegenen Tälern des Rashtulswalls und des angrenzenden Khoramgebirges. Ihre Dörfer bestehen aus einfachen Lehmbauten und in Sandstein gehauenen Wohnhöhlen, bisweilen sind auch natürliche Höhlenkomplexe mit in die Dorfstruktur einbezogen. Die halbwilden Vorfahren der Tulamiden haben durchaus eine eigene Kultur entwickelt. Ihre Sprache basiert auf dem Ur-Tulamidyä, ist jedoch vom Tulamidischen derart verschieden, daß mit Hilfe dieser Sprache nur eine rudimentäre Verständigung möglich ist. Die Lebensweise der Ferkinas ist stark durch ihre Jenseitsvorstellung geprägt: Sie glauben, ihr Leben im Jenseits werde um so leichter, je schwerer und härter das Leben vor dem Tode ausfällt. Daher ziehen sie auch einen schmerzhaften dem friedlichen Tode vor. Im Kampf verwenden die Ferkinas meist steingespickte Keulen und einfache Steinäxte, aber auch plumpe

Schwerter, die jedoch - wie alle Metallgegenstände - sehr kostbar sind. Für Karawanen, die durch die Wüstenrandgebiete der Khom ziehen, stellen die Ferkinas eine ernsthafte Bedrohung dar. Häufig fallen Horden von Ferkinas aus den angrenzenden Bergen über die Reisenden her und metzeln alles nieder, was ihnen in die Quere kommt. Man kann von Glück sagen, wenn man einen solchen Überfall überlebt. Bei anderer Gelegenheit mag eine Begegnung mit den Ferkinas vermöge behutsamer Vorgehensweise durchaus friedlich verlaufen. Es ist dennoch stets Vorsicht geboten, denn die stolzen Ferkinas geraten leicht in Rage und ihr Zorn ist nicht leicht zu kühlen. Zu den Ritualen der Halbwilden gehört unter anderem eine primitive Form der Satisfaktion: Im waffenlosen Kampf ohne Regeln wird bis aufs Blut gerungen, und ein zorniger Ferkina beweist bei solcher Gelegenheit, daß er kräftige Hände und scharfe Zähne besitzt.

Trollzacker: Die Trollzacker sind ein Ferkinavolk, das sich im Verlaufe der Zeit aufgrund der räumlichen Trennung unabhängig von diesen entwickelt hat. Sie bezeichnen die Trolle als ihre Brüder und glauben, von den Riesen abstammen, was in Anbetracht ihrer Größe (2 Schritt, manchmal sogar bis 2 Spann darüber, Gewicht 100 Stein) durchaus glaubhaft scheint. In den Trollzacken gibt es ein Dutzend Stämme, insgesamt etwa 3000 Trollzacker. Die meisten Sippen sind untereinander verfeindet und tragen lange Blutfehden aus. Die Götter der Trollzacker spiegeln ihre primitive Gedankenwelt und Lebensweise wieder: Sie kennen einen Gott Raschtulla, der für Gewalt, Tod und Kampf steht. Seine Frau ist Rascha, die Göttin der wilden Lust und Raserei.

Aus der Box "Die Wüste Khom und die Echsensümpfe": Die Ferkinas leben noch immer so wie alle Tulamiden vor dreitausend Jahren, als die Täler für Warmblütige tabu waren. In der Kälte des unwirtlichen Berglandes waren sie sicher vor jenen Schrecknissen der Vergangenheit, und dafür nahmen sie ein Leben in Kauf, das nur den Zähmsten und Härtesten eine Überlebenschance bot. Heute richtet sich ihre entsetzliche Wildheit nicht mehr gegen die Urechsen, sondern gegen die "Blutlosen im Tal", die das Leben der "Wahren Menschen" aufgegeben haben. Der Fürst von Fasar und der Sultan von Erkin beanspruchen ihr Gebiet, aber sie wagen sich selbst nicht dort hinauf, wo nur ein Ferkina überleben kann. Die gesamte Kultur der Ferkinas wird vom Kampf und von ihrer Jenseitsvorstellung bestimmt. Nach ihrer Meinung ist das Leben nach dem Tod das direkte Gegenteil dessen, das man auf Dere geführt hat. Für die Berglandbewohner, ständig frierend und von Tausenden Gefahren bedroht, wird das Jenseits ein Paradies mit unerschöpflichen Quellen der Labsal. Für den aber, der sich vom Blut und Schweiß der Anderen ein schönes Leben macht, wird das nächste Leben zu ewiger Pein. Und den Feigling erwarten Gefahren, denen nichts gleicht, wovon er sich hier gefürchtet hat. Es gibt keine Herausforderung, vor der sich ein Ferkina fürchtet. Schon als Kind läuft er barfuß durch den Schnee der Berggipfel und durch das Messergras des Hochlandes. Als Junge muß er einen Feind töten, um überhaupt Krieger zu werden. Das kann der Krieger eines Nachbarstammes sein, oder das Mitglied einer Karawane, oder - wie in ältesten Zeiten - eine jener Echsen, die heute kaum noch zu finden sind. Sein gesamter Besitz besteht aus den Ponys, Herden, Pelzen und Frauen, die er rauben kann. Gemeinsam mit seinen Brüdern nimmt er es mit jedem Gegner auf. Ob es die Jagd auf einen Höhlendrachen - im Khoramgebirge sind sie recht häufig - in seiner Höhle ist, oder die Begegnung mit einem Rudel Khoramsbestien, der Ferkina stellt sich zum Kampf! Denn eigentlich gibt es nur eines, vor dem er Angst hat: den Tod eines Feiglings oder alten Mannes zu sterben. Die wildesten von allen Ferkinas, die Bewohner der Trollzacken, flehen ihren siegreichen Gegner um einen Foltertod an; nur dann können sie das Jenseits ertragen!

Fast alle Ferkinastämme führen das Leben eines Bergnomaden, Jägers und Räubers. Auf dem Rücken ihrer Bergponys, die genauso zäh und ausdauernd wie sie sind, treiben sie ihre Herden von Bergweide zu Bergweide: Ziegen und Schafe, zuweilen auch Esel, in den größeren Bergtälern und am Rand des mhanadistanischen Hochlandes auch Rashduler Drehhörner, blauschwarze, halb wilde Rinder mit mächtigen Hörnern. Diese und andere Arbeiten sind ausschließlich den Frauen und Kindern vorbehalten. Die Männer sind für die Jagd zuständig und - viel wichtiger - für die Fehden mit Nachbarstämmen und Überfälle auf Eindringlinge aller Art. Der Stamm selbst lebt recht seßhaft in einem Zeltlager, dessen Ort nur selten verändert wird. Manche Stämme - wiederum im Hochland - errichten auch einfache Bauten in der Art der fasarer Lehmtürme, und andere haben sogar die Höhlen bezogen, die der Zwergenstamm des Curoban auf seiner Wanderung in die Trollzacken ausgebaut hatte, ehe er in die beilunker Berge weiterzog. Dieses Lager wird aber dennoch sofort aufgegeben, wenn die Lebensgrundlage des ganzen Stammes bedroht ist, weil die kargen Grasmatten abgeweidet sind oder das Jagdglück monatelang ausbleibt, weil sich ein benachbarter Stamm in einer Fehde als überlegen erweist oder die Söldner eines reichen tulamidischen Händlers die Lagerstätte niederbrennen. Die Überfälle auf die Karawanen stellen ein wichtiges Element der Ferkinakultur dar: Bei solchen Ereignissen zeigt der Mann seine Befähigung, erwirbt seinen Besitz und macht vor allem seine Gefangenen, um sie den Göttern zu opfern.

Die Stammesstrukturen sind ähnlich denen der Novadis: Den etwa fünfzigköpfigen Sippen steht ein Haran vor, an der Spitze eines Stammes steht ein sogenannter Shâhr (sicherlich verwandt mit Shejk). Bei den größeren Stämmen gibt es natürlich mehrere Shâhrim, und zuweilen schwingt sich einer zum Shâhrim-Shâhr auf. Die Shai 'Aian im Rashtulswall und die Merech im Khoramgebirge sind mit etwa 10000 Menschen bei weitem die größten Völker und nehmen das Hauptsiedlungsgebiet der Ferkinas ein. Aber auch in den anderen Gebirgszügen wie Trollzacken, Ongalo-Bergen und selbst Thalusionen leben kleinere Stämme, die selten mehr als ein Dutzend Sippen umfassen. Natürlich sind nicht alle Ferkinas so traditionsbewußt wie die, die heute noch immer in den



Stammesgebieten leben. Schon vor dreitausend Jahren wanderten die ersten Stämme der Tulamiden in die Täler, und auch seitdem sind immer wieder Ferkinas in die fruchtbareren Gebiete vorgedrungen. Viele wurden von den reicheren und mächtigeren Völkern vertrieben oder zerschlagen, aber mancherorts haben die Ferkinas Fuß gefaßt. Die mhanadistanischen Viehzüchter etwa mit ihren Pferden und Rindern sind deutlich beeinflusst (Ferkinas wurden immer schon als Viehtreiber eingesetzt), und auch in Mhanadistans Hauptstadt Fasar, diesem Schmelztiegel aller Völker, lassen sich viele Ferkinas finden. Nicht immer handelt es sich dabei um eingewanderte Sippen, sehr oft sind es auch Nachkommen einzelner Abenteurer, die als Viehtreiber oder Söldner halbwegs seßhaft geworden sind. Besonders bei den verschiedenen Botendiensten, den Beilunker Reitern oder den regionalen Kurierdiensten, werden Ferkina-Reiter geschätzt. Generell läßt sich jedoch sagen, daß die Ferkinas den Umgang mit Fremden weitgehend vermeiden (wenn man einmal von Überfällen absieht): Da die meisten Stämme schon Schwierigkeiten haben, Gemeinsamkeiten mit den Nachbarn im nächsten Tal zu sehen, darf man getrost daran zweifeln, daß sie die "Blutlosen im Tal" überhaupt als Menschen anerkennen. Wenn sich einmal tatsächlich eine Gruppe Ferkinas in die Ferne - etwa die Stadt Fasar - begibt, behalten sie auch dort die meisten ihrer Bräuche bei und scheren sich nicht um Recht und Gesetz ihrer Gastgeber. Bei dieser Gelegenheit kann man die Ferkinas auch - relativ gefahrlos - in ihrer bunten Tracht bewundern. Sie sind gekleidet wie es einem Bergvolk angemessen ist: Enge Hosen aus Lederflecken verschiedener Herkunft und Farben umschließen die Beine. Der Oberkörper dagegen wird fest in Woldecken oder Felle gewickelt, die tags vor der Sonne und nachts vor dem kalten Bergwind schützen. Die Füße stecken in festen ledernen Schuhen, die ebenfalls aus so unterschiedlichen Ledersorten wie Ziege, Esel und Höhlendrache gefertigt sind. Als zusätzliche Zier sind Pelztrophäen sehr beliebt, wie etwa das gelb-graue Fell des Rashtulsluchses oder die charakteristische Schultermähne der Khoramsbestie. Leder wie Wolle sind farbenprächtig bestickt, die Wollfäden werden mit zahlreichen mineralischen Stoffen gefärbt, in deren Verarbeitung die Ferkinas große Kunst erlangt haben. Jeder Stamm und jede Sippe hat seine eigenen Farben und Muster, mit denen die Kleidung unverwechselbar gekennzeichnet wird. Ein Ferkina-Krieger erkennt auf den ersten Blick, zu welcher Gruppe ein anderer Ferkina gehört, und welche Blutfehden mit ihm auszutragen sind. Alle Ferkinas tragen jedoch die gleichen berüchtigten, blutroten Schleier um den Kopf, die oft das ganze Gesicht bis auf die Augenpartie verdecken. Dies geschieht allerdings nur, wenn der Ferkina sein Opfer nicht als Gegener betrachtet - wie es bei allen Angriffen auf Nichtferkinas üblich ist. Für die blutrote Farbe der Kopftücher ist als einzige keine mineralische Grundlage bekannt, und so behaupten die Märchen seit eh und je, sie würden mit dem Blut der Opfer eines Raubüberfalls gefärbt - und da derlei Tönung bekanntermaßen schnell braun wird, müssen die Ferkinas eben oft genug Überfälle veranstalten... Als wären die Stickereien nicht Kennzeichen genug, wird bei allen Ferkinas auch noch der alte Brauch der Gesichtszeichnung geübt, den man sonst nur noch von den wildesten Stämmen der Khom kennt. Die Stammes-, Sippen- und individuellen Ehrenzeichen werden rituell mit Obsidian oder Eis in die Haut geritzt oder mit glühenden Steinchen eingebrannt. Die Ehrenmale werden für getötete Feinde und besondere Heldentaten erweitert. Der Ferkina legt großen Wert auf dieses Wissen. Die Male im Kampf zu verhüllen, wie es bei Karawanenüberfällen geschieht, gilt unter Ferkinas als ungeheuerliche Beleidigung. Talismane sind bei den Ferkinas ähnlich selten wie bei den Novadis, Leibschmuck dagegen genauso häufig. Männer tragen in Ohrfläppchen, Nasenflügeln und sogar Lippen Ringe mit kleinen Stücken der gedrehten Rashdulstier-Hörner. Bei den Frauen sind kleine Quarze und ähnliche Halbedelsteine sehr beliebt.

