

Xeno-Archäologin

Archetyp: Entdeckerin

Motivation: Entdecker

Stil: 3

Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 2

Charisma: 3

Geschicklichkeit: 2

Intelligenz: 4

Stärke: 1

Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0

Initiative: 6

Bewegung: 3

Abwehr: 4

Wahrnehmung: 7

Betäubt: 2

Fertigkeiten

Basis	Stufen	Wert (Durchschnitt)
4	5	9 (4+)
4	3	7 (3+)
4	2	6 (3)
2	2	4 (2)
2	2	4 (2)
4	2	6 (3)

Akademisches Wissen

Linguistik

Medizin

Reiten

Schusswaffen

Überleben

Talente

Geborene Anführerin, Vielseitig (Akademisches Wissen)

Ressourcen

Gönner 1 (Familie)

Schwächen

Reformer

Waffen	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
Taschenrevolver	2 T	0	6 T	(3) T
Schlag	0 N	0	0 N	(0) N

Taschenrevolver

Schlag



Xeno-Archäologin

Xeno-Archäologin

„Heureka! Ich wusste, dass wir hier auf die Überreste der Kanalbaumeister stoßen würden. So etwas findet man auf der Erde nicht. Himmel, nutzt doch den Pinsel, sonst zerstört ihr unersetzbare Artefakte!“

Hintergrund

Man kann vieles aus der Geschichte lernen, doch vor der Erkenntnis steht die Suche – und Suchen heißt auch, dass man vom Schreibtisch wekommt oder die Bibliothek verlässt. Was? Natürlich weiß ich, dass ich eine Frau bin, und ich habe keine Probleme damit, mir die Hände selbst schmutzig zu machen. Nun machen Sie nicht ein solches Gesicht. Das habe ich schon zu oft gesehen. Weil ich eine Frau bin, kann ich nicht wissenschaftlich arbeiten? Dann habe ich also auch meinen Abschluss nur so bekommen, oder was meinen Sie?

Der Mars ist das Eldorado der extraterrestrischen Archäologie – wenn ich Erfolg mit meiner Arbeit habe, bin ich die Pionierin auf diesem Fachgebiet! Kein anderer Planet bietet so viele Möglichkeiten, nirgends gibt es so unterschiedliche Stellen, an denen sich die Suche lohnt. Hier gibt es die verschiedensten Kulturen und zahllose Städte und Überreste von Gebäuden, über deren Ursprung wir noch nichts wissen. Sie wollen Beispiele? Nehmen Sie nur die Wüstenstädte der Östlichen Wüste, die bis in die Zeit der Kanalbaumeister zurückgehen. Über deren Zeit haben wir so gut wie keine gesicherten Erkenntnisse, sieht man von einigen Arbeiten einmal ab, die nicht wirklich seriös sind. Dort sind einige Kanäle seit Jahrtausenden zugeschüttet. Ich mag mir gar nicht vorstellen, was dort alles verborgen ist... Oder aber die ausgetrockneten Kanäle der Westlichen Wüste: Hier sind ganze Metropolen verfallen, die noch nicht untersucht wurden. Die Marsianer berichten zwar von irgendwelchen Geistern, aber das ist nur Aberglaube und soll wohl Fremde von den Ruinen fernhalten. Von solchem Geschwätz lasse ich mich bestimmt nicht abschrecken. Außerdem kann ich als ernsthafte Wissenschaftlerin nicht irgendwelchen dahergelaufenen Schatzjägern das Feld überlassen. Die sind nur auf das schnelle Geld aus. Aber nicht mit mir! Allerdings ist es nicht immer einfach, an Gelder für Expeditionen zu kommen. Zum Glück erhalte ich von zu Hause eine entsprechende Unterstützung. Ab und an bin ich noch als Gutachterin für einige Zwischenhändler tätig, da auf der Erde viel für marsianische Artefakte gezahlt wird. Denn wer kann schon einen jahrhundertealten kanalmarsianischen Prinzenring von einer billigen Kopie unterscheiden? Ich kann es!

Rollenspiel

Sie sind eine Frau in einer Männerdomäne. Auch wenn Sie an einer angesehenen Universität studiert und einen hervorragenden Abschluss erreicht haben, so werden Sie nicht selten von der Männerwelt belächelt. Die Ablehnung der Gesellschaft spornt sie allerdings nur noch mehr an. Da Sie auf der Erde keine Möglichkeiten für sich und Ihren beruflichen Aufstieg gesehen haben, sind Sie dem Ruf fremder Planeten gefolgt.

Als Archäologin verkörpern Sie nicht das stereotype Frauenbild: Sie können auf Expeditionen und Ausgrabungen mit anpacken und haben keine Scheu, sich die Hände schmutzig zu machen. Auch lassen Sie sich nicht einfach von männlichen Kollegen zur Seite drängen, sondern können auch die Ellenbogen ausfahren. Haben Sie sich einmal ein Ziel gesetzt, dann verfolgen Sie es mit großer Beharrlichkeit und lassen sich nicht mehr davon abbringen. Für den Erfolg ist Ihnen jedes legale Mittel recht, in seltenen Fällen – wenn Sie wirklich Hilfe benötigen – spielen Sie ungerne auch mal die hilflose Frau, um das starke Geschlecht um den Finger zu wickeln. Es kostet Sie zwar Überwindung, aber wenn Sie Erfolg haben – und davon gehen Sie aus – wird Ihr Name bald in einem Atemzug mit anderen Archäologen wie Johannes Overbeck genannt werden.

