

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	1
Geschichte.....	2
Das Rechtssystem.....	2
Das Kastensystem.....	2
Sklaven und Gesetzlose.....	3
Die Frauen.....	3
Die Kinder.....	3
Das Bluten.....	4
Die Jagd.....	4
Häuser, Höhlen und Zelte.....	4
JoffOrcs und die Kunst.....	5
Die Schmiedekunst.....	5
Reittiere und Transport.....	6
Kleidung.....	6
Schmuck.....	6
Waffen und Rüstungen.....	7
Die Waffen der Götter.....	7
Der Motobar (ABW: 02).....	7
Das Motolinzi (ABW: 05).....	7
Das Umeme (ABW: 02).....	8
Chuma.....	8
Die Silaha.....	8
Kifo'Ndege (ABW:05).....	8
Der Kalender der JoffOrcs.....	9
Magie bei den JoffOrcs.....	9
Das Glaubenssystem der JoffOrcs.....	9
Die JoffOrcs und das Ende.....	11
Die Legionen der Untoten.....	12
Die Götter im Detail.....	12
Virgilius Timaios aka Nilosam.....	14
Fausta Timaios aka Melldris.....	15
Ieronimus Timaios aka Lennix.....	16
Dymphna NiCabe aka Leutgard.....	16
Moira O'Callaghan aka Muriel.....	17
Baada – Die Außenposten der JoffOrcs.....	18
Die JoffOrcs als Stamm.....	19
JoffOrc (JO), Variante des Barbar (Wald).....	19
Glossar.....	20
Beispielbilder.....	20

Einleitung

In diesem Dokument stelle ich die JoffOrcs vor. Sie stellen die Besatzungs- und Eingreiftruppe der Vampire vom Dissentis-Tal dar.

Das Dissentis-Tal ist mein großes Projekt einer Schauplatzbeschreibung und wird sukzessive im Midgardforum veröffentlicht. Nach vielen kleineren Veröffentlichungen ist dies nun die erste größere Veröffentlichung zu einem Themenbereich.

Anregungen und Kritik werden gerne im entsprechenden Strang des Forums entgegengenommen.

Grundkonzept ist ein übermächtiger Gegner, auf dessen Schergen die Abenteurer immer wieder auf Midgard stoßen können. Doch ein Endkampf ist derzeit nicht vorgesehen. Selbst eine hochgradige Gruppe würde wohl aufgerieben werden.

Regelversion für dieses Fanprodukt ist M4.

Viel Vergnügen

Octavius Valesius

Geschichte

Obwohl der Stamm der JoffOrcs heute nicht mehr als 800 Köpfe zählt, Sklaven nicht mit eingerechnet, sind sie der gefürchtetste Stamm aller Orcs. Nicht nur durch die Waffen der Götter ist dieser Ruf wohl verdient.

Auch wenn kein Mensch weiß welche Dämonen sich unter den furchterregenden Helmen verbergen, sind es doch „nur“ Orcs. Die JoffOrcs blicken auf eine über 800 Jahre währende Stammesgeschichte zurück.

Schon zu Zeiten der Seemeister waren die Orcs vom Joffre Lake die gefürchtetsten Kämpfer. Auch damals waren sie unter den Orcs für ihre harten Trainingsmethoden bekannt. Im Krieg der Magier stellten sie so etwas wie die Elitetruppen des Imperiums im Norden Vesternesses dar. Als der Krieg vorüber war, war ihre Anzahl von einst über 10.000 Köpfen auf unter 500 gesunken und ihr Stammland bereits von anderen Sippen okkupiert. Damals zogen der Häuptling und der Schamane des Stammes den Schluss, dass die Orcs vom Joffre Lake noch nicht tapfer und todesverachtend genug waren. So haben sich die bei diesen Orcs die härtesten Riten zur Ausbildung entwickelt. Zum Beispiel müssen die Jungen immer wieder gegeneinander antreten und sich beweisen um in die Ränge der Shujaa aufgenommen zu werden. Todesfälle werden dabei billigend in Kauf genommen, denn dann war der Unterlegene zu schwach um dem Stamm zu dienen.

Im Jahre 1661 schien das Ende des Stammes gekommen zu sein. Bei dem Versuch sich mehrere schwächere Sippen untertan zu machen hatte sich der Stamm übernommen und stand kurz vor der Auslöschung, als ihnen die Götter erschienen und auf ihrer Seite in die Schlacht eingriffen. Die Götter verhinderten die endgültige Auslöschung des Stammes und führten die knapp 200 Überlebenden mit den erbeuteten Sklaven in ihre neue Heimat. Fort aus den Nebelbergen in eine alte Zwergenbinge in den Gwinelbergen. Hier erholte sich der Stamm nur langsam, denn auch wenn die Götter für ausreichend Nahrung sorgten blieben die harten Ausbildungsbedingungen, was bis heute zu vielen Todesfällen führt. Doch die Götter ziehen Qualität der Quantität vor.

Das Rechtssystem

Das was Orcs im allgemeinen betreiben ist das 'Recht des Stärkeren'. Bei den JoffOrcs haben sich über die Jahrhunderte einige Spielregeln etabliert. Der Hohepriester ist der Hüter der göttlichen Gebote und trägt diese bei einem Disput dem Primus (Häuptling) vor. Dieser interpretiert dann die Gebote und entscheidet zugunsten einer der Parteien. Ist man mit der Interpretation nicht zufrieden bleibt einem nur den Primus herauszufordern, ihn zu töten, so an seine Stelle zu treten und die Gebote neu zu interpretieren. Wohl aus diesem

Grunde werden nur wenige Fälle vor den Primus gebracht, sondern gleich in einem Zweikampf entschieden. Die JoffOrcs leben in der Gewissheit, dass die Götter Stärke respektieren und dem Stärkeren beistehen.

Von den Errungenschaften der Zivilisation wie 'Wahl der Waffen' oder Sekundanten halten die JoffOrcs nicht viel, die Götter gaben ihnen Fäuste und die hat man zu benutzen. Gekämpft wird bis einer der beiden Kontrahenten seine Niederlage eingesteht, woraufhin der Sieger seinen Preis einfordert. Von einem besonderen Gegenstand über eine öffentliche Selbstdemütigung bis zu einem Abstieg in eine niedere Kaste kann der Sieger alles fordern. Jeder JoffOrc kann einen anderen JoffOrc nach diesen Regeln herausfordern, nur wenn ein JoffOrc einen aus einer höheren Kaste herausfordert steht der Preis von Anfang an fest: Auf den einen wartet der Tod, auf den anderen der Besitz und ggf. die Stellung des Besiegten, so der Sieger darauf Anspruch erhebt.

In die Legenden der JoffOrcs sind viele der ihren eingegangen, die den Kampf wieder aufnahmen, weil ihnen der geforderte Preis zu hoch war. Der größte Held eines solchen Kampfes war wohl Rek'Tar. Zwölfmal unterlag er seinem Kontrahenten und der Preis stieg von einer Jagdtrophäe über eine besondere Waffe bis zu seiner öffentlichen Entmannung, bis er sein Gegenüber im dreizehnten Kampf erschlug. Aus diesem Grund und weil das Jahr in dreizehn Monde eingeteilt wird, gilt die Zahl dreizehn bei den JoffOrcs als heilig.

Das Kastensystem

Die Gesellschaft der JoffOrcs ist in Tabakas organisiert. Auch wenn es die Sache nicht ganz trifft, wäre eine menschliche Entsprechung wohl ein Kastensystem. Anders als bei Menschen wird die Zugehörigkeit jedoch nicht durch die Geburt bestimmt, denn alle Jungen des Stammes gelten als Kinder des Häuptlings. Ausschlaggebend ist ihr Abschneiden in einem abschließenden Test ihrer Fähigkeiten beim Übergang in die Gesellschaft der Erwachsenen, das Bluten. Basierend auf der gewonnenen Trophäe und der Entwicklung in der Kindheit wird das Junge von seinem 'Vater' einer Kaste zugewiesen.

Die niedrigste Kaste ist die der Bauern, Kulima genannt. Alle die, die keine besonderen geistigen oder kämpferische Fähigkeiten offenbart haben steht ein Leben auf den Feldern oder als Hirte bevor. Wer wenigstens eine kleine Trophäe erringen konnte kann sich glücklich schätzen, wenn er die Sklaven beaufsichtigen darf.

Über ihnen steht die Kaste der Handwerker, Fundis genannt. Sie haben oft schon in der Kindheit eine besondere Geschicklichkeit an den Tag gelegt und können die Erlaubnis erhalten statt des Kampfes eine Prüfung

in einem Handwerk abzulegen. Oder sie gewinnen ihre Kämpfe durch besonderes gelungene, selbst hergestellte Waffen oder Fallen.

Die höchste Kaste ist die der Jäger und Krieger, Shujaa genannt. Wer sich im Kampf durch Geschick und Erfolg auszeichnet oder auf Jagd auszieht und eine besondere Trophäe wie das Fell eines Bären oder die Skalps feindlicher Orcs heimbringt kann darauf setzen von seinem 'Vater' in diese Kaste berufen zu werden. Nur wer in diese Kaste berufen wird erhält als Zeichen seines Standes die von den Göttern gefertigten Waffen der JoffOrcs.

Abseits der weltlichen Kasten existiert noch die Kaste der Priester, die Kuhani. Der Zugang zu dieser Kaste muss vom angehenden Priester angefragt werden. Die Priester prüfen dann seine Festigkeit im Glauben und sein magisches Talent. Viele entscheiden sich nicht für diese Kaste, denn wer bei den Tests versagt wird wegen Gotteslästerung öffentlich zu Tode gefoltert. Doch wer die Tests besteht kann darauf hoffen, nicht nur von den anderen Priestern, sondern auch von den Göttern selbst unterrichtet und ausgebildet zu werden.

Keine Kaste im klassischen Sinn sind die Mkee, die Weiber. Frauen werden mit ihrer ersten Blutung in diese Gruppe eingeordnet und damit Eigentum des Häuptlings. Er allein entscheidet welchem Krieger oder verdienten Untertan welche Frau für welche Zeit zugewiesen wird. Menschliche Frauen finden sich sofort in dieser Gruppe wieder, wenn sie gefangen genommen werden und nicht von den Göttern beansprucht werden. Die allermeisten akzeptieren ihre Rolle in der Gesellschaft der JoffOrcs, doch es gibt Ausnahmen, die für sich das Recht einfordern ebenfalls eine Prüfung abzulegen und so einer der anderen Kasten zugeteilt zu werden. Da dies aber nicht Bestandteil ihrer frühkindlichen Ausbildung ist, sehen ihre Chancen entsprechend aus.

Jede Kaste hat ihre eigenen Sitten und Bräuche, so dass sich an die Zuteilung, die nicht angefochten werden kann, eine weitere, mehrjährige Ausbildung anschließt.

Die Führung des Stammes obliegt dem Häuptling, er wird beraten von den Besten und erfahrensten ihrer jeweiligen Kaste und bilden den Stammesrat.

Sklaven und Gesetzlose

Zwei weitere Gruppen sollten nicht unerwähnt bleiben. Dies sind zum einen die Sklaven (Tumwa) und die Verstoßenen (Kiwa). Zu den Tumwa gehören vor allem Kriegsgefangene und Beute aus Raubzüge. Sie sind ebenso rechtlos wie die Mkee und gehören dem Häuptling. Dieser verleiht sie dann an die Kulima und Fundi, wenn sie Handlanger benötigen. Wenn ein JoffOrc einen Tumwa tötet oder ernsthaft beschädigt ist er dem Häuptling zum Schadensersatz verpflichtet. Neben orcischen und menschlichen Sklaven gibt es

kaum Sklaven bei den JoffOrcs. Man hat einfach zu selten die Gelegenheit andere Rassen zu bekämpfen. Zu den Kiwas zählen neben Personen die ihre Prüfung nicht bestanden und in eine für sie unerträgliche Kaste zugewiesen wurden auch andere. Zum Beispiel JoffOrcs deren Nase oder Leistung dem Häuptling nicht passt und die sich nicht trauen den Häuptling zum Kampf herauszufordern, sondern lieber die Flucht antreten. Diese verzweifelten Individuen haben keine Aussicht mehr auf Ruhm, Ansehen oder Frauen in der Sippe und verlassen das Einflussgebiet zügig um den Patrouillen zu entgehen und fristen ihr Dasein meist als Ausgestoßene unter den Menschen oder gar als Sklaven bei einer anderen Orcsippe. Auf mehr als ein Leben als Straßenräuber oder schlecht bezahlter Söldner können sie unter den Menschen nicht hoffen. Die Waffen der Götter können nur die allerwenigsten in ihr neues Leben mitnehmen. Dazu müsste schon ein Shujaa desertieren und das ist kommt faktisch nicht vor.

Die Frauen

Frauen sind in der Gesellschaft der JoffOrcs nahezu rechtlos und doch von nicht unerheblicher Bedeutung. Da sie als Eigentum des Häuptlings gelten, sind sie eines seiner wichtigsten Machtmittel. Es hat sich ein System herausgebildet, dass dem Lehnswesen der Menschen nicht ganz unähnlich ist. Nur werden keine Titel oder Ländereien vergeben, sonder Frauen. Er belohnt seine besten Gefolgsleute mit der Zuweisung einer oder manchmal auch mehrerer Frauen als Dienerinnen und Gespielinnen. Da die Frauen genauso schnell wie sie zugewiesen werden auch wieder entzogen werden können, ist es nicht verwunderlich, dass das Konzept der Familie den JoffOrcs unbekannt ist. Frauen sind eine nützliche Sache, irgendwo zwischen Nutzvieh und einer Waffe einzuordnen.

