

ALCHEMISTIN DER CARGO-KULTISTENN

Archetyp: *Mystikerin*
Stil: 3

Motivation: *Weisheit*
Gesundheit: 4



Primäre Attribute

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

Sekundäre Attribute

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

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Alchemie	4	4	8	(4)
Diplomatie	3	1	4	(2)
Heimlichkeit	2	2	4	(2)
Linguistik	4	1	5	(2+)
<i>Handzeichen</i>			6	(3)
Nahkampf2	1	3	(1+)	
Sportlichkeit	2	2	4	(2)
Überleben	4	1	5	(2+)
<i>Nahrungssuche</i>			6	(3)
Waffenlos	2	2	4	(2)

Talent

Transmutation

Ressourcen

Artefakt 1: Voodoo-Teddy*

* Siehe *Voodoo-Teddy* in den Beispielartefakten, Seite 63.

Schwäche

Aberglaube

(1 Stilpunkt, sobald der Glaube Schwierigkeiten erzeugt)

Primitiv (2 Würfel Abzug für

alle Proben, die mit Technik zu tun haben)

Waffen	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
Messer	1 T	0	4 T	(2) T
Schlag	0 N	0	4 N	(2) N



„Der Große Shampoo befiehlt es: Einschäumen! Ausspülen! Erneut einschäumen!“

Hintergrund

Mein Volk lebt an der Küste des Endlosen Meeres, gesegnet mit zahlreichen wunderbaren Gaben, die uns die gütigen Götter in ihrer Großzügigkeit senden. Diese heiligen Gaben werden vom Meer zu uns getragen oder fallen vom Himmel der Ewigen Sonne – jede einzelne davon ein Schatz, dessen geheimnisvollen Zweck wir ergründen müssen. Vieles davon ist dazu da, unser Leben zu vereinfachen (wie zum Beispiel die silberne Haut der hohlen Vögel, mit der wir die Dächer unserer Hütten verschönern), manche dienen dem Spiel – denn wir sind ein fröhliches Volk und respektieren die Freuden des Lebens – und manche Gegenstände bieten Weisheit und erweitern unser Wissen über die Welt um uns herum.

Wir haben viel wunderliche Schätze in unserem Dorf: Da gibt es eine schöne Flasche aus geschwungenem, grünem Glas, die sich immer wieder selbst mit frischem und erfrischendem Heilwasser füllt, eine metallene Fackel, die nicht nur Helligkeit bringt, sondern direkt in das Herz eines Menschen leuchtet und damit seine Lügen offenbart, und ein wunderschöner, verzierter Kasten, der ein fröhliches Lied spielt, wenn du ihn aufklappst.

Nur wenige von uns können die Geheimnisse der Göttergaben lüften. Wie meine Mutter vor mir und deren Vater vor ihr, so habe auch ich die Gabe, aus den Gaben mächtige Schätze anzufertigen. Den wahren Zweck einer Gabe zu verstehen und zu wissen, mit was sie kombiniert werden muss, um ihre Magie zu wecken – das ist das Wissen, das in meiner Familie von Generation zu Generation weitergegeben wird. Mein ganzes Leben lang studiere ich dieses heilige Wissen, sodass ich es eines Tages an meine eigenen Kinder weitergeben kann. Obwohl wir schon sehr viel wissen, gibt es doch noch Rätsel, die wir nicht entschlüsselt haben. Jede Gabe der Götter löst ein solches Rätsel, stellt uns aber zwei neue. Ich muss noch sehr viel über die Natur unserer Existenz lernen!

Wie die meisten Bewohner meines Dorfes verbringe ich jeden Tag mehrere Stunden damit, nach Göttergaben zu suchen. Unlängst habe ich einen eigenartigen, kleinen Bären gefunden, den das Meer angespült hatte. Eigentlich ist es kein richtiger Bär, sondern ein winziges Abbild eines Bären. Sein Fell war zerfetzt und löcherig, und seine Augen fehlten. Als ich ihn aufhob, wurde ich von Angst vor Verlust und Tod übermannt, sodass ich mich für einen Moment hinsetzen musste. Ich nahm eine der dünnen, spitzen Nadeln, die ich in meinem Haar trage. Der Bär schien sie zum Leuchten zu bringen, und ich nahm, ohne zu wissen warum, die Halskette, die meine Mutter mir hinterlassen hat, und legte sie dem Bären um. Dann stieß ich die Nadel in seinen Bauch. Zu meiner großen Überraschung und meinem Schrecken floss ein Nebel aus dem Bären und formte Körper und Gesicht meiner geliebten Mutter! Sie öffnete den Mund und sprach zu mir, aber ich sprang auf und rannte zurück ins Dorf, und unterwegs riss ich die Nadel aus dem Bärenleib. Das Mutterding verschwand, und ich erreichte ohne Probleme meine Hütte.

Durch zahlreiche schmerzhafteste Versuche und fürchterliche Fehlschläge entschlüsselte ich die grausige Kraft des Bären: Wenn ich jemanden anschau, kann ich ihm Leid antun, indem ich spitze Nadeln in den Bär stoße. Ich glaube, dass es sogar möglich ist, mit Hilfe des Bären das Leben aus einer anderen Person fließen zu lassen. Aber diese Macht hat natürlich ihren Preis. Jedesmal, wenn ich sie einsetze, verfolgt mich für einige Zeit das schiere Pech.

Mein Volk liebt den Frieden und fürchtet so sehr dunkle Magie. Und das ist gut so. Sie bedroht die Grundlagen unseres Lebens. Ich schäme mich dafür, dass ein Teil von mir alle Geheimnisse des Bären entschlüsseln und seine Kräfte beherrschen will. Aber ich fürchte, dabei würde ich mich selbst verlieren und in eine fürchterliche, finstere Kreatur verwandeln, verstoßen von jenen, die ich liebe und die mir wichtig sind.

Die Stammesältesten stimmen mit mir überein, dass der Bär zu machtvoll ist, um in dem Dorf zu bleiben. Seit ich seine Macht entdeckt habe, habe ich mich bereit erklärt, ihn den Göttern zurückzugeben. Ich weiß nicht, wohin ich gehen werde – oder ob mich die Götter für diese Beleidigung bestrafen werden, aber dies ist mein Weg. Und wenn ich sie gefunden und ihnen den Bären zurückgegeben habe, hoffe ich, dass die Götter so gnädig sind, einige meiner Fragen zu beantworten.

Rollenspiel

Sie sind in der Lage, wunderbare, magische Schätze zu erschaffen, indem Sie Gegenstände aus der Außenwelt, die von Ihrem Volk als heilig angesehen werden, auf unterschiedliche Weise miteinander kombinieren. Einfache Dinge wie eine Wasserflasche, ein altes Blitzlicht oder auch ein Kopfhörer können genutzt werden, um magische Effekte zu erzeugen. Der Voodoo-Bär ist anders, von einer Magie erfüllt, die finsterner ist als die in Ihrem Volk übliche, und Sie vermuten, dass diese Magie verführerisch ist und einen zu hohen Preis verlangt.

Deswegen haben Sie die Sicherheit Ihres Dorfes verlassen und streifen durch die Wildnis der Hohlwelt, um die Götter zu finden und ihnen den Bären zurückzugeben. Natürlich sind Sie sehr glücklich darüber, unterwegs so viel wie nur möglich über die Welt zu erfahren. Sollten Sie in Schwierigkeiten geraten, können Sie den Bären dazu nutzen, sich zu schützen. Und sollten Sie das Glück haben, die Götter zu finden, werden diese Ihnen vielleicht auch noch das eine oder andere Geheimnis offenbaren.

AMAZONENKRIEGERIN

Archetyp: *Kriegerin*
 Stil: 3

Motivation: *Bewunderung*
 Gesundheit: 6

Primäre Attribute

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

Sekundäre Attribute

Größe: 0 Initiative: 5
 Bewegung: 6 Abwehr: 6 (8)*
 Wahrnehmung: 5 Betäubt: 3

Fertigkeiten

	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Heimlichkeit	3	2	5	(2+)
<i>Schleichen</i>			6	(3)
Kriegsführung	2	2	4	(2)
Nahkampf	3	3	6	(3)
<i>Speere</i>			7	(3+)
Primitiver Fernkampf	3	3	6	(3)
Sportlichkeit	3	3	6	(3)
<i>Werfen</i>			7	(3+)
Überleben	2	2	4	(2)
Waffenlos	3	3	6	(3)

Talent

Stark (Stärke +1)

Ressourcen

Keine

Schwäche

Eingebildet (+1 Stilpunkt, sobald der Charakter aus eigener Schuld in Schwierigkeiten gerät)

Primitiv (2 Würfel Abzug für alle Proben, die mit Technik zu tun haben)

Waffen

	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
Speer	3 T	0	10 T	(5) T
Speer (geworfen)	3 T	0	10 T	(5) T
Schwert	2 T	0	8 T	(4) T
Schlag	0 N	0	6 N	(3) N

* Der Amazonschild verleiht einen Verteidigungsbonus von +2.





