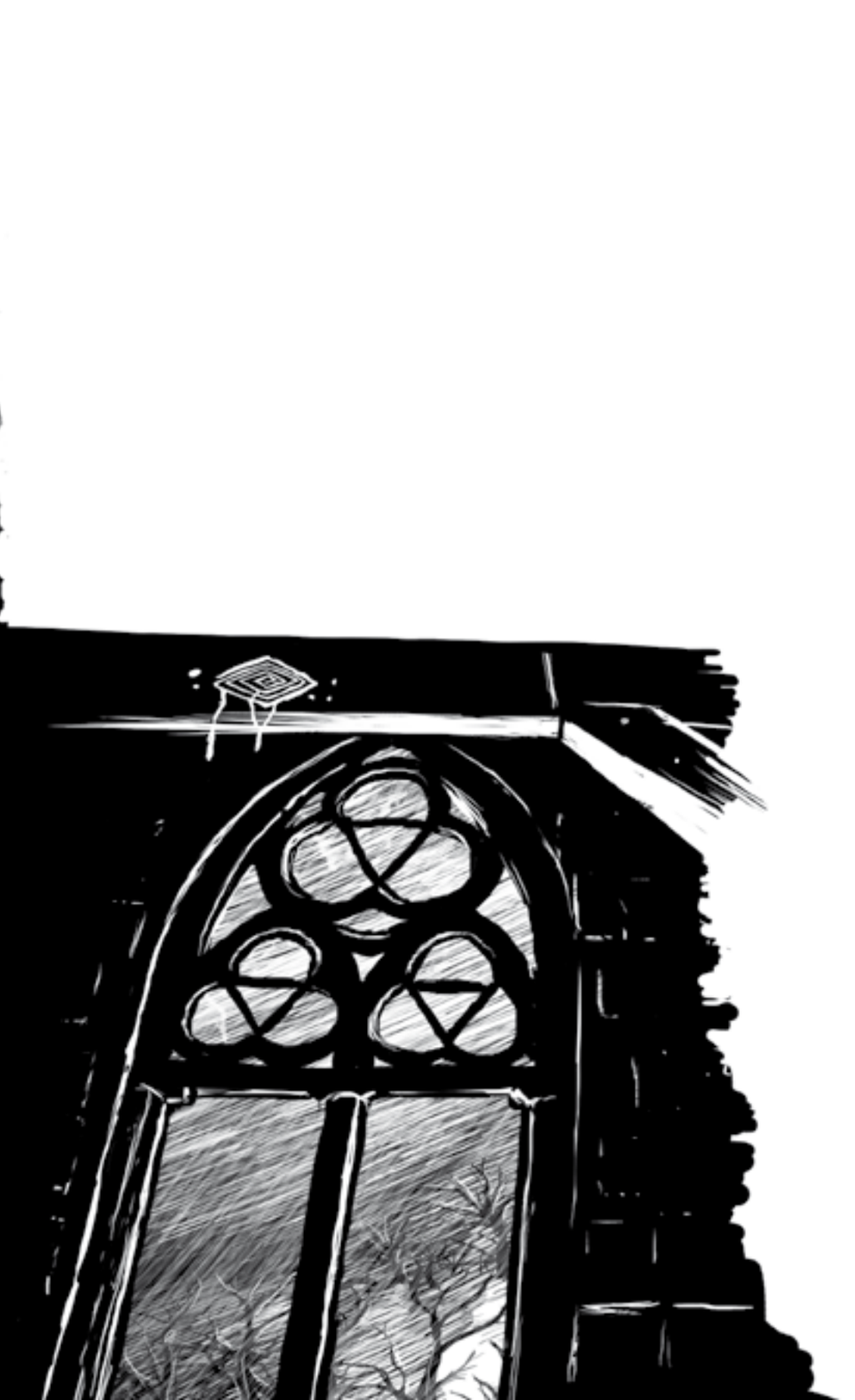
"Zaeteor Tommas! Schaut euch dieses rote Mal auf dem Dachbalken an !"