Alle Ferkinas bedienen sich in erster Linie steinzeitlicher Waffen: Bei den Shai'Aian ist es vor allem der Obsidian des Rashtulswalles, der zu mörderisch scharfen Steinbeilen, -messern und Speeren geschliffen wird, die auch die Haut eines Höhlendrachens durchdringen können. Die Merech können mit dem weicheren Sandstein des Khoram-Gebirges wenig anfangen, fertigen aber aus dem Holz der großen Eibenwälder Speere und Pfeile, die, im Feuer gehärtet, durchaus ihre Wirkung zeigen. Metallwaffen sind auch heute noch eine Kostbarkeit. [...] Alle Ferkinas, aber besonders die Merech sind für die Verwendung mineralischer, pflanzlicher und tierischer Gifte berüchtigt. Besonders bei Karawanenüberfällen wird Gonedo, das Gift des im Khoram heimischen Gelbschwanzskorpions, auf die Waffenspitzen aufgetragen; die Krämpfe schalten das Opfer fast sofort aus und erlauben es, viele Gefangene zu machen. Ebenfalls nur im Khoram findet man die mineralischen Knollen, aus denen Tulamdrone gewonnen wird. Während die Merech diese Waffengifte auch zuweilen untereinander einsetzen, sind die Shai'Aian als fast giftresistent bekannt. Nur sie kennen die Olginwurz, eine ausgesprochen seltene Pflanze, die eine Woche lang gegen alle Gifte schützt. Hochbegehrt in der Steppe Mhanadistans ist auch die Hiradwurz gegen die vielfältigen Schlangengifte der Gegend. Und natürlich benützen auch die Ferkinas das wundheilende Wirselkraut aus ihren Grasländern. Gar nicht selten kommt Atmon in den Hochländern der beiden Gebirge vor. Die Blätter dieses Steppengrases werden zu einem Brei gekocht, der die Körperbeherrschung enorm verbessert.

Das Pferd spielt keine so wichtige Rolle im Kampf, wie man anhand der Karawanenüberfälle vermuten könnte. Es wird in erster Linie eingesetzt, wenn es darum geht, vor dem Kampf längere Strecken zurückzulegen und danach umfangreiche Beute zu transportieren. Auf den Bergweiden ist es unersetzlich, aber bei den Blutfehden im Gebirge wäre oft selbst ein so geschicktes Tier im Wege.

Finstere Götter werden von alters her bei den Ferkinas verehrt, und kein Prediger hat je etwas daran ändern können: Sie scheinen noch stetes die gleichen Götter wie vor Jahrtausenden zu sein, allein die Namen haben sich

geändert. Für die Ferkinas sind die Götter unglaublich mächtige Wesen, denen aber keinerlei moralische Qualitäten zugewiesen werden. Vielleicht haben die Götter die Welt erschaffen, vielleicht nicht (die Meinung darüber wechselt von Sippe zu Sippe), auf jeden Fall kümmern sie sich kaum um die Menschen, die ihnen reichlich gleichgültig sind. Deshalb bemühen sich die meisten Ferkinas stets, für einen kurzen Moment die Aufmerksamkeit der Götter zu erhaschen, sei es durch halsbrecherische Ritte, tollkühne Taten im Kampf oder blutige Opfergaben. Am nächsten aber kommt man ihnen im Rausch, und so kennen die Ferkinas viele Wege, diesen Zustand zu erreichen: Durch tagelanges Fasten, gefährliche Zweikämpfe oder unmäßigen Genuß von Wein, Rauschkraut und Cheriacha steigern sie sich in eine Raserei, die Fremden als Irrsinn erschiene, von ihnen aber als Weg zu den Göttern angesehen wird. An höchster Stelle steht bei ihnen das göttliche Paar, Mann und Frau, deren verbreitetste Namensform Raschtula und Rascha lautet. Raschtula ist der machtvolle Gott der Gewalt und der Kraft, Herr über Sonne und Tod. Zu ihm betet man um Stärke, ihm sind auch die Zweikämpfe der Männer geweiht, bei denen die Gegner sich in wahre Raserei steigern. Raschtulas heiliges Tier ist der Hengst oder der Stier, auf dem er durch die Berge reitet und nur durch seine Anwesenheit Kämpfe anstachelt. Die ihm gefallen, deren Anblick genießt er; die anderen zermalmt er achtlos unter den Hufen seines Reittieres, und es schert ihn nicht. Er ist ein grimmiger Herr, der sich wenig um seine Diener kümmert und nur Freude hat an Krieg und Gewalt. Oft machen die Ferkinas besonders jähzornige Stammesbrüder zu seinen Priestern und binden sie so in die Gesellschaft ein. Vielerorts scheint die Veranlagung zu plötzlicher Wut die einzige Qualifikation zu sein, die man von einem Raschtula-Priester verlangt - und die Tobsüchtigen, die durch die Berge ziehen und alles erschlagen, was sich ihnen naht, gelten als seine heiligen Männer. Dem Raschtula bringt man Menschenopfer, sobald man Gefangene gemacht hat oder einen Stammesbruder entbehren zu können glaubt - und letztere sind nicht selten freiwillig bereit, sich der langwierigen Zeremonie von Folterungen zu unterwerfen, die nach einigen Stunden bis Tagen mit dem Tod des Opfers enden. Raschtulas Frau ist Rascha, die Göttin der wilden Lust und Raserei. Ihrer gedenkt man durch Wein-, Rauschkraut- und Liebesgenuß, um die Märcen der Ferkinas ehren das Andenken jener, die im Verlauf solcher tagelanger Feiern an Erschöpfung gestorben sind. Bei diesen großen Feiern kommen die Ferkinas, Männer wie Frauen, oft in besonderen Zelten zusammen, wo sie dann beieinanderliegen, Wein trinken und Rauschkraut auf glühende Steine werfen, bis alle vor Lust wild schreiend durch das ganze Lager stürmen. Wehe aber den Gefangenen, die vor solchen Feiern gemacht wurden. Die Ferkinas kennen dann in ihrem Rausch nicht Mann noch Frau und fallen über alle her. Am Ende aber werden die meisten Gefangenen durch die entfesselte Menge erschlagen oder von aufgepeitschten Pferden zertrampelt - denn die brünstige Stute (zuweilen auch die Kuh) ist der Rascha geweiht. Besondere Verehrung bei den Shai'aian genießt auch ein Urriese, den sie Adawadt nennen; der Name ist kaum übersetzbar, bedeutet aber ungefähr "der, den die Zeit fürchtet". Adawadt, der leibhaftig im Raschtulswall umgehen soll, ist der Beobachter der Welt. Er ist unglaublich weise, aber wer ihn stört, wird mit bloßen Händen zerrissen. Warum Adawadt unsterblich ist, und was sein Name bedeutet, erklären die Shai'Aian so: Als die Zeit gekommen war, da der Krieger Adawadt wie alles Lebende sterben sollte, sandte Raschtula seine wildesten Krieger aus, ihn zu erschlagen. Zunächst gingen sie einzeln, dann, als keiner zurückkehrte, alle auf einmal. (Übrigens bezeichnend für das einfache Götterbild der Ferkinas: Ein Gott ist ein Häuptling, der über so viele Krieger gebietet, daß sie niemals alle sterben können. Daher kann er alles erreichen, und tun und lassen, was er will. Daß Krieger aus anderen Gründen scheitern oder gar aufgeben könnten als durch ihren Tod, kann sich kein Ferkina vorstellen.) Als Raschtula sah, daß keiner seiner Krieger zurückkam, ging er selbst, um Adawadt zu erschlagen. Sie rangen viele Tage miteinander, doch keiner konnte den anderen bezwingen. Jede Sippe kennt andere Einzelheiten der Schlacht: Ganze Berge und Täler entstanden, wo die Gegner hintraten und wo ihre Wurfsteine hinfielen. Da Raschtula so lange kämpfte, geriet die Welt in Unordnung. Auch dieser Aspekt erklärt viele Dinge in der Welt, wie das Überhandnehmen der "Blutlosen im Tal" oder der Echsen. Manch eine Sippe behauptet gar, daß Raschtula bis heute mit Adawadt kämpft, weswegen die Welt seit vielen Menschenleben im Argen liegt. In den meisten Versionen erkannten die Gegner aber, daß Raschtula wieder herrschen mußte - meist war es der weise Adawadt, der den tobenden Raschtula beruhigte. Sie brachen den Kampf ab, und Raschtula verschwand mit dem Versprechen, wiederzukommen. Seither lebt Adawadt, und da er nicht gestorben ist, wächst er und wächst er und ist heute so groß, daß sein Scheitel den Himmel berührt.

Da die Götter so unendlich weit entfernt vom Menschen sind und ihm wenig Beachtung schenken, verehren die Ferkinas auch jene Kräfte der Natur, die ihnen am nächsten sind. Der Mond gilt seit Urzeiten als Schutzgeist, in dessen Licht - oberhalb der Wokengrenze besonders hell - man die größten Wagnisse eingehen kann. Die Ferkinas verwenden auch, wie alle Urvölker, einen einfachen Mondkalender. Den Polar- oder Losstern nennen sie Geburtsstern; er soll der Schöpfer der Welt sein. (Dieser Mythos findet sich auch bei den Beni Rurech auf Maraskan, die im Losstern ihren Schöpfergott Rur sehen.) Der Raschtulswall ist vor allem für die Shai'Aian kein Gebirge, sondern ein lebendes Wesen, das nur die Ferkinas auf seinem schützenden Rücken duldet; häufig mit Raschtula gleichgesetzt. Eine besondere Beziehung besteht bei fast allen Ferkinas zu heiligen Quellen. Die meisten Sippen hüten eine geheime Quelle, eine Grotte oder einen Teich, der oder dem sie besondere Eigenschaften zuschreiben, sei es daß die Ahnen darin eingehen oder daß besondere Heilkräfte davon ausgehen. Auch Fasar, die erste Stadt der Tulamiden, wurde ja an den Quellen des Gadang gegründet. Schließlich werden auch noch die Steppenbrände des mhanadistanischen Hochlands als mächtige - ein Magier würde sagen

elementare - Wesenheiten personifiziert, die die Welt in gewissen Abständen mit jener grausamen Gleichgültigkeit heimsuchen, die Geistern und Göttern zu Eigen ist - und dennoch blüht stets die Steppe noch schöner auf.

Die Ferkinas verwenden nicht allzuviel Zeit auf die Erfindung neuer Kochrezepte, und so ist ihre Ernährung seit Jahrtausenden weitgehend unverändert geblieben. Das wohl auffälligste ist, daß die meisten Ferkinas den Verzehr von pflanzlicher Kost strikt ablehnen ("Kraut kann man nur rauchen!") und nur den Wein ausnehmen: ihn trinken sie gern und in Mengen, die andere um den Verstand brächten. Vor allem leben die Ferkinas von ihren Mherwedböcken, Langohrschafen, Eseln, Ponys und Rashduler Drehhörnern. Die Milch wird euterwarm getrunken, oder mit Wein oder Tierblut gemischt, oft auch zu halbranzigem Käsequark vergoren. Das Fleisch wird sofort nach dem Schlachten bis auf den letzten Fetzen vertilgt. Außerdem schätzen die Ferkinas Wild in jeder Form - und dabei scheint für sie ein Tier um so delikater zu sein, je gefährlicher es dem Jäger werden kann. Warum sollten sie sonst den kleinen, aber wehrhaften gelbpelzigen Maulwurf des Khoramgebirges verzehren (übrigens genau jenen, den das 20. Gesetz den Novadis verbietet)? Von vielen Stämmen weiß man gar, daß sie Sandlöwe, Rashtulsluchs, Sandwolf und gar Khoramsbestie verspeisen, so sie diese erlegt haben. Die Zubereitung des Fleisches ist sehr simpel: Was nicht noch roh und körperwarm gegessen wird, wandert in den großen Kessel im Zeltlager, der ständig auf dem Feuer steht und voll siedendem Schmalz ist. In diesem Fett wird eigentlich alles gesotten, was die Ferkinas essen. Beim Erneuern des Fettes, das jährlich zur Sommersonnenwende mit einer großen Zeremonie begangen wird, wird zuerst ein lebendes Opfertier ins neue, heiße Öl geworfen, während das alte Fett in allerlei Zauberrämkern und -salben Verwendung findet.