„Ihr Männer bleibt hier. Töten ist Frauensache.“

Hintergrund

Ich habe die Geschichten von Tapferkeit und Heldentum mit der Muttermilch eingesogen. Ich habe jeder einzelnen dieser Geschichten auf dem Schoß meiner Mutter gelauscht und kenne sie in- und auswendig. Jede berichtet von einer heldenhaften Amazone, die ihren Triumph den blutigen Krallen der Niederlage entrissen oder ihr Leben der Verteidigung ihres Lands und ihres Volks geopfert haben. Ich bin mit dem Traum aufgewachsen, dass mein Name eines Tages zu der Reihe dieser Heldinnen gehört und am Lagerfeuer meines Stammes die Geschichten meiner Heldentaten erzählt werden.

Meine Mutter begann mich im Umgang von Schwert und Speer zu unterrichten, als ich alt genug war, sie zu halten. Als meine Blutungen begannen, wurde ich – alleine – ausgesandt, um meinen Mut zu beweisen. Ich besiegte einen Höhlenbär und brachte seinen Pelz nach Hause. Man legte ihn mir um die Schultern und salbte mich mit seinem Blut. An diesem Tag wurde ich mehr als nur eine Frau – ich wurde eine Amazonenkriegerin.

Amazonen sind die besten Kriegerinnen, die es jemals gegeben hat. Generationen von Frauen haben uns ihre Waffen, ihr Wissen und ihre Erfahrung hinterlassen. Wir sind ihr Vermächtnis, und wie sie, so sind auch wir durch Mut, Disziplin und Blut verbunden. Wir sind eine Schwesternschaft von Kriegerinnen – ebenso Gebärenden wie Nehmerinnen von Leben. Niemand kann sich uns in den Weg stellen.

Wenn unsere Feinde dumm genug sind, unser Land zu betreten oder unsere Kampfkraft anzuzweifeln, lassen wir ihre Waffen an unseren Schilden abprallen, fällen sie mit unseren Waffen und treten sie in den Staub. Die Überlebenden treiben wir vor uns her wie Staub im Wind, damit sie der Welt von unserem Mut berichten und Furcht in den Herzen unserer Feinde säen.

Aber jetzt sind fremdartige Feinde erschienen, angeführt von grauen Männern, die uns nicht fürchten. Sie haben eigenartige Waffen, die klingen wie der Donner und aus großer Entfernung töten – das mussten meine Schwestern und ich selbst erleben. Unsere überraschten Anführerinnen haben das Orakel befragt und erfahren, dass Fremde von oben kommen werden, um uns gegen die grauen Männer zu helfen. Aber ich bin eine Mäherin. Ich habe nicht die Geduld, darauf zu warten, dass irgendwelche Träume, Prophezeiungen oder Visionen wahr werden. Meine Klinge ist scharf, mein Blick ungetrübt, mein Hunger nach Ruhm unstillbar. Ich werde diese grauen Männer verfolgen und dafür sorgen, dass sie bereuen, ihre Waffen gegen uns erhoben zu haben. Ich werde ihre Herzen mit Angst erfüllen und meinem Volk ein Vorbild sein. Für die Ehre meiner Königin. Für die Ehre meiner Familie. Für die Ehre meines Namens. Ich werde mit dem Blut meiner Feinde eine neue Geschichte schreiben – meine Geschichte.

Rollenspiel

Sie sind eine kampferprobte Kriegerin, mit Feuer getauft und seit Ihrer Geburt im Töten mit Schwert und Speer trainiert. Andere Amazonen – vor allem die Männer in Ihrem Volk – mögen zufrieden sein mit einem Leben in Frieden und einem Tod im Schlaf, aber Sie sind eine Frau und zur Kriegerin erzogen. Ein Tod in der Schlacht ist die größte Ehre, die einer Amazone widerfahren kann, und Sie werden mit dem Speer in der Hand sterben, wie es auch Ihre Mutter getan hat. Die Geschichten Ihrer Taten werden noch lange nach Ihrem Tod weitererzählt werden und den späteren Generationen heldenhafter Amazonen als Vorbild dienen.

Doch jetzt ist ein neuer Feind in Ihr Land eingedrungen. Fremde mit eigenartigen Waffen, die Feuer spucken und donnern wie ein Gewitter. Sie haben bisher nur ein paar Scharmützel gewonnen, aber jeder dieser Siege macht sie mutiger und verseucht die Hirne der Männer Ihres Volkes mit dem Gedanken an Größe. Das Schicksal des gesamten Amazonenvolkes steht auf dem Spiel. Jetzt ist die Zeit gekommen, in der Legenden entstehen.

TIERFLÜSTERER

Archetyp: *Barbar*

Motivation: *Ruf*

Stil: 3

Gesundheit: 6

Primäre Attribute

Konstitution: 3

Charisma: 3

Geschicklichkeit: 2

Intelligenz: 2

Stärke: 3

Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0

Initiative: 4

Bewegung: 5

Abwehr: 5

Wahrnehmung: 5

Betäubt: 3

Fertigkeiten

	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
--	-------	--------	------	----------------

Heimlichkeit	2	3	5	(2+)
--------------	---	---	---	------

<i>Schleichen</i>			6	(3)
-------------------	--	--	---	-----

Nahkampf	3	1	4	(2)
----------	---	---	---	-----

<i>Messer</i>			5	(2+)
---------------	--	--	---	------

Sportlichkeit	3	3	6	(3)
---------------	---	---	---	-----

Tierhaltung	3	3	6	(3)
-------------	---	---	---	-----

Überleben	2	3	5	(2+)
-----------	---	---	---	------

<i>Jagd</i>			6	(3)
-------------	--	--	---	-----

Waffenlos	3	3	6	(3)
-----------	---	---	---	-----

Talent

Tierfreund

(kann Tiere vorübergehend zu Tiervertrauten machen)

Ressourcen

Keine

Schwäche

Stur (1 Stilpunkt, sobald die mangelnde Flexibilität Schwierigkeiten erzeugt)

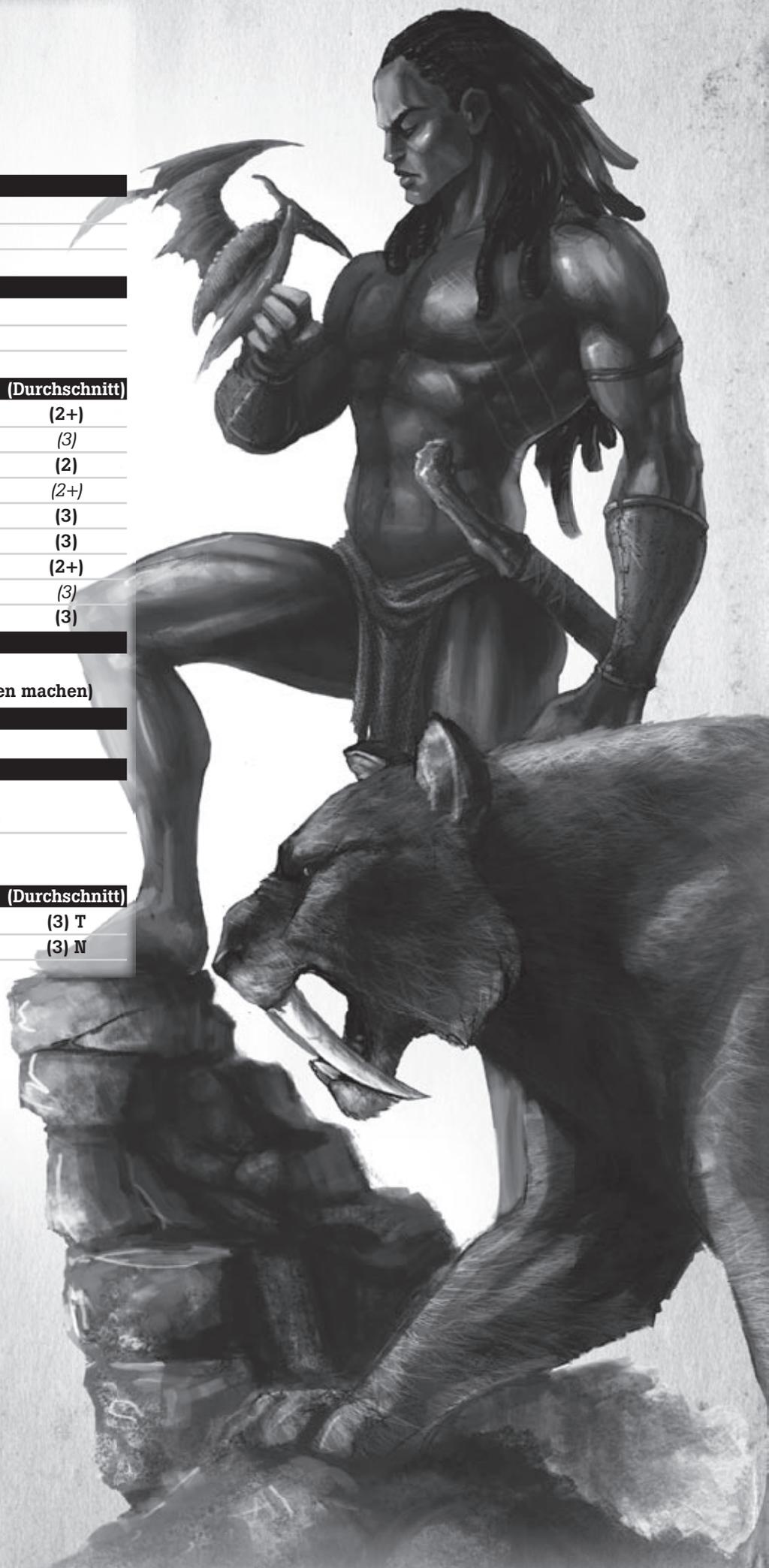
Primitiv (2 Würfel Abzug für alle Proben, die mit Technik zu tun haben)