Nur ein Recht konnte die Göttin Melldris bei den JoffOrcs verankern: Jede Frau kann sich mit ihrer ersten Blutung entscheiden ob sie den Weg der Frauen gehen will, oder ob sie ihr Recht einfordert und am Bluten teilnimmt. Erweist sie sich dort als einem Mann ebenbürtig ist sie fortan auch als Mann zu behandeln, mit allen Rechten und Pflichten. Als Zeichen ihrer Gleichberechtigung bekommt sie einen Armreif aus dem heiligen Metall Kupfer vom Häuptling überreicht und wird in ihre neue Kaste zugewiesen.

Die Kinder

Kinder gelten grundsätzlich als Kinder des Häuptlings und auch das Konzept der Mutter ist den JoffOrcs fremd. Alle Frauen versorgen die Kinder in den Geburtshöhlen gleichermaßen, bis diese abgestillt werden. Mädchen bleiben auch danach bis zu ihrer ersten Blutung bei den älteren Frauen und werden von diesen

darin eingewiesen, was es heißt eine folgsame Tochter des Häuptlings zu sein. Insbesondere hauswirtschaftliche Fähigkeiten werden vermittelt. JoffOrcs halten mehr von Sauberkeit und Ordnung als normale Orcs. Die Jungen werden vor allem im Jagd- und Kriegshandwerk geschult um sie auf das Bluten vorzubereiten. Während der Ausbildung werden jedes Jahr Prüfungen abgehalten, um ihre Fortschritte zu dokumentieren. Auch wenn das Bluten die ausschlaggebende Prüfung ist, so werden die Ergebnisse dieser Zwischenprüfungen auch in die Entscheidung mit einbezogen.

Das Bluten

Die Kindheit eines Orcs endet nach alter Tradition mit dem ersten Blut. Während bei Mädchen dieses Ereignis von alleine eintritt muss bei den Jungen etwas nachgeholfen werden.

Im Winter, wenn der verhasste Tag am kürzesten ist, findet in der Arena das Bluten statt. Hier erkämpfen sich die Jungen ihr Recht als Erwachsene behandelt zu werden und bestimmen durch ihr Abschneiden in welcher Kaste sie in Zukunft dem Stamm dienen dürfen (oder müssen, je nach Kaste).

Während bei den wilden Orcs die Jungen einfach in den harten Winter hinausgeworfen werden um im Frühjahr mit einer möglichst beeindruckenden Trophäe zurückzukehren, die ihren Platz im Stamm bestimmt, ist das Ritual des Blutens bei den JoffOrcs wesentlich formalisierter.

Je zwei Jungen treten in der Arena gleichzeitig gegen vier Gegner, also insgesamt acht Gegner an. Jeder fordert dann in einer beliebigen Reihenfolge seine vier Gegner nacheinander zu einem Zweikampf ohne Waffen oder mit dem Pambano heraus. Die Anzahl der besiegten Gegner entscheidet über ihr weiteres Schicksal im Stamm. Zusätzliches Prestige kann ein angehender JoffOrc erwerben, wenn er sich mit allen vier Gegnern gleichzeitig anlegt, aber nur die wenigsten sind so tollkühn. Einige Jungen ziehen es vor sich lieber in der Arena zu Tode prügeln zu lassen, als in eine niedere Kaste einsortiert zu werden.

Zur Legende wurde der JoffOrc Tre'Alc, der nicht nur seine vier Gegner herausforderte, sondern sich gleichzeitig auch mit den vier Gegnern seine Blutungspartners schlug und alle acht besiegte.

Die Jagd

Orcs leben im allgemeinen nicht von der Scholle und auch bei den JoffOrcs gilt die Arbeit als wenig ehrenvoll. Daher verwundert es nicht, dass sich die Jagd zu einer der höchsten Künste entwickelt hat.

Dass, was die Menschen „ritterliches Waidwerk“ nennen ist bei den JoffOrcs nahezu unbekannt. Doch sollte man nicht dem Irrtum anheim fallen ihre Methoden

seien weniger effektiv. Bejagt wird alles, was sich bewegt und zu Nahrung verarbeiten lässt, oder über nutzbare Haut, Knochen oder Sehnen verfügt.

Mit kleineren Tieren wie Kaninchen, Wieseln oder (Bissam)Ratten wird nicht Aufwand betrieben. Man fängt sie mit Schlingfallen oder treibt sie mit Feuer aus ihren Bauen in vorbereitete Netze. Größere Tiere wie Rehe, Wildschweine oder Luchse werden üblicherweise mit Speeren bejagt und Geflügel wie Enten, Wildgänse oder Adler werden mit einem gezielten Bogenschuss vom Himmel geholt. Elch, Steppenrind oder die in strengen Wintern aus dem Norden einwandernden Mammuts werden von größeren Jagdgruppen in vorbereitete Gruben mit angespitzten Speeren oder über Klippen getrieben. Diese Jagdmethode ist nicht ungefährlich und nicht selten kommen einige Treiber dabei ums Leben. Doch das Erlegen eines oder mehrerer Tiere einer Herde sichert den Fleischnachschub für mehrere große Feste.

Wie schon erwähnt ist „ritterliches Waidwerk“ nahezu unbekannt, doch einige wenige Regeln gilt es für einen JoffOrc bei der Jagd zu beachten. Zum einen gilt der Einsatz der von den Göttern verliehenen Waffen als Gotteslästerung, denn mit diesen Waffen sollen nur die Feinde der Götter bekämpft werden. Und nur ein Tier hat sich das Recht verdient von den JoffOrcs mit Respekt behandelt zu werden, der Bär. Ein Shujaa der etwas auf sich hält muss sich einem Bären mit bloßen Händen entgegenstellen. Einer der Gründe, warum ein Bärenfell bei den JoffOrcs als eine der höchsten Jagdtrophäen gilt. Viele Shujaa die zu alt für die vorderste Front geworden sind, wählen diesen Weg auch für einen ehrenvollen Abgang ins Jenseits.

Wer jetzt glaubt JoffOrcs würden zum Zwecke des Fleischerwerbs Jagd auf Menschen machen sieht sich getäuscht. Menschenjagden finden zwar statt, doch Menschenfleisch (oder das Fleisch anderer intelligenter Rassen) zu verspeisen gilt bei den JoffOrcs als unzivilisiert. Ziel bei einer Menschenjagd ist daher der Erwerb neuer Sklaven für die Minen, die Scholle oder auch als Opfergabe an die Götter.

Häuser, Höhlen und Zelte

Das Orcs gerne in Höhlen wohnen ist mehr als nur ein Gerücht. Doch sie sind auf entsprechend große natürliche Höhlen angewiesen oder nutzen auch gerne aufgelassene Zwergensiedlungen, denn wer hat je von einem orcischen Baumeister gehört? Mehr als Blockhütten in der Nähe ihrer Wohnhöhlen, gedeckt mit Stroh oder Grassoden, hat noch kein Orc zu Stande gebracht. Sie werden von den JoffOrcs Kibanda genannt. Höhlen bieten einen guten Schutz gegen die Naturgewalten und die Dunkelheit stört einen Orc am allerwenigsten. Auch wenn sie seit Jahrhunderten sesshaft sind, hat auch bei den JoffOrcs keiner je ein Talent für das Bau-

wesen offenbart. Ihre in der Nähe von Caisteal-Guldur gelegene Höhlensiedlung Darka-Guldur wurde von ihren Göttern für sie angelegt und bei Bedarf auch erweitert.

Auf Kriegszug oder während eine neue Baada errichtet wird nutzen JoffOrcs Hemas. Ein Hema ist ein recht großes Zelt, das aus fünf bis neun rechteckigen Seitenplanen und ebenso vielen dreieckigen Dachplanen auf einem Holzgerüst besteht. Diese Hemas können bis zu zehn Meter Durchmesser und dreieinhalb Meter Höhe aufweisen. Weniger aus Gründen der Privatsphäre als viel mehr um das Schnarchen des Nebenmannes etwas zu dämpfen wird der Innenraum mit Decken und Felten in einzelne Räume unterteilt.

JoffOrcs und die Kunst

Orcische Musik? Vergessen wir es. Die Orcs im allgemeinen und die JoffOrcs im Besonderen nutzen nur drei Arten von Instrumenten: Trommeln, Pfeifen und Hörner. Obwohl kunstvoll verziert, dienen sie nicht der Erbauung, sondern immer kriegerischen oder religiösen Zwecken.

Fangen wir mit den Trommeln an: Die JoffOrcs nutzen große Pauken aus Kupfer oder Messing die mit einer zähen Lederhaut bespannt sind um Nachrichten über große Entfernungen zu übermitteln. Sie rufen die JoffOrcs zum Götzendienst oder übermitteln Einheiten im Gefecht Befehle. Menschen haben vom Klang der Orcstrommeln nichts Gutes zu erwarten. Kleinere Trommeln zur Marschbegleitung, wie sie bei Menschen oder Zwergen zum Einsatz kommen, nutzen die JoffOrcs nur bei Stammesfesten oder Götzendiensten. Flöten aus Bein oder Schilf kommen, wie die kleineren Trommeln, nur bei Stammesfesten und Götzendiensten zum Einsatz. Die Vereinigung dieser beiden Instrumente ist unvergesslich. Das dumpfe Trommeln kombiniert mit dem schrillen Zwitschern der Flöten in schauerlichem Einklang zu dem blutigen Geschehen auf dem Tanzplatz ist wirklich eine Erfahrung, die ein Mensch machen oder gar wiederholen sollte.

Die Hörner von Rinderbullen werden von den JoffOrc-Patrouillen als Signalhörner genutzt. Der Klang trägt weit und sie sind wesentlich transportabler als die Pauken. Für die Verständigung zwischen den Patrouillen sind sie aber mehr als ausreichend.

Wie die Musik dient auch die bildende Kunst nie einem Selbstzweck. Sie dient stets der Abwehr von bösen Geistern oder der Götzenverehrung. Am verbreitetsten ist die Götzenstele aus Holz, die an den Orten großer Schlachten oder als Grenzpfosten aufgestellt wird um den Besitzanspruch auf ein Gebiet zu demonstrieren. Seltener sind sie aus Stein, zum Beispiel in einem besetzten Dorf oder am Eingang einer von Sklaven betriebenen Mine. Sie demonstrieren noch stärker den Anspruch der JoffOrcs, dass sie gekommen

sind um zu bleiben.

Ornamente finden meist Verwendung als Verzierung eines Schwertes, auf einer Schmuckscheibe oder über einem Höhleneingang. Am häufigsten findet man quadratische Bilder der JoffOrc-Götter, den Mond in verschiedenen Phasen oder den Bären als Symbol der Stärke. Um diese quadratischen Kartuschen, die in Reihen oder Feldern angeordnet werden, schlängeln sich weitere Linien. Beides wird als Hochrelief ausgeführt, ein Zeichen hoher Handwerkskunst.

Die Schmiedekunst

Scharfe Klingen sind bei Orcs im allgemeinen heiß begehrt, denn wie so bei so vielem, haben sie das Schmieden und Erzschnelzen nicht gerade erfunden. (Naja, wenn wir ehrlich sind haben Orcs außer Kämpfen und Brandschatzen nichts erfunden, was mit Arbeit verbunden ist.)

Dank ihres Gottes Nilosam sieht das bei den JoffOrcs etwas anders aus. Auch wenn die Rituale am Hochofen zum Teil schwer durchschaubarer und teilweise lebensgefährlicher Humbug sind, effektiv sind sie. Dank der vermittelten Rituale wissen die Schmiede der JoffOrcs zwar nicht was sie tun, aber sie erhalten schmiedbare Bronze für die Jagdwaffen und Messing für die Pauken und Trommeln. Wenn Nilosam ihnen besonders gewogen ist, kühlt aus der Schmelze sogar gediegenes Kupfer, das heiligste Metall, aus. Eisen verhütten JoffOrcs nur wenn Nilosam persönlich anwesend ist. Nur selten wird es in seiner ursprünglichen Form weiterverarbeitet, in den allermeisten Fällen wird es gleich zu Chuma weiterverarbeitet und nur wenn Nilosam die geheimnisvollen roten Kristalle (Blut der Götter genannt) der Schmelze beigibt hat das Vorhaben Aussicht auf Erfolg. Das Chuma wird dann unter göttlicher Aufsicht zu den Waffen und Rüstungen der Götter weiterverarbeitet, doch erst mit dem göttlichen Segen entfalten sie ihre gesamte Macht.

Apropos heilige Metalle: Wegen seines rötlichen, an Blut erinnernden, Glanzes ist Kupfer das heiligste aller Metalle für einen JoffOrc. Auch, weil es manchmal anfällt, wenn das Metall für die Jagd- und Ritualwaffen gewonnen wird. Silber, als Metall des Mondes, steht als Schmuckmetall auch sehr hoch im Kurs. Gold, als Metall der Sonne, wird von den JoffOrcs regelrecht verpönt. Niemand käme auf die Idee es sich an den Körper zu hängen. Um seinen Wert bei den anderen Völkern Midgards wissen die JoffOrcs aber und so opfern sie es, so sie seiner habhaft werden, gleich den Göttern.