"Das ist es! Hexen und Ketzer pinseln das Malmzeichen mit dem Blut unheiliger Opfertiere auf ihre Behausung, um den strengen Blick der Kirche zu blenden."

"...und doch haben wir sie gefunden!"

"Natürlich, denn wie sollte Aberglauben und Teufelei auch gegen den wahren Glauben bestehen? Und nun geht und legt das Hexenpack, welches hier gehaust hat, in Ketten!"



Die Waismark
Das verstoßene Land

Unter dem Namen Ibernien war die Waismark eine der jüngsten Kolonialprovinzen des Imperiums als das „Exzellente Exil“ begann. Verlassen auf einer Halbinsel am nordwestlichen Rand der Welt versanken die Einwohner der Kolonie rasch in finsterste Barbarei. Jahrhunderte verstrichen bis die ersten Lichter der Zivilisation neu entzündet wurden. Viel Wissen ging in diesen Jahrhunderten verloren, auch wenn einige kostbare Schriften und Artefakte bewahrt werden konnten. Über diese blutigen Jahre gibt es nicht genug Aufzeichnungen, um auch nur ein dünnes Buch zu füllen.

Nach der Dunkelheit erhob sich eine neue Religion in dem Land, das fortan die Waismark genannt wurde. Ihre Priester gehörten oft zu den Gründervätern neuer Städte und Dörfer. Die Völker aber blieben uneins und zerstritten, was vielleicht am wechselhaften Klima, der rauen Landschaft und dem Mangel an sicheren Verkehrswegen lag, denn große Flüsse fehlen in der Waismark ebenso wie ein imperiales Straßennetz, das hier zu Beginn des „Exzellenten Exils“ noch in der Planung war. Bis heute hat sich wenig an diesen Verhältnissen geändert, so dass kaum klare Grenzen existieren und die Waismark ein Flickenteppich kleiner und kleinster konkurrierender Fürstentümer und Stadtstaaten ist. Die Ureinwohner wurden dezimiert, in die Wildnis verjagt und gelten in manchen Gegenden als mystische Kreaturen aus dem Reich der Märchen. Gleichzeitig wuchs aus den Nachkommen der Kolonisten eine ganze Reihe klar unterscheidbarer Volksgruppen heran. Selbst die Sprache veränderte sich und wäre einem heutigen Bürger des Imperiums weitgehend unverständlich. Das einzig Gemeinsame dieser Sprachentwicklung war wohl das Festhalten der herrschenden Religion an einer kaum veränderten Form des Imperialen für rituelle und kirchenamtliche Zwecke. Obwohl die Kirche eine stabilisierende, mäßigende oder heilsame Wirkung auf die Waismark ausübte, konnte sie nicht verhindern, dass in den letzten Jahrhunderten durch die Entdeckung reicher Bodenschätze immer wieder wirtschaftliche, politische und militärische Konflikte ausbrachen. Verstärkt wurden diese Unruhen durch imperiale Schätze, die in den Jahren der Dunkelheit verloren gingen und nun über Nacht einen glücklichen Bauern oder Söldner zum Baron oder Stadtherren werden ließen. Heute ist die Waismark eine Ansammlung verstreuter Gehöfte, düsterer, hoch ummauerter Stadtstaaten, nebelverhangener Ruinen, dunkler Wälder und skrupelloser Raubritter. Stets steht sie am Rande eines Krieges, zerrissen von unterdrückten Gedanken und Fragen, getrieben von Hoffnungen auf Reichtum und Macht. Es ist vielleicht endlich an der Zeit, dass in der Waismark starke Hände und wache Geister die Bühne betreten, um dieses einsame Land zu einen und seine Menschen zu befreien oder um es sich untertan zu machen...