Waffen

	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
--	------	-------	---------	----------------

Messer	1 T	0	6 T	(3) T
--------	-----	---	-----	-------

Schlag	0 N	0	6 N	(3) N
--------	-----	---	-----	-------





„Langsam rückwärts gehen! Sie mag deinen Geruch nicht.“

Hintergrund

Mich interessieren deine Wertsachen nicht, und auch nicht dieses eigenartige Spielzeug, das ihr Werkzeug nennt. Ihr schleppt Taschen voller nutzlosem Zeug herum, ich habe nur mein Messer. Ihr habt Fernsicht-Augen, laut donnernde Speere und dicke Rüstungen, um euer Leben zu schützen, aber dennoch braucht ihr mich, um euch zu führen. Ihr seid wie Kinder, die die Dunkelheit fürchten. Dieses Land, das euch so viel Angst einjagt, ist meine Heimat. Zum Glück habe ich hier einige gute Freunde. Ich werde sie davon abhalten, euch etwas zu tun, und ich lasse auch nicht zu, dass ihr ihnen etwas tut. Das ist mein Schwur. Zweifelt nicht daran, dass ich ihn erfüllen werde.

Wenn ihr hier bleiben wollt, wenn ihr überleben wollt, dann müsst ihr eins werden mit dem Land. Dieser brutale, gnadenlose Ort wird euch pausenlos prüfen und formen, aber je mehr Respekt ihr vor dem Land und seinen Bewohnern habt, desto länger werdet ihr überleben. Jeder Augenblick ist ein Überlebenskampf, und wenn ihr unterwegs seid, ist es hilfreich, vertrauenswürdige Freunde zu haben.

Katzen mit langen Zähnen sind hervorragende Jagdgefährten, aber sie sind nicht unsere einzigen Verbündeten. Die Bergziege kann uns Pfade finden lassen, die wir ohne sie niemals finden würden. Der Fisch kann uns frisches Wasser zeigen. Die Pflanzen geben uns zu essen und Unterschlupf. Jedes Lebewesen kann euer Freund sein, wenn ihr nur bereit seid, ihm zuzuhören und seine Ratschläge anzunehmen.

Erlaubt euch keine Fehler, denn dieses Land ist nicht einfach nur ein „Ding“, das darauf wartet, von euch beansprucht oder erobert zu werden. Schaut euch um. Alles, was ihr seht, hört und riecht, kann sich gegen euch verteidigen. Und außerdem gibt es Dinge, die ihr nicht seht – hungrige Raubtiere, die euch aus dem Verborgenen heraus genau beobachten und auf die perfekte Gelegenheit warten, über euch herzufallen. Dieses Land kann nicht beansprucht werden. Es ist unbezähmbar. Sein Wille kann nicht gebrochen werden. Kämpft gegen es an und ihr werdet sterben.

Bis wir das Dorf sicher erreicht haben, werden wir jeder Gefahr gemeinsam entgegentreten. Haltet Augen und Ohren offen. Die Tiere dieses Lands werden uns in Ruhe lassen, denn sie sind meine Freunde. Aber ihr seid Gäste in ihrem Gebiet, und jeder Gast, der sich nicht wie ein solcher benimmt, wird mit dem Leben dafür bezahlen. Dann kann ich euch nicht helfen, denn es ist ein ungeschriebenes Gesetz. Es ist gerecht und richtig.

Rollenspiel

Du bist ein starker und aufrechter Beschützer dieses Landes, bestens vertraut mit deiner primitiven Umwelt und befreundet mit den Tieren darin. Du überlebst nicht nur in der gefährlichen und gnadenlosen Hohlwelt, du blühst darin auf, indem du deine Stärke, deinen Mut und deine unheimliche Nähe zu den Tieren nutzt, um deine Freunde zu beschützen und deine Feinde zu vernichten.

Dieses Land gibt dir alles, was du brauchst – Essen, Unterschlupf, Kleidung –, und dafür hegst und beschützt du es. Es gibt nichts daran auszusetzen, zu jagen, um das eigene Überleben zu sichern, aber es ist ehrlos, das Töten als Sport zu betreiben. Auch mehr zu töten, als man benötigt, wilde Tiere in Käfige zu sperren oder die Umgebung zu verschmutzen, verstößt gegen naturgegebene Gesetze. Wer sich eines dieser Vergehen schuldig macht, bekommt die Chance, sein Fehlverhalten zu korrigieren. Doch wer diese Chance ungenutzt lässt, über den wird die Vergeltung so schnell wie der Wind, so unbezwingbar wie die Berge und so tödlich wie das grimmigste Raubtier hereinbrechen.

FLIEGENDER RÄUBER

Archetyp: Leibwächter
Stil: 3

Motivation: Bewahren
Gesundheit: 4

Primäre Attribute

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

Sekundäre Attribute

Größe: 0 Initiative: 6
Bewegung: 6* Abwehr: 6
Wahrnehmung: 4 (8)** Betäubt: 2

Fertigkeiten

	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Heimlichkeit	4	2	6	(3)
Nahkampf	2	3	5	(2+)
<i>Wurfspeer</i>			6	(3)
Primitiver				
Fernkampf	4	2	6	(3)
Sportlichkeit	2	2	4	(2)
Überleben	2	3	5	(2+)
<i>Orientierung</i>			6	(3)
Waffenlos	2	2	4	(2)

Primitiver

Talent

Stuka (2 Zusatzwürfel, wenn ein Wurfgeschoss aus dem Flug heraus benutzt wird)

Ressourcen

Keine

Schwäche

Klaustrophobie (1 Stilpunkt, sobald die Angst vor geschlossenen Räumen zu Problemen führt)

Primitiv (2 Würfel Abzug für alle Proben, die mit Technik zu tun haben)