Doch was stellen die JoffOrcs aus all diesen Metallen nun her? Die Fundis sind sehr versiert darin, aus dem „edlen“ Kupfer schmuckvolle Brustscheiben für die Priester oder auch Schalen, Kelche und Rauchgefäße für kultische Handlungen herzustellen. Silber dient

ausschließlich als Schmuckmetall. Sei es für Brustplatten, Ohren- oder Nasenringe, Piercings oder auch als Penisscheide. Aus Messing werden vor allem die Klangkörper für die großen Pauken aber auch Applikationen für die kleinen Trommeln, Flöten und Signalhörner gefertigt. Hinzu kommen Trinkschalen, Teller, Besteck und auch Leuchter erfreuen sich großer Beliebtheit. Letztere insbesondere als Zeichen ihrer Zivilisiertheit gegenüber ihren Artgenossen im Rest der Welt. Als kriegswichtiges Metall werden aus Bronze vor allem Waffen gefertigt. Sei es der Dolch, das Gladius, die Speer- oder Pfeilspitzen sowie die großen, rechteckigen Schilde. Aber auch Statuetten und kleine Götterbilder werden aus Bronze gegossen.

Reittiere und Transport

Trotz aller zivilisatorischen Entwicklung durch ihre Götter sind JoffOrcs immer noch Orcs. Und Orcs haben nun einmal keine Empathie oder Mitgefühl. Jeder Versuch Orc und Tier zu einer Einheit zu verschmelzen waren zum Scheitern verurteilt, denn die Orcs nahmen keinerlei Rücksicht auf die Gesundheit oder das Leistungsvermögen ihres Tieres. Für die Arbeit auf der Scholle werden durchaus Ochsen oder auch Kaltblüter eingesetzt, doch die Tiere müssen von Sklaven versorgt werden. Ein JoffOrc betrachtet die Arbeit einfach als seiner nicht würdig. JoffOrcs sind also Fußgänger und werden es wohl auch noch einige Jahrhunderte bleiben. Für den Transport kleinerer Einheiten steht der Variable Portalraum in jeder Baada zur Verfügung. Sind dauerhaft größere Mengen zu bewegen, zum Beispiel die Erträge einer Mine, erschaffen die Götter vor Ort ein ausreichend großes Portal um die Wagen nach Darka-Guldur zu schaffen.

Kleidung

Mit so etwas überflüssigem wie aus Schamgefühl ihre Geschlechtsteile zu verhüllen, sind Orcs nicht geschlagen. Daher hat die Kleidung bei ihnen nur zwei Funktionen: Schutz vor Klima bzw. Schaden oder sie dient als Schmuck.

JoffOrcs bevorzugen Umhänge, Mäntel, Schurze und Schärpen aller Art. Fußbekleidung ist den Orcs mit ihren zähen, ledrigen Fußsohlen ein ähnliches Graus wie den Halblingen. Nur wer in einem strengen Winter den Fuß vor die Tore Darka-Guldur setzen muss oder Jäger nutzen Leder- oder Fellgamaschen zum Schutz vor der Kälte oder Schlangenbissen. Als Kopfbedeckung nutzen die JoffOrcs nur Helme aus Leder oder Messing, wenn sie nicht gleich als Shujaa über eine Silaha verfügen.

Die Fundis verstehen sich auf die Herstellung grober Wollstoffe und Filz aber die Webkunst ist ihnen nicht zu eigen. Sie können aber durchaus aus erbeuteten

Stoffen Gewandungen für ihre Zwecke herstellen. Grundlage sind aber die vielfältigsten Leder und Pelzarten. Praktisch jedes Tier wird bejagt und seine Haut zu Leder oder Pelz verarbeitet. Leder und Stoffe können auch gefärbt werden. Durch die ihnen zugänglichen Färbestoffe beschränken sich die Farben aber auf Braun-, Gelb- oder Grüntöne. Wenn die Götter einen JoffOrc auszeichnen, lassen sie auch schon einmal eine Charge in anderen Farbtönen herstellen deren Farbstoff sie beisteuern. Die höchste Ehre ist es ein roter Umhang aus den Händen eines Gottes zu erhalten. Je farbenfroher ein JoffOrc seine Kleidung gestaltet, desto angesehener ist er im Stamm denn auch der Primus vergibt zum Beispiel farbige Schärpen für besondere Tapferkeit im Kampf oder für besondere Verdienste um den Stamm. Den Primus selbst könnte man in seiner Staatsrobe für einen Papagei halten. Mit seinen grellbunten gekreuzten Schärpen, rotem Umhang, blauer Hose und ein gelben Turban kombiniert mit viel Schmuck aus poliertem Kupfer und Messing könnte er einen zivilisierten Menschen zu einem Lachanfall reizen.

Vor allem Rottöne sind der Priesterschaft vorbehalten und dürfen nur ausnahmsweise von anderen getragen werden, kombiniert mit Kupferschmuck wäre der Frevler vollkommen.

Schmuck

Die Vorstellung eines orcischen Geschmeides ist bei den JoffOrcs weniger beleidigend als man denken könnte. Sie mögen nicht so filigran gearbeitet sein wie bei den Elfen oder so eine feine Gravur aufweisen wie in Aran doch wissen sie mit ihrer eigenen Schönheit zu überzeugen. JoffOrc-Schmuck ist schwer und protzig, doch der klare Linienführung der Hochreliefs muss man Anerkennung zollen.

Die Vornehmsten unter den Fundis sind die Schmiede und so besteht der Schmuck der JoffOrcs vor allem aus Metall. Da es in gediegener Form nur selten in ihre Hände fällt steht Kupfer für die Kuhani an erster Stelle. Gefolgt von dem schwer herzustellenden Messing und Silber.

Die Nutzung von Edelsteinen erfolgt eher selten, denn die kunstvolle Bearbeitung gelingt nur in Ausnahmefällen. Andererseits steht vor allem rötlicher Bernstein mit Einschlüssen bei ihnen hoch im Kurs, denn sie erhalten nur seltenst Zugriff darauf. Natürlich werden auch alle Arten von Jagdtrophäen zu Schmuck verarbeitet, von Eberhauern über Fuchschwänze bis zu Skalps und Schrumpfköpfen.

Typischer Orcschmuck sind zum Beispiel große Brustplatten, Armbänder, sowohl für den Ober- wie für den Unterarm, oder auch breite Schnallen für Schmuckgürtel die über dem Bauch getragen werden. Aber auch Ringe für die Nase, Ohren oder Finger, Penisscheiden

oder Aufsätze für die Hauer werden gefertigt. Verziert werden sie mit komplexen Mustern aus Linien, Mäandern oder mit den Bildern ihrer Götter. Alle Motive werden als Hochrelief aus dem Metall getrieben und häufig als Kartusche mit einer quadratischen Begrenzung ausgeführt.

Seit der Errichtung ihres Baada in Buluga sind den JoffOrcs Tätowierungen bekannt. Inzwischen legen sich JoffOrcs vor allem nach einem Gefecht ein neues Tattoo zu. Wer also auf einen über und über tätowierten Orc trifft hat meist einen sehr erfahrenen Kämpfer vor sich.

Neben Piercings gelten auch gefärbte Haare als Körperschmuck. Besonders beliebt sind natürlich alle Rottöne aber auch Bleichungen. Die Haare werden gerne mit Fett zu einem Hahnenkamm geformt, zu kleinen Zöpfen geflochten oder auch zu Locken verfilzt.

Waffen und Rüstungen

Orcwaffen sind plump, Orcwaffen sind schartig oder sie sind geklaut. Soviel zu den Waffen gewöhnlicher Orcs. Die Waffen der JoffOrcs sind anders. Das Schmiedehandwerk ist das vornehmste Handwerk der Fundis und dank der Anleitung durch die Götter können sich ihre Waffen mit allem messen was Menschen herstellen. Da die Waffen aus den Schmieden der Fundis mittlerweile eher zeremoniellen Charakter haben oder während der Jagd eingesetzt werden, bevorzugen sie des Glanzes wegen Bronze oder Messing, obwohl sie auch Waffen aus Eisen herzustellen in der Lage sind. Wer in der Gunst der Götter steht wird gelegentlich auch mit einer Waffe aus Chuma geehrt. Und da es eine Waffe der Götter ist, kann man davon ausgehen, dass sie zumindest über einen magischen Angriffsbonus verfügt.

Zu den Ritualwaffen gehören neben dem klassischen Dolch (Sime) auch das von den Göttern übernommene Gladius (Kurzschwert), ein kleiner Rundschild (Dogo Ngao) und ein kurzes Kettenhemd (Lolongo). Bei der Jagd vertrauen die JoffOrcs auf den Speer (Kuki), der auch geworfen werden kann, und ihren Bogen (Upinde). Dank des Außenpostens in den Berkji-Bergen konnten die JoffOrcs das Herstellungsverfahren für die Kompositbögen der Steppenvölker an sich bringen und nutzen es seit über 400 Jahren erfolgreich.

JoffOrcs die mit Sklaven zu tun haben tragen meist eine Peitsche (Jeledi). Zum einen kann man damit schmerzhafte Schläge austeilen, aber auch einen übermütigen Sklaven entwaffnen und lebend seiner Strafe übergeben. Optisch mit dem Motobar zu verwechseln ist der Pambano, doch wird er gänzlich anders eingesetzt. Um die göttliche Waffe nicht zu entweihen üben die JoffOrcs mit dem Pambano den Nahkampf. Obwohl sie nicht zu den Waffen der Göttern zählen, tra-

gen einige JoffOrcs über ihrer Silaha einen Gurt mit fünf Wurfmessern (Visu).

Die Waffen der Götter

Der Motobar (ABW: 02)

Der Motobar ist die Primärwaffe der JoffOrcs im Kampf. Er ist 2 Meter lang und besitzt am vorderen Ende eine keulenartige Verdickung. Am anderen Ende läuft der Motobar in eine Art Kelle als Gegengewicht aus. Obwohl im Nahkampf als Kampfstab (+1/+1/+1) eingesetzt, ist dies nicht seine Primärfunktion. Seine Primärfunktion ist der Einsatz als Fernkampfswaffe. Hierzu wurde dem Motobar der Zauber 'Flammenlanze' (Zaubern+21) in einer verstärkten Variante aufgeprägt. Abweichend beträgt die Reichweite bis zu 70 Meter. Das Feuer entspringt dem keulenartigen Ende des Motobars. Die Kelle am anderen Ende des Stabes besitzt drei Funktionen: zum einen balanciert sie den Kampfstab aus, zum zweiten ist der Zauber 'Bannen von Licht' aufgeprägt und zum dritten eine Variante von 'Bannen von Dunkelheit'. Da Orcs im infraroten Bereich sehen können, werde sie von der Zone der Dunkelheit kaum bis gar nicht betroffen, ihre Gegner zumeist aber schon. Auf der anderen Seite ist das Licht des 'Bannen von Dunkelheit' so weit ins rote verschoben, dass sie keine Abzüge erleiden. Es ist ein erschreckender Anblick wenn mehrere JoffOrcs in Formation vorrücken und aus einer Wand von Dunkelheit Feuerbälle auf die Opfer einprasseln. Während des Vorrückens wird der Motobar einhändig geführt und am linken Arm, zum Schutz vor Fernkampfgeschossen, ein großer Schild (Scutum). Im Nahkampf wird der Schild dann fallen gelassen und der Motobar wie ein normaler Kampfstab benutzt.

Das Motolinzi (ABW: 05)

Das Motolinzi ist eine größere, stärkere und halbstationäre Variante des Motobar (Zaubern+21). Das Motolinzi muss von insgesamt zwei JoffOrcs transportiert werden und besteht neben dem eigentlichen Motolinzi zusätzlich aus einem Dreibein. Aufgebaut kann ein Motolinzi von einem JoffOrcs bedient werden, während der zweite JoffOrc den Nahbereich verteidigt. Das Motolinzi dient vor allem der Verteidigung, kann aber auch beim Angriff auf befestigte Stellungen genutzt werden.

Die Reichweite des Feuerballs beträgt 300 Meter und explodiert am Aufschlagort wie eine Feuerkugel. Ob das anvisierte Feld getroffen wurde wird mit einem *Motolinzi bedienen* bestimmt.

Motolinzi bedienen (Kampf)

Gs31, In21

Erfolgswert+4

(+4/+16)

50: Kr, Sö. JO – **100:** alle anderen – **200:** ZAU

Mit dieser Fertigkeit wird bestimmt, ob ein anvisiertes Ziel getroffen wird. Es gelten die Steigerungskosten und Regeln wie bei Balliste bedienen bei direktem Beschuss. Leider mit der Einschränkung, dass das Geschoss eines Motolinzi nur einer direkten und keiner ballistischen Schussbahn folgen kann.

Das Umeme (ABW: 02)

Das Umeme ist die Sekundärwaffe der JoffOrcs und wird auch von den Schwestern des Strafers genutzt. Das Umeme wird einhändig genutzt, sieht aus wie eine kleine, sich windende Schlange und feuert einen Energieblitz (Zaubern+21) ab. Die Reichweite des elektrischen Blitzes beträgt 50 Meter. Das Opfer eines Blitztreffers verliert 2w6 AP und kann sich eine Minute nur mit B/2 bewegen. Ferner droht das Opfer völlig bewusstlos zu werden. Misslingt ein zweiter WW:Resistenz mit dem AP-Schaden als Abzug muss das Opfer einen PW+(5xAP-Schaden):Konstitution bestehen oder es verliert für 2w6 Minuten vollständig das Bewusstsein.