Die meisten Spiele der Ferkinas sind wilde Wett- und Staffelläufe über Stock und Stein, zu Fuß und zu Pferd. Immer geht es darum, ein Beutestück oder eine Trophäe ans Ziel zu bringen, entweder im Wettbewerb oder in gemeinschaftlicher Anstrengung (das bekannteste Spiel letzterer Art ist die Diskusstaffette von Maraskan). Eine Variante dieses Kampfspiels, dem eigentlich alle Stämme der Ferkinas ihre große Liebe schenken, nennen sie Buskurdh. Es steht unter dem Segen des Götterpaares und es heißt, Raschtula und Rascha selbst würden sich interessiert vom Lager erheben, wenn eine Buskurdh gefeiert wird. Wie kaum anders zu erwarten, geht ein solches Spiel sehr blutig ab: Zwei Mannschaften auf ihren Gebirgsponys stehen sich gegenüber, das Spielfeld ist eine kurvenreiche Wegstrecke im Gebirge von mehreren Meilen Länge mit je einer Markierung am Ende. Als Spielmaterial wird am liebsten ein Gefangener, mit Lederstricken gefesselt, genommen, in dessen Ermangelung auch eine Ziege. Den simplen Regeln zufolge hat die Mannschaft, die den Gefangenen - oder dessen größten Teil - in ihr Zielfeld am Ende des Feldes bringt, gewonnen; gespielt wird, bis die Nacht hereinbricht oder kein Gefangener mehr da ist. Kaum scheinen die Reiter bei Sinnen zu sein, wenn sie so halsbrecherisch über schmale Pfade jagen, in der Faust den Schopf eines schreienden Gefangenen, nach dem unzählige Verfolger greifen, um ihn der gegnerischen Mannschaft zu entreißen. Erlaubt ist bei der Buskurdh förmlich alles: Der Gebrauch von (waffenloser) Gewalt gegen Pferd und Reiter ebenso wie das Abdrängen in Schluchten oder der geschickte Gebrauch von Abhängen am Wegesrand. Selten geht eine der etwa jährlich abgehaltenen Buskurdh mit unter einem halben Dutzend Toten ab (die Gefangenen nicht einmal eingerechnet), doch sie gelten als Opfer für die Götter - und so können auch Sippen und Stämme gegeneinander antreten, ohne sich auf ewig in tödliche Blutrache zu verstricken. Besonders bei der Buskurdh zeigen die Ferkinas den ihnen eigentümlichen Respekt vor Mut und Kraft auch der Fremden. Man sollte annehmen, daß ein Fremder, der ihr heiligstes Spiel stört, indem er entkommt oder gar einen Spieler tötet, ihre tobsüchtige Wut zu spüren bekommt. Das Gegeteil ist der Fall: Sobald sich ein "Blutloser" als "Wahrer Mensch" erwiesen hat, wird er akzeptiert wie jeder Ferkina. Und da mit seiner Sippe (mit welcher auch?) keine Blutfehde besteht, gibt es keinen Grund, ihn nicht als Gast zu behandeln.

### **Der Ferkina**

LE 30

Voraussetzungen: MU 13+, GE 12+

mögliche BF zu Beginn: Hirt, Gerber, Färber, Schuster&Sattler, Bogenbauer, Speerschäfter, Zureiter  
Für Ferkinas kann man tulamidische Namen verwenden.

Was könnte einen jungen Ferkina dazu bewegen, vom "Rücken der Welt" zu steigen und ins Abenteuer zu ziehen? Am wahrscheinlichsten gehört er einem Stamm an, der am Rande der Zivilisation lebt und hin und wieder friedliche Kontakte mit Tiefland-Menschen oder Zwergen hat. Er könnte in die große Stadt aufbrechen, um reich zu werden (Metallwaffen&Frauen), einen Bruder zu besuchen, der schon vor längerer Zeit diesen Weg ging, oder als Mitglied einer kleinen Gesandtschaft, die Metallwaren und Wein kaufen soll. Es wäre aber auch möglich, daß er als Bluträcher einen Feind verfolgt, oder daß er nach einer Blutfehde, Seuche, Naturkatastrophe oder Hungersnot der Letzte seines Stammes ist. Weiterhin wäre denkbar, daß er in dem Ruf steht, das Unglück anzuziehen, und deshalb verflucht und ausgestoßen wurde; auch Feigheit oder Verrat könnten Gründe sein, warum er ausgestoßen worden sein könnte. Oder er hat zuviele alte Heldensagen gehört und sich in den Kopf gesetzt, eine völlig verrückte Heldentat zu vollbringen (das Zelt des Dschinnenkönigs finden, den Häuptling der Trolle im Ringkampf besiegen, einen Leviathan erschlagen, den braunen Stier von Gjalska rauben, ...). Ein entsprechendes Gelübde könnte er auch im Rausch ausgesprochen haben; denn was man im göttingefälligen

Weinrausch schwört, ist (bei den Ferkinas) ein heiliger Eid und muß eingehalten werden.

Ferkinas sind blutgierige Wilde, die die Zivilisation und ihre Regeln und Gesetze nicht nur nicht kennen, sondern zutiefst verachten. Die zwölgöttliche Religion ist ihnen ebenso unbekannt wie der novadische Rastullahglaube. (Jedoch sollen viele Sippen sich den urtulamidischen Glauben an einen marderartigen Gott des Mondes, der Nacht, der Magie und der List bewahrt haben, den sie in Feqz/Phex wiedererkennen könnten.) Überall, wo man Ferkinas kennt, sind sie als Räuber gefürchtet. Sie sprechen ihre eigene Sprache und können sich allenfalls notdürftig auf Tulamida verständlich machen. Alles in allem wird ein Ferkina, der sich allein in die Zivilisation wagt, auf solche Schwierigkeiten stoßen, daß er nach kurzer Zeit die Freundschaft einer Heldengruppe zu schätzen wissen wird - wenn er die Helden für "wahre Menschen" hält, nicht für Feiglinge oder Echsenfreunde.

beliebte Mutproben für junge Ferkinas und ihre Freunde:

- 1) Auf den Hochebenen Mhandistans gibt es Warzennashörner. Diese Tiere sind sehr angriffslustig, haben aber auch einen sehr festen Schlaf. Bei Ferkina-Hirtenknaben ist folgendes Spiel beliebt: Schlafendes Nashorn finden, heranschleichen, Stein obendrauf legen, wieder wegschleichen. Der nächste muß den Stein zurückholen, und so weiter, bis das Nashorn aufwacht.
- 2) Zweikampf mit Messern: Ferkina 1 sticht *sich* das Messer in einen bestimmten Körperteil (Wade z.B.), Ferkina 2 muß es bei sich nachmachen. Wer zuerst aufgibt oder schreit hat verloren.
- 3) Mit bloßen Händen gefährliche Tiere fangen (Khorammaulwurf, Giftschlangen, Skorpione, ...)
- 4) Ein echter Ferkina hat klettern zu können, und zwar an jeder Steilwand, und das ohne Seil oder andere Kletterhilfen. Wettklettern auf Ziegenpfaden ist ein Kinderspiel; junge Männer beweisen ihr Geschick, indem sie ein Küken aus einem Adler- oder Geierhorst in einer Steilwand rauben.
- 5) Pferderennen sind immer beliebt, sowohl in der Ebene als auch auf schmalen Bergpfaden. Dabei kann man eine echte Buskurdh austragen (z.B. mit einem Schaf oder einer Ziege). Es gibt aber auch ein Spiel, das auf einem ebenen Platz ausgetragen wird, und bei dem die Krieger versuchen, vom Pferderücken aus mit ihren Lanzen ein Beutestück (einen abgeschlagenen Kopf, einen Helm, oder auch nur einen Lederball) in ihr eigenes Lager zu befördern.
- 6) Kraft, Mut und Geschicklichkeit zeigt der Krieger auch beim Zureiten eines wilden Pferdes.
- 7) Ein religiöser Brauch ist das Stierspringen. Junge Hirten und Hirtinnen stellen sich dem angreifenden Stier, stützen sich zwischen seinen Hörnern ab und lassen sich über ihn hinweg schleudern. Wer einen Salto schlägt und elegant landet, hat die Gunst der Geister; wer von den Hörnern durchbohrt stirbt, ist ein Opfer für die Götter.

Bekanntlich leben die Ferkinas noch in der Steinzeit. Sie stellen ihre Waffen und Werkzeuge aus Holz, Stein, Knochen, Geweih, Horn, Sehnen, Pflanzenfasern, Leim/Harz und anderen Materialien selbst her. Dafür wird ein neues Talent benötigt:

Spezialtalent Feuersteinbearbeitung (KL/FF/FF): Mit diesem Talent kann man aus Feuerstein oder anderen scharfkantig brechenden Steinen wie Vulkanglas Werkzeuge von groben Faustkeilen bis zu feinen Rasierklingen und Pfeilspitzen herstellen. Ebenfalls mit diesem Talent oder wahlweise mit "Holzbearbeitung" kann man die Steingeräte weiterverarbeiten, also etwa aus Steinspitzen, dünnen Zweigen, Federn, Sehnen und Leim Pfeile herstellen, Messerklingen mit einem Griff versehen oder Beile und Speere anfertigen. Waffen und Jagdwaffen aus Stein haben denselben WV wie entsprechende Metallwaffen und machen ebensoviel TP, haben jedoch einen um zwei Punkte höheren BF, mindestens aber BF 4. Waffen und Werkzeuge aus Knochen oder Geweih können ebenfalls hergestellt werden.

Ferkinafrauen gelten als Besitz ihres Vaters bzw Mannes. Sie genießen nicht die gleichen Rechte wie die Männer. Aber auch sie sind durch das Leben im Gebirge gewandt und abgehärtet. Wenn eine Ferkinafrau ihre Heimat verläßt (z.B. weil sie von Feinden geraubt wurde, denen sie dann entkommen konnte), wird sie sich verloren und einsam vorkommen. Eine Heldengruppe, der bereits selbstbewußte, kämpfende Frauen angehören, wird ihr Vertrauen gewinnen und ihr die Sippe ersetzen.

Für eine Ferkinafrau sollte man die Kampftalente senken und dafür Talente aus den Bereichen Gesellschaft und Handwerk erhöhen. Sie sollte auf jeden Fall eine BF haben, z.B. Hirtin, Gerberin, Färberin, Schneiderin, Weberin/Filzwalkerin, Teppichknüpferin, Töpferin, Hebamme oder Brauerin.

### **Der Ferkina-Schamane**

(auf der Basis des Ferkinas):

LE: 30

AE: 15

IN, CH je mindestens 12

Der Schamane hat pro Stufe 25 Würfe, um seine TaW zu steigern, und 15 zur Steigerung seiner rituellen Fertigkeiten. Zwischen diesen Gebieten können bis zu 5 Würfe ausgetauscht werden. Der Ferkina-Schamane verfügt über die allgemeinen Rituale (Geistheilung, Exorzismus, Macht der Elemente (Wind, Feuer, Eis), Rat der

Ahnen) wie beim Schamanen-Heldentyp (siehe Box GMuG) für alle Schamanen beschrieben. Er erhält einen Bonus von 3 Punkten auf seine Magieresistenz. Der Startwert in den rituellen Fertigkeiten ist 0 und kann pro Stufe um zwei Punkte gesteigert werden. Pro Stufe steigert der Schamane außerdem mit W6+1 und verteilt das Ergebnis auf LE und AE, wobei beide gesteigert werden müssen. Wie alle Schamanen fertigen Ferkinaschamanen sich eine Knochenkeule an (s. GMuG).

TaW-Änderungen des Ferkinaschamanen gegenüber dem Ferkina: Raufen -1, Speere -1, Schußwaffen -1, Wurfwaffen -1, Reiten -1, Bekehren +4, Lehren +2, Menschenkenntnis +1, Fallenstellen -2, Pflanzenkunde +1, Geschichtswissen +2, Magiekunde +3, Lederarbeiten -1, Töpfern -1, Prophezeien +1, Sinnesschärfe -1

spezielle Rituale: Alle Rituale der Ferkina-Schamanen funktionieren nur bei Nacht!