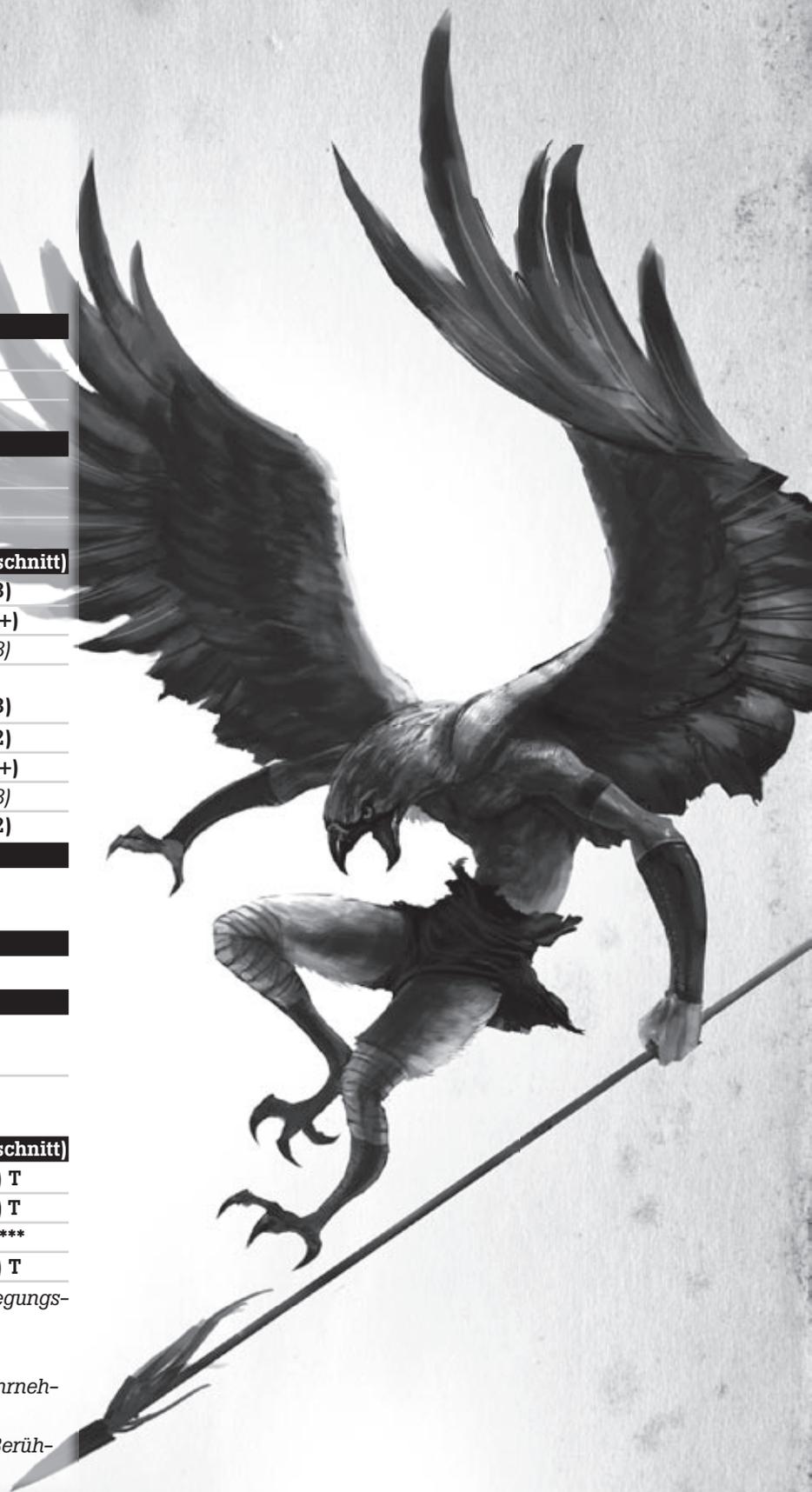
Waffen

	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
Wurfspeer	2 T	0	8 T	(4) T
Wurfspeer (Stuka)	2 T	0	10 T	(5) T
Lasso	0***	0	6***	(3)***
Krallen	0 T	0	4 T	(2) T

*Falkenmenschen nutzen in der Luft ihren vollen Bewegungswert, benötigen aber wenigstens 3 Meter Platz, um ihre Schwinge auszubreiten.

** Falkenmenschen erhalten vier Zusatzwürfel bei Wahrnehmungsproben, die auf Sicht beruhen.

*** Mit dieser Waffe kann man Gegner fesseln (siehe Berührungsangriffe in Hollow Earth Expedition, Seite 126).





„Mein Volk wird untergehen, wenn ich nicht finde, was ich suche.“

Hintergrund

Bis vor Kurzem bestand mein Leben daraus, hoch erhoben über dem Dreck, dem Schmutz und dem Unrat durch die Luft zu segeln. Mein Zuhause, das Aerie, ist der großartigste Anblick in der ganzen Welt und der Ursprung des Glücks meiner Leute. Ich habe mein Leben in den Dienst des Aeries und meines Volkes gestellt. Doch nun ist es nur noch eine Erinnerung für mich, denn ich musste mein Zuhause aufgeben – zumindest vorübergehend –, um es zu beschützen.

Mein ganzes Leben war ich Luftpirat, um den Reichtum meiner Stadt zu mehren und das Überleben meines Volkes zu sichern. Ich habe gelernt, sehr schnell zu fliegen, mich sehr gezielt auf ein Opfer hinunterzustürzen und es immer zu treffen. Kein Ort war zu fern, als dass meine Schwingen mich nicht hätten hintragen können, keine Höhe zu hoch, und kein Bodenbewohner konnte mich daran hindern, mir das Essen und Wasser zu nehmen, das mein Volk so dringend benötigt. Ich war berühmt, ich wurde respektiert, und, als Wichtigstes, ich hatte den weiten Himmel, den ich durchschweifen konnte.

Aber das Aerie, bei all seinen Wundern, ist eine ständig bedrohte Heimat. Der größte Teil unserer Nahrung stammt vom Untergrund, und Piraten wie ich müssen Essen und Wasser bis zu den Wolken tragen. Das ist eine anstrengende und gefährliche Aufgabe, aber so war es schon immer in meinem Volk. Die wirkliche Bedrohung besteht darin, dass unsere Stadt nach und nach vom Himmel herabsinkt, da die mystische Maschinerie in ihrem Fundament nachlässt. So lange ich lebe, ist der Höhenverlust nur gering, und auch meine Kinder und Kindeskiner werden wohl noch zwischen den Wolken leben können. Aber vielleicht sinkt sie so weit, dass sie die Berggipfel berührt, dann die Baumwipfel und schließlich den Dreck selbst. Das ist nicht das Erbe, das ich meinem Volk hinterlassen will.

Um unsere Art zu bewahren, haben einige meiner Gefährten Kolonien in den höchsten Bergen gegründet, um unabhängig von der Zukunft des Aerie zu sein. Aber ich habe eine andere Aufgabe: Ich ziehe durch die Welt und suche etwas – irgendetwas –, das das Heim meiner Ahnen bewahren und am Himmel halten oder wenigstens seine Existenz um eine weitere Generation verlängern kann.

Das Problem ist, dass ich keine Ahnung habe, nach was ich suche. Ich kann einfach nur hoffen, dass ich es erkenne, wenn ich es sehe. Es ist Atlantische Technologie, die das Aerie antreibt, also kann es auch nur etwas Atlantisches sein, das es reparieren kann. Also ziehe ich umher. Was bleibt mir sonst? Vielleicht ist mein Gott mir eines Tages gewogen und lenkt meine Schwingen an den Ort, an dem ich fündig werden kann. Bis dahin werde ich mit den Bodenbewohnern zusammenarbeiten, wenn es sein muss, und ihr Bote und Führer sein, in der Hoffnung, eines Tages das zu finden, das ich nach Hause bringen kann. Vorerst bemühe ich mich, in diesem gnadenlosen Land zu überleben, denn so lange ich fliegen kann, habe ich die Chance, das zu finden, was das Überleben meines Volkes gewährleisten kann.

Rollenspiel

Sie waren ein Teil des besten und erfolgreichsten Falkenmenschen Schwarms, aber Sie haben Ihre Position aufgegeben, um Ihrem Volk die Fortsetzung seines jetzigen Lebens zu ermöglichen. Sie haben sich selbst dazu verurteilt, ziellos durch die Lüfte der Hohlwelt zu streifen, um irgendetwas zu suchen, das das Aerie retten kann.

Dafür werden Sie verhandeln, Münzen und Juwelen anbieten, und wenn gar nichts hilft, werden Sie mit Ihren Krallen drohen und auch kämpfen, um die eigene Freiheit zu bewahren und die Suche fortzusetzen. Sie sind weder herzlos noch brutal, aber Sie haben ein Ziel und werden alles tun, um es zu erreichen. Ihre größte Furcht ist es, am Weiterfliegen gehindert zu werden, denn das hieße, gefangen und vergessen zu werden, und das weit von der Heimat, für die Sie alles geopfert haben.

NATUR-PHILOSOPH

Archetyp: *Wissenschaftler* Motivation: *Entdeckung*
 Stil: 3 Gesundheit: 5

Primäre Attribute

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

Sekundäre Attribute

Größe: 0 Initiative: 6
 Bewegung: 5 (10)* Abwehr: 5
 Wahrnehmung: 6 Betäubt: 2

Fertigkeiten

	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Ermittlung	3	2	5	(2+)
<i>Nachforschung</i>			6	(3)
Handwerk/ Chemiker	3	1	4	(2)
Naturwissenschaft/ Chemie	3	3	6	(3)
Schusswaffen	3	1	4	(2)
Sportlichkeit	2	2	4	(2)
Sprengstoffe	3	1	4	(2)
Überleben	3	2	5	(2+)
<i>Orientierung</i>			6	(3)
Waffenlos	2	2	4	(2)

Ressourcen

Keine

Schwäche

Rechthaberisch (1 Stilpunkt, sobald die Vorurteile Schwierigkeiten erzeugen)

Waffen

	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
Donnerbüchse	4 T	0	8 T	(4) T
Schlag	0 N	0	4 N	(2) N

* Affenmenschen verdoppeln beim Klettern ihre Bewegung. Affenmenschen können ihre Füße wie Hände einsetzen, erleiden dabei aber die Abzüge der falschen Hand.