Chuma

Chuma ist der Werkstoff der Götter. Eisenerz, verhüttet mit der Hitze von Steinkohle und einige Kristalle Krokoit und Vanadinit, welche in einem bestimmten Verhältnis zur Schmelze hinzugefügt werden. Es ist unempfindlich gegen Rost (und auch immun gegen entsprechende Zauber) und stabiler als Schmiedeeisen, so dass es filigraner verarbeitet werden kann und den gleichen Schutz bietet ohne spröde zu sein. Hergestellt wird es von den Fundis in den Hochöfen der JoffOrcs. Doch nur wenn ihr Gott Nilosam anwesend ist und das Blut der Götter persönlich in die Schmelze einbringt gelingt das Projekt.

Die Silaha

Die Silaha ist die Zweikomponentenrüstung der JoffOrcs. Im alltäglichen Dienst wird ein Kettenhemd aus feinen Chumaringen getragen, das Muda'Refu. Dieses schützt den Körper und die Arme wie eine Kettenrüstung, behindert aber nur wie eine Lederrüstung. Als zweite Komponente kommt eine ebensolche Kettenhose hinzu und eine weitere Lage aus breiten, gehärteten Panzerringen eines Hornwurms. Diese Hornplatten sind magisch behandelt und verleihen der Rüstung den Rüstschutz einer Plattenrüstung mit einem

magischen Abzug auf den gegnerischen EW:Angriff von -1, führt aber nur zu den Nachteilen einer handelsüblichen Kettenrüstung. Die gesamte Rüstung ist unempfindlich gegen Rost (und vergleichbare Zauber) und mit den Platten des Hornwurms reduziert sie den Schaden durch normales Feuer um 50% (magisches Feuer richtet normalen Schaden an). Wird auch der kunstvoll gestaltete Helm getragen wird sie zu einer Vollrüstung mit den Nachteilen einer Plattenrüstung.

Kifo'Ndege (ABW:05)

Die Kifo'Ndeges sind die ultimative Terrorwaffe im Arsenal der JoffOrcs. 4,50 Meter lang, 2,50 Meter hoch und mit einer Spannweite von 7,50m ist ein Kifo auch am Himmel kaum zu übersehen. Mit einer Form die an einen Vogel ohne Kopf erinnert und einer bunten Bemalung in Blau- und Grüntönen ist das Fluggerät auch nicht auf Unauffälligkeit ausgelegt. Gefertigt wird ein Kifo aus einem Holzgerüst, dass mit gegerbten Hornplatten eines Hornwurms bespannt wird. (Strukturpunkte: 35, Rüstschutz: VR). Die Hornplatten machen das Fluggerät unempfindlich gegen normales Feuer und magisches Feuer richtet nur die Hälfte des Schadens an. In die Lüfte erhebt es sich nur Dank eines speziell für die Kifos angefertigte Steins der Lüfte und eines verstärkten Siegel des Fliegens vom Gott Nilosam, das mit Binden dauerhaft gemacht wurde. Ein Pilot, der den Zauber selber beherrscht, kann das Siegel im Flug immer wieder aktivieren (bis ihm die AP ausgehen) und so die Flugdauer erhöhen. Nur so ist es möglich das vergleichbar schwere Fluggerät (500 kg) in die Lüfte zu erheben und sich dort mit B50 zu bewegen.

Unter jedem Flügel befindet sich ein Motolozi-Geschütz. Diese sind so montiert, dass sie am Boden relativ leicht aus ihrer Halterung entnommen und als stationäres Geschütz dienen können. Zu diesem Zweck befindet sich das erforderliche Stativ in einem Stauraum innerhalb des Flügels. Die Feuerkugeln der Geschütze schlagen am Boden im Abstand von 2 Metern ein, ein Schadensdiagramm findest du am Ende dieses Abschnittes.

Als Pilot werden nur die loyalsten Priester der Götter auserwählt und auch nur Freiwillige werden zu Piloten ausgebildet. Die Loyalitätsprüfung beinhaltet unter anderem eine magische Befragung und schon so mancher der sich freiwillig gemeldet hat, hat die Prüfung oder die Ausbildung nicht überlebt. Zur Ausbildung gehört unter anderem das Studium dreier Schriftrollen, die dem zukünftigen Piloten die Zauber 'Fliegen', 'Scharfblick' und 'Zwiesprache' vermitteln. Ersterer um die Flugdauer verlängern und damit die Reichweite erhöhen zu können, der Zweite um bei Erkundungsmissionen die Aufklärung zu erleichtern und der Dritte um sich während des Fluges mit seinem Flugpartner ab-

stimmen zu können.

Um zeitnah ihre Beobachtungen weiterzugeben und Befehle zu empfangen verfügt jedes Kifo ferner über einen großen Stein der Verständigung, dessen Gegenstück in der Feste Caisteal Guldur bei den Göttern verwahrt wird.

Derzeit verfügen die JoffOrcs über sechs dieser Artefakte, aber nur über zwei Piloten.

Rot: Der Schade des linken Motolinzi

Pink: der Schaden des rechten Motolinzi

schwarz: Gesamtschaden

			1w6 (1w6)			1w6 (1w6)				
		1w6 (1w6)	2w6 (2w6)	1w6 (1w6)	1w6 (1w6)	2w6 (2w6)	1w6 (1w6)			
	1w6 (1w6)	2w6 (2w6)	3w6 (3w6)	2w6 (3w6)	1w6 (3w6)	1w6 (3w6)	3w6 (3w6)	2w6 (2w6)	1w6 (1w6)	
1w6 (1w6)	2w6 (2w6)	3w6 (3w6)	4w6 (5w6)	3w6 (5w6)	2w6 (5w6)	1w6 (5w6)	1w6 (5w6)	3w6 (3w6)	2w6 (2w6)	1w6 (1w6)
	1w6 (1w6)	2w6 (2w6)	3w6 (3w6)	2w6 (3w6)	1w6 (3w6)	2w6 (3w6)	3w6 (3w6)	2w6 (2w6)	1w6 (1w6)	
		1w6 (1w6)	2w6 (2w6)	1w6 (1w6)		1w6 (1w6)	2w6 (2w6)	1w6 (1w6)		
			1w6 (1w6)			1w6 (1w6)				

Der Kalender der JoffOrcs

Mit Astrolaben, Fernrohren oder gar Uhren haben JoffOrcs nichts im Sinn. Die Einteilung des Tages in 24 Stunden ist den JoffOrcs zwar geläufig und wird auch grob genutzt, aber kein JoffOrc würde sich im zivilen Bereich beschweren, wenn man zwei Stunden später erscheint, so genau nehmen es die JoffOrcs im täglichen Leben nicht mit der Pünktlichkeit. Größere Zeiträume werden nach den Phasen des Mondes eingeteilt. Wie bei den Menschen wird das Jahr in 13 Monde (Wezi) unterteilt und ein Mond in eine zunehmende (geza Nusu) und eine abnehmende Hälfte (kwa Nusu). Sowohl an Neumond (Mpya) wie an Vollmond (Kamili) finden große religiöse Feste statt.

Das wichtigste Fest findet während einer Mondfinsternis (Kupatwa) statt. Den Priestern der JoffOrcs ist es tatsächlich gelungen ein wiederkehrendes Muster bei den Mondfinsternissen zu finden. Der Abstand zwischen zwei Mondfinsternissen beträgt 177 Tage und wird Zyklus der Finsternis (Giza) genannt. Doch nur etwa alle 13,5 Jahre findet eine Finsternis bei Vollmond statt und der Blutmond (Damuwezi) erscheint. Der Abstand zwischen zwei Blutmonden wird großes Mondjahr (waka Kubwa) genannt und ist das höchste Fest im Leben eines JoffOrcs. Auch wenn JoffOrcs im Durchschnitt älter werden als die wilden Orcs, erleben nur wenige JoffOrcs vier Blutmonde, die meisten erleben nicht mehr als drei.

Ein JoffOrc gibt, wie seine wilden Brüder, sein Alter immer in überlebten Wintern an. Sein genaues Ge-

burtsdatum kennt er nicht und gibt auch nichts darauf. Mit Glück kennt er noch seinen Geburtsmond.

Magie bei den JoffOrcs

Magie üben bei den JoffOrcs nur die Priester aus. Sie überwachen die religiösen Aktivitäten, segnen die Krieger vor einer Schlacht und erleben den Beistand der Götter. Auch überwachen sie die Opferungen an die Götter. Selten melden sich die alten Geister zu Wort und befallen einen jungen Orc mit der Schamanenkrankheit. Diese Vertreter der Geister sind den Priestern der Götter gleichgestellt und erfüllen ähnliche bis identische Aufgaben.

Schamanen werden vom Totengeist des Wolfes oder des Bären erwählt.

Auch wenn Muriel die Göttin der Natur darstellt soll ihr Konzept eines Gleichgewichtes zwischen Gut und Böse die Orcs nicht verwirren. Sie unterrichtet die Kulima im Anbau von Feldfrüchten und der Haltung von Nutzvieh bringt ihnen aber nie Zauber bei und hält sich mit ihrer Weltsicht zurück um die Orcs nicht zu verwirren.

Bei der Versorgung mit Zaubermaterialien sind sie völlig von ihren Götter abhängig, und nennen diese Gaben der Götter auch Zawadi.

Das Glaubenssystem der JoffOrcs

Die von den Vampiren gegründete Religion berichtet, dass am Anfang der Zeit das Chaos den Urgott Lyunas formte. Dieser war einsam und ordnete das Chaos in einem epischen Kampf um die Welt Midgard und die Orcs zu erschaffen. Doch er fand das sein Werk noch nicht vollkommen war und erschuf die Götter Lennix, Melldris und Nilosam. Doch auch danach konnte er sein Werk nicht genießen und erschuf immer weitere Pflanzen und Tiere bis der Platz knapp wurde. Seine Schöpfungen mussten sich immer mehr ihren Platz in der Schöpfung erkämpfen oder untergehen.

Insbesondere Lennix war, vor allem während des Krieges der Magier, vom Kampfgeist der Orcs vom Joffre Lake so beeindruckt, so dass er sich dem Stamm offenbaren und ihm im Kampf beistehen wollte, doch Lyunas untersagte es ihm. Als der Stamm 1661 n.L. endgültig unterzugehen drohte, bat er Lyunas erneut eingreifen zu dürfen. Doch auch dieses mal wurde ihm Hilfe für seinen favorisierten Stamm untersagt. So schmiedete er ein Bündnis mit seinen Geschwistern um Lyunas zu stürzen und seinem Stamm retten zu können. Einen ganzen Mond wogte der Kampf mal zur einen, mal zur anderen Seite. Als Lyunas endlich bezwungen war färbte sich der Mond rot von seinem Blut und er sprach seine letzten Worte:

*Das Leben ist ein Kampf;
Der Tod ist der Sieg;
Ich lebe, um zu kämpfen;
Und ich sterbe, um zu siegen.*

Karl May

So war der Weg für die Rettung der JoffOrcs frei und die Götter fuhren unter die Feinde des Stammes wie ein Sturm. Keine Waffe konnte ihnen etwas anhaben und als die Feinde des Stammes die Flucht ergriffen, offenbarten sich die drei den JoffOrcs und führten sie ins gelobte Land.

Auch wenn er als vernichtet gilt ist Lyunas dennoch der wichtigste Gott in der Religion der JoffOrcs. Er ist der Schöpfer Midgards und der Orcs an sich. Er verkörpert die furchtbaren Naturgewalten ebenso wie den Kampfrausch des Kriegers, die Zeugungskraft des Ormannes und seinen unverbrüchlichen Überlebenswillen. Er stattete seine Schöpfung mit soviel Leben und Vielfalt aus, dass jedes Lebewesen sich seinen Platz in der Schöpfung erkämpfen muss. Wer sich seinen Platz nicht erkämpfen kann oder will, muss zurückweichen und sich mit weniger zufrieden geben oder sogar untergehen. Nur wer um sein Leben kämpft, hat es auch verdient. Die Kultur der JoffOrcs hat keinen Platz für Schwächlinge.

Vertreten wird der Schöpfer der Orcs durch seinen einzigen Priester, den Primus. Feste und Rituale zu Ehren Lyunas nehmen unweigerlich die Form von Wettkämpfen an. Das harmloseste wäre Armdrücken, aber auch blutige Zweikämpfe finden zu seinen Ehren statt. Als Vertreter des Schöpfergottes sind alle Frauen des Stammes das Eigentum des Primus, auch wenn er sie als Belohnung für besondere Leistungen an verdiente Stammesmitglieder verleiht. Da die Frauen sein Eigentum sind, gelten alle Jungorcs automatisch als seine Nachkommen. Damit ist er wahrlich die weltliche Verkörperung des Lyunas, der Vater des Stammes.