Stimmen der Waismark

„Ihr alle glaubt, ihr seid die ungewollten und verstoßenen Kinder eines verderbten, längst zerfallenen Elternhauses. Wir aber wollen euch von dem wahren Vater und der wahren Mutter berichten, in deren Haus ihr auf ewig willkommen sein werdet!“

Die Botschaft der Brüder, Sammlung der überlieferten Reden und Predigten der heiligen Brüder Eural und Bherren

Die dramatische Realität der Waismark

Die meisten Bewohner der Waismark glauben, dass ihre Geschichte in einer verlassenen Kolonie des fernen Imperiums begann. Mehr als in jeder anderen Gegend wird die dramatische Realität durch anhaltende Konflikte religiöser Weltanschauungen bestimmt. Die Kirche der Dreiheiligkeit dominiert seit vielen Jahrhunderten das Leben der meisten Menschen. Die Wirksamkeit kirchlichen Segens oder die Bedeutung der korrekten Bestattungsriten für die Ruhe der Toten wurden fester Bestandteil des Glaubens und prägen ihrerseits die Wirklichkeit: Geister erscheinen an geschändeten Gräbern, strahlender Sonnenschein erhellt hohe Kirchenfeste, Missernten oder Viehseuchen verheeren Regionen, in denen die Menschen die Nähe von Heiden und Hexern fürchten! Jenseits der Städte und Dörfer lauert eine düstere, bedrohliche Wildnis voller Wölfe und Räuber. In entlegenen Tälern, in tiefen Höhlen und auf einsamen Inseln trifft der Reisende auf merkwürdige Fabelwesen und Monster oder uralte magische Artefakte. In einigen Siedlungen der Waismark ist der trisantische Glaube zur blassen Kulisse eines kollektiven Wettstreits um Gold, Geld und politischen Einfluss verkommen. An solchen Orten mag es geschehen, dass die wundertätigen Gebete eines Laektoren ohne Wirkung bleiben und den heiligen Mann dem Gespött des im Goldrausch gefangenen Pöbels preisgeben…

Stimmen der Waismark

„Warum es hier seit hundert Jahren keine Morde mehr gegeben hat? Weil sie über dem Stadttor die Axt des Priesterhenkers Melrayne eingemauert haben: Jeder mit Mord im Herzen stirbt, wenn er auch nur eine Nacht in der Stadt verbringt! Andererseits frage ich mich, was man wohl mit der Axt selbst anfangen könnte...“

Archetypen der Waismark

Im folgenden Text finden sich Beschreibungen häufiger Charaktertypen und einiger weniger bekannter, aber dennoch bedeutsamer Berufe der Waismark. Wie in den Abschnitten für den Norden (s. S. 55) und das Imperium (s. S. 283) handelt es sich auch bei diesen nur um eine Auswahl von Archetypen, die höchstens Anregung für einen Charakter liefern, diesen aber keineswegs vorschreiben sollen.

Der Ratsherr

Die Zeit des Imperiums mag dahin sein, doch die Menschen bedürfen immer noch der Führung, der Ordnung, der Gesetze – und die Mitglieder der Räte sorgen für all dies. Freie Städte brauchen und wollen weder kirchliche Aufsichtsbeamte noch adlige Fürsten. Viele Ratsherren kamen dank ihres Geldes zu ihrem Posten, andere über ausgedehnten Grundbesitz oder durch Erbschaft. Allesamt sind sie Meister des zeitlosen Intrigenspiels um Macht und Einfluss, um Gefallen, Geheimnisse und Gold.

„Du magst korrupt oder ehrlich sein, du magst dein Amt geerbt, gestohlen oder gewonnen haben – aber zuerst und zuletzt bist du ein Bürger deiner Stadt. Ohne deine Stadt bist du nichts, sie zu erhalten und ihre Freiheit zu bewahren liegt in deinem ureigensten Interesse. Doch die meisten deines Standes macht dies kaum zu Wohltätern an ihren Mitbürgen – nur wer oder was deine Macht sichert ist von Bedeutung. Und manchmal ist ein Angebot besser als der Sitz im Stadtrat – oder die Freiheit einer Stadt...“

Mögliche Aspekte

- **Tausend Gefallen und Gefälligkeiten!**
- **Ein Sammler von Geheimnissen!**
- **Erschlagt es mit Gold!**

Der Verleiher

Das alte Imperium mag seit Generationen verschwunden sein, neue Mächte mögen neue Gesetze erlassen, neue Götter in neuen Tempeln verehrt werden – die Verleiher wissen, dass Geld immer der Schlüssel zu allem ist. Selbst Fürsten brauchen Münzen, Stadträte stürzen sich in Schulden und klopfen wie einfache Bauern an die Tür des Verleihers. Wie das einfache Volk, das sein Hab und Gut zu den Pfandleihern trägt, fesseln sich die Mächtigen an die unscheinbare Macht hinter dem Thron, die das Berechnen von Gewinn über viele Generationen des Wucherns perfektionierte.