„Ich bin ein rational denkendes Wesen. Ich käme doch niemals auf die Idee, mich so zu verhalten wie ein Mensch.“

Hintergrund

Den meisten Bewohnern meines Dorfes mangelt es – wie soll ich sagen – ein wenig an Neugier. Einige von ihnen verfügen durchaus über Intellekt, aber je älter ich werde, desto mehr fürchte ich, dass Aufgeschlossenheit gegenüber Neuem eher die Ausnahme ist. Manche der Erfahreneren fürchten meine Arbeit und halten mich sogar für verrückt. Die Jüngeren, sogar die gebildeteren, streben danach, so zu sein wie diese plappernden, haarlosen, degenerierten Möchtegern-Affen, die durch den Urwald stolpern und sich selbst „Menschen“ nennen. Ich für meinen Teil bleibe dabei, die Natur ganz behutsam zu erforschen, denn nur so kann man die tieferen Wahrheiten erkennen.

Schon als Kind trieb mich die Neugier. Ich habe die alten Schriftrollen studiert, die die Stammesältesten in ihren Hütten aufbewahren, und als ich damit fertig war, bin ich durch den Wald gestreift, um die Überlieferungen unserer Ahnen durch eigene Aufzeichnungen zu ergänzen. Ich habe die Wechselbeziehungen der Nahrungskette in den unterschiedlichen Etagen des Urwalds untersucht, den Fluss vieler Substanzen von den Baumwipfeln bis zum finstersten Untergrund und wieder zurück beobachtet. Von diesen jugendlichen Forschungen ist der größte Teil meines Lebenswerks ausgegangen. Aus der Extraktion von Quecksilber aus Zinnober habe ich mein Wissen über die Interaktionen der Elemente gezogen. Durch das Schmelzen von Sand zu Glas habe ich Linsen herstellen können, die ich dazu nutze, kleinste Objekte groß erscheinen zu lassen.

Auf einer meiner frühen Expeditionen bin ich erstmals einem einzelnen Möchtegern-Affen begegnet. Er trug eigenartige Kleidung und hatte einen struppigen Bart, was ihn schwächlich und etwas primitiv aussehen ließ (hin und wieder spielte ich mit dem Gedanken, dass Menschen eine Zwischenform zwischen Affenmenschen und Tieren darstellen). Dieser Mensch war es, der mich in das Geheimnis von Sprengpulver einweihte, eine Mischung aus Salpeter, Schwefel und Holzkohle. Obwohl ich das Rezept im Lauf der Jahre gründlichst verbessert habe, hat sich dieses Material doch als die brauchbarste und – soll ich es wirklich zugeben? – spektakulärste aller meiner Entdeckungen herausgestellt.

Der Mensch, der mich die Herstellung von Schwarzpulver lehrte, behauptete, aus einer anderen Welt zu stammen, einer Welt, die die unsere umgibt, wie die äußere Schale eine hohle Kokosnuss umgibt. Stellen Sie sich das nur vor! Ein Land, das sich in der Entfernung nach unten wölbt statt nach oben, und in dem die Sonne keine feste Position hat, sondern unvorhersehbar am Himmel herumsaust wie ein Vogel, dabei manchmal sogar auf der anderen Seite der Welt verschwindet und alles in totaler Finsternis versinken lässt. Das alles klingt so absurd, dass ich nun den Bewohnern meines Dorfes ihre Unfähigkeit, meine Erklärungen zu verstehen, fast verzeihen kann. Denn nach intensiven Berechnungen bin ich zu dem Schluss gekommen, dass ein solcher Platz theoretisch wirklich existieren könnte – und ich glaube sogar fest an seine Existenz.

Die Affenmenschen, die auf dieser Außenwelt leben, müssen sehr weit fortgeschritten sein, wenn sie sogar einem einfachen Menschen das Geheimnis der Sprengpulverherstellung beibringen können. Ich bin überzeugt, sie und ich, wir könnten sehr viel voneinander lernen. Darum muss ich dieses Land unbedingt finden. Dafür werde ich keine Mühe und kein Risiko scheuen. Wenn ich diese „Außenwelt“ finde, dann werden sie mich nie wieder wahnsinnig nennen, und meine Philosophie wird für alle Zeiten bewiesen sein. Und, oh!, stellen Sie sich nur all die Dinge vor, die ich dort lernen kann!

Rollenspiel

Sie sind ständig damit beschäftigt, Theorien zu entwickeln und zu überprüfen und nach neuen Wegen zu suchen, mit der natürlichen Umwelt zu experimentieren. Diese Theorien lassen sich nicht immer beweisen (und manche von ihnen mögen auch grobe Missverständnisse sein oder auf absurden Annahmen beruhen), aber das hält Sie nicht davon ab, an jeder davon so lange wie irgend möglich festzuhalten. Doch Sie verbringen auch nicht viel Zeit mit dem Nachdenken über Gegentheorien: Wenn etwas funktioniert, muss es aus genau den Gründen funktionieren, die Sie sich vorstellen. Und wenn Sie an die Existenz einer „Außenwelt“ glauben, dann werden Sie keine Gegenargumente akzeptieren und nichts wird Sie von der Suche danach abhalten.

Obwohl Sie zurückhaltend und vornehm sind, zeigen Sie doch unerschütterlichen Mut, vor allem wenn es um neue Erkenntnisse geht. Sie riskieren ohne zu zögern Ihr Leben, um ein Buch zu retten, das Sie noch nicht gelesen haben, und werden jederzeit auch ausgedehnte Expeditionen unternehmen, um ein Geheimnis der Natur zu entschlüsseln. Sie betrachten die meisten Angehörigen anderer Rassen (und auch viele Angehörige Ihrer eigenen Rasse) als Primitive, die ihre Zeit mit unbedeutenden oder minderen Beschäftigungen verschwenden. Und Sie bleiben bei der Überzeugung, dass Erfahrung und Rationalität am Ende immer über fremdartige Bräuche und unvernünftiges Benehmen siegen werden.

SCHATTENJÄGERIN

Archetyp: *Tiermensch*
Stil: 3

Motivation: *Liebe*
Gesundheit: 4

Primäre Attribute

Konstitution: 1 Charisma: 3
Geschicklichkeit: 5 Intelligenz: 3
Stärke: 1 Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0 Initiative: 8
Bewegung: 6 Abwehr: 6
Wahrnehmung: 6 Betäubt: 1

Fertigkeiten

Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
-------	--------	------	----------------

Akrobatik	5	3	8 (4)
Heimlichkeit	5	3	8 (4)

Primitiver

Fernkampf	5	1	6 (3)
Schwindeln	3	1	4 (2)
Überleben	3	2	5 (2+)
<i>Jagd</i>			6 (3)
Waffenlos	1	4	5 (2+)
<i>Klauen</i>			6 (3)

Talent

Assassine (kann Heimlichkeit als Angriffswert benutzen)

Ressourcen

Keine

Schwäche

Einzelgänger (1 Stilpunkt, sobald das Einzelgängertum zu Problemen führt)