Die Nachfolge als höchster lebender Gott hat Lennix angetreten. Er verkörpert den Kampf gegen die Naturgewalten und anderen Wesen Lyunas um sich seinen Platz in der Schöpfung zu verdienen. Auch seine Priesterschaft besteht nur aus dem Primus selbst. Ihm zu ehren kämpfen einmal im Jahr die Jungorcs beim Bluten um ihren Platz im Stamm. Wie er einst seinen Vater herausforderte, ist es die heilige Pflicht eines jeden JoffOrcs den Primus beim Anzeichen von Schwäche herauszufordern und seinen Platz einzunehmen. Die Amtsübergabe ist also keine würdevolle Zeremonie, sondern unweigerlich ein blutiger Kampf der mit einem Toten endet. Auch wenn es Fälle gab in denen ein gewitzter Primus mehrere zu selbstsichere Heißsporne besiegte ist die Amtsübergabe doch meistens ein grausames Gemetzel, bei dem ein junger, starker Orc einen alten und nicht mehr sehr wehrhaften Greis mit bloßen Händen zu Tode prügelt.

Vor dreihundert Jahren wäre mit diesem Ritus fast das

Ende der JoffOrcs eingeläutet worden, als der Primus durch einen Unfall starb und sich die Angehörigen der Shujaa gegenseitig dezimierten. Erst als Lennix eingriff und einen Wettbewerb ausrief konnte der Stamm gerettet werden. Alle Kandidaten hatten 6 Monde Zeit auf die Jagd zu gehen und eine möglichst beeindruckende Trophäe zu seinen Füßen abzulegen.

Im Gegensatz zu den anderen Priestern ist der Primus kein Träger alten Wissens – denn kaum ein besiegter Häuptling würde im Todeskampf seinem Nachfolger noch irgendwelche Weisheiten hinterlassen.

Die Hauptgöttin der JoffOrcs ist Lennix Schwester, Melldris. Sie beherrscht all die Kräfte, derer sich ein Orc mit aller Kraft und Wildheit nicht erwehren kann. Das Alter, die Magie und den Tod, insbesondere die Macht über die Geister der Toten. Nach Glaube der JoffOrcs warten nach dem Tod eine Reihe harter Prüfungen auf den Toten um entweder im Nichts zu vergehen oder in das ewige Reich Melldris einzugehen. Dort beginnt dann das ewige Fest mit viel Alkohol, viel Fleisch, schönen Frauen und ewigen Raufereien, das reinste Orcparadies. Es ist übrigens ein Todesurteil Melldris persönlich nach dem Wohlergehen einer Orcseele zu befragen. Der Fragende wird dann umgehend dem Gesuchten vorgestellt. Die Aussicht auf dieses Paradies erklärt wohl auch die Häufung von rituellen Selbstmorden in den Nächten des Blutmondes. Überhaupt scheinen JoffOrcs für den Tod nur Verachtung übrig zu haben.

Eine Legende erzählt von einem Shujaa, der Blutrache geschworen hatte. Als er an der Wohnstatt seines Gegners eintraf, erfuhr er, dass er zu spät kam. Sein Kontrahent war kurz zuvor einer Jagdverletzung erlegen. Mit den Worten: „Er entkommt mir trotzdem nicht!“ stieß er sich den Sime in die Brust....

Der Kontakt mit dem Totenreich ist die primäre Aufgabe der Melldris-Priester. Doch ist es untersagt die Göttin persönlich mit solchen Kleinigkeiten zu behelligen. Als Priester hat man sich persönlich ins Reich der Geister zu begeben und nach den Antworten zu suchen, nur dann sind sie von Wert. Die Priester kennen einige recht unerfreuliche Methoden in das Reich der Toten vorzustößen. Sie betreiben Selbstgeißelung, tanzen oder rennen bis zur Bewusstlosigkeit oder opfern Melldris von ihrem Blut bis sie die Besinnung verlieren. So mancher würde wohl auf der Suche nach Antworten auf ewig in das Totenreich eingehen, wenn ihn nicht ein Priesterschüler rechtzeitig versorgen würde. Während dieser Zeit reist ihr Geist in das Totenreich und befragt die Geister. (Die Reiseberichte sind mehr ein Produkt von Fieberträumen als von realen Begegnungen mit den Geistern der Verstorbenen.)

Eine weitere wichtige Aufgabe ist die Abwehr böser Geister die von den Körpern der JoffOrcs Besitz ergreifen und Besessenheit und Krankheiten verursachen. Sie vertreiben aber auch die Geister besieger

Feinde, auf das diese dem Stamm nicht gefährlich werden können.

Auch wenn die JoffOrcs keine eigene Schrift entwickelt haben, so ist es für die Priester nicht so einfach die Überlieferungen und Gebote der Götter zu verändern wie man meinen könnte. Schon in der Jugend werden allen Jungen die Legenden vorgetragen und mit der Aufnahme in die Kaste der Kuhani lernen sie diese und auch die Liturgien wortgetreu auswendig. Obendrein liegt im großen Tempel noch das heilige Buch, geschrieben von den Göttern höchstselbst in ihrer Sprache, dem Maralinga.

Als letzter der drei großen Götter sei Nilosam genannt. Er ist der Gott des Handwerks und insbesondere der Metallgewinnung und -bearbeitung. Ihn rufen die Fundis an wenn das Schmiedefeuer entfacht, Ton in Form gebracht oder eine Schnitzerei gelingen soll. Die Fundis sind auch diejenigen, die den meisten persönlichen Umgang mit ihrem Gott pflegen dürfen. Dann wann immer Stahl oder gar Chuma gewonnen werden soll ist ihr Gott persönlich anwesend und überwacht die notwendigen Riten. Nur wenn er seine göttliche Macht in die Werkstücke einfließen lässt entstehen die mächtigen Waffen der Götter. Das Gedächtnis der Nilosampriester steht dem der Melldrispriester in nichts nach. Und so kennen sie die notwendigen Riten, Anrufungen und göttlichen Anweisungen um auch ohne seine persönliche Anwesenheit Bronze, Messing oder Eisen zu gewinnen und daraus blitzende Waffen zu formen. Muriel könnte man als Göttin der Fruchtbarkeit bezeichnen, auch, wenn es den Kern nicht ganz trifft. Über den Akt der Zeugung wacht der Priester des Lyunas eifersüchtig, denn er ist einer der Pfeiler seiner Macht. Doch Muriel wurde den JoffOrcs von den Göttern gesandt um ihnen zu zeigen wie man der Scholle Erträge abringt und Tiere versorgt, so dass sie Wolle, Fleisch und andere nützliche Dinge abwerfen. So ist fast jeder Handgriff auf dem Feld eine rituelle Handlung die den Kampf der JoffOrcs mit der Schöpfung symbolisiert um sich ihren Platz in der Schöpfung zu erkämpfen.

Nicht nur Nahrung gewinnen die Murielpriester von der Scholle. Sie sind auch versiert darin Heilkräuter zu finden, anzubauen und zu verarbeiten. Besonderen Respekt genießen sie jedoch als „Bringer der Freude“. So wird ihre Fähigkeit zum Brauen von „Bier“ (Bia) und Rauschtränken bezeichnet. Das Bia ist überraschend stark und süß, aber nur dann richtig gut, wenn Klumpen darin schwimmen.

Auch wenn sie nur selten Gast bei den JoffOrcs ist, sollte die Göttin des Moto-bar, Leutgard, nicht unerwähnt bleiben. Auch wenn Nilosam der Erschaffer der göttlichen Waffen ist, so erhalten die neuen Shujaa nach dem Bluten ihre Waffen aus der Hand Leutgards. Sie war es auch, die einst die ersten Meister des Moto-bars ausgebildet hat und auf deren Kampfweisen bis

heute jede Ausbildung beruht.

Sie leitet und überwacht gelegentlich auch größere militärische Operationen, wenn die Götter einen der Ihren an der Seite der JoffOrcs wissen wollen um den Erfolg zu garantieren.

Die JoffOrcs und das Ende

Wer in Darka Guldur stirbt, dessen Seele geht in Melldris Reich ein. Doch auch für seinen Körper haben die JoffOrcs noch Verwendung. Die Priester entnehmen den Körpern verschiedene Organe und Bestandteile die sie für ihre hyperianische Totengräberzucht verwenden. Während sich die Larven von den Organen nähren, werden die erwachsenen Käfer getrocknet und gemahlen. Das Pulver wird verwendet wie Schnupftabak und zeigt, je nach verfüttertem Organ, sogar eine helfende Wirkung (wenn man nur fest genug daran glaubt).

Derzeit werden die Totengräber wie folgt gefüttert und gewähren dann eine Stunde lang folgenden Effekt:

- Mit Augen, Ohren, Nase und Zunge steigert der Schnupftabak die Sinneswahrnehmungen. (+1 auf EW: Hören, Riechen, Schmecken, Sehen, Tasten)
- Mit Gehirn steigert er die übersinnliche Wahrnehmung (+1 auf EW: 6.Sinn)
- Mit Herzen steigert er den Mut und den Kampfeswillen (immun gegen Angst)
- Mit Leber und Galle beseitigt er Krämpfe und weckt Bewusstlose (Beseitigt die Nachwirkungen von Schmerzen und Umeme)
- Mit Lippen gefütterte Käfer steigern die Eloquenz (+1 auf EW: Beredsamkeit und Erzählen)
- Mit Lunge gefütterte Käfer steigern die Ausdauer (+2 auf EW: Laufen)
- Mit Magen und Darm gefütterte Käfer beheben Blähungen, Durchfall und Verstopfungen.
- Mit Milchdrüsen gefütterte Käfer erhöhen die Laktation und verbessern so die Versorgung von Säuglingen
- Mit Hoden und Penissen gefütterte Käfer erhöhen das Standvermögen und die Fruchtbarkeit (+10% auf Schwangerschaft)
- Die Käfer die mit dem Rest gefüttert werden vertreiben Müdigkeit und machen munter (weckt Bewusstlose nach 1w3 Runden)

Das blanke Skelett wird in einer Holzkiste im Raum des Übergangs in ein Fach gelegt. Innerhalb der nächsten vier Wochen verschwindet es und macht das Fach frei für das nächste Skelett.

Die Legionen der Untoten

Tote JoffOrcs und Sklaven dienen den Vampiren auch nach ihrem Tod. Lennix holt regelmäßig die Skelette der Toten aus der Halle des Übergangs und belebt diese als Skelettkrieger. Leider sind nicht alle Skelette brauchbar. Brüche großer Knochen machen eine sinnvolle Nutzung unmöglich, was bedeutet, dass das ganze Skelett endgültig entsorgt wird. Aber auch so kam über die Jahrhunderte eine erklärgliche Anzahl zusammen.

Mit der Kampfkraft und Flexibilität von Skelettkriegern ist es bekanntlich nicht weit her, doch ist ihre Versorgung recht einfach. Einmal ausgerüstet stellt man sie in eine Abstellkammer und sie warten geduldig auf ihren Einsatz.

Ausgerüstet werden die Skelettkrieger mit einer modifizierten Silaha, Lorica genannt. Da die Hornplatten eines Hornwurms nicht unbegrenzt zur Verfügung stehen werden diese gegen normale Metallplatten aus Chuma ausgetauscht. Die Rüstung verliert hierdurch zwar ihre Unempfindlichkeit gegen Feuer und auch ihren Modifikator auf den gegnerischen Angriff, behält aber ihre anderen Vorteile. Insbesondere muss sie nicht regelmäßig gepflegt werden, da sie nicht rostet. Der Helm ist in der Form eines Wolfskopfes gestaltet.

Als Waffen führen die Skelettkrieger neben dem Scutum einen Pilum (leichter Speer) mit sich, der auch geworfen werden kann. Als Reservewaffe wird ein Gladius mitgeführt. Auf einen Pugio wurde bewusst verzichtet, da er gegenüber der Klaue der Skelette keine Vorteile bringt, auch wenn sie in einem Handschuh steckt.

Organisiert werden die Skelettkrieger wie folgt:

Name	Zusammensetzung	Größe
Zenturie	100 Skelette	100
Manipel	2 Zenturien	200
Kohorte	3 Manipel	600
Legion	3 - 5 Kohorten	1800 - 3000
Equites	3 Zenturien	300

Kommandiert wird jedes Manipel von einem kampferprobten Vampir in einer goldenen Silaha als Centurion. Bei den Equites wird jede Zenturie von einem Centurion befehligt. Dieser hat damit auch 200 Skelette zu kontrollieren, 100 Menschen- (Orc-) Skelette und 100 Pferdeskelette. Auch wenn die Reiterei langsamer als normale Pferde sind, können sie sehr wirkungsvolle Sturmangriffe ausführen. Die Pferdeskelette sind gegen Standardmaßnahmen wie in den Boden gerammte Spieße nahezu immun. Auch wenn weiterhin eine modifizierte Silaha wie bei der Infanterie genutzt wird, gibt es bei der Bewaffnung deutliche Unterschiede zur

Infanterie. Der auf einem Pferderücken unpraktische rechteckige Infanterieschild wird gegen einen länglichen Ovalschild ausgetauscht (Parma). Die Schutzwirkung entspricht jedoch einem großen Schild. Die Hauptwaffe ist der schwerere Stoßespeer () mit dem wirkungsvolle Sturmangriffe geführt werden können. Das Gladius ist für einen Einsatz auf dem Pferd zu kurz, so dass ein Langschwert (Spatha) Verwendung findet.

