

## Die Fjarninger Stammeskriegerin

»Noch nie besiegte mich jemand im Kampf.

Und du wirst nicht der Erste sein!«

»Ich mag Orks. Ganz egal, was du mit ihnen machst, du fühlst dich nie schlecht dabei.«

»Ihr Südländer kennt das Geheimnis des Stahls.

Los, zeigt es mir!«

Die anderen waren noch nicht zu sehen. Ylwa und sechs ihrer Gefährten hatten das Versteck des Priesters an der Bucht wohl zuerst erreicht. Anders als vermutet war er nicht im Turm gewesen, aber sie hatten das Licht an der Küste bemerkt. Sie war froh, wieder festen Boden unter den Füßen zu spüren. Der Mann in Schwarz, der Mann, der Gonzalo genannt wurde, hatte sie und die Gefährten um sich versammelt.



„Aus den Kavernen dort entströmt der Odem des Namenlosen. Sie sind unser Ziel.“ Ylwa mochte den Mann in Schwarz. Er sprach nicht so viel sinnloses Zeug wie der Walanbeter und die Frau, der auf dem Wasser schlecht wurde.

Ylwa nickte nur kurz und ging voran. Offenbar waren die übrigen Gefährten noch nicht bereit gewesen, denn sie folgten erst einen Augenblick später.

Wozu warten? Wenn wir nicht schnell handeln, könnte es zu spät sein.

„Sollten wir nicht auf Elwene und die anderen warten? Was ist, wenn wir in Unterzahl sind?“

Die Frage der Frau, der auf See schlecht wurde, war berechtigt. Ylwa hätte um ein Haar geantwortet, doch der Walanbeter kam ihr zuvor.

„Keine Zeit. Dieser neunfingrige Bastard beschwört etwas. Und wir dürfen nicht zulassen, dass seine Zeremonie endet, bevor wir ihn erreichen.“

Wulfgrimm, so der Name des Walanbeters, war offenbar gar nicht so dumm. Vielleicht würde er nach dem Kampf Ylwas Bett wärmen. Aber bevor sie ihm diese Ehre erwies, hatte sie noch etwas vor.

Vorsichtig drang die Gruppe tiefer in die Kaverne vor. Büsche und glatte Steine erschwerten ihnen das Vorankommen, und nur dank ihrer Stärke gelang es Ylwa, den Mann in Schwarz festzuhalten, als er fast in einen kaum zu sehenden Spalt gefallen wäre. Der Mann ertrug die Gefahr ohne merkliche Regung, was Ylwa nur darin bestätigte, dass er ihren Respekt verdiente.

Andere Südländer hätten geschrien oder Angstschweiß vergossen.

Nach zwei durchquerten Höhlen erklang aus dem Finstern ein monotoner Gesang. Ylwa bedeutete der Gruppe, noch leiser zu sein, und schlich zu einem Felsen, der hoffentlich nah genug an der dritten Höhle war, um sich einen Überblick zu verschaffen.

Aus ihrer Deckung konnte sie die Ritualhöhle überblicken: Hinter einem steinernen Altar stand ein Mann, das Gesicht hinter einer Maske aus Gold verborgen. In der Hand hielt er einen gebogenen Ritualdolch, und er war umringt von dreizehn weiteren Menschen in Kutten, die im Halbkreis um den Altar knieten.

Ylwa gab Wulfgrimm, Allacaya, Gonzalo und den anderen ein Zeichen. Sie sollten sich um die Kultisten kümmern, während sie selbst auf den Priester vorstürmen wollte.



Ylwa ließ keine Diskussion über eine andere Taktik aufkommen und lief los. Mit ihrer Axt traf sie im Vorbeirennen einen der Kultisten, der blutend niederging. Panik brach aus, als die Gefährten unnachgiebig gegen die Kultisten vorgingen. Allacayas Pfeile surrten durch die Luft und trafen sicher ihre Ziele, Wulfgrimm hackte mit seiner Axt auf die Diener des Namenlosen ein, und selbst die Frau, der auf See schlecht wurde, stach mit ihrer Klinge zu.

Ylwa hatte den Priester fast erreicht, als dieser irgendwelche Handbewegungen machte und etwas brüllte. Auf alles gefasst, wich Ylwa geschickt aus, rollte sich über den Boden und kam direkt vor dem Priester wieder auf die Beine.