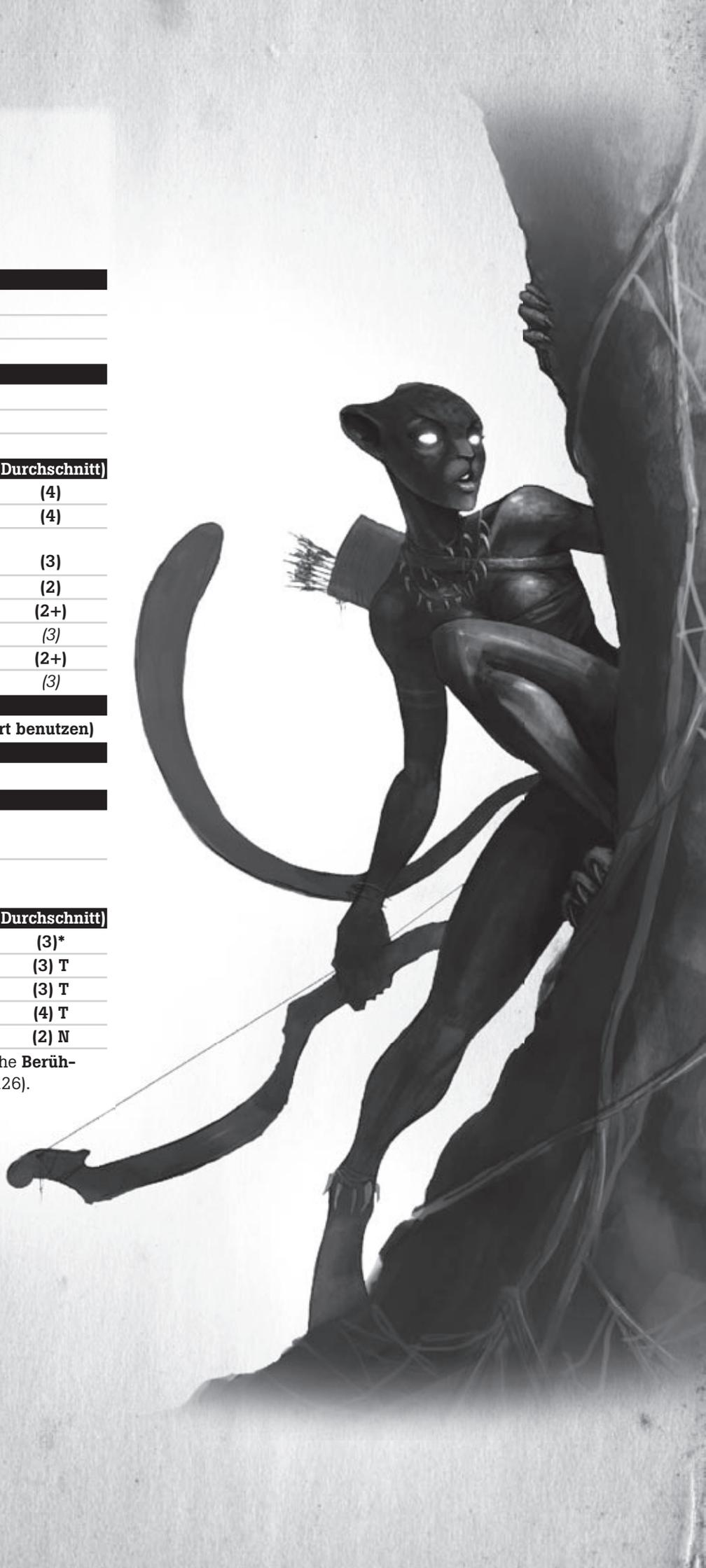
Primitiv (2 Würfel Abzug für alle Proben, die mit Technik zu tun haben)

Waffen

Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
------	-------	---------	----------------

Bolas	*	0	6* (3)*
Bogen	2 T	-2	6 T (3) T
Klauen	0 T	0	6 T (3) T
Klauen (Assassine)	0 T	0	8 T (4) T
Schlag	0 N	0	4 N (2) N

* Mit Bolas kann man einen Gegner fesseln (siehe **Berührungsangriffe**, *Hollow Earth Expedition*, Seite 126).



„Hätte ich dich töten wollen, dann wärst du längst tot.“

Hintergrund

Ich war auf der Jagd, als die Sklavenjäger zuschlugen. Sie hätten mich niemals so überraschen können, wäre ich nicht völlig auf meinen Welpen konzentriert gewesen. Ich brachte ihm gerade das Jagen und Töten bei, und ich war nahe genug hinter ihm, um auf ihn aufpassen zu können, aber weit genug und verborgen zwischen den Bäumen, dass er glaubte, alleine zu sein. Er folgte der Spur eines Beutetiers, als er plötzlich ein Stück Fleisch erspähte, das halb versteckt zwischen einigen Büschen lag. Ich habe die Gefahr natürlich sofort erkannt und wollte ihn warnen, aber er hat die Reflexe seiner Mutter und stürzte sich darauf, bevor ich etwas rufen konnte.

Die Falle schnappte zu, und er wurde in die Höhe gerissen. Er gab einen erschrockenen Schrei von sich und wand sich voller Wut in dem Netz, in dem er hing, aber damit erreichte er gar nichts. Mit einem wütenden Knurren rannte ich durch das Gestrüpp, um meinen Welpen zu retten. Ich hielt mich nicht damit auf, über geschicktes Vorgehen oder mögliche Gefahren nachzudenken. Jede Faser meines Daseins war darauf ausgerichtet, ihn aus dem Netz zu befreien und in Sicherheit zu bringen.

Aber ich war nicht die einzige, die es auf das wertvolle Bündel in dem Netz abgesehen hatte: Haarlose Sklavenjäger, die sich in räudige Pelze gehüllt hatten, kamen ebenso herangerannt. Helles Licht schoss aus den Enden ihrer Speere und ließ die Luft um mich herum zischen und knallen. Aber sie trafen mich nicht, und ich erreichte meinen Welpen unverletzt. Ich zerrte und riss an dem Netz, biss in die Seile und konnte eines davon durchtrennen. Das Gesicht meines Welpen war von schierer Angst erfüllt, er schrie und streckte seine kleine Pfote nach mir aus. Doch dann wurde die Welt auf einmal blendend weiß und ich stürzte zu Boden.

Als ich wieder zu mir kam, war ich allein. Nur das Fleisch hatten sie zurückgelassen – als wollten sie mir damit einen Gegenwert für den Welpen anbieten. Aber ich bin kein dummes Tier aus dem Urwald, dass man mit ein bisschen Futter abspesen kann. Ich folgte den Sklavenjägern, und es war einfach, ihre Spur aufzunehmen, bis ich eine Lichtung erreichte. Dort fand ich rätselhafte Vertiefungen in der Erde, Abdrücke von irgendetwas sehr Schwerem und Großem, aber die Spur endete hier. Nur der Geruch von verbrannter Luft war noch da.

Ich habe geschworen, meinen geliebten Welpen zurückzuholen. Niemals könnte ich den Geruch oder die eigenartige Sprache dieser Leute vergessen. Seitdem bin ich unterwegs, immer in den Schatten, und suche nach einer Spur von ihnen. Ich habe mich sogar an Leute angeschlichen, denen Ähnliches widerfahren ist, und konnte so erlauschen, was sie erlebt haben. Und ich habe andere Lichtungen mit ebensolchen Abdrücken gefunden. Und schließlich habe ich sie gefunden.

Ich erkannte ihren Geruch. Ich beobachtete, wie sie Fallen aufbauten, um weitere Welpen ihren Müttern wegzunehmen. Ich kroch nahe genug heran, um sie zu belauschen, und obwohl ich ihre Sprache nicht kenne, hatte ich das Gefühl, sie zu verstehen. Sie lachten und scherzten über ihre Jagd auf „einfache Tiere“.

Geduldig wartete ich ab. Einer von ihnen blieb zurück, und ich schnappte ihn mir. Mit meinen Krallen in seiner Kehle konnte er nicht mal schreien, aber ich zerrte ihn dennoch tiefer in den Dschungel und ließ ihn zurück, wo er am eigenen Blut erstickte. Ich blieb den anderen weiterhin auf den Fersen, ungesehen, aber immer in der Nähe, schlug immer zu, wenn einer den Schatten zu nahe kam.

Es dauerte nicht lange, bis sie merkten, dass immer mehr von ihnen verschwanden, aber sie konnten mich nicht aufhalten. Ich erlegte einen nach dem anderen. Der letzte geriet in Panik und rannte davon. Ich stürzte mich auf ihn, aber diesen tötete ich nicht. Er verstand, was ich wollte, vielleicht hat er mich auch wiedererkannt, und er verriet mir, was ich wissen wollte: Sie hatten meinen Welpen in ihre Stadt gebracht. Sie fangen nur die Jungen, weil sie die besser abrichten können. Wer sich nicht in sein Sklavendasein fügt, muss um sein Leben kämpfen, um das Publikum zu amüsieren. Ich verstand nicht alles, was der Fremde sagte, aber es reichte, um zu begreifen, dass mein Welpen an einem fürchterlichen Ort war. Diesen Ort werde ich finden. Ich werde meinen Welpen finden. Ich werde alles tun, was nötig ist, um ihn zurückzuholen, und jeder, der mich aufhalten will, wird das mit seinem Leben bezahlen.

