

### Anmerkungen zu der Tabelle:

- 1) Der Zuschlag auf die *Selbstbeherrschungs*-Probe, um die Verwandlung zu unterdrücken.
- 2) Zum Einsatz des Meisterhandwerks bei einer Eigenschaftsprobe muss vor der Probe angesagt werden, dass man AsP zur Verbesserung

einsetzen will. Je 2 AsP bringen einen Bonuspunkt auf die Probe, jedoch versucht der Besessene unterbewusst, die Probe auf jeden Fall gelingen zu lassen, was darin resultieren kann, dass alle AsP in diese eine Probe fließen. Die Verbesserung des *Raufen*-Talents kann entwe-

der zu Beginn des Kampfes erfolgen, wobei je 3 AsP den TaW *Raufen* für die Dauer des Kampfes um 1 Punkt erhöhen, oder aber vor eine einzelnen Aktion, wo bei dann 1 AsP einem Punkt Talentverbesserung für genau dieses Aktion entspricht.

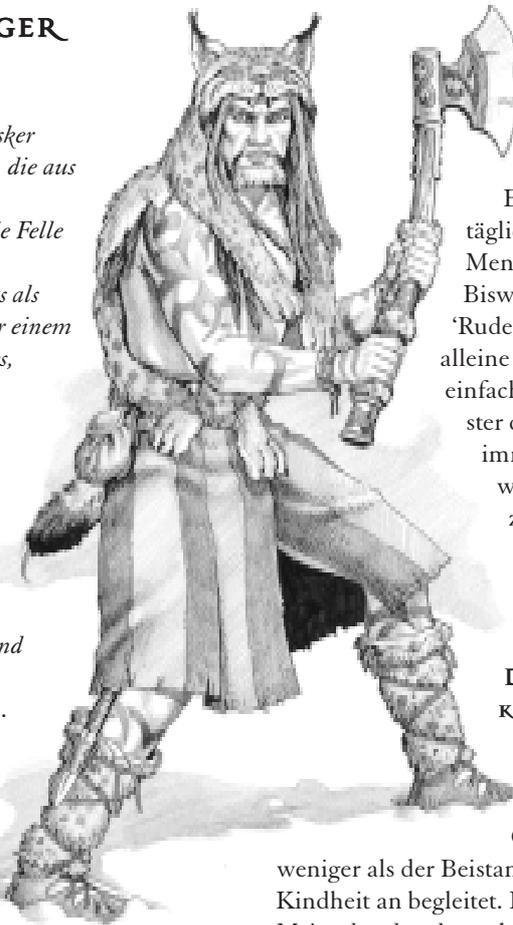
## DER GJALSKER TIERKRIEGER (DURRO-DÛN)

»Ab und an trifft man in den Öden des Gjalsker Hochlandes auf einen Mann oder eine Frau, die aus der traditionellen, grünbraunen Tracht der Barbaren hervorstechen: Sie haben sich in die Felle eines bestimmten Tieres gehüllt und tragen Krallen, Federn oder Zähne eben jenes Tieres als Schmuck. Der Laie mag denken, er stehe vor einem Schamanen (Geisterbeschwörer) dieses Volkes, doch weit gefehlt: Diese Gjalsker sind die angesehensten Krieger dieser Barbaren und haben mit Schamanentum genau so viel gemein wie ein Oger mit einem Almadaner Laffen. Die Schamanen helfen ihnen zwar bei ihren Traumreisen in die Geisterwelt, um mit ihrem Odûn – ihrem Leit-Geist – in Kontakt zu treten, doch ansonsten sind die Durrodun gänzlich fleischlich und weltlich, bisweilen streitlustig oder brünstig, andere dagegen hinterhältig und verschlagen. Die Tierkrieger, die sie Durrodun nennen, sind in der Regel Einzelgänger in der Sippengemeinschaft und entweder als einsame Grenzwächter oder Jäger unterwegs. Wenn sie ein Tier gewählt haben, welches für Mut und Kampfeslust steht, sind sie jedoch im Kampf gegen Orken oder Thorwaler stets in erster Reihe zu finden.«