Teemagnat

Archetyp: Geldgeber
Stil: 3

Motivation: Gewinn
Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 2

Charisma: 5

Geschicklichkeit: 2

Intelligenz: 3

Stärke: 1

Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0

Initiative: 5

Bewegung: 3

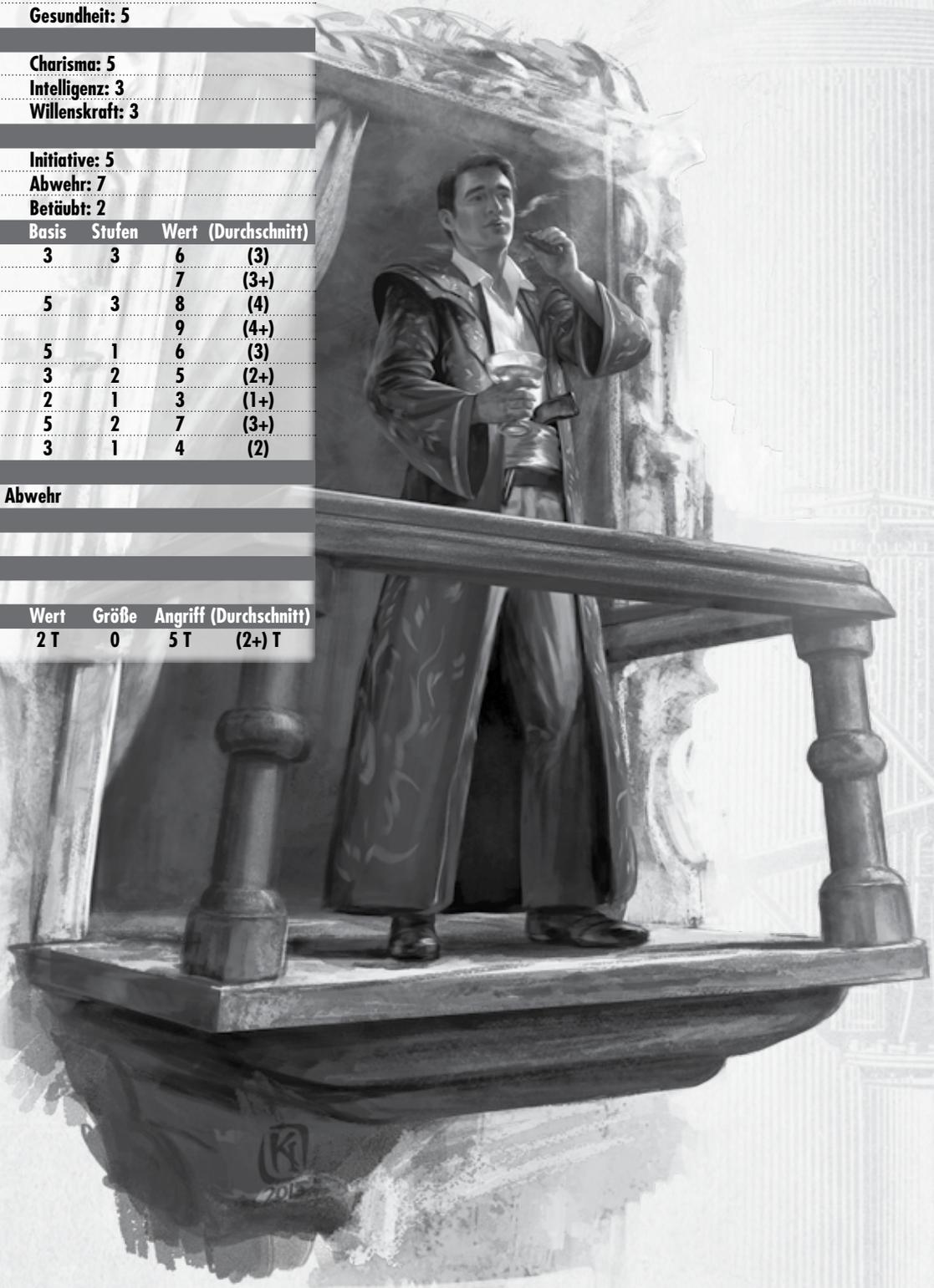
Abwehr: 7

Wahrnehmung: 6

Betäubt: 2

Fertigkeiten

	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Bürokratie	3	3	6	(3)
<i>Wirtschaft</i>			7	(3+)
Diplomatie	5	3	8	(4)
<i>Verhandlung</i>			9	(4+)
Einschüchtern	5	1	6	(3)
Empathie	3	2	5	(2+)
Schusswaffen	2	1	3	(1+)
Schwindeln	5	2	7	(3+)
Spielen	3	1	4	(2)



Teemagnat

Teemagnat

„Der Rote Tee in Ihrem Boreo Chai stammt übrigens von einer unserer Mars-Plantagen nahe Saardaar.“

Hintergrund

Der alteingesessene Adel zuhause in Good Old Britannia betrachtet meine Familie noch immer als eine Bande neureicher Emporkömmlinge. Ich muss zugeben, dass es zuweilen enervierend sein kann, von schlichten Landadeligen noch immer als Mitglied der mittleren Klassen angesehen zu werden. Doch eines Tages werden diese Kleingeister in ihren verstaubten Herrenhäusern erstaunt zu uns aufsehen! Schon jetzt sind wir vermögender und einflussreicher als viele traditionsreiche Adelsgeschlechter Englands. Es sind Familien wie die meine, die das Empire groß gemacht haben! Damals in den Vierzigern hat mein Großvater den Grundstein für unser Geschäftsimperium gelegt, indem er erste Niederlassungen in Yantei, Tianjin und Hongkong gründete, um mit chinesischem Tee zu handeln – gegen den erheblichen Widerstand der einheimischen Tongs, die die „Weißen Teufel“ noch immer nur zu gern aus China vertreiben würden. Als mein Großvater von den Geheimbündnern ermordet wurde, übernahm mein Vater die Geschäfte unseres Hauses. Die Aktionäre zuhause in England gaben zunächst keinen Pfifferling auf seine Führungsqualitäten, doch er sollte ihre Unkenrufe Lügen strafen. Während der Sechziger und Siebziger weitete er unseren Einfluss auf die südlichen Provinzen Indiens, nach Indochina und Japan aus und gründete eine Reihe eigener Plantagen. Meinem Vater und seinen Söldnern ist es überdies zu verdanken, dass die Schiffsrouten Südostasiens nun einen ganzen Schlag sicherer vor den zahlreichen Piraten der fernöstlichen Gewässer sind. Nun ja, dass er sich 1872 mit den Schiffen einer Konkurrenzfirma ein Seegefecht lieferte, war nicht ganz sauber. Doch ich kann Ihnen versichern, dass diese Leute ebenfalls nicht fair spielten. Unser Imperium wuchs und florierte. Derweil verbrachte ich meine Jugend auf Reisen. Sie müssen wissen, dass ich in Manapur geboren bin und England mit 21 Jahren das erste Mal betrat, als ich zum Studieren nach Cambridge ging. Ich kreuzte zusammen mit meinem Vater auf den Handelsschiffen, die zwischen unseren zahlreichen Besitzungen hin und her pendelten und verlebte meine Kindheit in den engen Gassen der Hafenstädte Südostasiens, in Teekontoren, unseren Herrenhäusern, und ja, selbst auf dem Mars. Mit 15 hatte ich nicht nur mehr vom Empire gesehen als manch gestandener Kolonialoffizier, sondern bereits meine ersten Ätherflüge hinter mir. Ich lernte Fechten von einem Duellisten in Parhoon, ließ mir von japanischen Yakuza das Kartenspielen beibringen und schnappte vom Volk der meroischen Wagenmeister so einiges über die Mythen des Mars auf.

Nun, da mein Vater an den Ruhestand denkt, ist es an mir, unser Handelshaus in die Zukunft zu führen. Und erneut expandieren wir! Diesmal auf den Mars, zur Teestraße. Der Exklusiv-Vertrag mit der Boreosytis-Liga ist ausgehandelt, Kontakte mit einer vielversprechenden, jungen Händlerin vom Volk der Wagenmeister geknüpft. Ich bin fest entschlossen, das Monopol des Teeexports vom Mars zur Erde an mich zu reißen. Unser Familienwappen wird auf Kontoren überall auf dem Mars prangen, koste es, was es wolle! Auch wenn ich wie mein Großvater, diesmal als „Roter Teufel“, gegen den Widerstand so manches Einheimischen ankämpfen muss.

Rollenspiel

Wenn in der zivilisierten Gesellschaft Ihr Name fällt, schwingt gleichermaßen Bewunderung und Abscheu mit. Ihr skrupelloses Vorgehen hat Ihnen schon mehr als einmal schlechte Presse beschert, doch ebenso bewundert man Ihre Tollkühnheit. Für Sie zählen vor allem zwei Dinge: Ihre Familie und Ihr Profit. Ihr Ziel ist es, Ihr Geschäftsimperium auszuweiten und Ihre Sippschaft zu einer der mächtigsten des Empires zu machen. Andere Kaufleute mögen in ihren Büroräumen sitzen und die Aktienkurse studieren. Sie hingegen sind ein waschechter Abenteurer vom Schlage eines William Jardine oder eines James Brooke. Sie sind bereit, hinauszugehen und für Handelshaus und Profit selbst Ihr Leben zu riskieren. Wenn das bedeutet, sich mit barbarischen Wüstenstämmen des Mars zu verbünden oder dekadenten Kanalmarsianern Teeplantagen abzuringen, nun gut: Sie sind bereit!

