

Die Heilenden Hände Shallyas



*Eine Charaktergeschichte von
Marco Feltmann*

Inhaltsverzeichnis

<i>1. Es war einmal ein Kind...</i>	<i>3</i>
1.1. Kindheit	3
1.2. Jugend	3
<i>2. Durch den Drakenwald</i>	<i>5</i>
2.1. Eine schicksalhafte Begegnung	7
<i>A. Die 10 Fragen</i>	<i>9</i>
A.1. Woher kommt Albrecht?	9
A.2. Wer ist Albrechts Familie?	9
A.3. Welcher Gesellschaft gehört er an?	9
A.4. Was tat Albrecht, ehe er Abenteurer wurde?	10
A.5. Warum wurde er Abenteurer?	10
A.6. Wie religiös ist Albrecht?	10
A.7. Wer sind seine besten Freunde, wer seine schlimmsten Feinde? .	11
A.8. Welche wertvollen Besitztümer hat Albrecht?	11
A.9. Wem gegenüber ist er loyal?	11
A.10. Wen liebt/hasst Albrecht?	12
<i>B. Charakterbogen</i>	<i>13</i>

1. Es war einmal ein Kind...

1.1. Kindheit

Über seine Kindheit vermag Albrecht kaum zu erzählen.

Er wächst als ältester Sohn eines Verena-Priesters und einer Mórr-Priesterin in sehr ärmlichen Verhältnissen im Umland von Middenheim auf.

Im Alter von sechs Jahren kommt ein Schwesterchen in den Haushalt dazu, ohne dass sich das Haus irgendwie vergrößert hätte. Da es allerdings gefühlt nicht weniger als vorher gibt drängt sich ihm von Zeit zu Zeit der Gedanke auf, dass ihnen die armseligen Verhältnisse eher von seinen Eltern denn vom Schicksal auferlegt wurden.

1.2. Jugend

Als Jugendlicher fühlt er sich der Arbeit seiner Mutter sehr verbunden. Er unterstützt sie und die Schwarzseher bei den Aktionen zur Vertreibung von Grab- und Leichenräubern aus den Mórrsgärten und erlebt auch hautnah mit, wie eine kleine Gruppe laienhafter Nekromanten nachhaltig von ihrem fehlgeleiteten Weg abgebracht wird – selbstverständlich inklusive der anschließend notwendigen Mórrs-riten.

Doch je öfter er die Schwarzseher begleitet und unterstützt, desto seltsamer fühlt sich alles für ihn an. Warum trauern Menschen, wenn Familienmitglieder die Schwarze Rose pflückten? Weshalb freuten sie sich nicht, dass diese die Reise in das Reich Mórrs antreten durften? Wieso wurden die Mórrspriester, je älter sie wurden und je länger sie ihrem Gott dienten, so morbide, melancholisch

und menschenfremd? Wieso beschlossen Einige, sich selbst zum Tanze mit Mórr einzuladen?

Sein Vertrauen in die Diener des Mórrkultes erstirbt in der Nacht, in der sie endlich einen Leichenräuber zur Strecke bringen, der ihnen mehrere Nächte hintereinander spurlos entwischt war. Tief sitzen Erschrecken und Erstaunen, als sich herausstellt, dass es sich um einen Hohepriester des Kultes handelt.

Im Alter von 14 Jahren beschließt Albrecht nun, Shallya an ihres Vaters statt die Ehre zu erweisen.

2. *Durch den Drakenwald*

Wieder im Middenland

Zum ersten Mal, seit er auszog um den Lehren seiner Göttin zu folgen, befindet Albrecht sich wieder im Middenland. Er kann bereits den Fauchslag sehen. Es ist nur noch ein kurzes Stück, maximal ein halber Tagesmarsch, bis er nach über acht Jahren endlich wieder Middenheim betritt.