„Du stehst vielleicht am Anfang deines Weges und bereist als kleiner Pfandleiher die Dörfer des Landes, vielleicht lebt dein dunkler, enger Laden von deiner Verschwiegenheit und Hehlerware. Es mag sein, dass du zu denen gehörst, die Dienstleistungen, Leibeigene und zweifelhafte Gefallen in Zahlung nehmen und vermitteln. Mit Glück stehst du in der Erbfolge eines reichen Hauses: vertraut mit Zahlen, Hofintrigen, den Geheimnissen der Etikette und diversen Giften – alles, um die Reihenfolge des Sterbens und Erbens günstig zu beeinflussen...“

Mögliche Aspekte

- **Gier ist mein Freund!**
- **Die erste Münze ist geschenkt!**
- **Wir nehmen – und haben – hier alles!**

Der Schatzsucher

Auch nach Jahrhunderten voller Bemühungen der Kirche, trotz aller Anstrengungen der Fürsten und Stadträte – und vielleicht auch dank ihrer Streitigkeiten – ist die Waismark ein urwüchsiges, wildes Land. Was der Mensch einst zurückließ, hat die Natur wieder in Besitz genommen. Schatzsucher und Goldgräber durchstöbern verfallende Geisterstädte, vergessene Festungen und verschüttete Gewölbe. Manche enthalten wertvolle Relikte, Waffen und Geschmeide, andere heimtückische Fallen oder finstere Bewohner. Doch der Lockruf des Goldes ist stärker als das Wissen um die auf der Suche nach unmäßigem Reichtum grausam Massakrierten.

„Du wurdest zwar arm geboren, aber du bist entschlossen, reich zu sterben! Wie alle Schatzsucher, die lange genug überleben, um diesen Namen zu verdienen, verstehst du dich auf vielerlei Dinge: seien es tote Sprachen, imperiale Architektur und Kartographie, Klettern und Springen oder – wenn es sein muss – Kämpfen und Fliehen. Deiner Gier standzuhalten, misslingt dir leider, so dass du sicher reich sterben wirst, wenn auch vermutlich in den goldgefüllten Tiefen eines verfluchten Grabmals...“

Mögliche Aspekte

- **Die Karte des alten Raeges!**
- **Eine solide Halbbildung!**
- **Ich weiß, wo wir so jemanden finden...!**

Der Gaukler

Reisen ist gefährlich. Doch ein Menschenschlag lebt seit Generationen ohne den Schutz eines festen Heims. Die Gaukler, das fahrende Volk oder die Pavee, wie sie sich selbst nennen, existieren seit dem Verschwinden des alten Imperiums. Ihre Reisegruppen umfassen wenige dutzend Mitglieder, die in robusten Pferdewagen übers Land ziehen, um nahe fester Ortschaften ihr Lager aufzuschlagen und die Bevölkerung mit allerlei Kunststücken und Kuriositäten unterhalten. Die Pavee verstehen sich auf Akrobatik, Gesang, Tanz, Tierdressur, Taschenspielertricks und kleine Betrügereien.