Luftpiratin

Archetyp: Abenteurerin **Motivation:** Gewinn
Stil: 3 **Gesundheit:** 4

Primäre Attribute

Konstitution: 2 **Charisma:** 4
Geschicklichkeit: 4 **Intelligenz:** 2
Stärke: 1 **Willenskraft:** 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0 **Initiative:** 6
Bewegung: 5 **Abwehr:** 6
Wahrnehmung: 4 **Betäubt:** 2

Fertigkeiten

	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Akrobatik	4	2	6	(3)
Einschüchtern	4	1	5	(2+)
Gassenwissen	4	3	7	(3+)
Gaunerei	4	2	6	(3)
Heimlichkeit	4	2	6	(3)
Nahkampf	4	3	7	(3+)
Schusswaffen	4	2	6	(3)
Spezielle Fahrzeuge (Flugschiffe)	4	2	6	(3)

Talente

Gutaussehend 1, Raffinierter Angriff

Ressourcen

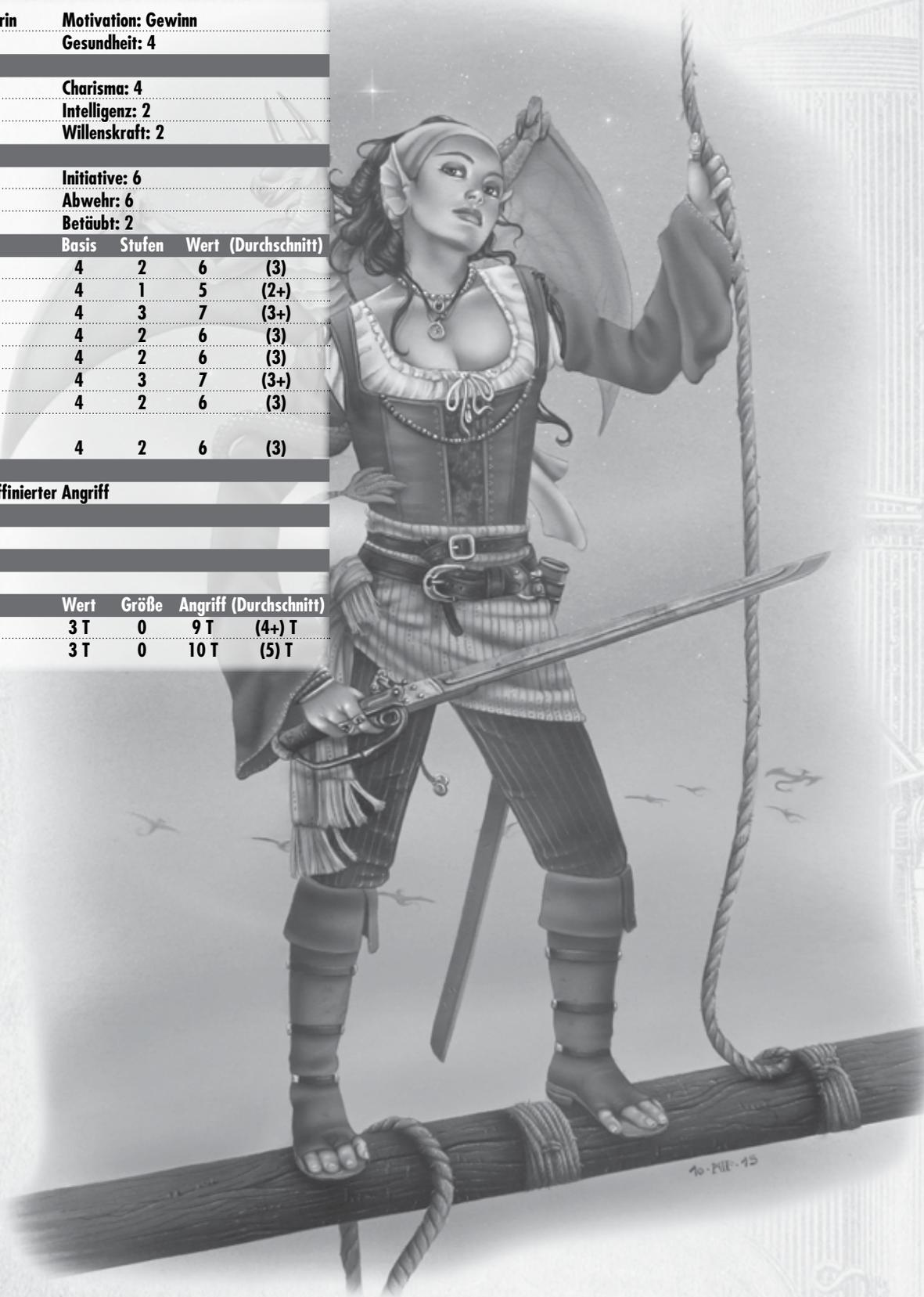
Ruhm 0

Schwächen

Impulsiv

Waffen

	Wert	Größe	Angriff (Durchschnitt)
Pistole, Vorderlader	3 T	0	9 T (4+) T
Entermesser	3 T	0	10 T (5) T



Luftpiratin

Luftpiratin

„Da hol mich doch der Große Wurm! Wie lange brauchen diese Stümper denn noch, um das Luv-Segel einzuholen? Tritt einer diesen lahmen Mastgaschanten mal in den Allerwertesten, wir haben hier schließlich eine Luftschlacht zu gewinnen!“

Hintergrund

Schon als kleines Kind habe ich von meiner Lieblingsstelle auf der Stadtmauer aus die Schraubengaleeren und Wolkenschiffe beobachtet, die über den tiefblauen Himmel flogen. Schon damals war für mich klar, dass ich am Landehafen auf einem dieser Schiffe anheuern würde, sobald ich alt genug bin. Ich wollte fremde Städte und die Welt von oben sehen, wie ein Skrill. Und ich wollte, dass jeder Luftkapitän irgendwann meinen Namen mit Ehrfurcht flüstert.

Als es mir dann bei meiner phlegmatischen Mutter mit ihrem ständigen Untergangsgefasel einfach zu bunt wurde (bunter noch als die grünen und blauen Flecken, die mir mein Vater immer öfter verpasste, seit die Menschen ihn mit Whisky bezahlten), hab ich einfach alles in einen Sack gepackt und bin abgehauen. Hab mich kurzerhand in der zwielichtigsten Kneipe der Stadt umgehört, bis ich an Bord eines Freibeuterschiffs kam.

Klar war's erstmal nicht leicht, die Arbeit an Bord ist schließlich Knochenarbeit, besonders als Anfänger. Aber ich habe die Entscheidung niemals bereut! Und nachdem ich erstmal einen aufdringlichen Matrosen über die Reling in den 100 Meter tieferen Sand der Nepenthes-Toth befördert hatte, war das Thema Aufdringlichkeiten auch erledigt. Und das Deck fegen oder die Schraube vom Gekröse der Flugechsen befreien musste ich dann auch nicht mehr. Seitdem ist jeder Tag erstaunlicher als der vorherige: Ich habe Skrille auf Armreichweite vor mir im Himmel an Bäumen grasen sehen, und den Sonnenuntergang hinter den Türmen von Karkarham; ich habe das prickelnde Gefühl vor einem Überfall auf eine Galeere der Hochlandmarsianer gespürt und mit Freibeutern den Sieg gefeiert. Wenn ich betrunken bin, kann ich mit meiner Pistole einem Matrosen eine Puschtifrukt vom Kopf schießen, wenn ich nüchtern bin, kann ich sie ihm von der Takelage eines Wolkenseglers am Seil herabschwingend vom Kopf treten. Nein, für mich steht fest: Ich will nie wieder etwas anderes als die Freiheit erleben, die man nur an Bord eines Flugschiffes haben kann!