Verändert hat er sich über die Jahre. Eine Größe von 180 cm und eine schlanke bewegliche Figur hätte ihm damals kaum jemand zugetraut. Die Haare sind ein wenig strohfarbener geworden, doch seine nach wie vor purpurfarbenen Augen lassen jeden Zweifel schwinden. Der kleine, eher langsame und pummelige Albrecht hat sich zu einem attraktiven jungen Mann entwickelt. Der optische Eindruck wird lediglich durch die offensichtlich mehrfach gebrochene Nase ein wenig getrübt. Olfaktorisch ist die Attraktivität des jungen Mannes hingegen nicht so hoch angesiedelt, da man in seiner Gegenwart ständig den dezenten Geruch nasser, moosiger und halb verrotteter Erde mit einem Hauch von Raubtierexkrementen in der Nase hat.

Eine weiße Robe mit gold gesticktem Herzen an der linken Brust, die praktische und offenbar gut gefüllte Umhängetasche sowie der fast zwei Meter lange Wanderstab lassen keinen Zweifel daran, dass dieser Priester im Auftrag Shal-lyas wandert.

Gastlichkeit

Er hat seine Eltern besucht und auch ein paar Tage bei ihnen genächtigt. Leider war Selina, seine kleine Schwester, nicht dort gewesen. Die «Kleine» war ja mittlerweile

auch schon 18 Jahre alt und befand sich in der akademischen Ausbildung zur Laienpriesterin Verenas. Sie kam seit je her eher nach ihrem Vater.

Albrecht ist es nicht mehr gewohnt, lange Zeit an einem Ort zu verweilen, weshalb er nach wenigen Tagen in den Ordensstempel in Middenheim einzieht. Natürlich ist ihm die Gastlichkeit seines Ordens gewiss. Ebenso natürlich ist auch, dass er nach wenigen Tagen der Erholung den Tempel der Shallya wieder verlassen muss.

Als er am örtlichen Waisenhaus vorbei kommt spendet er den Zehnt seiner Goldkronen. Er gerät ins Sinnieren. Sich die Entbehrlichkeit in seiner Jugend bewusst machend ist er froh und glücklich eine Familie zu haben. «Ein Waisenhaus leiten ist doch auch eine schöne Option für die Zukunft. In manchen Fällen angenehmer als ein Altenpflegehaus...» murmelt er sich selbst zu, wischt dann mit einer Geste seine Gedanken zur Seite und begibt sich zur nächsten Taverne.

Tavernen haben ihm immer gute Dienste geleistet, wenn es darum ging neue Ziele für seine Wanderpredigten ausfindig zu machen. Er besorgt sich beim Wirt ein wenig Proviant für die Reise nach Untergard, als kurz darauf eine zünftige Schlägerei zwischen mehreren Zwergen los bricht. Schmunzelnd rettet sich Albrecht nach draußen, wartet den Tumult ab und geht dann wieder hinein, um ein paar leichte Schnittwunden zu versorgen. Quasi nebenbei erfährt er, dass im Süden Middenlands das Chaos Einzug hält. Gerade soll Untergard irgendeinem Ansturm von zerstreuten Gruppen von Tiermenschen zum Opfer gefallen sein. Damit steht sein nächstes Reiseziel fest: Middenlands Süden, gegebenenfalls Untergard. Dummerweise dämmt es bereits, so dass ein sofortiger Aufbruch nicht so klug ist.

Er verbringt also die letzte Nacht im Waisenhaus. Hier verkündet Albrecht den Kindern das Werk Shallyas, beantwortet bereitwillig Fragen bezüglich des legendären Familienzwists zwischen ihr und ihrem Vater, hilft bei der Essensausgabe und geleitet die Kleinen ins Bett, bevor er sich auf seinem Reiselager auf dem Küchenboden zum Schlafen einrollt.

Der folgende Tag steht ganz im Zeichen des Aufbruchs.

2.1. Eine schicksalhafte Begegnung

«Muss noch ausgespielt werden.»