„Vielleicht wurdest du als Pavee geboren oder bist ein entflohener Gefangener oder Leibeigener, der durch ein seltsames Talent oder eine interessante Missbildung den Anführer eines Gauklerzuges faszinierte. Auf jeden Fall sind deine Fähigkeiten ebenso vielfältig wie merkwürdig – zumindest soweit es die Pilze, die Sesshaften betrifft, die keine Ahnung haben, was jenseits ihres kleinen Horizontes in den dunklen Winkeln der Welt wartet...“

Mögliche Aspekte

- **Die Hand ist schneller als das Auge!**
- **In Phanagor hat das jetzt jeder!**
- **Überall und nirgends zuhause!**

Der Gladiator

In vielen Städten gibt es einen Zirkus, eine angeblich auf das Imperium zurückgehende Einrichtung, in denen Gladiatoren in blutigen und oft tödlichen Kämpfen gegeneinander antreten, auf deren Ausgang der Zirkusbetreiber hohe Wetten annimmt. Gladiatoren waren vorher oft verurteilte Verbrecher oder gefangene Söldner. Manchmal werden kräftige Arbeiter oder Beweger für dieses Handwerk ausgebildet. Überall gilt die Regel, dass ein Gladiator, der sein Gewicht in Silber an Preisgeld gewonnen hat, die Freiheit erhalten muss – einer der Gründe, sehr große Kämpfer zu bevorzugen, die manche Halter auch gern in schwere Rüstungen stecken.

„Du kämpfst um dein Leben – länger als die anderen im Zirkus. Es mag sein, dass du auf Flucht sinnst, es mag sein, dass du auf den Tag der Freilassung hoffst – selbst wenn ehemalige Gladiatoren gefürchtet oder verachtet werden. Bis dahin gibt es immer nur den nächsten Kampf, der dein letzter sein könnte. Du ahnst, dass nur Liebe oder Hass einen Gladiator lange genug überleben lassen: die Liebe zum Kampf auf Leben und Tod oder der Hass auf jemanden jenseits der Zirkusmauern. Du wirst frei kommen und sie werden allen Grund haben, dich zu fürchten…“

Mögliche Aspekte

- **Die Lawine der Askarpen!**
- **Große Bäume fällt man unten!**
- **Irman Helmdreher!**

Leradin

Zwischen den Nedderfaellen im Norden und dem Slyddersee im Südwesten erstreckt sich der grüne Teppich des Waldes von Leradin. Man sagt, der Wald habe hier schon gestanden lange bevor die ersten imperialen Siedler in die Waismark kamen. Als sicher gilt, dass im Zeitalter des Imperiums niemand tief in den Wald eindrang und zurückkehrte. Versuche den Leradin zu roden scheiterten und wurden auch später nie wieder unternommen. Die Menschen der Waismark fürchten und meiden den Leradin und wissen so gut wie nichts über das Innere des Waldes. Dafür kursieren umso mehr Gerüchte und Legenden über den uralten Forst. An klaren Tagen kann man im Leradin einen großen, vom Grün des Waldes überwucherten Hügel oder Berg erkennen. Diese Anhöhe nennen die hiesigen Bauern und Fischer das Riesengrab, da eine Sage berichtet ein Riese namens Lerad hätte

Stimmen der Waismark

"Nur dank der Murai können sie den Ozean befahren. Ohne diese stehenden Steine wären ihre Schiffe völlig orientierungslos!"

dereinst seinen Garten am Fuß der Berge gepflanzt. Als sein einziger Sohn starb, begrub er diesen inmitten des Gartens. Er schuf einen enormen Grabstein aus einer Bergkuppe, setzte ihn auf das Grab und verkroch sich tief unter die Berge, wo er bis zum heutigen Tag schläft – denn der Riese will nicht erwachen, bevor sein geliebter Sohn gesundet, den Grabstein umstößt und erneut auf Erden wandelt.

Mögliche Aspekte des Leradin

- **Wachwald**
- **Seelenholz**
- **Urforst**

Braewelland

Die hügelige Landenge zwischen Slyddersee und Meer ist eine nur von wenigen Hirten genutzte Heide- und Hochmoorlandschaft, die unter dem Namen Bræwelland bekannt ist. In diesem rechtsfreien Niemandsland zwischen Waismark und Leradin suchen allerlei Verbrecher Zuflucht.