Umso ärgerlicher ist die Sache mit dem konfiszierten Schiff. Ich konnte ja – im Gegensatz zu einigen anderen aus der Mannschaft – noch entkommen, aber jetzt bin ich erstmal hier am Boden. Ein komisches Gefühl für meine an die schaukelnden Planken gewöhnten Beine. Aber auch das ist nichts, womit ich nicht fertig werde. Nur braucht es jetzt erstmal ein paar gute Leute und etwas Geld, um bald wieder Höhenluft zu schnupern.

Rollenspiel

Sie lieben dieses Gefühl der Freiheit, das Ihnen nur der Marswind in Ihrem roten Haar auf einem Wolkenschiff der Flinkholz-Klasse schenken kann! Sie haben Ihr Leben selbst in die Hand genommen und genießen es, auch wenn Sie es oft genug mit Ihrer Waffe verteidigen müssen. Als Lohn winken Abenteuer, Beuteanteile und Verkaufsgewinne, vor allem aber der Ruhm einer mutigen Freibeuterin, der Ihnen bald überallhin vorausseilen wird, da sind Sie sich sicher. Auf dem Mars, zumindest in Ihrer Kultur, sind Sie als Frau gleichgestellter Teil der Besatzung, und kein Mann würde es wagen, das in Frage zu stellen. Umso befremdlicher, mal amüsant, mal ärgerlich, kommt es Ihnen vor, wenn die Fremden von der Erde beim Anblick Ihrer praktischen Luftschiffer-Kleidung erröten, die Augen niederschlagen und etwas von „sowas gehört sich doch nicht für eine Dame“ murmeln.

Sie nehmen sich, was Sie wollen, unterscheiden bei Ihren Handelspartnern und Ihrer Beute nicht nach Herkunft, solange die Aufgabe Ruhm und Gewinn verspricht. Sie eifern den heldenhaften Luftkapitänen nach und sind frei und für Ihr eigenes Glück verantwortlich.

Mathematischer Mönch

Archetyp: Wissenschaftler **Motivation:** Geheimniskrämerei
Stil: 3 **Gesundheit:** 6

Primäre Attribute

Konstitution: 2 **Charisma:** 2
Geschicklichkeit: 1 **Intelligenz:** 5
Stärke: 1 **Willenskraft:** 4

Sekundäre Attribute

Größe: 0 **Initiative:** 6
Bewegung: 2 **Abwehr:** 3
Wahrnehmung: 9 **Betäubt:** 2

Fertigkeiten

Akademisches Wissen	Basis	Stufen	Wert (Durchschnitt)
(Marsianische Theologie)	5	3	8 (4)
Diplomatie	2	2	4 (2)
Empathie	5	2	7 (3+)
Ermittlung	5	3	8 (4)
Heimlichkeit	1	1	2 (1)
Naturwissenschaft	5	4	9 (4+)
Schusswaffen	5	1	6 (3)

Talente

Berechneter Angriff, Vielseitig (Naturwissenschaft)

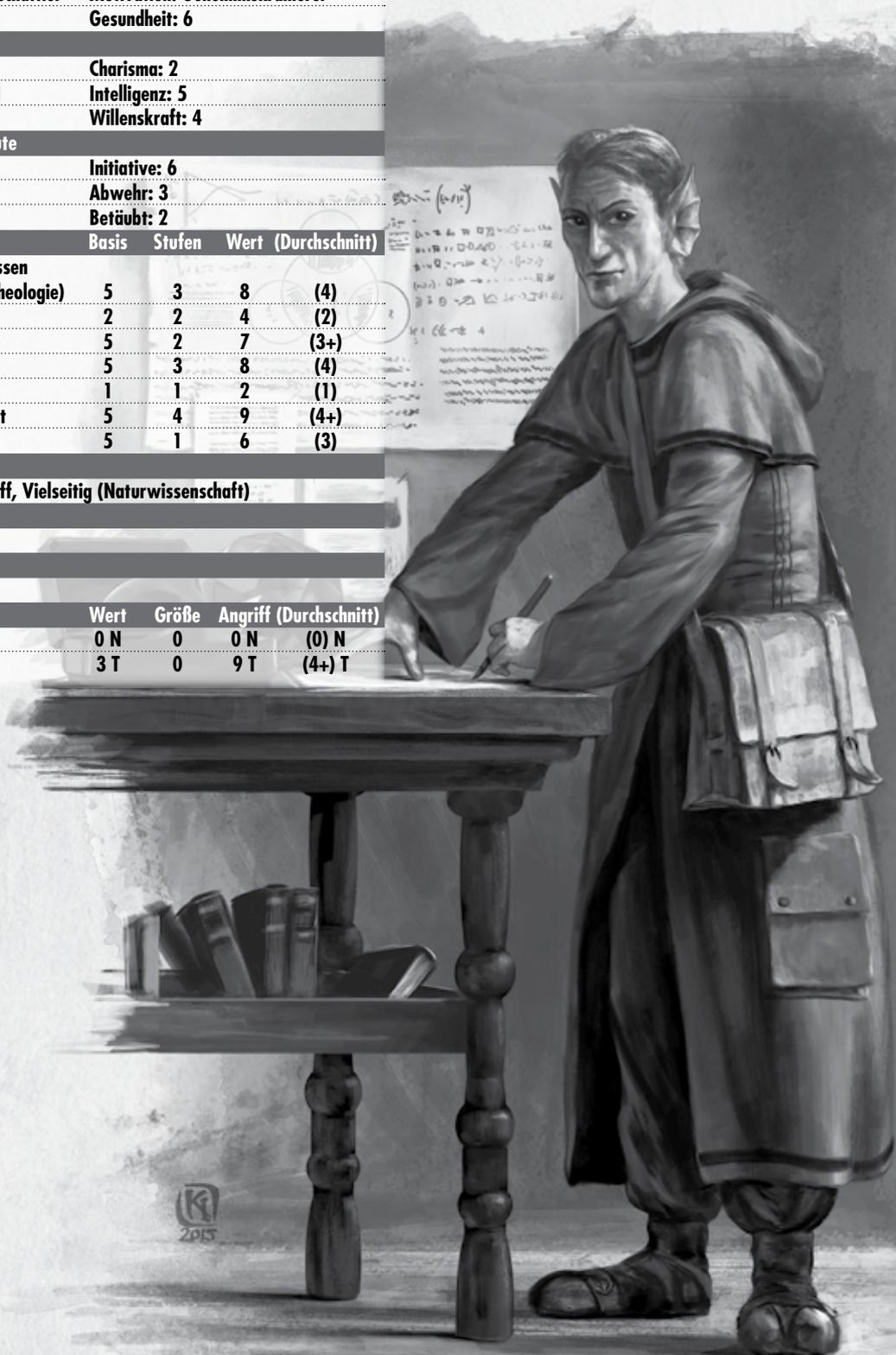
Ressourcen

Beziehungen I

Schwächen

Verfolgungswahn

Waffen	Wert	Größe	Angriff (Durchschnitt)
Schlag	0 N	0	0 N (0) N
Dynamitballiste	3 T	0	9 T (4+) T



Mathematischer Mönch

Mathematischer Mönch

„Ja, das sind wertvolle Erkenntnisse. Möglicherweise sogar zu wertvoll für jedermann. Das ist es, was man sich stets vor Augen halten muss: Wissen ist Macht und Macht muss man wohldosiert teilen. Wenn überhaupt ...“

Hintergrund

Ja, ich bin Wissenschaftler. Mein Leben gehört der Mathematik und der Geschichte, der Mechanik und dem Dienste am Gott im Herzen der Welt. In der Mathematik haben unsere Ahnen die Antworten auf alle Fragen verborgen, die uns heute drängen müssen, weil unser Volk niedergeht. Verborgen haben sie sie, denn sie sollten nicht für jedermann verständlich sein. Geraten diese Antworten in falsche Hände, mögen sie für Schlechtes genutzt werden. Und so verberge ich die Antworten, die ich gefunden habe, ebenso. Der eine nennt es Geheimniskrämerei. Ich nenne es Schutz der Meinen. Jeder andere würde die Seinen doch ebenso schützen wollen.