—Capitan Lares Bramstetter in einem Bericht an die Horaskaiserliche Admiralität und das Directorium für Besondere Angelegenheiten; Efferd 30 Hal

In frühen Kinderjahren eines Gjalskerländers geschieht es bisweilen, dass sich der Odûn eines Tieres dem Kind offenbart, sei es durch intensive Träume oder durch solch spektakuläre Erscheinungen wie die Rettung aus großer Gefahr. Von diesem Zeitpunkt an hat (und sucht) der Sprössling immer wieder Kontakt zu dieser Tierart, was sich in Träumen, Visionen und realen Begegnungen widerspiegelt.

Über kurz oder lang wird dies auch dem Schamanen der Dorfgemeinschaft offenbar, der dem Heranwachsenden offenbaren kann, dass er auserwählt ist, das Wesen des Odûn im Diesseits, vor allem aber unter den Menschen zu verkörpern und den Kontakt mit der Welt der Tiere und der Geister zu pflegen. Nach etwa einem Jahr vorbereitender Übungen (und nachdem der Schamane selbst erkannt hat, welches Odûn sich dem Kind offenbart hat), wird das Kind vom Schamanen auf eine Reise in die Geisterwelt geführt, wo es auf



seinen Odûn trifft und mit ihm zusammen ein astrales Band flechtet, das bis zum Tod nicht mehr zerrissen werden kann: Es kehrt zurück als Durro-Dûn, als Tierkrieger.

Die meisten Tierkrieger haben eine Erfahrung gemacht (und machen sie täglich aufs Neue), die von weltlichen Menschen nicht verstanden werden kann. Bisweilen suchen sie ihresgleichen, um in 'Rudeln' zu leben, meist aber hausen sie alleine in den Wäldern, in Höhlen und einfachen Hütten, mehr Bruder oder Schwester den Tieren als den Menschen. Aber immer, wenn der Ruf des Haerad ertönt, wenn das eigentliche Blut ruft, sind sie zur Stelle, um ihre ursprüngliche Sippe zu schützen, sie zu führen und bei Streitigkeiten mit den Tieren zu vermitteln.

### DIE ZAUBERKUNST DER TIERKRIEGER

Was für den gebildeten Reisenden aus dem Mittel- oder Horasreich klar als Zauberei erscheint, ist für den Gjalskerländer nicht mehr und nicht

weniger als der Beistand seines Odûn, des Geistes, der ihn von Kindheit an begleitet. In diesem Sinne versteht er das *Meisterhandwerk*, zu dem er je nach Odûn in verschiedenen Talenten befähigt ist, auch eher als Bitte an den Geist, ihm seine Stärke zu leihen, und der Übergang zu den *Übernatürlichen Begabungen* (die ebenfalls von der Art des Tiergeistes abhängen, ist vollkommen fließend. Auch Übertragungen tierischer Eigenschaften auf den Krieger sind üblich, bei erfahrenen Durro-Dûn bis hin zum vollständigen Gestaltwandel, und natürlich greift der Odûn bisweilen als *Schutzgeist* auf Seiten des Tierkriegers ein.

Das Meisterhandwerk erstreckt sich auch auf bestimmte Eigenschaften je nach Odûn. Dabei muss vor der Probe angesagt werden, dass man AsP zur Verbesserung einsetzen will: Je 2 AsP bringen einen Bonuspunkt auf die Probe. Auf diese Art und Weise kann auch die Geschwindigkeit verbessert werden (3 AsP pro zusätzlichem Punkt GS), ja sogar der natürliche Rüstungsschutz (4 AsP erhöhen den RS um 1). Die Verbesserung des *Raufen*-Talents kann entweder zu Beginn des Kampfes erfolgen, wobei je 3 AsP den TaW *Raufen* für die Dauer des Kampfes um 1 Punkt erhöhen, oder aber vor eine einzelnen Aktion, wo bei dann 1 AsP einem Punkt Talentverbesserung für genau dieses Aktion entspricht.