Pferdeskelett * (Grad 1)	In: t20		
LP 6	AP oo	EP 2	
Gw 40	St 60	B 36	KR
Abwehr+11	Resistenz+10/+12+10		
Angriff: Hufschlag+6 (1w6-1) – Raufen+6 (1w6-3) – Stampede (1w6)			
Bes.: Stich-, Spieß-, und Schußwaffen richten höchstens 1 Punkt Schaden an			

Derzeit verfügen die Vampire über eine volle und zwei geschwächte Legionen mit 5 bzw. je 3 Kohorten. Jede Legion verfügt über eine volle Abteilung Equites. Zusätzlich zu den Centurios wird eine Legion von einem als Legat bezeichneten Vampir kommandiert. Auch er trägt eine goldene Silaha. Als Zeichen seines Standes trägt er neben dem Wolfshelm einen Umhang aus Wolfsfell anstatt des klassischen roten Umhangs für die Centurios.

Der gesamte Kommandostab einer Legion besteht also aus 19 Vampiren (bzw. aus 13 bei den beiden geschwächten).

Ferner wird mit einem Manipel Auxiliartruppen experimentiert, die mit Upinde ausgerüstet sind. Sollte das Experiment gelingen ist geplant, jeder Legion eine Kohorte dieser Truppengattung beizustellen.

Die **goldene Silaha** hat ihren Namen von dem Zauber ‚Goldener Panzer‘ der der Rüstung permanent einen goldenen Schimmer verleiht. Zusätzlich verleiht sie einen Malus auf gegnerische Angriffe von -2 und ist selbstverständlich auf Maß geschmiedet. Als Vollrüstung bietet sie daher eine Rüstklasse von 7 bei einem Verlust von -4 auf die Bewegungsweite. Als Maßrüstung aus Chuma verringert sie weder die Gewandtheit, noch führt sie zu Verlusten von Angriffs- oder Verteidigungsboni.

Diese goldene Silaha wird von allen Vampiren im Kampfeinsatz getragen. Sie sind dann nur an ihrem Helm zu unterscheiden. Zusätzlich sind sie mit einer Armmanschette ausgerüstet, die einen vierseitigen Umkehrschild erzeugt (ABW: 05).

Die Götter im Detail

Das göttliche Dreigestirn besteht aus den drei Ge-

schwistern Virgilius, Fausta und Ieronimus Timaios und stellt die eigentliche Macht im Dissentis-Tal dar. Seit fast neunhundert Jahren wandeln die Geschwister auf dem Boden Midgards und haben sich mit dem Tal und der Festung Caisteal Guldur eine Machtbasis geschaffen die ausreicht ihrem Herrn und Meister Lyakon gnädig zu stimmen. Von hier aus operiert die Familie auf ganz Midgard um die Bedürfnisse ihres Herrn zu befriedigen und ihre eigene Macht auszubauen. Die Geschichte der Familie Timaios ist seit 1486 n.L. mit dem Dissentis-Tal verknüpft, als ihre Vorfahren auf der Flucht vor twyneddischen Barbaren im Tal Schutz suchten.

Als twyneddische Barbaren 1598 n.L. in das Tal vordringen schänden sie ihre Urgroßmutter. Diese verstirbt bei der Geburt ihres Großvaters Flavanius. Ihr Großvater Flavanius wird 1516 n.L. an der magischen Akademie von Thalassa angenommen und erregt dort schon bald die Aufmerksamkeit eines bekannten Meisters, welcher sein Mentor wird.

Nach mehreren Fehlgeburten gebiert Flavanius Frau 1528 n.L. endlich einen Stammhalter, Erasmos Timaios. Erasmos beginnt 1545 n.L.: eine hermetische Ausbildung an der magischen Akademie in Thalassa und belegt auch Kurse in Dämonologie und Beschwörungen. 1551 n.L. kam es dann zum Bruch mit dem bisherigen Mentor der Familie, als Erasmos eine abgelegte Geliebte des rivalisierenden Hauses Neragal ehelicht. Dank der Fürsprache der schönen Severina tritt Erasmos in die Dienste des jungen Seemeisters Saron Neragal.

Als Thalassa im Jahre 1560 n.L. schweren Angriffen ausgesetzt war, musste Erasmos mit seinem siebenjährigen Sohn Virius und seiner fünfjährigen Tochter Fausta die Flucht nach Diatrava antreten. Dort wurde zwei Jahre später das letzte Mitglied des Dreigestirns geboren: Ieronimus.

Während Vergilius bei einem namhaften Meisterthauraturgen in Diatrava in die Lehre ging, wurden Fausta und Ieronimus von ihrem Vater ausgebildet und später in seine Dämonenforschung mit Schwerpunkt des Dämons Lyakon eingebunden. Es kam, wie es kommen musste: Erasmos stirbt bei einer missglückten Kontaktaufnahme Saron mit Lyakon. Durch die Fürsprache ihrer Mutter Severina führt Saron die Ausbildung der drei Geschwister fort. Und benennt die drei Geschwister 1584 n.L. als Verbindung des valianischen Imperiums mit Lyakon. Als der Untergang des valianischen Imperiums absehbar wird und Saron Neragal sich absetzt, verwandelt Lyakon die drei Geschwister in Vampire um sich auch nach dem Fall des Imperiums eine Verbindung nach Midgard zu sichern.

Nach dem Ende des Krieges der Seemeister standen die Geschwister vor der Aufgabe sich und ihrem Meister eine auskömmliche Nahrungsgrundlage zu verschaffen. Zwingend erforderlich war hierzu eine Ope-

rationsbasis von der aus man im Geheimen und mit viel Geduld die gesteckten Ziele erreicht. So zogen sie mit einem kleinen Tross Sklaven wieder in das Tal ihrer Urgroßmutter um von dort aus ihre Ziele zu verfolgen. Bereits kurz nach ihrer Ankunft ist ein geeigneter Bauplatz für ihre Feste gefunden und Dank des Einsatzes von Magie, Sklaven und dämonischen Dienern ist der erste Bauabschnitt der Feste Caisteal Guldur bereits nach sieben Jahren bezugsfertig.

Mit dem Ende des ersten Bauabschnitts beginnen die Geschwister ihr erstes Nahziel in Angriff zu nehmen: die Unterwerfung des Dissentis-Tals. In die Geschichte des Tals geht diese Periode als die sieben Jahre der Plagen ein. 1624 n.L. kam es dann zu einer Übereinkunft mit dem ‚Baron‘ des Tals. Die Vampire erhielten weitreichende Mitspracherechte bei der Entwicklung, Verteidigung und Außenhandel des Tals. Auf große Abgabenleistungen verzichteten die Geschwister um das Tal nicht auszubluten. Als Tarnung ihrer Operationsbasen ist das Tal viel wichtiger. Wer würde schon in einem beschaulichen Tal mit bescheidenem Wohlstand eine aufstrebende Macht Lyakons vermuten?

Knapp vierzig Jahre später beginnen die Vampire nach einem Hilfsvolk Ausschau zu halten und werden bei den Orcs vom Joffre-Lake fündig. Erfahrene Kämpfer die reif waren sich den Vampiren zu unterwerfen und leicht zu kontrollieren, wenn man es richtig anstellt. Und wie man es anstellt Orcs unter Kontrolle zu halten wussten sie noch von ihrem verschollenen Meister Saron Neragal So schwangen sich die drei 1661 n.L. zu den Göttern der JoffOrcs auf und führten sie in eine alte Zwergenbinge in der Nähe. Dieser geben sie den neuen Namen Darka Guldur.

Doch nur mit Orcs ist kein Staat zu machen. Sie sind zweifelsohne furchtlose Kämpfer, doch manchmal ist Magie gefragt. Um geeignete Kandidaten zu sichten wird 1671 n.L. der Grundstein für die ‚Akademie der freien Künste und Wissenschaften (AKW)‘ gelegt. Hier sollen talentierte Personen eine fundierte magische Ausbildung erhalten und Kandidaten für die weiteren Pläne der Vampire gesichtet werden. Bereits sechs Jahre später beziehen die ersten Scholaren ihre Kammern.

In den kommenden Jahrhunderten bauten die Geschwister still und leise eine Machtbasis auf, die heute durchaus Beachtung finden würde, so man denn davon Kenntnis erlangen würde. Neben den JoffOrcs, und einem knappen Dutzend von diesen bemannten Außenposten, verfügen die Vampire heute über die Schwestern des Strafers, wenn Feingefühl und Heimlichkeit gefragt ist. Die Verteidigung ihrer Feste liegt in den Händen von drei Legionen Skelettkriegern. Mit ihrer Ausrüstung und schierer Anzahl sind sie ein ebenfalls ernstzunehmendes Machtmittel. Nicht gerechnet die Kommandeure der Legionen, allesamt Vampire mit Erfahrung im Kriegswesen.

Virgilius Timaios aka Nilosam

Virgilius Timaios (Nilosam), Magister/Thaumaturg Gr 17 (M4) (189.980 GFP) – Erzvampir
Mittelschicht, gleichgültig – groß (188cm), normal (90 kg)
865 Jahre – Verwalter

St 110, Gs 79, Gw 82, Ko 67, In 98, Zt 87
Au 83, pA 46, Wk 43, Sb 19
113 LP, oo AP – OR/LR – B 26/48 – SchB+4, AnB+0, AbB+1, ZauB+2

Angriff: Hand+13 (1w6+2), gegen im Handgemenge festgehaltene Opfer Biß (3LP&AP pro Runde)
Dolch+13 (1W6+3), Gladius+13 (1w6+4),
Magierstab+13 (1w6+4), Wurfmesser+13 (1w6-1),
leichte Armbrust+13 (1w6), leichter Schild+5;
Raufen+9 (1W6) – Abwehr+19 (+24 (kl. Schild)), Resistenz+22/21/21

Alchimie+18, Astrologie+13, Baukunde+17, Fallen entdecken+18, Fallenmechanik+16, Geheimmechanismen öffnen+18, Giftmischen+18, Himmelskunde+18, Kalligraphie+20, Kampf in Vollrüstung+12, Kräuterkunde+18, Landeskunde: (JoffOrcs)+14, Lesen von Zauberrunen+20, Lesen von Zauberschrift+20, LiYao+19, Malen und Zeichnen+22, Mechanik+18, *Nachtsicht*+12, Naturkunde+18, Pflanzenkunde+18, Rechnen+20, Reiten+15, Sagenkunde+18, Scharfschießen+11, *Schleichen*+18, Thaumatographie+18, Tierkunde+18, Wachgabe+6, Zauberkunde+18
Sehen+8, Hören+8, Riechen+8, Schmecken+8, Tasten+8, Sechster Sinn+3
Sprechen: Albisch+14, Comentang+14, Dunkle Sprache+14, Dvarska+14, Erainisch+14, Maralinga+20, Neu-Valinga+14, Orcisch+14, Twyneddisch+14, Valinga+14
Schreiben: Albisch+14, Comentang+14, Dunkle Sprache+14, Dvarska+14, Erainisch+14, Maralinga+14, Neu-Valinga+14, Twyneddisch+14, Valinga+14

Zaubern+21: Ausbessern, Erkennen der Aura, Erkennen von Schwangerschaft, Hören von Fernem, Landkartenzauber, Lichtrunen, Scharfblick, Tiersprache (Echsen), Tiersprache (Säugetiere), Tiersprache (Vögel), Verwirren, Wahrsehen, Zauberalphabet, Zauberauge, Zaubermacht

Siegel+21: Anziehen, Automat schaffen, Bannen von Zauberwerk, Bannsphäre (blaue), Bannsphäre (silberne), Beschleunigen, Blendwerk, Deckmantel, Dinge verbergen, Eisenhaut, Entstofflichung, Erkennen von Leben, Flammenkreis, Fliegen, Geheime Seite, Goldener Panzer, Handauflegen, Heimstein, Juwelenaugen, Lauschen, Macht über das Selbst, Macht über die belebte Natur, Macht über Menschen, Marmorhaut, Rauchwolke, Schweben, Sehen von Verborgenen,

Silberstaub, Stärke, Unsichtbarkeit, Vergrößern, Verkleinern, Verwandlung. Wasseratmen, Zauberschloss, Zauberschmiede, Zaubewaffe, Zielsuche, Zwiesprache
Runenstäbe+21: Auflösung, Bannen von Dunkelheit, Blenden, Blitze schleudern, Feuerkugel, Feuerlanze, Hauch des Winters, Hörnerklang, Schallwelle, Schattenspende, Todeshauch, Warnung, Windstoß, Zauberschlüssel

Zaubern+19: Angst, Geistesschild, Magischer Kreis des Bewachens, Magischer Kreis des Verschleierns, Magischer Kreis des Widerstehens, Namenloses Grauen, Schwarze Zone, Zweite Haut

Schutzrunen+21: Feuerkugel, Lähmung, Namenloses Grauen, Schlaf, Schmerzen, Todeshauch, Verdorren, Vereisen, Versteinern, Verwandeln, Wahnsinn

Große Siegel+21: Angst, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Licht, Eisiger Nebel, Feuerkugel, Feuerring, Funkenregen, Graue Hand, Hauch des Winters, Lähmung, Namenloses Grauen, Nebel, Staubkämpfer, Schlaf, Schmerzen, Schwäche, Stille, Tierisches Handeln, Todeshauch, Verdorren, Vereisen, Verlangsamung, Versetzen, Versteinern, Wahnsinn, Windstoß, Zauberstimme