Rollenspiel

Du bist ein heimlicher Jäger, fällst deine Beute aus den Schatten heraus an. Offener Kampf ist nicht deine Sache. Lieber schlägst du schnell und heftig zu, um sofort wieder mit den Schatten zu verschmelzen. Du tötest möglichst mit einem einzigen Angriff, größere und gefährlichere Beute schwächst du nach und nach, bis du sie überwunden hast. Obwohl du weißt, dass Menschen deinen Welpen entführt haben, gilt dein Hass nicht der ganzen Rasse. Die Erfahrung hat gezeigt, dass sie nicht alle gleich sind. Du bist auf deiner Suche vielen Menschenstämmen begegnet, und viele haben selbst geliebte Freunde und Familienmitglieder. Manche haben dir sogar geholfen. Du bist gerne bereit, mit anderen zusammenzuarbeiten, um deinen Welpen zu finden, aber du wirst sie niemals zu nahe an dich heranlassen.

STAMMESSCHAMANE

Archetyp: *Heiler*
Stil: 3

Motivation: *Sühne*
Gesundheit: 5*

Primäre Attribute

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

Sekundäre Attribute

Größe: 0 Initiative: 5
Bewegung: 5 Abwehr: 5
Wahrnehmung: 5 Betäubt: 2

Fertigkeiten

	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
--	-------	--------	------	----------------

Heimlichkeit	3	1	4	(2)
Nahkampf	2	1	3	(1+)
Sportlichkeit	2	2	4	(2)
Überleben	2	4	6	(3)
Waffenlos	2	2	4	(2)
Zauberei/ Schamanismus	3	5	8	(4)

Talent

Magische Begabung (kann Zauber wirken und magische Rituale ausführen)

Ressourcen

Keine

Schwäche

Kassandra (1 Stilpunkt, wenn der Charakter eine unheilvolle Voraussage macht)

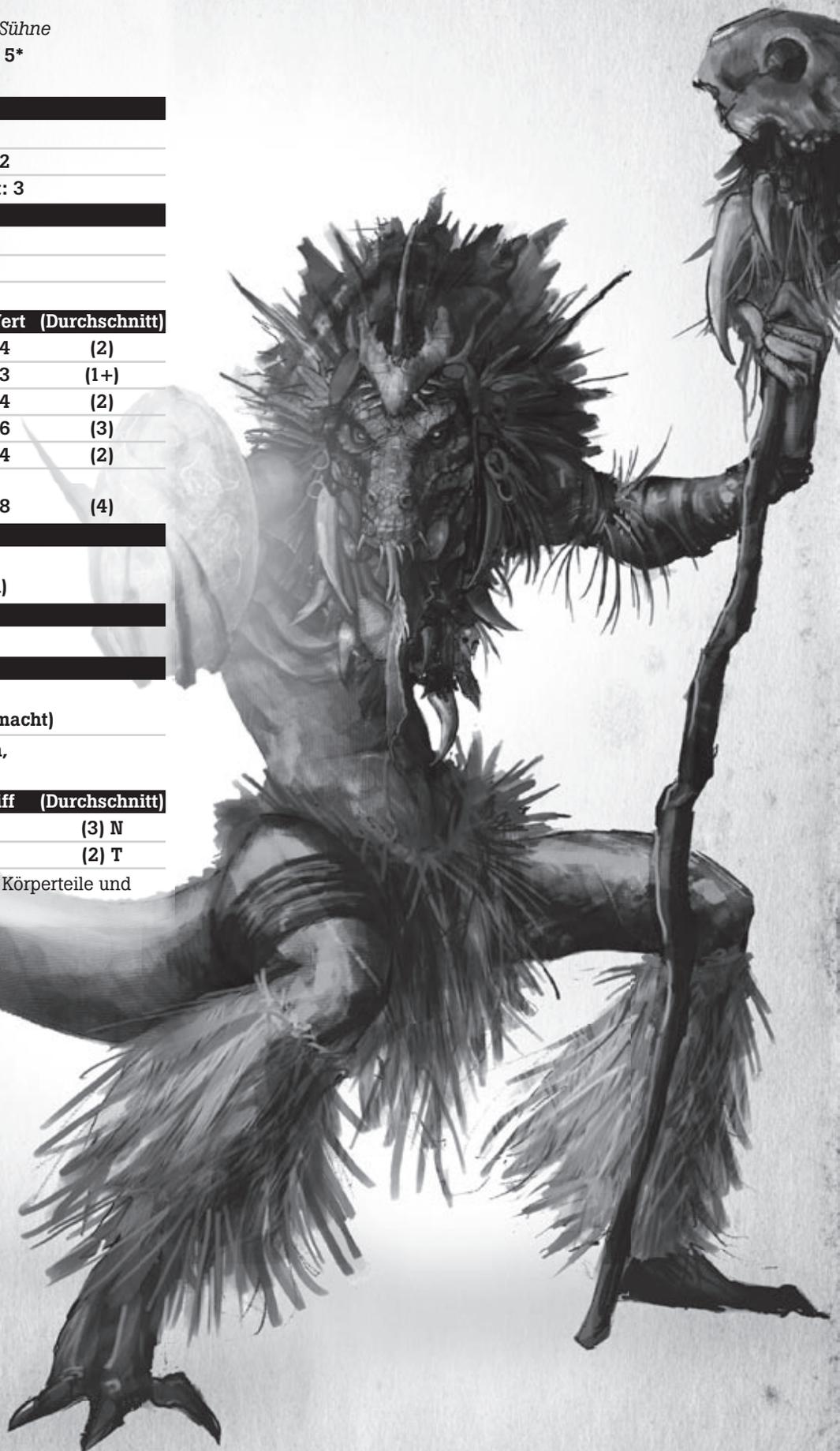
Primitiv (2 Würfel Abzug für alle Proben, die mit Technik zu tun haben)

Waffen

	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
--	------	-------	---------	----------------

Stab	3 N	0	6 N	(3) N
Klauen	0 T	0	4 T	(2) T

*Bei Echsenmenschen wachsen verlorene Körperteile und beschädigte Organe wieder nach.



„Die Geister sprechen zu mir. Sie sind unzufrieden.“

Hintergrund

Ich habe das Nest als einziger Überlebender der Brut verlassen. Meine Geschwister konnten sich nie im Licht der großen Sonne wärmen, die uns niemals im Stich lässt, und so können ihre Geister niemals ruhen. Vom ersten Tag an erfüllten ihre Worte mein Herz und meinen Geist, ihre Stimmen sind in mir gefangen und niemand außer mir hat sie jemals gehört.

Während ich aufwuchs, lehrten meine toten Geschwister mich, den Geistern der Tiere, der Erde und der Luft zu lauschen. Geisterstimmen begleiteten die Jagden meines Stammes, heilten unsere Wunden und führten uns zu den Geheimnissen der uralten Stätten. Den Geistern verdanke ich es, dass ich in der Gemeinschaft gehört werde. Ihre Weisheit hat mich geführt. Sie sind die Stimme der Geister und ich bin ihre Stimme in der Gemeinschaft: Ich bin ein Schamane für mein Volk.

Während mein Volk unter dem Schutz der Geister gedieh, wuchs auch der Neid unserer Nachbarn. Missgünstige Augen starrten auf unseren Überfluss an Nahrung, unseren Reichtum und unsere Sorglosigkeit. Diese Feindschaft kostete uns am Anfang sehr viel, aber gerade, als die Überfälle immer häufiger wurden, da brachten die Geister Vernichtung über unsere Feinde. Die Angreifer stahlen sich davon, um ihre Speere gegen einfachere Beute zu wenden.

Weder unser Wohlstand noch die Stimmen in meiner Seele haben nachgelassen – bis die Geister zu schreien begannen. Ihre Gefühle und ihre Macht lähmten mich, und zum ersten Mal spürte ich fürchterliche Angst in ihren Stimmen. Ein neuer Feind war erschienen, ein Feind, der nicht aus unserem Land stammt, und die Geister nannten uns einen Weg, den ich nicht zu gehen bereit war. Die Botschaft war eindeutig: Flucht oder Untergang. Zum ersten Mal ignorierte ich die Stimmen.

Ich ging zu dem Lager dieses neuen Feindes, um mehr über ihn zu erfahren und ihn mit meinen Fähigkeiten zu beeindrucken, damit er das Land meines Stammes verlässt. Die graugekleideten Fremden luden mich voller Eifer und Freundschaft in ihr Lager ein. Ihr Anführer bot mir Waren und Hilfe gegen Wissen über unser Land. Die Geister waren während dieses Gesprächs ungewöhnlich schweigsam, und als mein Blick den des Ratgebers der Fremden traf, erfüllte mich ein seltsames Gefühl. Nach diesem Treffen glaubte ich, ich hätte Erfolg gehabt; ich aß gemeinsam mit meinen neuen Freunden, und dann verlosch die unsterbliche Sonne. Ich weiß nicht, wie lang ich nicht in dieser Welt war, aber als ich erwachte, schrien die Geister wie von fürchterlichem Schmerz. Sie blöckten durcheinander, aber ich verstand nicht, was sie mir sagen wollten. Ich wusste nur, dass alles falsch war. Ich hatte einen unverzeihlichen Fehler gemacht, als ich hergekommen und mit diesen Leuten gesprochen hatte.

