

Der meridianische Söldner

»Fünf Silbertaler pro Tag und ich eskortiere eure hübsche Tochter auch bis an die Pforten der Niederhöhlen, edler Graf.«

»Stahl ist eine Sprache, die jeder versteht.«

»Fresst Mengbiller Feuer, ihr Schweine!«

Die Lage war aussichtslos. Wie so oft. Sein Instinkt sagte Orestas, dass es besser wäre, Irinja einfach zurückzulassen. Die Chancen standen ausgesprochen schlecht, sie dort jemals lebend rauszubekommen. Orestas hatte schon viele Gefährten verloren.



Damals, als er noch dem Schwarzen Bund des Kor angehörte und seine Kompanie in Port Corrad von dem Waldmenschenstamm der Shokubunga angegriffen wurde, da war er auch gezwungen gewesen, einen alten Weggefährten zurückzulassen, um seine eigene Haut zu retten. Noch immer hörte er in seinen Träumen die Schreie und wollte gar nicht darüber nachdenken, was die Kannibalen mit seinem Freund angestellt hatten. Nie wieder würde er jemanden an Menschenfresser verlieren!

„Thallian, du musst das Ablenkungsmanöver übernehmen. Dort am Eingangsbereich musst du einen deiner Flammenzauber einsetzen. Allacaya, du wirst der Köder sein. Keine läuft schneller als du. Wenn die Oger weg sind, gehe ich rein“, wies er seine Gefährten an.

Der Magier und die Elfe nickten. Sie wussten, dass Orestas die größte taktische Erfahrung besaß. Thallian sprach vom Hügel seinen Zauber, während Allacaya sich in Position begab. Als das Feuer des Zaubers auf dem Boden vor dem Eingang aufschlug, hörte man wenige Herzschläge später das Aufschreien mehrerer kehliger Stimmen. Thallian ging wieder hinter dem Hügel in Deckung, während Allacaya zum Wald sprintete. Hinter ihr schälten sich drei hünenhafte Gestalten aus dem Feuer: Oger, darunter sogar ein Ogerweib. Die Menschenfresser stampften, bewaffnet mit stachelbewehrten Keulen, hinter der Elfe her.

Orestas verlor keine Zeit und begab sich in das Innere der Ogerhöhle. Es stank entsetzlich nach Fett, Ruß und Schweiß, in der Luft lag außerdem der Geruch einer Gemüsesuppe.

Kor, was mache ich hier? Ich setze mein Leben aufs Spiel. Und wenn Irinja schon verspeist wurde, dann gehe ich zweifach leer aus. Kein Sold, kein Erfolg.

Er betrat mit gezogener Klinge langsam den Wohnraum der Oger. Sein erster Blick fiel auf die gefesselte Irinja, die neben einem riesigen schwarzen Kessel lag. Sie war bewusstlos, aber sie atmete. Der zweite Blick ging höher, zu dem jungen Oger, der sich gerade bedrohlich vor ihm aufbaute und zu brüllen anfang.

Herr der Schlachten, steh' mir bei!

Geschickt tauchte Orestas unter dem ersten Hieb des Ungeheuers hinweg, streifte den Oger mit seiner Klinge am Bein und brachte den Kessel zwischen sich und den Hünen. Der Jungoger umkreiste wütend den Kessel.

Er wird nicht fliehen oder aufgeben. Dafür ist ein Oger zu dumm. Er oder ich – einer von uns wird heute sterben.

Noch wusste Orestas nicht genau, wie er gegen den Oger vorgehen sollte, da wurde ihm die Entscheidung abgenommen. Der Menschenfresser versuchte, den Kessel umzukippen! Der Söldner reagierte augenblicklich und sprang auf einen Felsen, um der kochend heißen Brühe zu entgehen. Orestas hatte schon gegen viele Feinde gekämpft, auch schon gegen einen der klugen Schwarzoger, die in den Dschungeln Meridianas lebten und Menschenfallen bauten. An Wildheit hatte er bislang keinem schlimmeren Gegner gegenübergestanden als diesem Scheusal.