Appendix



© Feder & Schwert Verlag, Illustration von Eva Widermann

A. Die 10 Fragen

Gemäß der gängigen Praxis, sich im Vorfeld Gedanken zu der Herkunft und den Eigenarten seines Charakters zu machen, folgen hier die Antworten auf die zehn Fragen aus dem Grundregelwerk.

A.1. Woher kommt Albrecht?

Albrecht erblickte das Licht der Alten Welt in einer armseligen Hütte am Fuße des Fauchslag in der Nähe Middenheims.

A.2. Wer ist Albrechts Familie?

Er wuchs als ältester Sohn zweier Priester auf, welche viele Jahre nach ihm noch ein Mädchen gebaren. Während sein Vater treu der Verena in Ordnungs- und Richtdingen ergeben war, fühlte sich Albrecht schon in jungen Jahren eher seiner Mutter und ihrer Arbeit für den Mórrkult zugehörig.

In seiner Jugend half er ihr immer häufiger, Grab- und Leichenräuber aus den Mórrgärten zu vertreiben und strebte schon seit jungen Jahren eine geistliche Laufbahn im Mórrkult an.

A.3. Welcher Gesellschaft gehört er an?

Albrecht zählt wegen seiner Tätigkeit zu einer einerseits belächelten und andererseits sehr geschätzten Priestergesellschaft des Shallya Ordens, da umherziehen-

de Wanderpriester für verunglückte Abenteurer manchmal die allerletzte Rettung und damit wahrlich ein Geschenk der Göttin sind.

A.4. Was tat Albrecht, ehe er Abenteurer wurde?

Genau genommen sieht er sich überhaupt nicht als Abenteurer. Sein Dienst im Namen Shallyas und die Ordensstrukturen sorgen lediglich dafür, dass er regelmäßig auf Abenteurergruppen trifft und sich ihnen mitunter für längere Jahre anschließt. Wichtig ist für ihn nur, so lange Shallyas Lehren zu teilen bis er sich einen Platz in den städtischen Tempeln verdient hat.

A.5. Warum wurde er Abenteurer?

Die Wanderpriesterschaft ist eine besondere Eigenart des Shallya Ordens, die verhindern soll, dass die Priesterinnen in den Tempeln ob attraktiver junger Priester gegebenenfalls ihre Aufgaben vernachlässigen könnten.

Auch wenn diese Restriktion in den Augen vieler Ordensanhänger mittlerweile überholt ist, so hat doch niemand diese Statuen angepasst. Von daher kann Albrecht seiner heiligen Pflicht nur auf Wanderschaft nachkommen.

Dabei sind ihm Abenteuer die liebste Begleitung, weil in sämtlichen Ortschaften die Leiden der Menschen sehr ähnlich sind und die sechshundertste Kräutermixtur zur Linderung von Verdauungsproblemen langsam ermüdend wird.

A.6. Wie religiös ist Albrecht?

Da er sein gesamtes familiäres Leben unter Priestern jedweder Art verbrachte, ist Religion sein Leben.

Dabei setzt er nicht auf eine göttliche Kraft. Niemals würde er einer der Göttlichkeiten den Vorzug geben.

Albrecht ehrt die meisten Götter so gut er kann, wobei er definitiv erkennbare Tendenzen zu Ulric, Taal, Mórr und Shallya hegt.

A.7. Wer sind seine besten Freunde, wer seine schlimmsten Feinde?

Als Wanderpriester halten sich die dauerhaften Kontakte natürlich in Grenzen, weshalb Albrecht keine konkreten Menschen in eine dieser Kategorien stecken kann.

Priestern steht er generell aufgeschlossen und freundlich gegenüber, wohingegen er für Ketzer kaum ein gutes Wort übrig hat.

A.8. Welche wertvollen Besitztümer hat Albrecht?

Seine Besitztümer sind rein persönlicher Natur.

Obwohl materiell nicht besonders wertvoll würde er niemals seine Robe hergeben.

A.9. Wem gegenüber ist er loyal?

Albrechts bedingungslose Loyalität gilt ausschließlich seinem Orden.