Mögliche Aspekte von Braewelland

- **Wolfshügel**
- **Geisterstraße**
- **Heimat der Verirrten**

Stimmen der Waismark

"Ein bis zwei Tagesreisen von Andinas entfernt liegt hinter einem Wäldchen versteckt ein kleiner Landsitz. Niemand kennt den Namen des Herren, der dort wohnt, und er scheint nur eine Handvoll Diener zu haben. Doch obwohl niemand ihm Pacht zahlt oder das umliegende Land bearbeitet, lebt er in Saus und Braus, denn in jeder Neumondnacht erscheint eine bewachte Kutsche dort und liefert eine Kiste voll Gold ab! Woher? Nun, man sagt, das Gold käme direkt vom Fürsten Wyrkunin. Niemand weiß, warum er diese Schatzkisten dorthin sendet, doch er schickt nie zweimal dieselbe Eskorte mit..."

Die Mha Dagoth

Im Osten der Askarpen, in Brocæliand und in den südlichen Ausläufern der Khilaren erzählen sich die Einheimischen unheimliche Geschichten über die Mha Dagoth, die Menschen fressenden Nachkommen der Ureinwohner Iberniens. Der Sage nach flohen die letzten Ureinwohner nach der Eroberung durch das Imperium in tiefe Höhlen. Um der Verfolgung zu entgehen, drangen die Flüchtlinge immer tiefer in das ewige Dunkel vor. Dort begannen sich die Vorfahren der Mha Dagoth mit scheußlichen Kreaturen zu paaren. Angesichts der grauenvollen Wesen der Tiefe ließen die Häscher des Imperiums von ihrer Jagd ab und versiegelten die Höhlen. Mit der Zeit gerieten die Höhleneingänge in Vergessenheit, die Siegel zerfielen. Dies bemerkten die degenerierten Abkömmlinge der Flüchtlinge und Scheusale. Sie begannen, Männer, Frauen und Kinder in ihre Tunnel zu verschleppen, wo diese armen Seelen das dünne Blut der halb-menschlichen Mha Dagoth erneuern sollten. Die Kinder stehlenden bleichen Wesen aus der Tiefe gelten häufig nur als Ausgeburt der Fantasie, doch in einigen einsamen Tälern der Khilaren verlässt nachts niemand allein das Haus und die Kinderbetten stehen stets hoch unter den Dächern...

Der Geisterwald

In den östlichen Regionen der Waismark handeln etliche Märchen von dem mächtigen Urwald, der das Land jenseits des Slyddersees bedeckt. Besonders beliebt sind Schauergeschichten über riesenhafte sprechende Tiere, die als Herren des Leradins

beschrieben werden und wenig Erbarmen mit sterblichen Eindringlingen zeigen. Ähnlich häufig treten bizarre Trolle auf, die gleichermaßen pflanzlicher wie tierischer Natur sind. Auch traditionelle Geistererscheinungen oder Gerüchte über monströse Insekten erfreuen sich großer Beliebtheit bei den Geschichtenerzählern. Zwei Legenden werden überall in ähnlichen Varianten überliefert: die vom Versuch, den Leradin zu roden und die über seine verlorenen Kinder.

Der Grüne Zorn

Wenige Jahre vor dem Beginn des Schweigens begannen die imperialen Kolonisten mit der Erschließung des Landes östlich der Khilaren. Als sie aber über die Landenge von Bræwelland weiter gen Osten vorstießen, trafen sie auf die Ausläufer des Leradin. Die Siedler begannen, den Waldrand niederzubrennen. Später rückten sie in den gerodeten Streifen vor, um Äcker, Wege und Behausungen anzulegen. In der folgenden Nacht suchten die Bewohner des Leradin das Lager der Kolonisten heim. Als die Sonne am nächsten Morgen in den Himmel stieg, lebte kein menschliches Wesen mehr in Bræwelland.

Der Gouverneur entsandte eine Expedition, um das Schicksal der Siedler aufzuklären. Die wenigen Zurückkehrenden faselten von unmenschlichen Fußspuren, Augen in Wänden, schreiendem Holz und vom „furchtbaren Hunger der Häuser und Hütten“. Bis zum Beginn des Schweigens blieb das Betreten von Bræwelland und Leradin verboten. Fünf Jahrhunderte später bereiste erstmals ein Mensch wieder Bræwelland. Er fand keine Spur menschlicher Besiedelung. Bis zum heutigen Tag betritt niemand freiwillig den Leradin.