Als der Oger merkte, dass sein Plan nicht aufging, war es bereits zu spät. Orestas hatte seine Waffe in Richtung seiner Kehle geschwungen und ihn erwischt. Der Menschenfresser ließ seine Keule fallen und sank auf die Knie. Er war sogar zu dumm, um zu merken, dass sein Ende gekommen war, denn noch immer versuchte er, mit seiner Hand die Keule zu ergreifen. Ohne zu zögern, gab der Söldner ihm den Rest und stieg über Zwiebelstücke und Mohrrüben hinweg. Er warf die bewusste Hexe über die Schulter und rannte. Von den anderen Ogern war noch nichts zu hören, aber er wollte weit weg sein, bevor sie zurückkamen und sehen würden, was Orestas mit ihrem Jungen gemacht hatte. *Dann hat sich der Einsatz immerhin gelohnt. Jetzt sind wir quitt, kleine Hexe!*

Der Held im Spiel

Als ehemaliges Mitglied des Schwarzen Bunds des Kors, einer der berühmtesten Einheiten Al'Anfas, hat der Söldner schon viel gesehen. Er ist abgehärtet und lässt sich durch nichts einschüchtern, sein blutiges Handwerk hat ihn zynisch werden lassen. Auch wenn er seine Einheit verlassen hat, um seinem eigenem Weg zu folgen, lässt er sich noch immer gut für seine Dienste bezahlen. Zwar ist Kor, der Gott der Söldner, sein Schutzpatron, der Südländer ist aber deswegen kein blutrünstiger Geselle. Für ihn zählt die Söldnerethik, und wenn er ums Überleben kämpfen muss, hat er klare Regeln, die er nicht überschreitet: keine Aufträge annehmen, die gegen die Gebote Kors verstoßen; Schutzlose in Frieden lassen; zu seinem Vertrag stehen und dem Auftraggeber gegenüber loyal sein. Er will nicht wie ein Krieger oder eine Rondrageweihte die Welt verbessern, sondern sucht sich seine Aufträge nach Bezahlung und nach Tagesform aus. Das bedeutet jedoch nicht, dass er um einer Freundschaft willen keine persönlichen Risiken eingeht. Wenn es sich vermeiden lässt, wird er nicht kämpfen, aber wenn es sein muss, kämpft er so effektiv wie möglich und sucht die schnelle Entscheidung.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Giftresistenz I

Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Neugier, Verschwendungssucht)

Sonderfertigkeiten: Anführer, Attacke verbessern, Aufmerksamkeit, Belästigungsgewöhnung I, Einhändiger Kampf, Fertigkeitsspezialisierung Kriegskunst, Finte I, Geländekunde Dschungelkundig, Ortskenntnis (Al'Anfa), Parade verbessern, Verteidigungshaltung, Wuchtschlag I

Sprachen: Muttersprache Garethi III, Mohisch I, Tulamidya I

Schriften: Kusliker Zeichen

Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hieb Waffen 10 (AT 12 / PA 7), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 5), Raufen 10 (AT 12 / PA 7), Schilde 6 (AT 8 / PA 5), Schwerter 12 (AT 14 / PA 8), Stangenwaffen 12 (AT 14 / PA 8), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandschwerter 12 (AT 14 / PA 8), Armbrüste 10 (FK 10), Bögen 6 (FK 6), Wurf Waffen 10 (FK 10)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 1, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 8, Singen 0, Sinnesschärfe 0, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zehen 7

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 3, Einschüchtern 0, Etikette 0, Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 8, Überreden 6, Verkleiden 0, Willenskraft 8

Natur: Fährten suchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 2, Orientierung 5, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 7

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 8, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 0, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 1, Fahrzeuge 0, Handel 6, Heilkunde Gift 7, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 7, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösser knacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Ausrüstung: Dolch, Kleidung (normal), Leichte Armbrust, Lederrüstung, Munition (Bolzen, 10), Reisepaket, Sklaventod, 18 Silbertaler

Spezies: Mensch (Mittelländer)

Kultur: Südaventurien

Profession: Söldner

Erfahrungsgrad: Erfahren



Orestas

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

LeP	31
AsP	-
KaP	-
GS	7
INI	14+1W6
SK	2
ZK	2
AW	6
Schips	3
RS/BE	3/0*

*) Die Abzüge durch BE sind in GS, INI und AW berücksichtigt