Und doch: Ich kann nicht hoffen, das scheinbar Unvermeidliche allein und ohne Hilfe abzuwenden, und so muss ich mich arrangieren. Ich helfe und mir wird geholfen. Mein Wissen und mein technisches Geschick gegen die ruhigen Hände und das gute Auge eines Schützen!

Es ist nicht allein der schleichende Tod meiner Heimat, der meinem Orden und mir Sorgen bereitet. Ebenso sind es die *Erlöser von Io'okk Paaron*. Seit Jahrhunderten schon verfolgen sie uns, töten manchen von uns und haben es doch noch nicht geschafft, uns aufzuhalten. Sie stehlen unser Wissen, foltern unsere Brüder und Schwestern und scheinen sich zu ergötzen an unseren Qualen. Ich weiß nicht sicher, warum sie das tun und was sie von uns wollen. Doch ich vermute, dass auch sie in den Besitz des Wissens gelangen wollen, wie unsere Heimat zu retten ist. Und dann werden sie es nutzen, um mein Volk zu erpressen und gar zu versklaven. Meine Brüder und Schwestern, die *Hände der Verborgenen*, verteidigen uns gegen sie, schlagen sie zurück und versuchen uns zu verbergen. Sie schützen uns, unser Wissen und unseren Planeten. Und doch scheint ihr Kampf auf lange Sicht aussichtslos. Und so muss ich mich eilen, denn an mir und den anderen *Augen* ist es, rechtzeitig zu finden, was wir suchen.

Rollenspiel

Sie sind ein *Auge der Verborgenen* und unterwegs im Auftrag der *Verborgenen Hüter* und Ihres Herrn. Sie sind auf einer ständigen Suche nach Erkenntnissen und Errungenschaften, während Sie Ihre wahre Identität und Ihren Orden verheimlichen. Sie sind sicher, dass der Grund Ihres sterbenden Heimatplaneten Ihren Ahnen einstmals bekannt war, dass diese es einstmals kommen sahen. Und wer den Grund kennt, der kann dieses Schicksal auch aufhalten. Dieses Wissen wollen Sie finden. Ihr größtes Problem ist, dass Sie nicht wissen, wo Sie zu suchen anfangen sollen. Alleine der Mars ist groß, und zu allem Überfluss betrieben die alten Marsianer Raumfahrt. Sie waren auf fremden Planeten. Auf der Erde waren sie ganz sicher. Möglicherweise besuchten sie gar Venus und Merkur? Eine Antwort haben Sie nicht, aber Sie werden Sie finden.

Sie wissen auch, dass Sie gesucht sind, dass Sie verfolgt werden von den Widersachern Ihres Ordens. Überall müssen Sie Handlanger der *Io'okk Paaron*, der *Erben der Ahnen*, befürchten. Sie werden nicht Halt machen, ehe sie das Wissen um den Zustand ihres Planeten in Händen halten, um sich den Mars und seine Völker untertan zu machen. Sie haben gehört, dass sogar Menschen im Dienste der *Io'okk Paaron* stehen sollen. Ein jeder könnte es darauf abgesehen haben, sich Ihres Wissens zu bemächtigen und Sie zu töten. Vorsicht ist Ihr Begleiter, Misstrauen Ihr Schutzschild, Scharfsinn Ihre Waffe, Glaube an Ihren Herrn Ihr Antrieb. Hin und wieder fragen Sie sich, ob Sie verrückt werden, paranoid. Und manchmal fragen Sie sich, ob Sie es nicht vielleicht schon sind. Doch dann wischen Sie diese Gedanken beiseite.

Aber Sie wissen auch, dass Sie einigen Männern und Frauen vertrauen müssen – vertrauen lernen müssen. Sie brauchen Hilfe von anderen. Sie müssen manchmal auch ein Risiko eingehen – es geht um mehr als nur um Sie. Es geht um Ihr Volk! Und Ihr Gott ist mit Ihnen!

Wagenmeisterin

Archetyp: Händlerin	Motivation: Gewinn			
Stil: 3	Gesundheit: 5			
Primäre Attribute				
Konstitution: 1	Charisma: 4			
Geschicklichkeit: 2	Intelligenz: 3			
Stärke: 1	Willenskraft: 4			
Sekundäre Attribute				
Größe: 0	Initiative: 5			
Bewegung: 3	Abwehr: 3			
Wahrnehmung: 7	Betäubt: 1			
Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Diplomatie	4	4	8	(4)
<i>Verhandlung</i>			9	(4+)
Empathie	3	2	5	(2+)
Fahren	2	4	6	(3)
<i>Wagenmeister-Fuhrwerk</i>			7	(3+)
Gaunerei	2	2	4	(2)
Schusswaffen	2	2	4	(2)
Schwindeln	4	3	7	(3+)
Talente				
Innerer Kompass, Universalist				
Ressourcen				
Beziehungen 1				
Schwächen				
Aberglaube				
Waffen	Wert	Größe	Angriff (Durchschnitt)	
Schlag	0 N	0	0 N	(0) N
Muskete	2 T	0	6 T	(3) T



Wagenmeisterin

Wagenmeisterin

„Die Dooitshlambi mögen nicht so freigiebig mit Waffen sein wie die Amikaani, aber sie bieten besseres Werkzeug. Da wir bald durch das Land der Holidhi-Bauern fahren, wäre das vielleicht das bessere Geschäft. Hämmer, Sägen und Zangen brauchen sie dort eher als Gewehre.“