**Sprache der Brüder** (IN/IN/CH+MR): Dieses Ritual ermöglicht dem Schamanen eine telepathische Verständigung mit allen Säugetieren (inc. Menschen, Elfen, Zwerge, ...) und Vögeln (nicht jeoch mit Echsen, Insekten, Pflanzen etc). Es werden Gedankenbilder übermittelt (in beide Richtungen), keine eigentliche Sprache. Tiere verhalten sich dem Schamanen gegenüber friedlich, solange er sie nicht angreift, und können mit einer Bekehren-Probe davon überzeugt werden, mit ihm zu kooperieren, wenn das nicht völlig gegen ihre eigenen Interessen verstößt. Der Schamane muß sich, um den geistigen Kontakt herzustellen, dem Wesen mit offenen Händen bis auf 10 Schritt nähern, Blickkontakt herstellen, und MR+W6 ASP investieren, mindestens aber 3 ASP. Der geistige Kontakt bleibt so lange bestehen, wie der Schamane und das verzauberte Wesen sich nicht weiter als 10 Schritt voneinander entfernen, längstens aber bis zum Sonnenaufgang.

**Schatten in der Nacht** (KL/IN/GE+2, zudem eine Probe auf Stimmen imitieren!): Der Schamane stellt sich an einen Platz absoluter Dunkelheit und stimmt sich eine halbe Stunde lang auf die Nacht ein, indem er die Stimmen nachtaktiver Tiere imitiert. Das Ritual kostet 2W6 ASP + 1 ASP pro Punkt Probenerleichterung. Der Schamane verschmilzt mit den Schatten und bewegt sich gewandt und leise. Seine Schleichen- und Sinnesschärfeprobieren werden um so viele Punkte erleichtert, wie er zusätzliche AE investiert hat. Die Sinnesschärfeprobieren anderer Wesen, die ihn entdecken könnten, werden um ebensoviele Punkte erschwert. Es werden alle Sinne getäuscht! Dieses Ritual wirkt nur in freier Natur (damit aber auch in Höhlen), nicht aber in Gebäuden.

**Pfad der Blutrache** (MU/KL/IN): Der Schamane benötigt hierfür einen persönlichen Gegenstand oder einen Körperteil (Haare, ...) der Person, die gesucht wird. In einem Ritual, das eine ganze Nacht dauert, verzaubert der Schamane sich oder einen anderen Anwesenden, der die Spur des Gesuchten aufnehmen soll. Dies kostet 4W6 ASP. Wenn die gesuchte Person bereits länger als einen Monat verschwunden ist, wird die Probe nach Maßgabe des Meisters erschwert (z.B. +1 für zwei Monate, +20 für ein Menschenalter, +50 für Jahrhunderte). Der Verzauberte findet die Spur seines Opfers, egal wie alt sie ist; immer wieder findet er kleine Hinweise (die er allerdings selbst deuten muß), die ihm den Weg weisen (verlassener Lagerplatz des Gesuchten mit zurückgelassenem Gegenstand, Zeugen, die ihn gesehen haben, ...).

---

## Meckerdrachen&Funkeldrachen

Aus der Box "Drachen, Greifen, schwarzer Lotos": TASCHENDRACHE oder MECKERDRACHE

Der Taschendrache ist häufig von mürrischem Gemüt, weshalb er sich den Namen Meckerdrache verdient hat. Tatsächlich sind diese kleinen Drachen aber erstaunlich intelligent. Des Zauberns und der Sprache mächtig, findet man sie überall in Aventurien, in den nördlichen Steppen ebenso wie in den südlichen Gebirgen. Taschendrachen sind etwa zwei bis drei Spann groß - daher der Name -, mit einem ebenso langen, beweglichen Schwanz, und werden bis zu 80 Jahre alt. Man sollte meinen, sie scheuten den Menschen, über den sie so häufig schimpfen, doch die Tiere gehen bisweilen lebenslange Freundschaften mit einfühlenden Menschen ein. Der vierbeinige Leib des Taschendrachen ist eigentlich von graugrüner Färbung, die Schuppen verfügen jedoch über chamäleonähnliche Farbvielfalt, so daß die Tiere selten gesehen werden, da sie jede beliebige Hintergrundfarbe annehmen können. Auch die kleinen, fast durchsichtigen Schwingen sind so gut wie unsichtbar. Taschendrachen ernähren sich von Kleingetier und Vögeln, die sie geschickt jagen, gewöhnen sich beim Menschen aber auch an andere Kost. Von allen Drachenarten sind sie und die Zwergdrachen die am weitesten verbreiteten, in vielen Wäldern mag es Dutzende von ihnen geben. Die Magie der Taschendrachen beschränkt sich auf einen LUCIFERI hier und da, einen VOCOLIMBO oder einen ADLERAUG, die Tarnung der Schuppen scheint eine ebenso unbewußte Magie zu sein wie die Flugkünste. Auch Taschendrachen können gezielt Flammen spucken und damit ganze 2 (in Worten: zwei) Schadenspunkte anrichten, einen Feueratem haben sie jedoch nicht. Bisweilen werden sie als Pfeifenanzünder belächelt, doch diese Leute haben noch nicht ihre überaus scharfen Krallen zu spüren bekommen.

Aus der Box "Drachen, Greifen, schwarzer Lotos": ZWERGDRACHE oder FUNKELDRACHE

Der Zwergdrache ist ein naher Verwandter des Taschendrachsens. Hauptsächlich in und um das Regengebirge und auf den Waldinseln beheimatet, ist er ein guter Freund der Magier und Seeleute, die sich bisweilen ein Exemplar halten. Den Namen Funkeldrachen tragen sie ob ihrer Schuppenfärbung, die bei jedem Exemplar in der Farbe eines bestimmten Edelsteins funkelt. So gibt es Smaragddrachen mit glänzend grünen bis goldenen Schuppen, Saphir- und Rubindrachen in allen Spielarten der jeweiligen Blau- und Rottöne, am seltensten aber sind die Kristalldrachen in diamanteller Färbung, deren Schuppen vom regenbogengleißenden Schein des Lichtes umgeben sind. Auch Funkeldrachen werden achtzig Jahre alt, haben den zwei bis drei Spann messenden Körper mit vier Beinen, einem ebensolangen sehr beweglichen Schwanz und einem fast durchsichtigen Schwingenpaar. Was Magie, Sprache und Intelligenz betrifft, ähneln sie ihren Vettern, den Taschendrachen, haben jedoch einen genügsameren und munteren Charakter. Zudem beherrschen auch sie den Aureolus in ihrer Schuppenfärbung, wie fast alle Drachen den Motoricus und einige Schelmensprüche (Verschwindibus, Nackedei). Auch der Funkeldrache kann gezielt 2 Schadenspunkte Feuer spucken.

Aus der Box "Drachen, Greifen, schwarzer Lotos": VON DEN DRACHEN

Allen Drachen gemein sind die schuppenbedeckte Haut, die geschlitzten Augen, die sie zur Nachtsicht befähigen, der meist sechsgliedrige Rumpf (von dem ein Beinpaar häufig zum Flügelpaar umgebildet ist) und der lange Schwanz. Bei vielen Rassen beginnt auf dem mächtigen Schädel ein Hornkamm, der sich über den Rücken bis zur Schwanzspitze fortsetzt. Vorder- und Hinterbeine enden in fünf hornbewehrten Klauen, von denen eine weiter hinten und etwas oberhalb der anderen vier liegt. [...] In den Adern eines heißblütigen Drachen fließt kochendes Blut, das auch seinen Feuerodem speist. [...] Die Drachen sind, in all ihrer Macht, eine aussterbende Rasse. Das Zeitalter, in dem Drachen die Welt bevölkerten, ist lange vorbei, die heute lebenden Exemplare die letzten einer vergangenen Hochkultur. [...] Dracheneier (nicht zu verwechseln mit den Karfunkelsteinen großer Drachen, die bisweilen ebenso genannt werden) variieren je nach Rasse in Größe und Erscheinungsbild: Das Ei einer Kaiserdrachin kann in Gold- oder Rottönen schimmern und gleißeln und ist nur bei den schwächsten Nachkommen unter einem Schritt groß, grenzt eher an die zwei Schritte; Perldracheneier umfassen etwa drei bis vier Spann und haben eine in Opalfarben schimmernde Haut, während das Ei eines Zwergdrachen in satten Edelsteintönen gefärbt ist. Übrigens scheinen die frischgeschlüpften Drachenjungen umso stärker, wenn sie während der Brutzeit an heißen oder magischen Orten gelegen haben, weswegen man bei heißen Quellen, Schwefelseen, Vulkanen und in Zaubewäldern am ehesten auf Dracheneier stoßen wird. Drachenjunge verfügen über fast das gleiche Ausmaß an geistigen und magischen Kräften, das sie als ausgewachsene Drachen einmal innehaben werden, nur daß diese Magie noch völlig ungeformt im kindlichen Geschöpf steckt. [...] Drachenmagie ist sehr fremdartig und hat mit den herkömmlichen (menschlichen) Vorstellungen wenig gemein. [...] Drachenmagie kann von uns nur vage mittels der Zaubersprüche im Codex Cantiones erfaßt werden, in Wahrheit mag sie sich viel komplexer geben, als wir ahnen. Im allgemeinen gilt: Drachen benötigen keine Zaubergestik, da ihnen die geistigen Repräsentationen ausreichen (also müssen die Drachen z.B. beim Gardianum keinen Kreis abschreiten). [...] Die Kosten, die der Drache zu entrichten hat, bleiben in etwa dieselben. Die Reichweite der Sprüche ist sehr flexibel zu handhaben; so existiert die Reichweite Berührung für Drachen nicht, sie heilen, verwandeln und beherrschen allein mit Blicken. [...] Die angeborenen Eigenschaften des Drachen (Flugfähigkeit, Feueratem, Motoricus-ähnlicher Bewegungszauber) kosten diesen keine Astralenergie. [...] Man sagt, daß Drachen jede existierende Sprache beherrschen. In Wahrheit stellt sich das vom Drachen gesagte dem Mensch in Gedankenbildern dar, die er als Worte seiner Sprache versteht. Andersherum empfindet der Drache die Worte Anderer ebenfalls in ihrer Bedeutung, so daß eigentlich keine Kommunikationsschwierigkeiten auftreten dürften.

Die guten Eigenschaften der kleinen Drachen werden wie üblich mit W6+7 erwürfelt, die schlechten mit W6+1. Als Bedingungen gelten:

Meckerdrachen: MU 13+, KL 11+, GG 5+; KK zu Beginn maximal 10

Funkeldrachen: MU 12+, CH 12+, NG 7+; KK zu Beginn maximal 10

Für beide Drachenrassen gilt: LE 35, AE 15, RS 4 (natürlicher RS der Haut, also keine BE), TP 1W+3 (Klauen) bzw 1W+4 (Gebiß) bzw 2 SP (Flammenstoß), 3 Punkte Bonus auf die Magieresistenz

Größe: 3 Spann (60 cm Rumpflänge, + 60 cm Schwanz), Flügelspannweite: 1,20 Schritt, Gewicht: 6 Stein

Besonderheiten: Drachen kämpfen normalerweise waffenlos unter Einsatz von Klauen und Zähnen, regeltechnisch mit dem Talent "Raufen". Der Flammenstoß zählt als persönliches Fernkampftalent; er hat eine Reichweite von 1,20 Schritt (so weit, wie der Drache lang ist), verursacht 2 SP und kostet den Drachen 2 ASP.

Drachen sind hitzebeständig; sie nehmen weder durch Feuer noch durch Feuerzauber Schaden. Im Gegenteil: An kalten Wintertagen wird man einen Meckerdrachen kaum aus dem heißen Ofen, Kamin oder Lagerfeuer herausbekommen. Dafür sind sie umso empfindlicher gegen Wasser; bei Regen verkriechen sie sich deprimiert, und bei naßkaltem Wetter sind sie in Gefahr, auszukühlen und zu erfrieren (trockene Kälte macht ihnen weit weniger aus). Drachen müssen essen - bevorzugt Fleisch, notfalls Pflanzliches, und ein paar Happen glühende

Kohlen sind zum Aufwärmen nicht schlecht -, aber nicht trinken. Im Gegenteil, wenn sie ins Wasser fallen, genügen schon wenige Schlucke, um ihr inneres Feuer zu löschen und sie zu töten. Zauber, die auf dem Element Wasser beruhen, richten bei ihnen doppelten Schaden an.

Zauberfertigkeiten:

*Meckerdrachen-Hauszauber:* Luciferi, Vocolimbo, Adleraug, Exposami (+5), Odem, Axxeleratus (+5), Penetrizzel

*Funkeldrachen-Hauszauber:* Aureolus (-5), Verschwindibus (+10), Nackedei (+10), Motoricus, Charisma, Luciferi (-5), Reflectimago

Als Grundlage dienen die ZF-Werte des Scharlatans (aus der Box Götter, Magier und Geweihte). Die Drachen können ihre Hauszauber um drei Punkte pro Stufe steigern, andere Zauber nur um 1 Punkt. Sie können weitere Zauber aus dem Codex Cantiones lernen; dabei verwenden sie ebenfalls die ZF-Startwerte des Scharlatans.