Die Waldkinder

Fern der Welt hausen kleine Geister im Dunkel des Leradin. Manche halten sie für die Seelen oder Wächter des Waldes. Hin und wieder verlässt eines der Waldkinder den Leradin, um voller Neugier die Welt der Menschen zu erkunden. In der Umgebung von Waldkindern wachsen Bäume schneller, Gras sprießt aus Felsspalten, Beeren und Büsche wuchern aus totem Holz. Angeblich entstanden alle großen und mächtigen Wälder, als ein Waldkind beschloss, dort länger zu verweilen.

Stimmen der Waismark

„Angeblich weiß niemand, was aus Jorek von Khoyn und dem Schatz, den er bei der Plünderung von Ankomahr erlangte, geworden ist, aber ich sage euch: Mein Bruder hat selbst die Stimmen gehört, die einem zuflüstern, wenn man das Blut eines gebürtigen Ankomahrers im Blindensee vergießt. Sicher, es waren nur einige Silben, aber es war damals wohl auch nicht sehr viel Blut...“

Chimaere: Graiff

Eine relativ bekannte Art der sogenannten Chimaeren, sagenhafter Wesen, die im Tal ohne Sonne leben sollen, und welche angeblich in den Tagen des Imperiums durch alchemistische Künste aus verschiedenen Tieren zusammengesetzt wurden. Graiffe haben die Ausmaße großer Hunde, aber einen eher an Raubkatzen erinnernden, sechsbeinigen Körper und ein horngepanzertes, schnabelartiges Maul mit eindrucksvollen Reißzähnen. Besonders ungewöhnlich ist das mittlere Beinpaar, das wie die Armschwingen einer gigantischen Fledermaus gestaltet ist, so dass der Graiff zu enormen Sprüngen und – bei geeigneter Umgebung – sogar zu echten Gleitflügen befähigt ist.

Schwertschnabel – König der Silberfelsen: ein junges Graiffenmännchen aus dem Tal ohne Sonne, dessen Jagderfolge scheinbar nicht davon beeinträchtigt werden, dass sein ungewöhnlich goldrotes Fell weithin sichtbar ist.

Aspekte	**Der rote Tod** **Die Schwingen des Jägers** **Die Augen über dem Tal**
Fertigkeiten	
„gut (+3)“	**Athletik**
„ordentlich (+2)“	**Gewalt, Ausdauer**
„durchschnittlich (+1)“	**Ausstrahlung, Scharfsinn, Waffenloser Kampf**
Talente & Gaben	**Die Zeichen des Waldes (+1 auf Scharfsinn in freier Natur)** **Flugjäger (+1 auf Heimlichkeit beim Fliegen oder Springen)** **Schnabelhieb (+1 auf Nahkampf beim Einsatz des Schnabels)**
Schicksalspunkte	◈ ◈ ◈
Belastungspunkte	
Mental	◈ ◈ ◈ ◈ ◈
Körperlich	◈ ◈ ◈ ◈ ◈ ◈ ◈
Arkan	◈ ◈ ◈ ◈ ◈

Chimaere: Wolfsmensch

Ob diese hünenhaften Wolf-Mensch Hybriden das Ergebnis einer bei Vollmond erfolgten Verwandlung eines normalen Menschen, oder ein in dieser Gestalt geborene Monster sind, weiß man nicht. Sicher sind nur die Kraft und Wildheit dieser Wesen, sowie ihre beinahe vollkommene Unverwundbarkeit, die nur silberne Waffen durchdringen können. Besonders behaarte oder unbeherrschte Menschen können in den Dörfern der Askarpen rasch für Wolfsmenschen gehalten werden, was oft tödlich für den angeblichen Wolfsmenschen endet. Begegnungen mit echten Wolfsmenschen hingegen überleben die beteiligten Menschen eher selten.