Hintergrund

Euer Freund ist gerade nach unten in die Gästekammer verschwunden. Er meinte, er wäre „seekrank“, was immer das sein mag. Ich glaube ja eher, er verträgt das Schwanken unserer Wagen nicht. Meine kleine Schwester will ihm einen heilenden Tee kochen. Hoffentlich wird ihm davon nicht noch übler. Sie hat das mit dem Heiltee noch nicht so raus, wisst Ihr? Bald erreichen wir das Dorf Haabakaabool. Ich schätze, wir werden etwa gegen Abend dort eintreffen. Deswegen nutze ich das bisschen freie Zeit, das mir bleibt, um hier oben ein wenig Querflöte zu üben. Wenn unsere Weisen die Epen und Gedichte unseres Volkes vortragen, begleiten wir Mädchen das immer auf Flöten, und die Melodie vom „Tausendjährigen Wanderer“ will bei mir noch nicht so recht sitzen. Ich fürchte, dass Noothul, unser Priester, das blöde Stück in Dioscuria vor den Dooitshlambi vortragen will. Die lassen sich gerne von Folkloredarbietungen beeindrucken und das ist gut fürs Geschäft. In Haabakaabool werde erst einmal ich die Handelsgespräche führen und bin für Stunden beschäftigt. Da bleibt nicht mal Zeit, ein paar Jungs hübsche Augen zu machen. Mein Onkel meint, dass ich fürs Handeln die richtige Zunge habe. Immerhin habe ich schon in vielen anderen Dörfern Geschäfte abgeschlossen, obwohl ich erst acht Jahre alt bin. Oder sechzehn eurer Jahre. Angefangen hat das letztes Jahr unten bei Thymiamata – Onkel Huurk, der sonst eigentlich die Verhandlungen dort führt, war auf der Fahrt schwer erkrankt und konnte nicht sprechen. Cousin Aldu, der ihn normalerweise vertreten hätte, blieb auch lieber im Wagen. Wegen einer ziemlich ungut verlaufenen Romanze mit einer der Töchter des Dorfältesten da unten, im Jahr zuvor, wisst Ihr? Meine große Schwester, die die Gespräche eigentlich hätte führen sollen, brachte kein gerades Wort heraus, da fing ich an zu plappern und zu feilschen. Gut – ich habe denen die Ruumet Breehrs, die wir loswerden wollten, zu billig verkauft und mir eine viel zu große Menge Gaschantenschinken andrehen lassen. Aber dafür, dass es meine ersten Verhandlungen waren, meinte mein Onkel, als es ihm wieder besser ging, lief es gar nicht so schlecht. Deswegen lerne ich nun das Verhandeln und führe die Gespräche in den kleineren Dörfern. Eine Arbeit die mir weit mehr Freude macht als Teekochen und Flötepiepen. Ich glaube, Onkel Huurk will sogar, dass ich irgendwann mal seinen Platz im Clan einnehme, wenn er sich aufs Altenteil zurückzieht. Glaubt mir, irgendwann werde ich eine große Handelsherrin. Eine richtig große! Dann lege ich mir ein Bankkonto in der Stadt an, besorge mir einen zweiten Wagen und lege meine Kammer mit Teppichen und Seide aus! Lacht nicht. Diese Ambitionen habe ich wirklich! Ich habe die Rundfahrt entlang der Teestraße ja auch schon acht Mal mitgemacht – mein ganzes Leben also. Da kennt man das Handeln und die Gefahren. Sogar schießen kann ich etwas, wenn auch nicht so gut wie Aldu. Südlich von Cydonia ist das oft nötig. Wenn das Hügelgekreuch dort unten mal wieder -Wie sagt ihr Erdlinge?-, „vom Hafer gestochen“ wird, meint es, wir liefern Ruumet Breehr und Handelswaren gratis. Aber nix da! Da muss man ihnen die Flausen energisch austreiben. Am besten mit Blei.

Rollenspiel

Als Nomadin sind Sie in Ihrem kurzen Leben bereits weiter herumgekommen als viele andere in 90 Jahren. Da Sie neugierig, weltoffen und clever sind und eine spitze Zunge haben, sind sie auf dem besten Wege eine großartige Händlerin zu werden. Feilschen, verhandeln und geschicktes Lügen beherrschen Sie bereits wie jemand, der wesentlich mehr Erfahrung besitzt. Sie wissen sogar schon recht gut, Ihre weiblichen Reize als Verhandlungsvorteil zu nutzen. Vielleicht erklärt sich Ihr Erfolg sogar damit, dass Ihre Handelspartner nicht damit rechnen, von einem hübschen Backfisch an die Wand geredet zu werden. Natürlich haben Sie aber auch ein Gespür dafür, welcher Kunde welche Ware begehren könnte und wie man ein Geschäft so abschließt, dass beide Seiten glücklich sind. Handel und Profite sind genauso Ihre Welt wie der Dorfklatsch entlang der gesamten Teestraße. Ihr Problem ist, dass Sie wissen, wie gut Sie sind. Deswegen sind ihre Ambitionen manchmal etwas zu großenwahnsinnig und oft sind Sie etwas zu vorlaut. Aber wer wird der Jugend ihre Träumereien verübeln?

Kaltland-Barbar

Archetyp: Überlebender **Motivation:** Rache

Stil: 3 **Gesundheit:** 7

Primäre Attribute

Konstitution: 5 **Charisma:** 1

Geschicklichkeit: 3 **Intelligenz:** 1

Stärke: 4 **Willenskraft:** 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0 **Initiative:** 4

Bewegung: 7 **Abwehr:** 8

Wahrnehmung: 3 **Betäubt:** 5

Fertigkeiten

	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Einschüchtern	1	4	5	(2+)
Handwerk (Schmied)	1	3	4	(2)
Nahkampf	4	4	8	(4)
Primitiver Fernkampf	3	2	5	(2+)
Sportlichkeit	4	2	6	(3)
Überleben	1	2	3	(1+)



Kaltland-Barbar

2015

Kaltland-Barbar

„Geschmeiß! Lasst...mich...in...RUHE...ESSEN!“ (Geräusch wuchtiger Streitaxtschläge)

Hintergrund

Lass uns nichts beschönigen, Stadtmann. In Deinen Augen bin ich ein Wilder und ein Schlächter. Und Recht hast Du, mich so zu nennen. Schließlich brandmarkt mich das Zeichen auf meiner Brust als Verbannten. Wenn Dir die Runen des Volkes bekannt sind, dem ich einst, vor meiner Verbannung angehörte, wirst Du bereits wissen, dass ich getötet habe. Ich leugne es auch nicht. Einst, als ich noch ein Heim, ein Volk und eine Familie hatte, war ich ein Schmied. Dieses Leben endete, als ich den Mann, der meine Schwester schändete, mit meinem Hammer erschlug. Ich tat es in heißem Zorn und doch mit klarem Geist. Es war der Neffe des Tuu, unseres Fürsten, dem ich das Haupt zerschmetterte. So fand sich niemand, der für mich sprach. Einzig die Entehrung meiner Schwester tat es. Sie drückten mir das glühende Eisen auf die Haut und trieben mich in die Berge. Nun habe ich nur die Axt, die sie mir gelassen haben, die Pistole die ich stahl, und meine Hände. Das ist es, was ich Leuten wie dir verkaufe. Ich hätte wie andere Verbannte zu den Aruudal gehen können. Aber die sind Abschaum. Ich hätte, wie andere Verbannte, ein Räuber und ein Wegelagerer werden können. Aber ich schätze es nicht, hinterrücks Leute zu erschlagen, die mir nichts getan haben. Natürlich habe ich versucht, als wandernder Handwerker zu arbeiten, weit weg von den Dörfern derer, die einst die Meinen waren. Doch das Mal auf meiner Brust sagt allen, die es sehen, was ich bin. Ich kann es nicht waschen. Nur überdecken könnte ich es, aber auch dann würde es mich verraten. Kaum einer lässt mich sein Werkzeug reparieren, seinen Pflug oder auch nur das Zaumzeug seines Gaschanten, und gibt mir dafür Geld oder Essen. Gute Leute meiden mich, als könnte schon mein Anblick töten. Sie weichen mir aus. Sie holen ihre Kinder ins Haus, wenn sie meiner ansichtig werden und machen hinter meinem Rücken Zeichen gegen das Böse. Es gibt Dörfer und Städte, die ich nicht betreten kann, weil die Wachen mir den Weg versperren, sobald sie das Zeichen sehen. Daher lebe ich am Rande von allem, zwischen Wildnis und Ruinen. Zwischen jenen, die wie ich Ausgestoßene sind. Ich bin ein Mörder. So finde ich nur Arbeit, für die es Mörder braucht. Als starker Arm und Mietklinge bin ich gut genug. Manch einer hat mir gar schon so weit getraut, dass er mich als Karawanenwächter für sich arbeiten ließ. Auf diese Art habe ich schon Einiges erlebt. Ich habe gegen Nomadenräuber gekämpft, für fette Handelsherren in ihren wirren Fehden Schlachten geschlagen und an der Seite von Grabräubern die Katakomben der Ahnen geplündert. Ich habe Männer, Monster und Schlimmeres erschlagen. Ich habe die halbe Welt gesehen und sogar schon öfter Rotgesichtige wie dich getroffen, die behaupten dass sie vom Himmel kommen. Ja, in gewissen Kreisen hat mein Name sogar einen Klang. Doch die meisten schätzen mich nur als Axt und nicht als Mann. Nun weißt du, wer und was ich bin. Wenn wir uns einig werden, dann gehört meine Hand mit der Waffe darin dir. Aber ich warne dich: Verlange nicht von mir, Kinder, Frauen oder Wehrlose zu töten. Denn dann lernst DU meine Klinge kennen.