Stufenanstieg: Pro Stufe steigern die kleinen Drachen mit W6 und verteilen das Ergebnis nach eigenem Ermessen auf LE und AE. Sie haben 20 Würfe frei, um ihre Talente zu steigern, und 15 für die Zauberfertigkeiten; zwischen den Gebieten können sie bis zu 5 Würfeln verschieben.

Wie alle flugfähigen Drachen beherrschen Mecker- und Funkeldrachen intuitiv (ohne Probe) eine Flug-Magie, die sie keine AE kostet. Bei komplizierten Flugmanövern (Vogeljagd im Unterholz, Angriff im Sturzflug, starker Rücken- oder Seitenwind, ...) müssen sie dennoch eine Fliegen-Probe bestehen. Ebenfalls ohne Probe und AE-Einsatz passen Meckerdrachen ihre Farbe unbewußt dem Hintergrund an. Weiterhin beherrschen Mecker- und Funkeldrachen die auf Gedankenübertragung beruhende "Sprache" der Drachen; diese kostet sie jedoch beim Gespräch mit Nicht-Drachen 1 ASP pro SR (unabhängig von der Zahl der Gesprächsteilnehmer) und erfordert angestrenzte Konzentration (Probe auf KL/IN/IN mit dem TaW Sprachen kennen), so daß sie es im allgemeinen bequemer finden, die Sprache ihrer zweibeinigen Gefährten zu erlernen und normal zu sprechen. Dabei haben Meckerdrachen gewöhnlich eine zischelnde Aussprache, während Funkeldrachen meist mit einem süßen Lispeln sprechen. Beide Drachenrassen können auch im Dunkeln noch einigermaßen sehen; bei Sternen- oder Mondlicht etwa so gut wie ein Mensch in der Dämmerung. In absoluter Finsternis sehen aber auch sie nichts mehr. Außerdem brauchen sie genausoviel Schlaf wie Menschen.

Zum Rollenspiel des Funkeldrachen:

Funkeldrachen entstammen den tropischen Wäldern des Südens. In ihrer Heimat stellen sie Vögeln, Insekten, Eidechsen, Amphibien und Kleinsäugetern nach; meistens, indem sie zwischen bunten Blüten (also recht gut getarnt) lauern. Weiterhin essen sie Früchte und lecken Nektar und Blütenstaub der großen Urwaldblüten. So suchen sie oft die Nähe des Menschen und seiner Plantagen. Ihre Neugier treibt sie, nähere Bekanntschaft mit Menschen zu machen; und da sie wegen ihrer Schönheit von den Menschen meist bewundert und verhätschelt werden, bleiben sie oft in menschlicher Gesellschaft. Insbesondere zu Magiekundigen (zumal jungfräulichen Magiekundigen des jeweils anderen Geschlechts - ja, es gibt auch Drachinnen) fühlen sie sich hingezogen. Sie sind anschiemig, ja geradezu gefallsüchtig, und ausgesprochen eitel. Wenn man sie als "Juwelendrachen" oder "fliegender Edelstein" bezeichnet, die Farbschattierungen ihrer Schuppen lobt und sie krault und streichelt, können sie stundenlang zuhören. Ein Stadtabenteurer in der feinen Gesellschaft ist genau das richtige für einen Funkeldrachen - hier ist er unter Leuten, die genauso eitel und putzsüchtig sind wie er selbst, aber trotzdem längst nicht so schön; er kann im Mittelpunkt stehen und sich bewundern und verwöhnen lassen. Aber auch abenteuerlichen Reisen und Wildnisabenteuern in der Südhälfte Aventuriens (den kalten Norden meidet er) ist er nicht abgeneigt. Funkeldrachen tragen oft Namen von Edelsteinen, die sich auf ihre Farbe beziehen, wie etwa "Rubinor", "Smaragdur", "Citrifir" oder "Crystal".

Farben der Funkeldrachen:

(W20:) 1 Diamant (regenbogen-schimmernder Kristall), 2-3 amethyst-violett, 4 aquamarin-hellblau, 5-6 citrin-hellgelb, 7 karneol-rotbraun, 8 olivin-olivgrün, 9 rosenquarz-rosa, 10-12 rubin-rot, 13-15 saphir-dunkelblau, 16-17 smaragd-dunkelgrün, 18 topas-goldgelb, 19 alabaster-weiß, 20 vulkanglas-schwarz

Eine Besonderheit der Funkeldrachen ist, daß sie den Zauber Aureolus nicht nur auf Gegenstände, sondern auch auf sich selbst (die eigenen Schuppen) anwenden können. Gleiches gilt, wenn sie Varianten des Aureolus erlernen (Erstrahle silbern/kristallen/opalgleich) oder persönliche Varianten davon entwickeln. Viele Funkeldrachen beherrschen Aureolus-Varianten in ihrer eigenen Schuppenfarbe (Erstrahl citringelb/saphirblau/...) oder einer damit kontrastierenden Farbe, vor deren Hintergrund sie besonders auffällig posieren können.

Zum Rollenspiel des Meckerdrachen:

Meckerdrachen sind Bewohner der nord- und mittelaventurischen Wälder. Sie hausen in Felshöhlen, großen Baumhöhlen oder in kunstvoll geflochtenen Nestern im Geäst. Wie Habichte jagen sie vom Ansitz aus

Kaninchen und andere Kleinsäuger und auch Vögel, wobei sie oft ihre Magie (Axxeleratus) zu Hilfe nehmen. Sie suchen auch in der Erde und in Baumhöhlen nach versteckten Tieren, wie Mäusenestern, Jungvögeln oder Bienen-, Hummel- oder Wespenstaaten, auch dies unter Magieinsatz (Exposami, Penetrizzel). Mit den Menschen geraten sie häufig aneinander, da sie auch ins Kulturland vordringen und Haustiere schlagen sowie Geld und Schmuck stehlen. Es gelingt aber nur selten einem Bauern, einen schlaun Meckerdrachen zu verletzen, zu fangen oder in die Flucht zu schlagen, und manche Drachen haben ihren Spaß daran, die Menschen zu ärgern. In Gegenden, wo auch große Drachen leben, sind Meckerdrachen dagegen sehr angesehen und werden von den Menschen reich beschenkt, da sie zwischen den Menschen und den großen Drachen vermitteln können. Ein Meckerdrache mag sich einer Heldengruppe anschließen, nachdem diese ihn als Dieb in ihren Proviantvorräten oder Wertgegenständen erwischt hat. Oder er hat ein Gespräch zwischen den Helden belauscht und muß unbedingt einen Kommentar abgeben. Es wäre auch möglich, daß der Drache eingefangen wurde und ein mitfühlender Held ihn freikaufte. Andersherum könnte das Kennenlernen auch so geschehen, daß der Drache die Helden rettet - vor einem aufgescheuchten Bienenschwarm -, um anschließend eine lange Rede über die unfähigen Menschlinge und die Überlegenheit der Drachen zu halten. Denn das ist des Meckerdrachen höchste Lust: Meckern. Mit Vorliebe erzählt er von den Großtaten der Drachen aus alten Zeiten und den körperlichen und magischen Vorzügen des Drachengeschlechts, und zieht über die kümmerlichen, einfältigen Menschen her. Jede Aktion seiner Gefährten macht er schlecht ("Ich hab gleich gesssagt, daß dasss nicht klappt." "Ja, wenn ihr nicht mal über diessse schmale Schlucht springen könnt..." "Dasss war heute schon dass dritte Mal, daß dein Zauber nicht funktioniert, ich hab mitgezählt."). Trotzdem empfindet er Freundschaft; und besonders zu Magiebegabten (vorzugsweise jungfräulichen des jeweils anderen Geschlechts) fühlt er sich hingezogen.

Während Meckerdrachen an allen Zweibeinern gleichermaßen herumrörgeln und Funkeldrachen jeden mögen, der ihnen Komplimente macht, pflegen umgekehrt einige Zweibeiner alte Feindschaft und eine tiefe Abneigung gegen Drachen. Mit einem Zwerg, Novadi, Thorwaler oder Ferkina in der Heldengruppe wird ein Drache große Schwierigkeiten (um nicht zu sagen: einen Zweikampf, bis einer flieht oder stirbt) haben, und auch so mancher Tulamide mag Schwierigkeiten machen.

Man bedenke außerdem, wie auffällig ein Drache ist. Garantiert wird jeder, der die Heldengruppe irgendwo sieht, sich an die Begegnung erinnern und seinen Bekannten davon erzählen. Wo immer die Helden auftauchen, wird ein Schwarm Neugieriger sich um sie scharen (oder wird man sie ängstlich meiden). Manch eine Wirtin wird sie "wegen Feuergefahr" aus der Herberge werfen wollen. Diese Aufmerksamkeit wird in der Regel lästig und hinderlich sein, manchmal aber auch vorteilhaft: Während wohl kein Graf und keine Hochgeweihte einen Streuner, eine Söldnerin oder einen Nivesen zur Audienz vorläßt, wird ein Funkeldrache zum Überraschungsehregast bei Hofe und auf jedem Fest (ein Meckerdrache eher nicht).

Zitate:

*Meckerdrachen*: "Pffft! Von einem Sssäugetier muß ich mir sssowasss nicht bieten lassen!" "Unverschämtheit!" "Hmmm, jaaa; nicht ganzzz schlecht für eine niedere Lebensform." "Ich bin ein Drache, kein Pfeifenanzünder!" "Wasss macht ihr denn jetzzzt schon wieder? Kann man euch keine fünf Minuten alleine lasssen?"

*Funkeldrachen*: "Gefall ich dir?" "Reflectimago an der Wand, wer ist der Schönste im ganzen Land?" "Schau mir in die Juwelenaugen und halt mich fest, ganz fest, laß mich nie wieder los!" "Erzähl schon, was ist in dem Raum?" "Hast du den jungen Karinor gesehen? Nein, sowas von ungepflegt! Diese glanzlosen Augen, dieser schlecht polierte Brillantschmuck - und er paßte gar nicht zum Kleid. Schau mich dagegen an ..."

---

## **Grolme oder Feilscher**

Aus der Box "Drachen, Greifen, schwarzer Lotos": Grolme erreichen, wenn sie ausgewachsen sind, die Größe eines sechs Jahre alten Kindes. Ihre Köpfe mit den runzligen Gesichtern sind im Verhältnis zum Rest des Körpers übergroß, die übrigen Proportionen gleichen denen kleiner Jungen und Mädchen. Selten erreichen Grolme das dreißigste Lebensjahr, doch schon Fünfjährige können einen Händler zur Verzweiflung bringen, denn Grolme sind schnell erwachsen und für ihre Geschäftstüchtigkeit (man könnte auch Geldgier sagen) bekannt. Sie sind wohl die einzigen Händler, denen es gelingt, einen Duktaten für zweie zu verkaufen. Für Grolme ist schlichtweg alles käuflich, und ihnen ist nichts heilig. Die Menschen kennen daher nur verächtliche Namen für sie: Zehnteler, Altkinder, Wasserköpfe oder Feilscher. Grolme leben in ganz Aventurien. Bekannt sind die Orkland-Grolme, die Beilunker Feilscher, die friedlichen Tiefhusener Waldgrolme, die Finstergrolme aus Weiden, die Grolme der Schwarzen und Roten Sichel, die Al'Anfaner Regengrolme, die Nebelauer Waldgrolme, und die Grottengrolme im Windhaggebirge. Die von selten mehr als ein paar Dutzend Familien bewohnten Siedlungen der Grolme liegen versteckt in abgelegenen Tälern oder unterirdischen Kavernen. Unter den Bewohnern gibt es einen Obersten, gleich ob man ihn nun Häuptling, König oder Bürgermeister nennen mag. Götter kennen die Grolme nicht, jedoch bringen sie den *Pakatai* kleine Opfer. Diese *Pakatai* sind



Geistwesen, vergleichbar den Nipakau der Moha. Fast alle Grolme besitzen arkane Kräfte und sind Meister der Alchimie, jedoch sind ihnen alle Arten der Bewegungs- und Beschwörungsmagie sowie der Selbstverwandlung fremd. Grolme verstehen es, ihre Kräfte zu vervielfachen, indem sie sich zu einem arkanen Bund zusammenschließen; hierbei genügt es, wenn sie einander an den Händen fassen. Viele Grolme beherrschen neben ihrer eigenen Sprache auch die der Menschen und Zwerge. Manchmal lernen sie sogar die menschliche Schrift, wenngleich das Grolmische keine Schriftlegung kennt. Die vollkommen unerforschte Sprache der Grolme besteht zum Großteil aus Schnalzlauten und ist für Nichtgrolme nur äußerst schwer zu verstehen, geschweige denn zu erlernen. Grolme sind ein recht eigenes Völkchen. Wann immer sie im Abenteuer auftauchen – sie wollen mit Sicherheit die Helden über's Ohr hauen. Dabei wissen die schlaun Grolme stets, was den Helden ganz besonders am Herzen liegt, und so kommt es, daß sie jenes Schriftstück, jene Karte oder ein ganz bestimmtes Gegenmittel immer gerade "zufällig" zur Hand haben. Ein Konflikt mit den Grolmen ist meist unumgänglich, denn sie verstehen sich auf unverschämte Forderungen (und das muß nicht immer bare Münze sein). Die Auffassung der Grolme vom Wesen eines gerechten Handels weicht stark von der eines Menschen oder Zwergen ab, im Grunde sind sie nur auf den eigenen Vorteil bedacht. Schläue, Witz und Verhandlungsgeschick sowie Hartnäckigkeit helfen bei einer Begegnung mit Grolmen mehr als das blanke Eisen, denn sie meiden den Kampf und sind Meister des An-der-Nase-Herumführens.