Die Geister hatten mich gewarnt, aber ich hatte sie ignoriert, und nun zahlte mein Volk für meine Hochnäsigkeit. Während ich geschlafen hatte, hatten die Fremden meinen ganzen Stamm dahingeschlachtet und unsere Schätze gestohlen. Selbst die ungeschlüpften Jungen hatten sie getötet – nur ein einziges Ei hatten sie übersehen, verborgen unter einem breiten Palmenblatt.

Zuerst wollte ich mich umbringen, aber die Geister wollen meinen Tod nicht – sie wollten mein Leben. Ich nahm das Ei und wiegte es in den Schlaf, denn es ist das einzige Erbe meines Volks und ich will nicht, dass das Kleine als Waise aufwächst. Ich muss durch das Land streifen, um die verstreuten Überlebenden meines Volks zu finden. Vielleicht schlüpft das Junge, wenn ich den Stamm wieder versammelt habe. Das ist es, was meine Ahnen von mir wollen und was auch die Geister von mir wollen. Die Geister haben mich trotz meines Versagens nicht verstoßen, und ich werde sie nicht verstoßen.

Rollenspiel

Sie wurden mit der Macht eines Schamanen geboren und galten in Ihrem Stamm als Respektsperson. Sie waren Geisterführer, Heiler, Jagdbegleiter und Ratgeber. Die Gemeinschaft und das Wohlergehen Ihres Volks standen immer im Vordergrund Ihres Handelns.

Nun sind Ihre Leute tot, und Sie sind dafür verantwortlich. Ohne einen Stamm, den Sie beraten müssen, sind Sie unsicher über den Sinn Ihres Lebens, aber die Menschen, die Sie jetzt begleiten, brauchen Sie und Ihre Fähigkeiten. Sie dürfen nicht ruhen, bis Sie nicht die ganze Welt nach einem neuen Stamm für Ihre Leute abgesucht haben und dann die Geister endlich mit ihrem Wehklagen aufhören.

TITANISCHER BERSERKER

Archetyp: *Ausgestoßener* Motivation: *Überleben*
 Stil: 3 Gesundheit: 10

Primäre Attribute

Konstitution: 6 Charisma: 1
 Geschicklichkeit: 1 Intelligenz: 1
 Stärke: 5 Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 1 Initiative: 2
 Bewegung: 6 Abwehr: 6
 Wahrnehmung: 4 Betäubt: 6

Fertigkeiten Basis Stufen Wert (Durchschnitt)

Einschüchtern	1	4	5	(2+)
<i>Drohen</i>			6	(3)
Nahkampf	5	3	8	(4)
<i>Äxte</i>			9	(4+)
Sportlichkeit	5	1	6	(3)
Überleben	1	3	4	(2)
Waffenlos	5	3	8	(4)

Talent

Berserker (Überanstrengung, um mindestens zwei
 Zusatzwürfel für stärkebasierte Proben zu bekommen)

Ressourcen

Keine

Schwäche

Deprimiert (1 Stilpunkt, sobald die düstere
 Stimmung des Charakters negative Folgen hat)

Primitiv (2 Würfel Abzug für alle Proben,
 die mit Technik zu tun haben)

Waffen Wert Größe Angriff (Durchschnitt)

Große Axt	4 T	-1	12 T	(6) T
Schlag	1 N	-1	8 N	(4) N



*„Ein Biss von diesem Vieh und du stirbst.
Zu mir wäre das Schicksal nicht so gnädig.“*

Hintergrund

Diese Leute haben mich früher wegen meiner Stärke geliebt. Jetzt tolerieren sie mich höchstens noch wegen meiner Größe. Aber ich weiß, dass sie mich bald wegen der Belastung hassen werden, die ich dann für sie sein werde. Und dann? Werden sie freiwillig hungern, damit ich genug zu essen habe? Werde ich sie unterjochen, bis ich sie alle getötet habe – oder bis sie die Sache mit einem vergifteten Essen oder einem Messer in meinem Rücken beenden? Das Freundlichste wäre es wohl, sie einfach zu verlassen. Ich habe nie wirklich zu ihnen gehört. Keiner von ihnen versteht, was ich bin. Wie könnten sie auch, verstehe ich es doch selbst kaum?

Ich weiß so gut wie nichts von meiner eigentlichen Familie. Ich hatte eine Mutter, aber ich erinnere mich weder an ihr Gesicht und ihre Stimme noch an ihre Unterweisungen. Eigentlich ist meine früheste Erinnerung der Moment, dass ich nach ihr rief, nachdem sie mich in der Wildnis ausgesetzt hatte. Ich war ein frierendes, hungriges Kind, das alleine und vergessen durch den gefährlichen Dschungel irrte. Oft sage ich mir, dass es für alle besser gewesen wäre, wenn mich damals ein hungriges Raubtier entdeckt hätte, oder wenn ich einfach verhungert wäre. Stattdessen haben diese Leute mich gefunden und in ihren Stamm aufgenommen.

Sie sind allzu oft fröhlich und lachen gerne, aber sie haben mich gut behandelt, und einige Zeit lang schien ich eine gewöhnliche Kindheit zu haben. Aber als ich gewachsen bin, wurde ich viel größer als die anderen Kinder, und inzwischen passe ich kaum noch zu ihnen. Ich bin immer noch ein einfacher junger Mann, aber ich bin jetzt fast doppelt so groß wie manche von den Leuten hier. Und ich esse doppelt so viel.

Obwohl ich jetzt noch weniger zu ihnen gehöre als früher, helfe ich dem Stamm so gut ich kann, verteidige ihn gegen die wilden Tiere oder führe die Angriffe gegen ihre Feinde an. Kampf schreckt mich nicht – warum auch, ist doch der Tod das Schlimmste, was einem dabei passieren kann? Mein Dasein hier bietet keine Freude. Nur wenn ich dem Tode nahe bin, fühle ich mich lebendig, und ich weiß, dass jeder Schädel, den meine Axt spaltet, meinen Ruf mehrt. Deswegen habe ich hier einen Zweck, wenn nicht sogar einen Platz.

Aber inzwischen habe ich begriffen, dass ich diese Leute verlassen muss, bevor ich mehr Belastung als Hilfe für sie werde. Sie zu verlassen, ist die beste Methode, ihnen für ihre Aufnahme zu danken. Vielleicht erwischt mich da draußen irgendeines der größeren Raubtiere. Aber daran glaube ich nicht. Ich gehe eher davon aus, dass ich das Pech haben werde, bis ins hohe Alter zu überleben – und dann bin ich so groß, dass ich selbst die größten Biester esse statt sie mich. Wenn ich nicht im Kampf sterbe, dann endet für mich alles so, wie es begonnen hat: hungrig, alleine, vergessen.

Rollenspiel

Sie sind ein furchtloser Kämpfer und stellen sich jeder Mühe. Wenn Sie gerade nicht in den Krieg ziehen, verpassen Sie keine Gelegenheit, über die Freudlosigkeit Ihrer Lage zu reden, egal wie sie gerade wirklich aussieht. Dabei beklagen Sie sich nicht, reden aber ständig von dem Unglück, das auf Sie zukommt. Manche Leute mögen das als Zeichen mangelnder Moral verstehen, aber in Wirklichkeit stärkt das sogar Ihre Entschlossenheit – denn selbst im schlimmsten Fall tritt genau das ein, was Sie erwartet haben. Nur weil alles hoffnungslos aussieht, ist das noch lange kein Grund aufzugeben – im Gegenteil: Je weniger Hoffnung es gibt, desto größer ist Ihr Kampfeswille, denn Kampf ist der einzige Ausgleich für das Leben.

Ihre Größe macht Sie zwar zu einem mächtigen Kämpfer, gibt Ihnen aber immer das Gefühl, nicht dazugehören. Meistens hat das zur Folge, dass Sie wirklich nicht dazugehören, denn Sie wenden sich lieber von ihnen ab, als ihnen die Gelegenheit zu geben, sich von Ihnen abzuwenden. Irgendwo in Ihrem Inneren wünschen Sie sich, akzeptiert zu werden, aber Sie sind davon überzeugt, dass das niemals geschehen wird. Deswegen sind Sie sehr schnell dabei, jegliche Freundschaft wieder zu beenden.