Zauberlettern+21: Alarm, Auslösen,

Farblettern+21: Infrarot, Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau, Violett, Ultraviolett

Geräuschlettern+21: Knarren, Pfeifen, Donnern, Knistern, Rauschen, Zischen, Zwitschern, Brummen, Knarren, Plätschern

Opferlettern: Menschen, Zwerge, Orcs, Elfen, Halblinge, Gnome, Lebewesen, magische Wesen, Menschenähnliche, Tiermenschen, Elementarwesen, Dämonen, Geisterwesen, Tiere, Passierwort, Befugt

Zahlenlettern+21: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13

Zeitlettern+21: Stunde, Tag, Trideade, Mond, Jahr

Zündlettern+21: Bereich, Berührung, Schlüsselwort

Artefakte: Binden, Dämonenamulett verzauber, Elementaramulett verzauber, Geisteramulett verzauber, Schildamulett verzaubern Stufe 1-6, Schutzamulett verzaubern Stufe 1-6, Spiegelamulett verzauber Stufe 1-6, Talisman verzauber Stufe 1-6, Untotenamulett verzaubern, Waffe verzaubern Stufe 2, 4 und 6, Werwesenamulett verzaubern, Zaubergament beschriften
Alchimistische Zaubermittel: Flohpulver, Krafttrunk (1w6), Krafttrunk (2w6), Krafttrunk (3w6), Kraut der konzentrierten Energie, Liebestrank, Pulver der Panzerhaut, Rauchperle, Reckentrunk, Salbe der Eisenhaut, Salbe der Krakenhände, Schnellkraut, Trunk der Macht über: Hunde, Orcs, Menschen, Trunk des Riesenwuchses, Trunk der Schwerelosigkeit, Trunk der Unsichtbarkeit, Trunk der Verwandlung

Bes.: nur mit geweihten magischen Waffen oder Feuer zu verletzen; spurtstark; EW:Resistenz gegen Namenloses Grauen (bis 4. Grad bei Anblick des Ausgaugens)

>>**Zaubern+21**<<: *Bannen von Licht, Beeinflussen, Eisiger Nebel, Erkennen der Aura, Hauch der Verwesung, Macht über die belebte Natur* (Fledermäuse, Rabenvögel, Ratten, Wölfe), *Macht über Menschen* (-4 auf WW:Resistenz bei Opfern des anderen Geschlechts), *Macht über magische Wesen* (Untote bis Grad 5), *Nebel schaffen, Rauchwolke, Todeshauch, Verwandlung* (sich selbst in große Ratte, Fledermaus, Wolf oder rötlichen Nebel), *Windstoß*

Nilosam trägt als Helm einen Eulenkopf.

Fausta Timaios aka Melldris

Fausta Timaios (Melldris), Händlerin/Hexe (schwarz)
Gr 17 (M4) (189.885 GFP) – Erzvampir
Mittelschicht, gleichgültig – klein (161cm), normal (64 kg)
863 Jahre – Pelzhändlerin

St 110, Gs 90, Gw 88, Ko 83, In 98, Zt 92
Au 95, pA 81, Wk 76, Sb 58
110 LP, oo AP – OR/LR – B 25/48 – SchB+5, AnB+1, AbB+1, ZauB+2

Angriff: Hand+13 (1w6+2), gegen im Handgemenge festgehaltene Opfer Biß (3LP&AP pro Runde)
Dolch+14 (1W6+4), Gladius+14 (1w6+5),
Magierstab+14 (1w6+5), Wurfmesser+14 (1w6-1),
leichte Armbrust+14 (1w6), leichter Schild+5;
Raufen+10 (1W6+1) – Abwehr+19 (+24 (kl. Schild)),
Resistenz+23/22/22
Beredsamkeit+19, Berserkergang+3, Erste Hilfe+19,
Fälschen+21, Gassenwissen+18,
Geschäftstüchtigkeit+20, Giftmischen+18, Glücksspiel+19, Heilkunde+18, Himmelskunde+18, Kampf in Vollrüstung+12, Kräuterkunde+18, Landeskunde (Alba)+18, Landeskunde (Chrysea)+18, Landeskunde (Clanngardan)+18, Landeskunde (Erain)+18, Landeskunde (JoffOrcs)+18, Landeskunde (Küstenstaaten)+18, Landeskunde (Valian)+18, Lesen von Zauberschrift+20, Menschenkenntnis+18, *Nachtsicht*+12, Rechnen+20, Reiten+15, Sagenkunde+18, Schätzen+18, Schauspielern+19, *Schleichen*+18, Schlittenfahren+15, Seilkunst+19, Stimmen nachahmen+22, Suchen+20, Verführen+19, Verhören+19, Verkleiden+21, Wagenlenken+17, Wahrnehmung+8, Zauberkunde+18
Sehen+8, Hören+8, Riechen+8, Schmecken+8, Tasten+8, Sechster Sinn+3
Sprechen: Albisch+14, Chryseisch+14, Comentang+14, Dunkle Sprache+14, Dvarska+14, Erainisch+14, Maralinga+20, Neu-Valinga+14, Orcisch+14, Twyneddisch+14, Valinga+14
Schreiben: Albisch+14, Chryseisch+14, Comentang+14, Dunkle Sprache+14, Dvarska+14,

Erainisch+14, Maralinga+14, Neu-Valinga+14, Twyneddisch+14, Valinga+14

Zaubern+21: Angst, Anziehen, Beeinflussen, Binden des Vertrauten, Böser Blick, Dämonenfeuer, Dämonische Eingebung, Dämonische Zaubermacht, Hexenschuss, Hexenwirbel, Kuss der Verpflichtung, Liebeszauber, Rauchwolke, Schmerzen, Seelenkompass, Tier-sprache (Echsen), Tiersprache (Säugetiere), Tier-sprache (Vögel), Unfruchtbarkeit, Verbotenes Wort, Wahnsinn, Wort des Todes, Wut, Zauberauge

Zaubern+19: Auflösung, Ausbessern, Bannen von Licht, Bannen von Zauberwerk, Blenden, Blitze schleudern, Deckmantel, Eisenhaut, Erdwandlung, Erkennen von Schwangerschaft, Felsenfaust, Fesselbann, Feuermeisterschaft, Feuerregen, Flammenklinge, Fliegen, Freundesauge, Fruchtbarkeit, Geisterstab, Geister-sperre, Geistesschild, Hauch der Betäubung, Hauch der Wüste, Heilen von Wunden, Lähmung, Luftsphäre, Macht über das Selbst, Macht über Geister, Macht über Ghule, Macht über Untote, Magischer Kreis des Bewachsens, Magischer Kreis des Verschleierns, Magischer Kreis des Widerstehens, Marmorhaut, Namenloses Grauen, Objekt der Anbetung, Person wiederfinden, Schatten verstärken, Schattenrobe, Schattenspende, Scheinleben, Schwarze Zone, Schweben, Spruch intensivieren, Todesbestie schaffen, Todesblitz, Todesbote schaffen, Todeszauber, Umkehrschild, Unsichtbarkeit, Vereisen, Verfolgerwolke, Versteinern, Verwelkender Blick, Wahrsehen, Wind des Todes, Windstoß, Zauberschloss, Zauberschlüssel, Zauberstimme, Zaubertzunge, Zweite Haut, Zwiesprache

Beschwörungen+19: Dominieren von Geisterwesen, Flugschädel erschaffen, Geist beschwören I, II, III, IV, V, Geisterwache schaffen, Schädelwarner, Sendling schaffen

Alchemistische Zaubermittel: Berserkerpilz, Heil-trank (1w6), Heiltrank (2w6)

Bes.: nur mit geweihten magischen Waffen oder Feuer zu verletzen; spurtstark; EW:Resistenz gegen Namenloses Grauen (bis 4. Grad bei Anblick des Aus-saugens)

>>**Zaubern+21**<<: *Bannen von Licht, Beeinflussen, Eisiger Nebel, Erkennen der Aura, Hauch der Verwesung, Macht über die belebte Natur* (Fledermäuse, Rabenvögel, Ratten, Wölfe), *Macht über Menschen* (-4 auf WW:Resistenz bei Opfern des anderen Geschlechts), *Macht über magische Wesen* (Untote bis Grad 5), *Nebel schaffen, Rauchwolke, Todeshauch, Verwandlung* (sich selbst in große Ratte, Fledermaus, Wolf oder rötlichen Nebel), *Windstoß*

Fausta trägt als Helm einen Luchskopf.

Ieronimus Timaios aka Lennix

Ieronimus Timaios (Lennix), Dämonenbeschwörer (finster) / Magier (Adeptus Tycheru) Gr 17 (M4) (189.915 GFP) – Erzvampir
Mittelschicht, gleichgültig – groß (187cm), normal (81 kg)
856 Jahre – Laienprediger

St 110, Gs 86, Gw 85, Ko 41 In 99, Zt 100
Au 91, pA 84, Wk 53, Sb 32
115 LP, oo AP – OR/LR – B 24/48 – SchB+4, AnB+1, AbB+1, ZauB+4

Angriff: Hand+13 (1w6+2), gegen im Handgemenge festgehaltene Opfer Biß (3LP&AP pro Runde)
Dolch+14 (1W6+3), Magierstab+14 (1w6+4);
Raufen+10 (1W6) – Abwehr+19, Resistenz+24/24/22
Alchimie+18, Astrologie+13, Beredsamkeit+19, Dichten+22, Erzählen+22, Himmelskunde+18, Kampf in Vollrüstung+12, Kräuterkunde+18, Landeskunde: (JoffOrcs)+18, Landeskunde (Valian)+15, Lesen von Zauberschrift+20, Menschenkenntnis+18, *Nachtsicht*+12, Rechnen+20, Reiten+15, Richtungssinn+12, Sagenkunde+18, Schauspielern+19, *Schleichen*+18, Singen+21, Steinabreibung machen+17, Tanzen+19, Thaumatographie+10, Verbergen+20, Wahrnehmung+8, Zauberkunde+18
Sehen+8, Hören+8, Riechen+8, Schmecken+8, Tasten+8, Sechster Sinn+4
Sprechen: Albisch+14, Chryseisch+14, Comentang+14, Dunkle Sprache+14, Dvarska+14, Erainisch+14, Maralinga+20, Neu-Valinga+14, Orcisch+14, Twyneddisch+14, Valinga+14
Schreiben: Albisch+14, Chryseisch+14, Comentang+14, Dunkle Sprache+14, Dvarska+14, Erainisch+14, Maralinga+14, Neu-Valinga+14, Twyneddisch+14, Valinga+14
Zaubern+23: Auflösung, Ausbessern, Bannsphäre (blaue), Bannsphäre (schwarze), Bannsphäre (silberne), Belebungschauch, Dämonenfeuer, Dämonische Eingebung, Dämonische Zaubermacht, Dinge verbergen, Doppelgänger schaffen, Dschinni-Auge, Dschinni-Horn, Dschinni-Ohr, Entsofflichung, Erkennen von Leben, Erkennen von Schwangerschaft, Erkennen von Zauberei, Erscheinungen, Exoskelett beleben, Feuerschild, Geistesschild, Heranholen, Hören der Geister, Hören von Fernem, Lauschen, Leuchtspur, Lichtrunen, Macht über den Tod, Macht über die belebte Natur, Macht über die Sinne, Macht über die Zeit, Macht über Leben, Macht über magische Wesen, Macht über Menschen, Macht über Mumien, Macht über Unbelebtes, Magischer Kreis (klein), Metallmeisterschaft, Person wiederfinden, Pforte, Rauchbild, Regenzauber, Reise der Seele, Reise in die Zeit, Reise zu den Sphären, Scharfblick, Schmerzen, Schwarze

Zone, Sehen in Dunkelheit, Sehen von verborgenem, Silberblick, Spruch intensivieren, Tor, Wahrsehen, Weltentor, Zaubermacht, Zauberschlüssel, Zaubermagie, Zweite Haut

Zaubern+21: Angst, Bannen von Zauberkunst, Bannsphäre (goldene), Binden des Vertrauten, Elementwandlung, Entflammen, Erkennen von Besessenheit, Feuerfinger, Feuerkugel, Feuerlanze, Feuerlauf, Feuermeisterschaft, Feuerwand, Flammende Hand, Flammenklinge, Flammenkreis, Freundesauge, Hauch der Betäubung, Heimfeder, Macht über Feuer, Mahlstrom, Mumie erwecken, Schattenspender, Todeszauber, Umkehrschild, Unsichtbarkeit, Untote rufen, Verfolgerwolke, Verwandlung, Windstoß, Zauberauge, Zauberkunst, Zauberschild, Zauberschloss, Zaubertzunge, Zwiesprache, Zwingkreis (blauer), Zwingkreis (silberner)

Beschwörungen+23: Bannen von Dunebargen, Dunebrast beschwören I, II, III, IV, Indruwal beschwören I, II, III, IV, Knecht entlassen, Knecht rufen, Knechten von Dunebargen, Lamiengel beschwören, Lehrersuche (Finsternis), Schutzkreis gegen Dunebargen,

Beschwörungen+21: Bannen von Kaobargen, Bannen von Personen, Bannen von Riesen, Fretchen beschwören, Halebant beschwören I, II, III, IV, Heimsenden von Kreaturen, Heimsenden von Personen, Herbeizwingen, Knechten von Kaobargen, Kreatur entlassen, Lehrersuche (Nahes Chaos), Megant beschwören I, II, III, IV, Mensch beschwören, Oger beschwören, Orc beschwören, Riese beschwören, Schutzkreis gegen Kaobargen, Truscan beschwören I, II, III, IV, Wächter verankern

Bes.: nur mit geweihten magischen Waffen oder Feuer zu verletzen; spurtstark; EW:Resistenz gegen Namenloses Grauen (bis 4. Grad bei Anblick des Ausaugens)

>>**Zaubern+21**<<: *Bannen von Licht, Beeinflussen, Eisiger Nebel, Erkennen der Aura, Hauch der Verwesung, Macht über die belebte Natur* (Fledermäuse, Rabenvogel, Ratten, Wölfe), *Macht über Menschen* (-4 auf WW:Resistenz bei Opfern des anderen Geschlechts), *Macht über magische Wesen* (Untote bis Grad 5), *Nebel schaffen, Rauchwolke, Todeshauch, Verwandlung* (sich selbst in große Ratte, Fledermaus, Wolf oder rötlichen Nebel), *Windstoß*

Lennix trägt als Helm einen Bärenkopf.