Ein Durro-Dûn hat nun aber nicht von Spielbeginn an alle Fähigkeiten und Fertigkeiten, die sein Odûn ihm gewährt, zur

freien Verfügung. Vielmehr muss er sich die Achtung und Wertschätzung des Geistes auf Visionsquesten verdienen: Geistreisen in die Schattenwelt der Odûn oder zu den Ahnen unter dem Meer, Gespräche mit den Tierkönigen oder den Elementen und geistige Kämpfe mit gestaltlosen Schrecken. Auf diesen Reisen wird er vom Schamanen des Haerad begleitet, denn nur dieser kennt die Wege, Tore und Brücken in der Geisterwelt.

Wenn ein Durro-Dûn eine solche Queste erfolgreich abgeschlossen hat (was nicht immer sicher ist), erreicht er eine neue Stufe der Einweihung: Er erschließt sich eine neue Übernatürliche Begabung und er kann ein höherstufiges Ritual erlernen. Bevor ein Tierkrieger auf eine dieser Questen geht, wandert er durch die Welt, um Erfahrung zu sammeln; er bereitet sich regelrecht auf die Queste vor. Es ist nicht selten, dass er für mehrere Jahre durch die Welt zieht und nach erfolgreicher Initiation wieder verschwindet, um sich auf die nächste vorzubereiten. Mehr zu den Visionsquesten der Durro-Dûn finden Sie in **MWW** im entsprechenden Kapitel, mehr zur Glaubenswelt der Gjalskerländer in **Götter und Dämonen**. Durro-Dûn kennen keine speziellen Objektrituale und können

auch keine erlernen, jedoch führen die erfahrensten von ihnen Speere oder Äxte, die im Jenseits wie im Diesseits in der Lage sein sollen, auch nichtkörperliche Wesen zu verletzen.

#### DER ODÛN

In der Vorstellung der Gjalsker ist der Odûn ein Geist, der für die Essenz, das spirituelle, aber auch das Beste des körperlichen Wesens einer bestimmten Tierart steht – ‘Großer Bär’ oder ‘All-Hirsch’ (von wenigen Ausnahmen abgesehen übrigens geschlechtsneutral). Dabei nehmen diese ‘Tiergeister’ eigentlich nie körperliche Gestalt an, sondern erscheinen entweder in Träumen und unauffälligen Zeichen oder fahren in Tiere ihrer Art – oder eben einen Menschen, der vom Odûn damit gesegnet wird. Dies kann ein Schamane sein, meist ist es jedoch ein Tierkrieger, der schon von klein auf die Nähe zu dem Tier verspürt. So zumindest sehen es die Gjalskerländer; die aventurischen Magiethorien erlauben jedoch durchaus auch andere Deutungen des Odûn- und des Tierkrieger-Phänomens.

#### Durro-Dûn, Gjalskerländer Tierkrieger (GP je nach Odûn)

**Voraussetzungen:** je nach Odûn

**Modifikationen:** –6 AsP, +3 AuP

**Automatische Vor- und Nachteile:** Viertelzauberer; Meisterhandwerk (drei Talente und eine Eigenschaft nach Odûn), Schutzgeist, Übernatürliche Begabung (fünf zum Odûn passende Zauber aus der entsprechenden Liste, davon zu Spielbeginn nur drei verfügbar); Prinzipientreue (Odûn-Verhalten, Gjalskerländer Religion); weitere nach Odûn

**Talente:** je nach Odûn

**Sonderfertigkeiten und Rituale:** Ritualkenntnis (Durro-Dûn); Hauch des Odûn; weitere je nach Odûn

**Verbilligte Sonderfertigkeiten/Rituale:** Haut des Odûn; weitere je nach Odûn

**Mögliche Sonderfertigkeiten und Rituale:** Aura verhüllen, Aurapanzer, Eiserner Wille I/II, Gedankenschutz, Kraftlinienmagie I, Tanz der Mada, Verbotene Pforten