„Naag...“, brüllte der fette Mann ihr entgegen, als Ylwas Barbarenstreitaxt seinen Hals traf und ihn enthauptete. Der Kopf fiel noch vor dem Körper zu Boden. Der Kampf war schnell und blutig gewesen, aber sie hatten gewonnen.

„Es ist vorbei“, stellte die Frau fest, der auf See schlecht wurde.

„Nein“, antwortete der Mann in Schwarz. „Es hat gerade erst begonnen.“

### Die Heldin im Spiel

Die Fjarninger Barbarin gehört zu einem Menschenschlag, der sich an die Kälte der Eis- und Nebelzinnen angepasst hat. In der lebensfeindlichen Eismüste des Nordens kann sich niemand Schwäche und Mitgefühl leisten, und so würde sie ohne zu zögern jeden zum Sterben zurücklassen, wenn dadurch der Rest der Gruppe überlebt. Auf die meisten anderen Aventurier wirkt dieses Verhalten kaltherzig, aber nur so können die Fjarninger in ihrer eisigen Heimat überleben. Selbst gegenüber Gefährten wird sie sich zunächst abweisend verhalten, aber mit der Zeit wird ihre harte Schale schmelzen und sie wird ihren neuen Freunden beistehen.

Obwohl sie größer und stärker ist als die meisten anderen Aventurier und die Fjarninger als entschlossene und Furcht einflößende Kämpfer gelten, wird die Stammeskriegerin ihre Waffe ausschließlich dann erheben, wenn sie sich ihres Sieges gewiss ist.

Nur selten verlassen Fjarninger ihre Heimat, meist, weil sie ausgestoßen wurden oder auf der Suche nach dem Geheimnis des Stahls sind. Sie hegen gegenüber anderen Kulturen keine Vorurteile – einzig Thorwalern und anderen seefahrenden Völkern begegnen sie mit Vorbehalten. Die Fjarninger fürchten nichts mehr als die See und misstrauen jedem, der sie befährt.

Für sie besitzen Dinge eine große Bedeutung, die andere Menschen als selbstverständlich erachten: ein warmes Bett, eine nahrhafte Mahlzeit in der Taverne sowie zahlreiche Gegenstände und Annehmlichkeiten des täglichen Lebens.

**Sozialstatus:** frei

**Vorteile:** Hohe Lebenskraft V, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) II

**Nachteile:** Blutausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn)

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Fertigkeitsspezialisierung Einschüchtern, Finte I, Geländekunde Eis- & Schneekundig, Ortskenntnis (Heimatsdorf), Schmerzen unterdrücken, Schildspalter, Sturmangriff, Verbessertes Ausweichen I, Vorstoß, Wuchtschlag I+II

**Sprachen:** Muttersprache Fjarningsch III, Garethi II

**Schriften:** keine

**Kampftechniken:** Dolche 6 (AT 8 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hieb Waffen 12 (AT 12 / PA 8), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 5), Raufen 12 (AT 12 / PA 8), Schilde 6 (AT 8 / PA 5), Schwerter 12 (AT 12 / PA 8), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 12 (AT 12 / PA 8), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 5), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 10 (FK 11), Wurf Waffen 12 (FK 13)

**Talente:**

**Körper:** Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 8, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 10, Reiten 0, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 8, Singen 0, Sinnesschärfe 7, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 5, Zehen 0  
**Gesellschaft:** Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 9, Etikette 0, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 0, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 0

**Natur:** Fährtsensuchen 5, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 6, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 6

**Wissen:** Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 2, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 0, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

**Handwerk:** Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 8, Holzbearbeitung 8, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 3, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 5, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 9, Stoffbearbeitung 0

**Ausrüstung:** Barbarenschwert, Barbarenstreitaxt, Glücksbringer, Kleidung (normal; Winterkleidung), Waffenbalsam (QS 2), Wildnispaket, 76 Silbertaler in Tauschware (Felle, Edelsteine)



Ylwa

MU	14
KL	9
IN	13
CH	10
FF	11
GE	14
KO	14
KK	15

LeP	38
AsP	-
KaP	-
GS	8
INI	14+1W6
SK	0
ZK	2
AW	8
Schips	3
RS/BE	0/0



**Spezies:** Mensch (Thorwalerin)

**Kultur:** Fjarninger

**Profession:** Stammeskriegerin

**Erfahrungsgrad:** Erfahren