

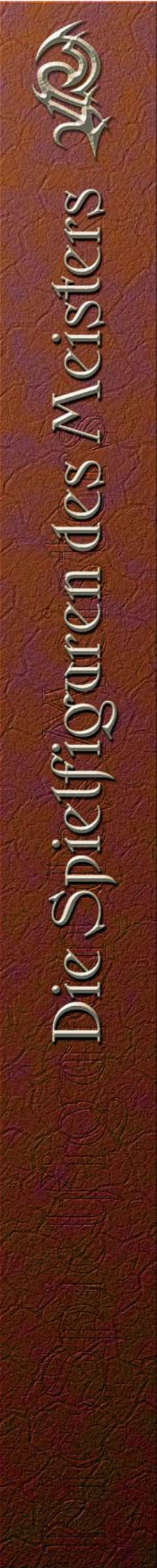
Epos



Arsenal des Meisters

von Dennis Engelhard

Die Spielfiguren des Meisters





Die Schablonen bieten Dir die Möglichkeit, im Handumdrehen Nichtspielerfiguren aus dem Ärmel zu schütteln. So kannst Du auch spontan auf allerlei humanoide oder tierische Figuren zurückgreifen. Die folgenden Tabellen bieten für unterschiedliche Schwierigkeitsstufen eine breite Auswahl an Schablonen.

Eigenschaften und Fähigkeiten der Figur und verleiht ihr die entsprechende Anzahl an Talenten.

Tabelle 1-1 stellt Dir hierbei normale humanoide Figuren zur Verfügung, Tabelle 1-2 bietet eine ähnliche Übersicht für Tiere. Hier ist zu beachten, dass nur 4 Eigenschaften angegeben werden, da Tiere weder auf Weisheit noch auf Geschick zurückgreifen können.

Schablonen benutzen

Eine Schablone nutzt Du im Prinzip genau wie die Prioritäten bei der Heldenschaffung: Du verteilst die angegebenen Werte auf die

Tabelle 1-1: Humanoide

Stufe	HP	Eigenschaften	Fähigkeiten	Talente
1/4	2	1 1 1 1 2 2	-	-
1/3	6	1 1 1 1 2 3	x2	-
1/2	12	1 2 2 2 2 3	x3	x1
1	20	1 2 2 3 3 4	x4	x1
2	30	2 2 3 3 4 4	x6	x2
3	42	2 2 3 3 4 5	x8	x5
4	56	2 3 3 4 4 5	x11	x8
5	72	3 3 4 4 4 5	x14	x12
6	90	3 4 4 5 5 5	x15	x15
7	110	3 4 5 5 5 6	x18	x19
8	132	3 4 5 6 6 6	x22	x23
9	156	3 4 5 6 7 7	x26	x27
10	182	4 5 5 6 7 8	x32	x30
11	210	4 5 6 7 8 8	x36	x33
12	240	5 6 6 7 8 9	x39	x38
13	272	5 6 7 8 9 9	x44	x41
14	306	6 7 7 8 9 10	x49	x45
15	342	6 7 8 9 10 10	x55	x48
16	380	7 8 8 9 10 11	x60	x53
17	420	7 8 9 10 10 11	x69	x60
18	462	7 8 9 10 11 12	x81	x65

Tabelle 1-2: Tiere

Stufe	HP	Eigenschaften	Fähigkeiten	Talente
1/4	2	1 1 2 2	-	-
1/3	6	1 1 2 3	x2	-
1/2	12	2 2 2 3	x4	x1
1	20	2 3 3 4	x5	x1
2	30	3 3 4 4	x6	x3
3	42	3 3 4 5	x8	x6
4	56	3 4 4 5	x13	x9
5	72	4 4 4 5	x16	x14
6	90	4 5 5 5	x18	x18
7	110	5 5 5 6	x21	x22
8	132	5 6 6 6	x25	x26
9	156	5 6 7 7	x29	x30
10	182	6 6 7 8	x35	x34
11	210	7 7 8 8	x38	x37
12	240	7 7 8 9	x42	x46
13	272	7 8 9 10	x44	x49
14	306	8 9 10 10	x49	x51
15	342	9 10 10 11	x56	x52
16	380	9 10 11 12	x61	x58
17	420	10 11 11 12	x70	x64
18	462	10 11 12 13	x82	x68



Besondere Orte des Nordens





Bereits von weitem bietet die Stadt Aestirith dem Reisenden einen beeindruckenden Anblick: In einem grünen Tal gelegen werden die weit mehr als tausend Häuser von einer beeindruckenden Stadtmauer umringt. Im Rücken Aestiriths erhebt sich eine steile Felswand, von der aus der Fluss Skeidar seine Reise ins Tal antritt. Das einzige, was diese steile Klippe überragt ist ein riesiger Turm aus weißem Basalt, der den Skeidar in der Mitte teilt, so dass zwei Wasserfälle jeweils einen neuen Fluss erschaffen in deren Mitte die Stadt liegt.