Rollenspiel

Ihr Leben ist übel verlaufen. Einst waren Sie ein einfacher, zufriedener Handwerker und hatten ein friedliches Leben. Doch ein scheußliches Verbrechen, das man Ihrer Schwester antat und Ihre gerechtfertigte Reaktion darauf kostete Sie alles, was Ihnen lieb und teuer war. Sie sind ausgestoßen und gebrandmarkt. Ihre hünenhafte Gestalt versetzt andere in Angst. Das Mal, das man in Ihre Brust brannte, sorgt für Abscheu. Nur unter anderen Außenseitern sind Sie zuhause. Ihr Schicksal hat Sie zu einem Leben als wandernder Mietling, als käufliche Klinge verdammt. Sie mögen in dieser Arbeit einer der Besten geworden sein, doch in Wahrheit führen Sie ein Leben, das sie niemals wollten und eigentlich verabscheuen. Ein Leben in Frieden, so scheint es, bleibt Ihnen durch eine einzige Tat in gerechtem Zorn verwehrt. All das hat Sie verbittert, hart und zynisch gemacht. Dennoch haben Sie unter ihrer harten Fassade noch immer Prinzipien. Denn eigentlich sind Sie ein weit besserer Kerl, als Sie andere und sich selbst glauben machen. Ihr Anblick mag Angst und Schrecken verbreiten und man mag Geschichten über Sie mit bebender Stimme vortragen, aber tatsächlich versuchen Sie, trotz der Tatsache, dass Sie für den Rest der Welt gewalttätiger Abschaum sind, immer auf der richtigen Seite zu stehen. Sie werden ihren Richtern nicht die Genugtuung gönnen, tatsächlich zu dem Ungeheuer zu werden, zu dem Ihre Verurteilung sie machen sollte.

Duellist

Archetyp: Gesetzeshüter **Motivation: Ehre**
Stil: 3 **Gesundheit: 3**

Primäre Attribute

Konstitution: 2 **Charisma: 3**
Geschicklichkeit: 4 **Intelligenz: 3**
Stärke: 3 **Willenskraft: 1**

Sekundäre Attribute

Größe: 0 **Initiative: 7**
Bewegung: 7 **Abwehr: 6**
Wahrnehmung: 4 **Betäubt: 2**

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Ermittlung	3	4	7	(3+)
Gassenwissen	3	1	4	(2)
Heimlichkeit	4	3	7	(3+)
Nahkampf	3	4	7	(3+)
Schusswaffen	4	4	8	(4)
<i>Pistole</i>			9	(4+)

Talente

Kunstschütze 1, Schnellziehen

Ressourcen

-

Schwächen

Selbstüberschätzung

Waffen	Wert	Größe	Angriff (Durchschnitt)
Schwertpistole (Schuss)	2 T	0	11 T (5+) T
Schwertpistole (Klinge)	2 T	0	9 T (4+) T



Duellist

Duellist

„Vengii Hoogor! Im Namen der alten Kaiser – Du bist zahlloser, abscheulicher Verbrechen für schuldig befunden! Stelle Dich zum Zweikampf!“

Hintergrund

Entschuldigen Sie die Maskerade, Madame. Sie müssen mich für einen Irren halten, der zu viele Groschenhefte gelesen hat. Leider ist der Mummenschanz notwendig, denn die hiesige Regierung, korrupt wie sie ist, erkennt mein Amt nicht an. Daher muss ich inkognito agieren, um die Loge dingfest zu machen. Eine Gruppe von äußerst skrupellosen Männern, die unsägliches Leid zu verantworten haben. Und ich gehöre zu einer gewissen, noblen Gruppierung, die sich für wahre Gerechtigkeit engagiert. Wir sind eine sterbende Zunft und kämpfen auf verlorenem Posten. Aber das ist kein Grund aufzugeben. Natürlich war ich nicht immer das, was ich heute bin – geboren bin ich als Sohn eines Handelsfürsten. Ich fürchte, ich war der Inbegriff dessen, was man unter „Verdorbene Jugend“ versteht. Ich bemühte mich nach Kräften, das Geld meines Vaters mit allerlei Firlefanz zu verprassen und nutzte jede Gelegenheit, um Streit vom Zaun zu brechen. Duelle waren meine Passion, denn Fechten war das einzige, was ich wirklich konnte. In dem was ich als Spross eines Handelsfürsten hätte lernen sollen, stümperte ich mangels Interesse. Meine Begeisterung hielt sich in Grenzen, als mein Vater beschloss, mich auf eine lange Rundreise per Luftschiff zu schicken. Damit ich das „Händlergewerbe in der Praxis lerne und meinen Charakter bilde“ sagte er. Tatsächlich hatte ich mir eine Menge Feinde verschafft, was mich in ernsthafte Gefahr brachte, erdolcht zu werden. Wie der Gott im Herzen der Welt es wohl wollte, geriet das Schiff zwei Wochen nach meinem Aufbruch in einen Sturm und stürzte über der Steppe ab. Während alle anderen dabei starben, kam ich wie durch ein Wunder mit Prellungen davon. Da stand ich, der ich die sicheren Mauern meiner Heimat nie weit verlassen hatte, nun allein mitten im Nichts. Planlos wankte ich vom Wrack fort, in der Hoffnung, eine Karawane zu treffen. Naiv – ja. Aber mein Glück ließ mich auch dieses Mal nicht im Stich. Zwei Tage lang torkelte ich durch die Einöde, bis ich an eine verfallene Karawanserei kam. Dort saß allein ein alter Bettler. Endlich eine lebende Seele! Aber in meiner Arroganz patzte ich ihn natürlich sofort an wie einen Diensthofen. Die Prügel, die ich darauf bezog, werde ich nie vergessen. Es stellte sich heraus, dass der Alte ein Meister jener Bruderschaft war, der auch ich heute angehöre, und mir an Kampfkunst und Weisheit weit überlegen. Dass er mich nachher wieder gesund pflegte, verwunderte mich. Unwahrscheinlich, wie es scheinen mag, wurden wir Freunde. Obgleich ich ihn, nachdem ich wieder zu Kräften gekommen war, nur bis zur nächsten Stadt begleiten wollte, blieb ich doch lange bei ihm. Er hatte etwas an sich, das meine Augen öffnete. Seine Weisheit war es, die mich auf den rechten Weg brachte. Ich sah, wie viel Gutes er der Welt brachte und erkannte, wie viel Unrecht dagegen ich verursacht hatte. Er wurde mein Meister und ich sein Schüler. Ich lernte an seiner Seite nicht nur anständiges Benehmen, sondern auch viel über Recht und wie man dafür einsteht. Als er starb, durch die Kugel eines Halunken von der Erde, schwor ich, sein Schwert und die heilige Pistole, die schon viele Duellisten vor ihm getragen hatten, aufzunehmen und sein Werk fortzusetzen!