*>>Mit jedermann kannst du Geschäfte machen, nur nicht mit einem Feilscher.<< Merkspruch tobrischer Straßenfahrer*

*>>Heute kostet es fünf Dukaten, morgen vielleicht sechs.*

*Nicht vier Dukaten und acht Silber, ich habe doch schon gesagt, es kostet fünf Dukaten, aber wenn ich noch länger hier herumsitzen soll, dann muß ich zwei Silber extra berechnen.*

*Glaub mir, du wirst es noch irgendwann brauchen, aber was rede ich, der letzte, dem ich es angeboten habe, wollte ja schließlich auch nicht auf mich hören.<< typische Grolmensprüche*

Aus der Box "Götter, Magier und Geweihte", *Mysteria arkana*: *>>Mit den Kobolden verwandt scheinen die Grolme zu sein, unterscheiden sich aber von ersteren durch eine menschliche Lebensweise. Grolme leben normalerweise in Sippen, gelegentlich auch in größeren – häufig unterirdischen – Dorfgemeinschaften. Sie halten nichts vom Kinderraub, sind aber sonst irgendwelchen Diebereien nicht abgeneigt. Ihre größte Leidenschaft aber ist der gewinnbringende Handel mit Menschen und Zwergen, welchen beiden sie sich durchaus überlegen fühlen.<< Almanach des Voksglaubens, Honingen, 72 v.Hal*

Bei genauerer Betrachtung scheint der obige Text nicht frei von Vorurteilen zu sein. So ist uns z.B. bis heute kein nachweisbarer Fall einer echten grolmschen "Dieberei" überliefert, und auch die enge Verwandtschaft mit dem Koboldvolk muß bezweifelt werden: Während Kobolde mancherlei Gestalt, u.a. die von Eichhörchen oder Katzen, annehmen können, treten Grolme immer als knapp 1 Schritt hohe, ausgesprochen großköpfige, aber ansonsten durchaus menschenähnliche Wesen auf. Magische Nichtsichtbarmachungen scheinen ihnen ebenso schwer zu fallen wie uns Menschen, und auch auf den Gebieten der Bewegungs- und Verwandlungsmagie tun sie sich keineswegs hervor. Zur angeblichen Dieberei der Grolme ist zu sagen, daß diese Wesen ganz im Gegenteil ausgesprochenen Wert auf einen "gerechten" Handel unter Einhaltung aller vorab getroffenen Vereinbarungen legen. Ihre Auffassung vom Wesen eines "gerechten" Handels weicht allerdings stark von der unter uns Menschen verbreiteten ab: Nach Grolmenmeinung kommt ein *guter* Handel nicht unbedingt dann zustande, "wenn alle Beteiligten zufrieden sind", sondern dann, wenn der starke Partner die Bedingungen diktiert und der schwache diese strikt einhält. Natürlich achtet ein jeder Grolm, der einen Handel mit Menschen oder Zwergen abschließt, sorgfältig darauf, der "starke" Partner zu sein. Um diese Position der Stärke zu erreichen, schreckt er weder vor Erpressung noch Beherrschungsmagie zurück. Die Leidenschaft, mit der die Grolme ihre Art des Warentauschs und Handels betreiben, hat ihnen in einigen Landstrichen den Beinamen "Feilscher" eingetragen. Grolme sind Meister der Beherrschungsmagie, und zugleich verstehen sich die meisten außerordentlich gut auf Alchimie und magische Heilung. Sie beherrschen auch so manche Variante der uns bekannten Kampfzauber, ziehen es aber normalerweise vor, ihre Gegner zu unterwerfen, statt sie im Kampf zu bezwingen. [...] Ihre Magie ist dennoch mächtiger als die vieler anderer zauberkräftiger Wesen, da sich die einzelnen Grolme zu einem starken magischen Bund zu vereinigen wissen. Dabei scheint es zu genügen, daß sie sich bei den Händen fassen. So verbunden, kommt die MR eines einzelnen Grolms der Summe der am Bund Beteiligten gleich. Wenn einer von ihnen einen Zauber wirken will, steht ihm dazu die AE aller Verbundenen zur Verfügung. Es dürfte wohl diese machtvolle und höchst gefährliche Magie sein, (und die Tatsache, daß ihre Wohnstätten oft tief in unzugänglichen Hügeln verborgen liegen), der es die Grolme verdanken, daß sie bis heute nicht vom Angesicht Deres verschwunden sind, denn bei den meisten anderen Bewohnern Aventuriens sind die Feilscher etwa so beliebt wie die Blaue Keuche oder ein Basilisk.

Aus dem Lexikon DSA: Grolm, -s; Grolme; grolmisch; eines der seltsamsten Völker des weiten aventurischen Landes. [...] Mit den Menschen treten sie immer dann in Kontakt, wenn sie glauben, ein gutes Geschäft machen zu können. Grolme erreichen, wenn sie ausgewachsen sind, die Größe eines 6 Jahre alten Kindes. Ihre Köpfe mit den runzligen Gesichtern sind im Verhältnis zum Rest des Körpers übergroß, die übrigen Proportionen gleichen

denen kleiner Jungen und Mädchen. Die Haut- und Haarfarbe eines Grolms kann zwischen leichenblaß und dunkelbraun variieren. [...] Für einen Grolm ist *alles* käuflich, er scheut sich auch nicht davor, Sklaven zu kaufen und in sein Dorf zu entführen; selbst Götterstatuen und geweihte Gegenstände sind für ihn nur ein Handelsgut. [...] Götter verehren die Grolme nicht. Hier halten sie es wie die Elfen: Wieso sollte man etwas verehren, das man nicht versteht? Den Pakatai jedoch bringen sie kleine Opfer. Diese Pakatai sind Geistwesen, vergleichbar den H'Rangarim der Echsenmenschen oder den Nipakau der Moha. So kann es geschehen, daß ein Grolm dem Pakatai seines Ackers als Ausgleich dafür, daß er ihm ein Jahr gute Ernte liefert, verspricht, ihn mit einem Erntefest zu ehren und den Acker dann nächstes Jahr nur zu einem Fünftel zu bepflanzen. Auf diese Art pflegen die Grolme selbst mit ihren Geistern Handel zu treiben und zu feilschen. [...]

Größe: 80 + W20 Halbfinger (cm)

Gewicht: 24 + W6 Stein (kg)

Die guten Eigenschaften werden wie üblich mit W6+7 erwürfelt, die schlechten mit W6+1. Als Bedingungen gelten:

KL 13+, IN 12+, FF 12+; GG 6+, RA 4-; KK zu Beginn maximal 9

LE 20

AE 35

Besonderheiten: Da alle Grolme sich durch die Zauberei ihrer Sippe von Kindheit an mit Magie befassen, erhalten sie einen Bonus von zwei Punkten auf ihre Magieresistenz.

Wegen ihres zarten Knochenbaus können Grolme im Laufe ihres Lebens keine höhere KK als 10 erreichen. Aus demselben Grund können sie keine schweren Rüstungen oder Waffen tragen (zumal eiserne Rüstungen oder große Metallwaffen ihre Magie stören würden); das Äußerste, was sie ertragen, wäre feste Lederkleidung (RS 2) und ein Dolch oder eine Keule (maximal W+2). Grolme sind nicht kräftig genug, einen Bogen zu spannen, können also nicht mit Bögen schießen. Sie können auch keine für Menschen gemachten Speere, Kampfstäbe oder ähnliche Stangenwaffen von über 120 Halbfinger (cm) Länge gebrauchen, weil diese ihnen zu unhandlich sind.

Pro Stufe steigert der Grolm mit W6+1 und verteilt das Ergebnis auf LE und AE, wobei die AE auf jeden Fall steigen muß. Er hat 30 Versuche zur Steigerung seiner ZF und 20 zur Steigerung der TaW; zwischen den Gebieten können bis zu fünf Punkte ausgetauscht werden.

Augenfarbe (W20): 1 blau, 2 grün, 3-4 grau, 5-6 braun, 7 schwarz, 8 gelb, 9-10 hellrot, 11-14 dunkelrot, 15-16 golden, 17-18 silbern, 19-20 bunt gesprenkelt

Hauszauber: Band und Fessel (2), Herr über das Tierreich (0), Imperavi a (-1), Balsamsalabunde (2), Klarum Purum (2), Sumus Elixiere (-8), In dein Trachten (-1), Katzenaugen (-6), Was verschwunden (-8), Auris Nasus (-3), Blitz dich find (1), Unitatio (3), Abvenenum (-2)

Der Grolm beherrscht seine Hauszauber mit den in Klammern angegebenen Startwerten. Wenn er zusätzlich zu den Hauszaubern weitere Sprüche aus dem CC erlernt, verwendet er die ZF-Startwerte eines Magiers. Er kann seine Hauszauber pro Stufe um bis zu drei Punkte steigern; weitere Beherrschungs- und Heilungssprüche, wenn er sie erlernt, um maximal zwei, andere Zauber nur um höchstens einen Punkt. Er kann allerdings keine (niemals!) Sprüche aus den Gebieten Beschwörung dämonischer Mächte, Beschwörung elementarer Kräfte, Bewegung und Verwandlung von Lebewesen erlernen.

Zur Lebensweise der Grolme:

Die meisten Grolme üben sich (wie die meisten Aventurier überhaupt) früh in einem Beruf. Bei den Grolmen ist es allerdings so, daß sie sich für die meisten schweren Arbeiten zu schade sind, und benötigte Güter entweder lieber durch Handel beschaffen oder von menschlichen, zwergischen, orkischen oder sonstigen Sklaven herstellen lassen. Einzig bei der Landarbeit ist es oft so, daß zur Saat- und Erntezeit alle mit anpacken müssen, zumal Grolme oft in unfruchtbaren Gebirgsregionen leben. So sind die häufigsten BF, die man bei Grolmen findet, Krämer/Händler und Bauer. Daneben sind auch Apothekarius, Brauer/Brenner/Winzer, Fuhrmann, Geldwechsler/Pfandleiher, Hirt und Imker nicht unüblich.

Die Gesellschaft der Grolme ist eine Männergesellschaft. Die Männer arbeiten auf den Feldern, gehen auf Handelsreisen, erjagen Tiere (magisch: Herr über das Tierreich), kommandieren die Sklaven herum (Imperavi), machen Profit und brauen Kräutertränke (Für Grolme gilt übrigens die Beschränkung *nicht*, daß man lesen können muß, um Alchimie zu betreiben). Die Frauen sitzen zu Hause in der Höhle, kümmern sich um die Kinder und kauen ihren Männern das Essen vor. Einige Grolmenstämme, die in warmen Gegenden leben, verlangen, daß ihre Frauen nackt herumlaufen und in Gegenwart von Fremden nicht reden. Á propos nackt: Alle Grolme sind am ganzen Körper völlig haarlos; anstelle von Augenbrauen haben sie kräftige Überaugenwülste, und auf ihren Glatzen kann man sich spiegeln.

Die Namen der Grolme sind ein- oder zweisilbig und enden meist auf -k oder -x: Olek, Gax, Nok, Quok, ... Dies sind Männernamen; wie bei den Orks erhalten Frauen keine Namen. Familiennamen kennen die Grolme

ebenfalls nicht.