Zu zweckgebundener Loyalität ist er generell fähig und er wendet sich eigentlich nur von Gruppen ab, wenn sie sich über einen **zu** langen Zeitraum **zu** negativ über die Götter geäußert haben.

A.10. Wen liebt/hasst Albrecht?

Seine Liebe gilt allen Helfenden Händen Shallyas. Dabei ist es egal ob diese in Tempeln des Ordens tätig sind oder aus anderen Beweggründen das körperliche und seelische Leid der Bevölkerung zu lindern versuchen.

In krassem Gegensatz dazu steht er Grabräubern, Leichenräubern und Nekromanten gegenüber. Wie es ihn stört, dass er als Shallya Ordensangehöriger keine Mörriten zur Ruhebettung Gefallener abhalten darf, so sehr verachtet er das Tötungsverbot seines Ordens, wenn er einem Vertreter dieser Gattung gegenübersteht.

B. Charakterbogen

Dieser regelmäßig angepasste Charakterbogen dient einerseits dem Spielleiter als Unterstützung und gibt andererseits dem Spieler die Möglichkeit, einen gegebenenfalls vergessenen Charakterbogen lediglich durch Zugriff auf das Internet innerhalb von Minuten zu ersetzen.

Wahnsinn! Wunderwerk der Technik! Schwarze Magie! **Verbrennt ihn!!!**

Name	<i>Albrecht</i>
Rasse	<i>Mensch</i>
Karriere	<i>Laienpriester im Shallya-Orden</i>
Vorläuferkarriere	
Angestrebte Karriere	<i>Priester im Shallya-Orden</i>

Alter	<i>24</i>	Geschlecht	<i>Männlich</i>
Augenfarbe	<i>Purpur</i>	Haarfarbe	<i>Strohblond</i>
Größe	<i>180 cm</i>	Gewicht	<i>73 kg</i>
Sternzeichen	<i>Rhyas Kessel</i>		
Familie	<i>Vater, Mutter, Schwester</i>		
Geburtsort	<i>Armselige Hütte Middenlands</i>		
Pers. Kennzeichen	<i>Gebrochene Nase, seltsamer Geruch</i>		

Charakterprofil								
Hauptprofil	KG	BF	ST	WI	GE	IN	WK	CH
Anfangswert	26%	27%	26%	30%	31%	31%	33%	31%
Erhöhung	+5%	+5%		+5%		+10%	+10%	+10%
Aktuell	26%	27%	26%	30%	31%	31%	33%	31%
Zweitprofil	ATT	LEB	STB	WIB	BEW	MAG	WAP	SchP
Anfangswert	1	12	2	3	4	-	-	3
Erhöhung		+2						
Aktuell	1	13*	2	3	4	-	-	3

Lebenspunkte	mehr als 3 - leicht verletzt, 3 oder weniger - schwer verl.
--------------	--

Waffen						
Name	Tragl	Wert	Schaden W10+	Reichw	Laden	Eigenschaften
<i>Dolch</i>	10		-			
<i>Kampfstab</i>	50		1			Betaubungsgesigmet Defensiv



Rüstung			
Rüstungsart	Tragl	Geschützte Körperzonen	RP
<i>Shallya-Robe</i>			-
<i>Hemd</i>			-
<i>Rose</i>			-
<i>Alte Stiefel</i>			-



Erlebte Abenteuer und Gefährten	

Erfahrungspunkte			
Aktuell		Gesamt	
Traglast		Glückspunkte	

Bewegung im Kampf					
Bewegen (BEWx2)	8	Sturmangr. (BEWx4)	16	Rennen (BEWx6)	24

Porträt / Wappen 	
--	---

Trefferzonen/Rüstungspunkte			
Kopf 01-15		Re. Arm 16-35	Li. Arm 36-55
Körper 56-80		Re. Bein 81-90	Li. Bein 91-00