Rollenspiel

Sie sind ein Streiter für Recht und Gerechtigkeit. Wo immer Tyrannen Unschuldige knechten und Verbrecher Wehrlose ausbeuten, erheben Sie Schwert und Pistole. Manchmal ist das ein schwieriges Unterfangen, denn oft sind es Regierungen und Herrscher, die Unrecht verüben, so dass Sie im Untergrund wirken müssen. Zwei Dinge treiben Sie an: Das leuchtende Vorbild Ihres alten Meisters und das Gefühl von Schuld, waren Sie in Ihrer Jugend doch selbst ein verantwortungsloser Missetäter. Sie sind ehrlich bestrebt, die Welt zu einem besseren Ort zu machen. Manchmal greifen Sie dabei zu recht abenteuerlichen Methoden und manchmal gehen Sie auch etwas zu fanatisch vor, aber Sie setzen ihre Kräfte stets für das Gute ein. Unzählige halten Sie für einen Helden, ebenso viele für ein wanderndes Ärgernis, das ausgelöscht gehört. Ihnen ist klar, dass Sie im Kampf für das Gute Verbündete brauchen werden – egal, von welcher Welt sie auch kommen mögen. Manchmal nutzt Ihnen sogar ihre verdorbene Jugend etwas! Ermöglicht sie Ihnen doch, sich überzeugend als reicher, aber harmloser Trottel auszugeben, wenn Sie irgendwo inkognito agieren müssen.

Fährtenucherin

Archetyp: Jägerin Motivation: Überleben
 Stil: 3 Gesundheit: 6

Primäre Attribute

Konstitution: 4 Charisma: 1
 Geschicklichkeit: 3 Intelligenz: 3
 Stärke: 3 Willenskraft: 2

Sekundäre Attribute

Größe: 0 Initiative: 6
 Bewegung: 6 Abwehr: 7
 Wahrnehmung: 5 (9) Betäubt: 4

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Heimlichkeit	3	3	6	(3)
Nahkampf	3	1	4	(2)
Primitiver Fernkampf	3	4	7	(3+)
Sportlichkeit	3	2	5	(2+)
Überleben	3	4	7	(3+)
<i>Fährtenuche</i>			8	(4)

Talente

Geschärfter Sinn (nach Wahl), Innerer Kompass

Ressourcen

-

Schwächen

Schüchtern

Waffen	Wert	Größe	Angriff (Durchschnitt)
Bogen	2 T	0	9 T (4+) T
Speer	3 T	0	7 T (3+) T



Fährtensucherin

„Fünf Gaschantenreiter, Hügelmarsianer, Sir. Kamen gestern hier vorbei, gegen Abend, Sir. Führen Musketen mit sich. Woher ich das weiß? Der Schießpulvergeruch hängt seit drei Meilen in der Luft. Ist es also wahr, dass der Mensch mit seiner Nase gar nicht riechen kann?“

Hintergrund

Ich wurde vor der Jurte meiner Familie unter freiem Marshimmel geboren, weit abseits vom nächsten Kanal. Zwar pflegte mein Stamm Handel mit den Kanalstädten, aber ich war jedes Mal froh, wenn ich die stinkenden Gassen wieder verlassen und den sternklaren Himmel über mir sehen konnte, vielleicht ja, weil der Himmel das erste war, das ich je sah. Noch heute bin ich in den einsamen Momenten unter dem Sternenzelt eins mit den Naturgeistern, höre ihre Stimmen und halte Zwiesprache. Sie singen das Lied der Vergängnis, und ich antworte ihnen leise summend, auf dass sie meine Worte an meinen Vater und andere verehrte Ahnen weitergeben mögen. Was Vater wohl zur Ankunft der Roten Männer aus dem All gesagt hätte? Er starb kurz bevor wir von ihnen erfuhren.

Vorher habe ich von ihm das Jagen, Kämpfen und Überleben gelernt. Ich zählte 5 Fluten, als ich mein erstes Wocnid schoss, und 7 Fluten, als ich zusammen mit anderen Jägern der Sippe den ersten Steppentiger aufspürte und erlegte. Das Biest hat mir eine lange Narbe verpasst, die mich daran erinnert, dass der Mars erbarmungslos sein kann. Doch er fordert und fördert innere Stärke und äußere Härte. Wer leben will, muss stark sein und sich anpassen, das wussten schon die Ahnen, damals, als sie die Sonnengeister überredeten, ihnen die Kanäle zu graben.

Nun ist der Rote Mann aus dem All aufgetaucht, und er verlangt meine Dienste. Ich gebe zu, ich bin neugierig und fasziniert von ihm. Ich führe die Menschen, wohin sie geführt werden wollen, erkläre ihnen geduldig das Offensichtliche und wundere mich immer wieder, wie sie ohne solche Fähigkeiten auf der Erde überhaupt überleben konnten. Ich staune aber auch leise über die Dinge, die sie mit sich bringen, manche dampfend, stinkend und laut, manche elegant und tödlich, manche bunt und voller Leben und Hoffnung wie nichts, was ich auf dem Mars je erblickte. Sie zahlen gut, lassen meine Sippe in Frieden und wären ohne mich in der Wildnis verloren. Für den Moment zeige ich ihnen still meine Welt und lasse mir von ihrer erzählen. Doch auch diese Aufgabe wird nicht von Dauer sein. Mein weiterer Weg ist so wenig berechenbar wie der Steppenwind.

Rollen spiel

Sie sind ein Kind der Marssteppe durch und durch. Die endlose Weite, der klare Himmel über Ihnen, und die nächste Kanalstadt in sehr weiter Ferne, das sind die Dinge, die Sie glücklich machen und die Sie überall im Herzen mit sich tragen. Sie haben gelernt, das zu deuten, was Ihnen dieses wundervolle Land, Ihre Heimat, sagt: Es merkt sich noch lange, welche Tiere und Marsianer an einer Stelle waren, lässt Sie wissen, wie weit der nächste Kanal oder das nächste Wasserloch entfernt ist, und sagt Ihnen, in welche Richtung Sie ziehen müssen, damit Ihnen Jagdglück beschieden ist – und in welche Sie besser nicht gehen sollten, wenn Sie weiterleben möchten.

Am liebsten sind Sie hier draußen alleine, aber verschiedene Dinge treiben Sie in die Nähe der Städte und der Menschen. Sie reden nur wenig und nur dann, wenn es nötig ist, können aber gut zuhören. Die Art der Menschen und Kanalmarsianer ist Ihnen so fremd und doch oder gerade deswegen sind diese „Straßenkriecher“ faszinierende Geschöpfe. Mal lernen Sie Neues von ihnen, mal wundern Sie sich über sie. Sie mögen auch Freundschaften aufbauen, doch erst nach einer Weile und nur, wenn Ihr Gegenüber Ihre ruhige Art und den Rhythmus der Natur versteht, so wie Sie.