Die Grolme sind Händler, keine Kämpfer. Sie gehen handgreiflichen Auseinandersetzungen aus dem Weg und versuchen, wenn es nicht anders geht, Streit mit Hilfe von guten Worten, Magie oder Bestechungsgeld zu schlichten. Viele Grolme lehnen es sogar ganz ab, Waffen anzufassen und/oder intelligente Zweibeiner zu verletzen oder gar zu töten. Das Kriegshandwerk betrachten sie als barbarisch.

Grolme sind bei den aventurischen Menschen so unbeliebt, daß man ihnen kaum Rechte einräumt (außer dem Recht, Steuern und Zölle zu bezahlen). Selten wird ihnen gestattet, sich in der Nähe menschlicher Siedlungen anzusiedeln, und Bürgerrechte genießen sie nirgendwo. Zwar werden sie als "intelligente Zweibeiner" zumindest im Mittelreich durch einige Gesetze geschützt und genießen immerhin das Recht auf Leben, sind also keine rechtlosen Monster, die man nach Lust und Laune erschlagen darf. Andererseits ist es für jeden Adligen oder Bürger, der Schulden bei einem Grolm hat, eine Kleinigkeit, diesen wegen verbotener Magieanwendung, Schmuggels, Steuerhinterziehung, Spionage o.ä. zum Tode verurteilen zu lassen, während ein Grolm selbst nirgendwo Klagerecht genießt. Grolme haben's nicht leicht... Um so mehr wird ein allein reisender Grolm sich über den Schutz freuen, den eine Heldengruppe bietet, und wird umgekehrt auch einiges investieren, damit diese Heldengruppe ihm erhalten bleibt.

Die einzelnen Völker:

Die Orkland-Grolme bewohnen einen alten Turm mitten im Orkland und leben dort recht abgeschieden von der Arbeit ihrer Orksklaven und dem Handel mit den Orks. Noch mehr als andere Grolmenstämme sind sie Meister der Beherrschungsmagie und verstehen sich auch auf die Artefaktmagie; sie können sogar Wasserfälle mit Beherrschungszaubern belegen, die dann diejenigen treffen, die das Wasser berühren. (Diese Magie ist allerdings nur einer Sippe möglich, nicht einem reisenden Abenteurer-Grolm.) Wer einen Orklandgrolm spielen will, sollte vor Spielbeginn die Zauber Arcanovi und Applicatus wählen und besonders Talente wie Wildnisleben, Wettersvorhersage und Fährtsuche steigern. Orklandgrolme verstehen in der Regel keine menschliche Sprache, sondern haben vor Spielbeginn am ehesten Orkisch gelernt. Den Orklandgrolmen sehr ähnlich sind die Grolme der Roten und Schwarzen Sichel, nur daß sie eben bei den Goblins und nicht den Orks leben (dementsprechend sprechen sie als Fremdsprache am ehesten Goblinisch).

Die Tiefhusener Waldgrolme sind für Grolme sehr aus der Art geschlagen, sind sie doch reine Bauern, die in einem Tal bei Tiefhusen zurückgezogen leben und praktisch gar keinen Handel mehr treiben. Seit einer sehr unerfreulichen Begegnung mit dem Halbgott Xeledon fürchten sie sogar die Götter, haben Xeledon und Hesinde eine Art Tempel errichtet und besänftigen sie mit Opfern. Seit ihrer Begegnung mit Xeledon sind die tiefhusener Waldgrolme allen Fremden gegenüber ganz besonders freundlich und höflich. Wer einen solchen Grolm spielen will, sollte sich unbedingt die BF Bauer zulegen und vor Spielbeginn einige Talente wie Feilschen, Lügen und Schätzen senken und dafür Tierkunde, Wettersvorhersage, Abrichten, Etikette und Götter&Kulte steigern. Waldgrolme haben durch die Arbeit im Freien eine dunklere Hautfarbe als die meisten Grolme. Unter den Waldgrolmen gibt es einige, die Garethi (svellttaler Dialekt) sprechen können.

Noch mehr aus der Art geschlagen sind die Grottengrolme aus dem Windhaggebirge. Sie sind völlig degenerierte, leichenblasse, lichtscheue Höhlenbewohner. Ihre Magie haben sie weitgehend (anscheinend bis auf Katzenaugen und Herr über...) verloren, und selbst ihre Sprache ist zu einem kaum verständlichen Glucksen verkommen (\*grollem, grollum\*). Diese Grolme leben in den ausgedehnten Tropfsteinhöhlen der Windhagberge von Höhlenfischen, Lurchen, Asseln, Käfern und Fledermäusen, die sie mit ihren krallenartigen Fingern fangen und roh verschlingen. Sie verlassen die Höhlen selten, und wenn, dann nur bei Nacht, da die Sonne ihre Haut verbrennt und ihre Augen blendet. Die Bergbauern und Köhler in den Windhagbergen fürchten die vampirähnlichen Kreaturen, die ab und zu bei Nacht schnüffelnd um Hütten und Hühnerställe schleichen. Diese Grolme eignen sich begreiflicherweise nicht als Helden.

Die übrigen Grolmenvölker (beilunker Feilscher, weidener Finstergrolme, nebelauer Waldgrolme, al'anfaner Regengrolme) entsprechen mehr oder weniger dem oben beschriebenen Durchschnittsgrolm. Von diesen leben die weidener und nebelauer Grolme noch am unauffälligsten. Erstere bewohnen einige Waldlichtungen und ein paar Inseln im Nebelmoor in Weiden, treiben einen bescheidenen Handel mit Kräutern, mit Waren, die sie von ihren Verwandten in den Sichelgebirgen kaufen, und pachten bisweilen auch eine Lizenz zum Kairansammeln am Neunaugensee. Die nebelauer Waldgrolme in Almada bauen Wein an und versuchen immer wieder, den Handel zwischen Menschen und Amboßzwerge an sich zu reißen. Die beilunker Feilscher haben sich in letzter Zeit als Kriegsgewinnler besonders unbeliebt gemacht. Nur wenige von ihnen leben noch in ihren Höhlendörfern in den Trollzacken. Die meisten haben sich als Marketender der mittelreichischen Armee angeschlossen, die die Grenze zu den Heptarchien bewacht; sie decken die SoldatInnen mit Schnaps, Pfeifenkraut, verbotenen Drogen, Proviant, allerlei Ausrüstungsgegenständen, wirkungslosen Amuletten, echtem efferdgesegneten Weihwasser etc pp ein. Schwerverwundeten Adligen verkaufen sie Heiltränke für die Preise ganzer Baronien. Einige besitzen Bordelle und Tavernen in den großen Heerlagern, andere werben tobrische Flüchtlinge für Reisen in den Süden an und verkaufen sie auf den Sklavenmärkten von Fasar und Khunchom. Einige sollen sogar mit den Heptarchien Handel treiben und Borbarads Erben mit Sklaven und Nahrungsmitteln beliefern, um dafür Gold oder Theriak zu erhalten. (Zur Erklärung: Die Heptarchien sind die von Borbarads Handlangern besetzten und

dämonisch verfluchten Gebiete in Ostaventurien, siehe Box "Borbarads Erben". Theriak ist "Sumus Blut", eine Art reine Lebensenergie, die mit Hilfe von Dämonen abgezapft wird.) Die al'anfaner Grolme, soweit sie nicht in ihren Dörfern im Regengebirge wohnen, fangen mit ihrer Magie Waldmenschen und Tiere des Waldes für die Arenakämpfe in Al'Anfa ein, betätigen sich als Hehler von Piratenbanden, als Schmuggler, Pfandleiher, Spielcasinobesitzer oder in anderen im Süden noch als einigermaßen ehrbar geltenden Gewerben. Alle diese Grolme sprechen in der Regel neben ihrer eigenen Sprache auch Garethi, einige auch Mohisch, Tulamidyda oder Rogolan.

Was treibt den Grolm ins Abenteuer?

Was wohl - Profitgier! Mit 6 oder 7 Jahren kann ein junger Grolm seine älteren Verwandten auf Handelsreisen begleiten, um ihnen als billige Hilfskraft zu dienen. Spätestens mit 10 ist er erwachsen und verspürt garantiert das Bedürfnis, selbst reich zu werden. Es könnte auch sein, daß ein Grolm vor seinen Gläubigern davonläuft. Wenn er sich einer Abenteurergruppe angeschlossen hat, wird er versuchen, die Finanzen der ganzen Gruppe an sich zu reißen (bei Auftraggebern hohe Belohnungen herauszuschlagen, Beute teuer zu verkaufen, immer die billigste Herberge auszuwählen, ...) und die übrigen Helden nur als schlecht bezahlte Angestellte zu behandeln. Übrigens hat sich schon so mancher Grolm auf Reisen später als eine Grolmin erwiesen, die als Mann verkleidet nach eigenem Profit strebte.

Das Streben der meisten Grolme gilt dem Reichtum. Hier einige der 300 Erwerbsregeln der Grolme:

1. Geld und Gold, das liebe ich sehr, und hab ich's erst von andern, geb' ich's nicht wieder her.
2. Sein Geld ist solange Dein Eigentum, solange er es nicht zurückbekommen kann.
3. Gib niemals mehr für einen Erwerb aus, als es unbedingt sein muß.
4. Sex und Profit sind die beiden Dinge, die nie lange genug anhalten.
5. Nur ein Narr verpaßt eine Geschäftsmöglichkeit.
6. Gestatte niemals, daß Verwandte einer günstigen Gelegenheit im Wege stehen.
7. Halten Sie Ihre Ohren offen.
8. Klein Gedrucktes führt zu großem Risiko.
9. Gelegenheit plus Instinkt ist gleich Profit.
10. Gier hält ewig.
11. Gold ist nicht das Einzige, was glänzt.
12. Alles, was wert ist, verkauft zu werden, ist es wert, zweimal verkauft zu werden.
13. Alles, was wert ist, getan zu werden, ist es wert, für Geld getan zu werden.
14. Alles Gestohlene ist purer Profit.
15. Sich verrückt zu benehmen, ist oft klug.
16. Ein Handel ist ein Handel, bis ein besserer kommt.
17. Ein Sonderangebot ist meistens keins.
18. Ein Grolm ohne Profit ist überhaupt kein Grolm.
19. Zufriedenheit ist nicht garantiert.
20. Wenn der Kunde schwitzt, heiz' das Feuer an.
21. Niemals Freundschaft über Profit stellen.
22. Ein weiser Mann hört den Profit aus dem Wind.
23. Geld kann Würde ersetzen.
24. Ein Vertrag ist ein Vertrag ist ein Vertrag.
25. Angst macht einen guten Geschäftspartner.
26. Die große Mehrheit der Reichen in Aventurien hat ihr Vermögen nicht geerbt; sie stahlen es.
27. Es gibt nichts gefährlicheres als einen ehrlichen Geschäftsmann.
28. Moralität wird immer von denen definiert, die die Macht haben.
29. Wenn jemand sagt: "Es ist nicht das Geld.", lügt er.
30. Ein Gespräch ist billig, Alkohol kostet Geld.
31. Mache niemals Witze über eine Grolmen-Mutter.
32. Sei vorsichtig, was Du verkaufst. Es könnte genau das tun, was der Kunde erwartet.
33. Es ist nie verkehrt, sich bei seinem Boss einzuschmeicheln.
34. Krieg ist gut für's Geschäft.
35. Frieden ist gut für's Geschäft.
36. Einer guten Tat folgt die Strafe auf dem Fuße.
37. Du kannst immer einen verlorenen Ruf zurückkaufen.
38. Gratis-Werbung ist billig.
39. Lob ist billig. Überschütte großzügig alle Kunden damit.
40. Wissen ist Macht.
41. Profit ist sein eigener Lohn.
42. Verhandle nur, wenn Du sicher bist, Gewinn zu machen.