Übersicht Aktionen			
Aufstehen	halbe	Defensivhaltung	volle
Bereitmachen	halbe	Finte	halbe
Bewegen	halbe	Kompromissloser Angr.	volle
Fertigkeit anwenden	variabel	Manöver	halbe
Lösen	volle	Parade	halbe
Nachladen	variabel	Rennen	volle
Schnellangriff	volle	Sprung	volle
Standardangriff	halbe	Verzögern	halbe
Sturmangriff	volle	Vorsichtiger Angriff	volle
Zaubern	variabel	Ausweichen	Fertigk.
Zielen	halbe		

Fertigkeiten					
	Eig	Erw.	10%	20%	Relevantes Talent
Allgemeinbildung: Imperium	IN	✓			
Allgemeinbildung:	IN				
Allgemeinbildung:	IN				
Allgemeinbildung:	IN				
Sprache: <i>Reikspiel</i>	IN	✓	✓		
Sprache: <i>Klassisch</i>	IN	✓			
Sprache:	IN				
Abrichten	CH				
Ausweichen	GE				
Befehligen	CH				
Beruf:					
Beschatten	GE				
Charme	CH	✓			<i>Rhetorik</i>
Einschüchtern	ST				
Fahren	ST				
Fallen stellen	GE				
Feilschen	CH				
Fingerfertigkeit	GE				
Geheimsprache:	IN				
Geheimzeichen:	IN				
Heilen	IN	✓	✓		
Kanalisieren Magie	WK				
Klatsch	CH	✓			
Klettern	ST				
Kunst:	CH				
Lesen/schreiben: <i>Reikspiel</i>	IN	✓			
Lesen/schreiben: <i>Klassisch</i>	IN	✓			
Navigation	IN				
Reiten	GE				
Rudern	ST				
Schätzen	IN				
Schleichen	GE				
Schlösser öffnen	GE				
Schwimmen	ST				
Spuren lesen	IN				
Suchen	IN				
Tierpflege	IN				
Überleben	IN				
Verkleiden	CH				
Verstecken	GE				
Wahrnehmung	IN	✓			<i>Adlerauge</i>
Zechen	WI				
<i>Akademisches Wissen: Geschichte</i>	IN	✓			
<i>Akademisches Wissen: Theologie</i>	IN	✓			

Talente	
Talent	Beschreibung
<i>Adlerauge</i>	<i>Wahrnehmung + 10% (Sehen, Lippenlesen)</i>
<i>Blitzschnelle Reflexe</i>	<i>Geschick permanent + 5%</i>
<i>Einnehmendes Wesen</i>	<i>Charisma permanent + 5%</i>
<i>Nachtsicht</i>	<i>Gute Sicht bei natürlicher Dunkelheit bis 30 Schritt</i>
<i>Rhetorik</i>	<i>Bei Einsatz Charme 10x beeinflusste Personenzahl</i>

Ausrüstung			
Gegenstand	Tragl	Beschreibung	
<i>Umhängetasche</i>		<i>Sammelbehälter</i>	
<i>Decke</i>			
<i>Holzbecher</i>			
<i>Holzbesteck</i>			
<i>Alter Mantel</i>			
<i>Heilsalbe</i>	10x	<i>Schwer > Leichtverletzt</i>	
		<i>stinkt widerlich</i>	
<i>Ration/Woche</i>	2x		
<i>Wasserschlauch</i>		<i>Fasst bis zu 4 Liter</i>	
<i>Kanfseil</i>		<i>Dünn, ca. 20 Schritt</i>	
<i>Kochtopf</i>			
<i>Zunderkästchen</i>			
<i>Geldkatze</i>			
Traglast total	0	maximale Traglast	0

Geld und Wertsachen					
Goldkronen	10	Silber	13	Groschen	12
Kleingeld:					
Schmuck:					
Edelsteine:					
Sonstiges: <i>Herz aus goldenem Faden an der weißen Robe. linke Brustseite</i>					

Tierbegleiter					
Name:					
Art:					
ATT		Schad		LEP	
				Sonst.	