Die Bestie vom Traellerpass: ein wahrhaft monströser Wolfsmensch, der seit Jahren mehrere Täler in den Askarpen nahezu völlig von der Außenwelt isoliert hat. Einst war er der Schäfer Jarn Haller, doch nachdem er den Angriff eines riesigen Wolfes schwer verletzt abgewehrt hatte, verwandelte er sich fortan in allen Vollmondnächten in eine reißende Bestie, von deren Taten ihm nur dunkle Träume bleiben…

Aspekte	**Ein Leben auf dem Traellerpass** **Ein Schaf im Wolfspelz** **Der Fluch des Silbermonds** **Der Alptraum der Bestie**
Fertigkeiten	
„hervorragend (+4)“	**Waffenloser Kampf**
„gut (+3)“	**Ausdauer, Gewalt**
„ordentlich (+2)“	**Athletik, Handwerk, Scharfsinn**
„durchschnittlich (+1)“	**Einschüchtern, Entschlossenheit, Gelehrsamkeit, Heimlichkeit**
Talente & Gaben	**Die Zeichen des Waldes (+1 auf Scharfsinn in freier Natur)** **Gebirgsjäger (+1 auf Heimlichkeit im Gebirge)** **Schäfer (+1 im Umgang mit Schafen und Schäferhunden)** **Silberfluch (nur noch Feuer, Magie oder Silber können körperliche Belastung verursachen, doch jede körperliche Belastung durch silberne Waffen wird vervierfacht)**

Schicksalspunkte	◈ ◈ ◈ ◈
Belastungspunkte	
Mental	◈ ◈ ◈ ◈ ◈ ◈
Körperlich	◈ ◈ ◈ ◈ ◈ ◈ ◈ ◈
Arkan	◈ ◈ ◈ ◈ ◈

Lindwurm

Die Lindwürmer der Waismark sind weithin gefürchtet. Sie werden jedoch nur selten gesichtet, was daran liegen dürfte, dass diese Kreaturen die Umgebung tiefer Seen oder Höhlen bevorzugen, wie sie in den Tälern der Askarpen zu finden sind. Außerdem ist ein Lindwurm, dessen Erscheinung an ein übergroßes beinloses Krokodil erinnert, aufgrund seiner zerklüfteten steingrauen Schuppenhaut kaum von den umgebenden Felsen zu unterscheiden – zumindest solange er auf Beute lauernd still in der Sonne liegt.

Kupferklaue – das Monster der Gellerhöhle: ein kupferroter, etwas altersschwacher Lindwurm, der sich in einer Höhle in den südöstlichen Askarpen, nur zwei Tagesreisen von Nyverbaerg eingenistet hat.

Aspekte	◈ **Alt, aber gerissen** ◈ **Auf dem Felsenthron** ◈ **Faul und gefräßig** ◈ **Wo Sonne ist, da ist auch Schatten**
Fertigkeiten	
„großartig (+5)“	**Ausdauer**
„hervorragend (+4)“	**Einschüchtern, Gewalt**
„gut (+3)“	**Athletik, Entschlossenheit, Waffenloser Kampf**
„ordentlich (+2)“	**Gespür, Heimlichkeit, Täuschung, Scharfsinn**
„durchschnittlich (+1)“	**Ausstrahlung, Besitz, Gelehrsamkeit, Spiele, Zaubern**

Talente & Gaben	◈ **Eisenhart (kann jeweils 1 SP ausgeben, um seine körperliche Belastungsleiste in diesem Konflikt um zwei Punkte zu erhöhen)** ◈ **Gebirgsjäger (+1 auf Heimlichkeit im Gebirge)** ◈ **Magieresistenz (+1 um magischen Effekten zu widerstehen)** ◈ **Wie tot (+2 wenn es darum geht, sich tot zu stellen oder als Teil des Geländes zu erscheinen)** ◈ **Zäh wie Leder (+2 körperliche Belastungspunkte)**
Schicksalspunkte	◈ ◈ ◈ ◈ ◈
Belastungspunkte	
Mental	◈ ◈ ◈ ◈ ◈ ◈ ◈ ◈
Körperlich	◈ ◈ ◈ ◈ ◈ ◈ ◈ ◈ ◈ ◈ ◈ ◈
Arkan	◈ ◈ ◈ ◈ ◈ ◈