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** je nach Tierart, auf jeden Fall aber Balance, Beidhändig, Eisern, Schnelle Heilung, Tierfreund, Zäher Hund; Bluttausch

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** je nach Tierart

**Ausrüstung:** traditionelle Kleidung (Kilt, Weste, Umhang), dazu zum Odûn passendes Tierfell, Krallen, Zähne etc. als Schmuck; andere Ausrüstung nach gewählter Profession

**Besonderer Besitz:** —

#### Varianten

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden (oder eine neue, passend zu einem gewünschten Odûn erschaffen werden).

#### Bär (13 GP)

**Voraussetzungen:** MU 12, IN 13, KO 12, KK 12

**Automatische Vor- und Nachteile:** Beidhändig, Schnelle Heilung; Jähzorn 5, Tolpatsch

**Kampf:** Dolche +3, Hieb Waffen +4, Raufen +4, Ringen +3, Wurfbeile +3, Zweihand-Hieb Waffen +2

**Körper:** Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich verstecken +2, Sinnesschärfe +2

**Gesellschaft:** —

**Natur:** Fährtsuchen +3, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +3, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +5

**Wissen:** Pflanzenkunde +3, Tierkunde +2

**Sprachen/Schriften:** —

**Handwerk:** Abrichten +2, Feuersteinbearbeitung +2, Gerber/Kürschner +2, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2

**Sonderfertigkeiten:** Gebirgskundig, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Eiskundig; Linkhand, Niederwerfen

**Meisterhandwerk:** KK, Raufen, Ringen, Zechen

**Passende Zauber (Zauber mit \* nicht zu Beginn):** Armatruz, Attributo, Bärenruhe, Blick aufs Wesen\*, Böser Blick, Eins mit der Natur, Eiseskälte, Exposami, Firnlauf, Gefunden!\*, Große Verwirrung, Herr über das Tierreich, Höllenpein, Horriphobus\*, Karnifilo, Kusch!, Leib der Erde\*, Lunge des Leviatan, Movimento, Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Ruhe Körper, Sanftmut, Sensattacco\*, Sensibar, Spurlos, Standfest, Zaubernahrung

#### Feuermolch (16 GP)

**Voraussetzungen:** MU 12, IN 13, KL 11, GE 12

**Automatische Vor- und Nachteile:** Herausragender Geruchssinn, Resistenz gegen tierische Gifte; Eingeschränktes Gehör, Raubtiergeruch, Speisegebote (nur tierische Nahrung), Unansehnlich

**Kampf:** Dolche +2, Hieb Waffen +3, Raufen +3, Ringen +2, Speere +5, Wurfspeere +5

**Körper:** Athletik +3, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Schleichen +5, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +4, Sinnesschärfe +4

**Gesellschaft:** —

**Natur:** Fährtsuchen +5, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +4, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +4

**Wissen:** Pflanzenkunde +1, Tierkunde +4

**Sprachen/Schriften:** —

**Handwerk:** Feuersteinbearbeitung +2, Gerber/Kürschner +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2

**Sonderfertigkeiten:** Sumpfkundig; Aufmerksamkeit, Kampf im Wasser, Schnellziehen

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Geländekunde Wald oder Steppe; Ausweichen I, Kampfflexe

**Meisterhandwerk:** GE; Klettern, Sich verstecken, Schleichen

**Passende Zauber (Zauber mit \* nicht zu Beginn):** Adlerauge, Attributo, Bärenruhe, Blick aufs Wesen\*, Böser Blick, Chamaelioni, Eins mit der Natur, Eiseskälte, Exposami, Falkenauge, Hexengalle, Höllenpein, Katzenaugen, Krötensprung, Leib der Wogen\*, Lunge des Leviatan, Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Ruhe Körper, Sensattacco, Sensibar, Spinnenlauf, Spurlos, Standfest, Warmes Blut