43. Vertrauen ist die größte Verpflichtung von allen.
44. Verwechsle nie Weisheit mit Glück.
45. Profit hat Grenzen, Verlust hat keine.
46. Arbeitslager sind voller Leute, die der falschen Person vertrauten.
47. Vertraue keinem Mann, der einen besseren Anzug trägt als Du.
48. Je breiter jemand lacht, desto schärfer ist sein Messer.
49. Alter und Gier stehen immer über Jugend und Talent.
50. Wenn ein Geschäft rechtskräftig abgeschlossen ist, ist es illegal, Rache zu nehmen (insbesondere unprofitable Rache).
51. Gib nie einen Fehler zu, wenn sie jemand anderen beschuldigen.
52. Frag nie, wenn Du nehmen kannst.
53. Erst verkaufen, später Fragen stellen.
54. Kauf nie etwas, daß Du nicht verkaufen kannst.
55. Verkaufe immer zum höchstmöglichen Preis.
56. Verfolge den Profit, Frauen kommen später.
57. Gute Konsumenten sind fast so rar wie Gold. Ehre sie!
58. Es geht nichts über Erfolg.
59. Frage immer erst nach dem Kostenpunkt!
60. Nutze niemals Kredit, wenn es deine Worte tun!
61. Tief im Innern ist jeder ein Grolm.
62. Je riskanter der Weg, desto groesser der Profit!
63. Kaufe niemals was du umsonst bekommen kannst.
64. Nicht fachsimpeln.
65. Es gibt keine Ehre in Armut.
66. Stolz und Armut ist Armut.
67. Kaufe, verkaufe oder verzieh' Dich!
68. Alles ist zu verkaufen, inklusive Freundschaft.
69. Grolme sind nicht für die Dummheit anderer Rassen verantwortlich.
70. Nimm zuerst das Geld, dann laß die Käufer sich sorgen, wie sie die Ware zusammenbekommen.
71. Gesetz macht jeden gleich, aber Gerechtigkeit geht an den Meistbietenden.
72. Nur Narren zahlen den vollen Preis.
73. Es ist nichts falsch an Wohltätigkeit... solange es in Deine Taschen fließt.
74. Gelegenheit wartet auf niemanden.
75. Die Heimat ist wo das Herz ist, aber die Sterne sind aus Mondsilber gemacht.
76. Du musst von Zeit zu Zeit sagen: "Ich brauche Frieden" - deine Feinde sind dadurch verwirrt!
77. Verkauf das Brutzeln, nicht das Steak.
78. Der Glaube kann Berge von Besitz bewegen.
79. Hüte Dich vor der elfischen Gier nach Weisheit.
80. Selbst in den schlechtesten Zeiten macht jemand Profit.
81. Gib nie Dein Geld aus, wenn Du das eines anderen ausgeben kannst.
82. Je zerbrechlicher das Produkt, desto höher der Preis.
83. Wenn Du es verkaufen kannst, zögere nicht; auch wenn es dir nicht gehört.
84. Kenne Deine Feinde... aber mache immer mit ihnen Geschäfte.
85. Laß nie die Konkurrenz wissen, was Du denkst.
86. Biete nie ein Geständnis an, wenn es ein Schmiergeld tun kann
87. Selbst Unehrllichkeit kann den Glanz des Profites nicht trüben
88. Ein Grolm wartet mit dem Bieten bis seine Gegner sich selbst erschöpft haben.
89. Frag nicht, was Dein Profit für Dich tun kann, frag was Du für Deinen Profit tun kannst.
90. Betrüge nie einen Amboßzwerg. (Außer, er merkt's nicht.)
91. Wette nie auf ein Rennen, das Du nicht arrangiert hast.
92. Laß andere ihren Ruf behalten. Du behälst ihr Geld.
93. Höre alles, glaube nichts
94. Frauen und Finanzen vertragen sich nicht.
95. Gute Geschaefte macht man nur, wenn man über seine Kundschaft Bescheid weiß.
96. Die Rechtfertigung von Profit ist Profit
97. Genug... ist nie genug.
98. Gib jemandem einen Fisch und du ernährst ihn einen Tag. Lehre ihn zu fischen, und Du verlierst einen Stammkunden.
99. Angestellte sind die Sprossen auf der Leiter zum Erfolg. Zoegere nicht, auf sie zu trampeln.
100. Du kannst das Schicksal nicht kaufen.
101. Tue nie etwas, was andere für dich tun können.

102. Natur ist vergänglich, Gold wird immer bestehen!
  103. Schlaf kann Gelegenheit verhindern.
  104. Vertrauen versetzt Berge... von Inventar.
  105. Mehr ist gut... alles ist besser.
  106. Eine Ehefrau ist Luxus... eine schöne Buchhalterin eine Notwendigkeit.
  107. Ein reicher Mann kann sich alles leisten außer einem Gewissen.
  108. Laß niemals Zweifel Deine Lust nach Profit trüben.
  109. Bei Zweifeln, lüge.
  110. Beginne nie ein Geschäft mit leerem Magen
  111. Behandle Leute, die an Dich verschuldet sind, wie die Familie: beute sie aus.
  112. Schlafe niemals mit der Schwester Deines Chefs.
  113. Instinkt ohne Möglichkeit ist nutzlos.
  114. Manchmal kostet das, was du umsonst bekommst, ganz und gar zu viel.
  115. Du kannst nicht einen Fisch vom Wasser befreien.
  116. Kenne immer das, was Du kaufst.
  117. Besitz ist elf Zehntel des Rechtes.
  118. Regeln können immer geändert werden.
  119. Regeln können immer interpretiert werden.
  200. Blut ist dicker als Wasser, aber schwerer zu verkaufen.
  201. Geschäft ist wie Krieg. Es ist wichtig, den Sieger zu erkennen.
- (Original auf der Homepage von Roman Franz: <http://lux1.wu-wien.ac.at/Startrek/ferengi-regeln.html>)

## Talent-Startwerte

|                            | Troll | Ferkina | Meckerdrache | Funkeldrache | Grolm |
|----------------------------|-------|---------|--------------|--------------|-------|
| <b>Kampftechniken</b>      |       |         |              |              |       |
| Raufen                     | 1     | 4       | 4            | 4            | 2     |
| Boxen                      | 3     | 1       | -3           | -3           | -4    |
| Hruruzat                   | -8    | -7      | -8           | -8           | -8    |
| Ringen                     | 3     | 2       | 0            | 0            | -2    |
| Äxte                       | 1     | 2       | -7           | -7           | -6    |
| Dolche                     | -5    | 2       | 0            | 0            | 0     |
| Infanteriewaffen           | -2    | 0       | -8           | -8           | -6    |
| Linkshändig                | 0     | 1       | 0            | 0            | 0     |
| Kettenwaffen               | -5    | -5      | -7           | -7           | -6    |
| Peitsche                   | -5    | 3       | -1           | -1           | 1     |
| Scharfe Hieb Waffen        | 0     | 0       | -7           | -7           | -6    |
| Schwerter                  | -2    | 0       | -7           | -7           | -7    |
| Speere&Stäbe               | 1     | 4       | -8           | -8           | -2    |
| Stichwaffen                | -8    | -1      | -2           | -2           | -4    |
| Stumpfe Hieb Waffen        | 2     | 3       | -2           | -2           | 0     |
| Zweihänder                 | 0     | -3      | -8           | -8           | -8    |
| Lanzenreiten               | -8    | 0       | -7           | -7           | -7    |
| Schußwaffen                | -8    | 4       | 0            | 0            | -4    |
| Wurfwaffen                 | 2     | 3       | 3            | 3            | -2    |
| Schleuder                  | -3    | 4       | 0            | 0            | -2    |
| <b>Körperliche Talente</b> |       |         |              |              |       |
| Akrobatik                  | -4    | 0       | 2            | 2            | -2    |
| Fliegen                    | -4    | -1      | 6            | 6            | -5    |
| Gaukeleien                 | -2    | -2      | -2           | 0            | 0     |
| Klettern                   | 4     | 3       | 2            | 2            | 0     |
| Körperbeherrschung         | 1     | 3       | 2            | 2            | 1     |
| Reiten                     | -10   | 4       | -2           | -2           | 0     |
| Schleichen                 | 1     | 3       | 3            | 2            | 3     |
| Schwimmen                  | -3    | -2      | -4           | -4           | 0     |
| Selbstbeherrschung         | -2    | 4       | 1            | -1           | 1     |
| Sich Verstecken            | 2     | 2       | 5            | 1            | 3     |
| Tanzen                     | -4    | 0       | -1           | 0            | -1    |
| Zechen                     | -2    | 4       | 0            | 0            | -1    |
| <b>Gesellschaft</b>        |       |         |              |              |       |
| Bekehren/Überzeugen        | -5    | -3      | -1           | -1           | 2     |
| Betören                    | -3    | -2      | -3           | 2            | -3    |
| Etikette                   | -5    | -2      | -2           | 0            | 0     |
| Feilschen                  | -1    | 1       | 1            | 0            | 7     |
| Gassenwissen               | -5    | -4      | -3           | -3           | -1    |
| Lehren                     | 2     | 0       | 0            | 0            | 0     |
| Lügen                      | -3    | 1       | 2            | 3            | 5     |
| Menschenkenntnis           | -3    | 1       | 0            | 1            | 1     |
| Schätzen                   | -1    | -1      | 3            | 3            | 6     |
| Sich Verkleiden            | -7    | 0       | -4           | -1           | -3    |
| <b>Natur</b>               |       |         |              |              |       |
| Fährtensuchen              | 0     | 3       | 4            | 3            | -3    |
| Fallenstellen              | -2    | 2       | 0            | 0            | -3    |
| Fesseln/Entfesseln         | 2     | 4       | 0            | 0            | 0     |
| Fischen/Angeln             | 2     | 2       | -3           | -3           | 0     |
| Pflanzenkunde              | 6     | 3       | 0            | 2            | 3     |
| Orientierung               | 4     | 3       | 2            | 2            | 2     |
| Tierkunde                  | 3     | 4       | 2            | 2            | 0     |
| Wettervorhersage           | 4     | 3       | 2            | 1            | -3    |
| Wildnisleben               | 4     | 4       | 4            | 3            | -1    |
| <b>Wissenstalente</b>      |       |         |              |              |       |
| Alchimie                   | -7    | -5      | -3           | -3           | 6     |
| Alte Sprachen              | 0     | -3      | 0            | 0            | -5    |

|                             |    |    |    |    |    |
|-----------------------------|----|----|----|----|----|
| Geographie                  | -1 | -5 | 0  | 0  | 1  |
| Geschichtswissen            | 5  | 1  | 2  | 1  | 0  |
| Götter&Kulte                | 2  | 0  | 0  | 0  | -4 |
| Kriegskunst                 | -4 | 0  | -6 | -6 | -6 |
| Lesen/Schreiben             | 0  | -4 | 0  | 0  | -1 |
| Magiekunde                  | -4 | -3 | 1  | 1  | 0  |
| Mechanik                    | -4 | 0  | 0  | 0  | 0  |
| Rechnen                     | -2 | 2  | 2  | 2  | 5  |
| Rechtskunde                 | -3 | -5 | -2 | -2 | -2 |
| Sprachen kennen             | 0  | 0  | 1  | 2  | 2  |
| Staatskunst                 | -6 | -7 | -6 | -6 | -2 |
| Sternkunde                  | 3  | 2  | 2  | 2  | -4 |
| <b>Handwerk</b>             |    |    |    |    |    |
| Abrichten                   | 0  | 2  | -2 | -2 | 0  |
| Boote Fahren                | -6 | 0  | -5 | -5 | -2 |
| Fahrzeuge Lenken            | -2 | -2 | -4 | -4 | 0  |
| Falschspiel                 | -3 | 0  | -1 | -1 | 0  |
| Heilkunde, Gift             | 2  | 3  | 1  | 2  | 2  |
| Heilkunde, Krankheiten      | 1  | 1  | 0  | 0  | 3  |
| Heilkunde, Seele            | 0  | 0  | 0  | 1  | 2  |
| Heilkunde, Wunden           | 1  | 3  | 2  | 2  | 3  |
| Holzbearbeitung             | 2  | 3  | 2  | 1  | 1  |
| Kochen                      | 2  | -1 | 0  | 0  | 2  |
| Lederarbeiten               | 2  | 4  | -1 | -1 | 0  |
| Malen/Zeichnen              | 0  | 0  | 1  | 1  | 0  |
| Musizieren                  | 0  | 0  | 0  | 0  | -2 |
| Schneidern                  | 2  | 2  | 0  | 0  | 0  |
| Schlösser Knacken           | -3 | -3 | 0  | 0  | 2  |
| Singen                      | 2  | -1 | 0  | 0  | -3 |
| Taschendiebstahl            | -5 | -1 | 0  | 0  | -1 |
| Töpfern                     | 1  | 3  | -2 | -2 | -1 |
| <b>Intuitive Begabungen</b> |    |    |    |    |    |
| Gefahreninstinkt            | 2  | 3  | 1  | 1  | 1  |
| Glücksspiel                 | -6 | 1  | 0  | 1  | 1  |
| Prophezeien                 | 4  | 1  | 1  | 1  | 3  |
| Sinnesschärfe               | 3  | 3  | 4  | 3  | 1  |
| Stimmen imitieren           | 0  | 1  | 0  | 0  | -3 |
| <b>Spezialtalente</b>       |    |    |    |    |    |
| Flammenstoß (Fernkampf)     | -  | -  | 3  | 3  | -  |
| Feuersteinarbeiten          | 3  | 4  | -  | -  | -  |
|                             |    |    |    |    |    |
|                             |    |    |    |    |    |