Der Turm ist die höchste Spitze der Residenz des "weißen Ordens", einem Zusammenschluss aus Anhängern der Göttin Kari. Dieser Orden ist es auch, der über Aestirith herrscht. Und so regiert hier kein einzelner König, sondern der "Rat der Neun" aus den jeweils ältesten und Weisesten des Ordens.

DIE TÜRME DER NIVRANDHIR (1)

Am Ende der Stadt, direkt an der Steilklippe, erhebt sich die gigantische Residenz der Nivrandhir (=weißer Orden) mit ihren drei Türmen. Der höchste von ihnen teilt den Fluss Skeidar und im Zimmer direkt an dieser Teilung tagt der Rat der Neun. Dieser Orden lenkt die Geschicke von Aestirith und den umliegenden Dörfern. Bei Meinungsverschiedenheiten gilt die Mehrheit - wobei Enthaltungen nicht möglich sind.

Scheidet ein Mitglied dieses Rates durch seinen Tod oder einen anderen Grund aus, so wählen die Verbleibenden Acht ein vielversprechendes Mitglied des Ordens in den Rat.

Die Nivrandhir sind Geschichtskundige und Gelehrte, die sich der Göttin Kari verschrieben haben. So wird hier auch jedes Erscheinen einer Walküre in der Welt der Sterblichen genauestens und mit all ihren Taten festgehalten. Aber auch viele weitere bedeutende Ereignisse sind in der riedigen Bibliothek im Kellergewölbe genauestens festgehalten. Doch sind sie keineswegs für jeden einsehbar - und das nicht nur wegen der Bewachung, denn die Mitglieder des weißen Ordens gehören zu den letzten Menschen im hohen Norden, die noch die alte Sprache und Runen ihrer Vorfahren verwenden. Ohne eine entsprechende Vorbildung sind damit die Bücher ebenso nutzlos wie die zahlreichen beschrifteten Wandbilder.

Obwohl der Orden selbst streng religiös ist und hauptsächlich Kari dient, verfügt die Residenz über keinen eigenen Tempel, nichtmal einen Gebetsraum. Stattdessen verwenden die Ordensmitglieder den gleichen Aesir-Tempel in der Stadtmitte, den auch das Volk besucht.

DIE KASERNE (2)

Ein besonders befestigter Bau wird dem Besucher der Stadt am Südtor auffallen. Hier in der Kaserne ist die Stadtgarde einquartiert, die im Kriegsfall auch das Rückgrat des Heeres bildet. Einige Schlafstätten für die Gardisten, ein Lager- und Verwaltungsgebäude, sowie die Waffenkammer sind von einer zusätzlichen Mauer umringt.

DER AESIR-TEMPEL (3)

Obwohl die Stadt von den obersten eines Kari-Ordens regiert wird, legt man in Aestirith größten Wert auf die Anbetung des gesamten Pantheons von Aesirgard. So gibt es hier überraschenderweise nur einen einzelnen Tempel in dem gleichermaßen alle Aesir und Vanir angebetet werden. Auch Kari wurde in diesem großen Gesamt-Tempel nicht mehr und nicht weniger Aufmerksamkeit und Raum zu Teil als den übrigen Göttern und das, obwohl auch der weiße Orden diese heilige Stätte für seine Gebete an die Göttin des Winters nutzt.

Aestirith

Einwohner: um 6.000, im Winter 8.000

Ruhm: xx

Orga-Stufe: xx

Märkte: xx

Schlagkraft: rund 150 Ordenskrieger der Nivrandhir, 200 ausgebildete Soldaten, 1.750 Milizen

Regierung: Der "Rat der Neun" aus den Weisesten der Nivrandhir

Tempel: Ein einzelner Tempel für alle Aesir- und Vanir-Götter, unterteilt in mehrere Bereiche



Aestirith