Dymphna NiCabe aka Leutgard

Dymphna NiCabe (Leutgard), Söldnerin Gr 10 (M4) (69.480 GFP) – Vampir
Mittelschicht, gleichgültig – klein (156), breit (63 kg)
729 Jahre – Offizierin

St 110, Gs 94, Gw 89, Ko 80 In 97, Zt 80

Au 32, pA 87, Wk 44, Sb 88
82 LP, oo AP – OR/VR – B 23/48 – SchB+5, AnB+1,
AbB+1, ZauB+2

Angriff: Hand+11 (1w6+2), gegen im Handgemenge
festgehaltene Opfer Biß (3LP&AP pro Runde)
Claymore+15 (1w6+6/1w6+7), Dolch+15 (1W6+4),
Gladius+15 (1w6+5), Kampfstab+15 (1w6+5), Lang-
schwert+18 (1w6+6), Waffenloser Kampf +15
(1w6+3), Wurfmesser+15 (1w6-1), leichte
Armbrust+17 (1w6), leichter Schild+5, schwerer
Schild+5; Raufen+10 (1W6+1) – Abwehr+17 (+24
(Kampfstab), +22 (Schild), +19 (Waffenloser Kampf in
TR)), Resistenz+17/17/16
Ballista bedienen+13, Beidhändiger Kampf+17, Bered-
samkeit+16, Berserkerkampf+10, Erzählen+21,
Glücksspiel+19, Kampf in Schlachtreihe+14, Kampf in
Vollrüstung+20, Kampf zu Pferd+19, Kampftaktik+21,
Katapult bedienen+13, Landeskunde (Alba)+11, Lan-
deskunde (JoffOrcs)+18, Menschenkenntnis+14,
Motolinzi bedienen+14, *Nachtsicht*+12, Rechnen+20,
Reiten+19, Scharfschießen (leichte Armbrust)+9,
Schleichen+18, Wahrnehmung+8
Sehen+8, Hören+8, Riechen+8, Schmecken+8,
Tasten+8, Sechster Sinn+3
Sprechen: Albisch+20, Comentang+14, Dunkle
Sprache+14, Erainisch+14, Maralinga+14,
Orcisch+14, Twyneddisch+14
Schreiben: Albisch+14, Comentang+14, Dunkle
Sprache+14, Erainisch+14, Maralinga+14, Twyned-
disch+14

Bes.: nur mit magischen Waffen oder Feuer zu verlet-
zen; spurtstark; EW:Resistenz gegen Namenloses
Grauen (bis 4. Grad bei Anblick des Aussaugens)
>>**Zaubern+18**<<: *Macht über Menschen* (-4 auf
WW:Resistenz bei Opfern des anderen Geschlechts),
Verwandlung (sich selbst in große Ratte, Fledermaus,
Wolf oder rötlichen Nebel)

Leutgard trägt als Helm einen Wolfskopf.

Moira O'Callaghan aka Muriel

Moira O'Callaghan (Muriel), Druidin Gr 10 (M4)
(69.834 GFP) – Vampir
Mittelschicht, druidisch (Crom-Cruach) – klein
(161cm), normal (64 kg)
735 Jahre – Tierausbilderin

St 110, Gs 90, Gw 88, Ko 83, In 98, Zt 92
Au 95, pA 81, Wk 76, Sb 58
110 LP, oo AP – OR/LR – B 25/48 – SchB+5, AnB+1,
AbB+1, ZauB+2

Angriff: Hand+11 (1w6+2), gegen im Handgemenge
festgehaltene Opfer Biß (3LP&AP pro Runde)

Dolch+13 (1W6+3), Magierstecken+13 (1w6+5); Rau-
fen+8 (1W6) – Abwehr+16, Resistenz+20/18/18
Abrichten (Hundeartige)+18, Baukunde+12, Erste Hil-
fe+11, Fallenstellen+16, Geheimzeichen (Druiden)+16,
Heilkunde+11, Kräuterkunde+18, Landeskunde (Erain)
+11, Landeskunde (JoffOrcs)+14, Lesen von Zauber-
schrift+14, *Nachtsicht*+12, Naturkunde+18, Pflanzen-
kunde+18, Pyromantie+12, Reiten+15,
Sagenkunde+18, *Schleichen*+18, Tarnen+16, Tierkun-
de+18, Wahrnehmung+8, Zauberkunde+18
Sehen+8, Hören+8, Riechen+8, Schmecken+8,
Tasten+10, Sechster Sinn+3
Sprechen: Albisch+14, Comentang+14, Dunkle
Sprache+14, Eldalyn+14, Erainisch+20,
Gnomenom+14, Maralinga+14, Orcisch+14, Twyned-
disch+14

Schreiben: Albisch+14, Comentang+14, Dunkle
Sprache+14, Eldalyn+14, Erainisch+14,
Gnomenom+14, Maralinga+14, Twyneddisch+14
Zaubern+21: Angst, Baum, Baumkämpfer,
Baumwächter, Druidentor, Dschungelwand, Fährten-
duft, Feuerschild, Geistertor, Hauch des Frühlings,
Heimfeder, Kunterbuntfische, Liniensicht, Linienwan-
derung, Macht über die belebte Natur, Pflanzenfessel,
Rascheln wie der Wind, Rindenhaut, Sumpfboden,
Tiergestalt (Hornwurm (BEST S. 364)), Tiersprache
(Amphibien), Tiersprache (Säugetiere), Tiersprache
(Vögel), Wandeln wie der Wind, Wasser befreien, Wit-
tern, Wundersame Tarnung, Zähmen

Zaubern+19: Beschleunigen, Binden des Vertrauten,
Blitze schleudern, Deckmantel, Eisiger Nebel, Erken-
nen der Aura, Erkennen von leben, Fesselbann, Geis-
tesschild, Geräusche dämpfen, Heilen von Wunden,
Bes.: nur mit geweihten magischen Waffen oder Feuer
zu verletzen; spurtstark; EW:Resistenz gegen
Namenloses Grauen (bis 4. Grad bei Anblick des Aus-
sagens), Heranholen, Hören von Fernem, Lähmung,
Laufen wie der Wind, Person wiederfinden, Scharf-
blick, Schattenschrecken, Schlachtenwahnsinn, Schlaf,
Schmerzen, Schrumpfen, Schwäche, Schwarze Zone,
Sehen in Dunkelheit, Silberblick, Stärke, Stille, Ton-
kämpfer, Unsichtbarkeit, Verlangsamten, Wachsen,
Wagemut, Wahrsehen, Wasseratmen, Zaubermacht,
Zaubersprung, Zauberstimme, Zaubertzunge, Zweite
Haut, Zwiesprache

Bes.: nur mit magischen Waffen oder Feuer zu verlet-
zen; spurtstark; EW:Resistenz gegen Namenloses
Grauen (bis 4. Grad bei Anblick des Aussaugens)
>>**Zaubern+18**<<: *Macht über Menschen* (-4 auf
WW:Resistenz bei Opfern des anderen Geschlechts),
Verwandlung (sich selbst in große Ratte, Fledermaus,
Wolf oder rötlichen Nebel)

Wenn Muriel die Silaha trägt, zeigt ihr Helm ein Wur-
mende.

Baada – Die Außenposten der JoffOrcs

Die Außenposten der JoffOrcs sind auf Haltbarkeit und Schutz ausgelegt. Das Mauerwerk ist zwei Meter dick und bietet hervorragenden Schutz. Bemannt ist eine Baada mit zwölf JoffOrcs, einem Kommandanten (also 13 Kämpfern) und einem Priester der JoffOrcs.

Sie dienen der Durchsetzung aller Ansprüche, die die Götter in einer Gegend zu haben meinen. Sie dienen auch als Ausgangspunkt für Missionen der 'Schwesterschaft des Strafers'. Insgesamt verfügen die JoffOrcs über ein knappes Dutzend dieser Außenposten, die der Spielleiter nach Bedarf auf Midgard platzieren kann. Je weiter von Vesternesse entfernt, desto unwahrscheinlicher ist es jedoch, dass eine solche Feste existiert.

Erdgeschoss

- 1) Eingangshalle – in der Decke befinden sich mehrere Löcher, die zum Verteidigungsraum im Stockwerk darüber führen und dazu dienen heißes Öl auf eventuelle Eindringlinge regnen zu lassen.
- 2) Flure und Treppenhäuser
- 3) Quartier des Festungskommandanten
- 4) Büro des Festungskommandanten
- 5) Quartier der drei menschlichen Sklaven. Diese sind für die Ordnung, Sauberkeit und vor allem für Küche und Latrine zuständig
- 6) Latrine
- 7) Badezimmer für die Sklaven und JoffOrcs
- 8) Speisesaal
- 9) Küche
- 10) Vorratskammer
- 11) gekühlte Vorratskammer – ein permanenter 'Hauch des Winters' hält die Lebensmittel länger frisch
- 12) Waffen- und Rüstkammer – Hier lagern die Waffen und Rüstungen der JoffOrcs, dazu gibt es ein Regal in dem für jeden der 12 stationierten JoffOrcs eine kleine Truhe für persönliche Habseligkeiten steht.
- 13) Gemeinschaftsquartier für 8 JoffOrcs
- 14) Gemeinschaftsquartier für 4 JoffOrcs

1. Obergeschoss

- 15) Gästequartiere – z.B. für im Einsatz befindliche 'Schwestern des Strafers'
- 16) Verteidigungsraum – von hier aus kann siedendes Öl in die Eingangshalle darunter geleitet werden.
- 17) Aufenthaltsraum – hier können Gäste, abgeschieden von den JoffOrcs, speisen und sich die Zeit vertrieben oder auch Besprechungen abhalten

18) Luxuriöses Bad für Gäste

19) Priesterquartier – der Priester der Garnison residiert hier

20) Multifunktionsraum – dieser Raum ist leer und wird von den JoffOrcs bei schlechtem Wetter für ihre Kampfübungen genutzt.

21) Zellenbereich – 6 Zellen für bis zu 12 Gefangene

2. Obergeschoss

22) Tempel – hier werden Rituale zur Besänftigung der Geister und Götter abgehalten, u.a. ritualisierte Menschenopfer

23) Das Dach des Anbaus – hier finden regelmäßig die Kampfübungen der JoffOrcs statt. Ferner sind hier drei Motolinzi-Geschütze stationiert

3. Obergeschoss

24) Ankunftsraum mit dem variablen Portal.

Dach

25) Das Dach des Turms – hier sind 4 weitere Motolinzi-Geschütze stationiert

Die JoffOrcs als Stamm

Die JoffOrcs gelten als normale Orcs wie sie im BEST S. 208 ff. beschrieben werden. Dennoch gibt es einige Abweichungen. So sind sie z.B. bei den möglichen Abenteuerarten weiter eingeschränkt. Durch ihre rigide Ausbildung sind sie jedoch kampfstärker und mehr JoffOrcs erreichen ein höheres Alter um ihre Kampferfahrung an die Jüngeren weiterzugeben. (JO, Sö, Wa – Hx, Sc)

Der Spielleiter sollte auf eine typische Auswahl an Fertigkeiten und Waffen achten. Ein Beispiel folgt mit dem JoffOrc auf der gegenüberliegenden Seite.

Da Vampire keine Wundertaten gewähren können handelt es sich bei den Priestern regeltechnisch um graue Hexer. Ihre Zaubersprüche bekommen sie wahlweise von den Vampiren als ihren Mentoren oder anderen Priestern des Stammes beigebracht.

Neben reinrassigen Orcs gibt es bei den JoffOrcs auch HalbOrcs mit den unterschiedlichsten Anteilen an menschlichem und orcischen Blut.

Es folgen die Angaben für einen HalbOrc mit einem orcischen Vater und einer menschlichen Mutter. Bei einem anderen Mischungsverhältnis sollte der geneigte Spielleiter die Werte in die ein oder eben andere Richtung anpassen.

Halborc (Grad 1)	In: m35
LP 3w6+2 AP 1w6+4 MW +15 EP 1	
Gw 50 St 60 B 24 OR	
Abwehr +11 Resistenz 10/12/10	
Angriff: Waffe+5 – Raufen+6 (1w6+3)	
Bes.: <i>Robustheit</i> +9, Infrarotsicht	
Persönlichkeiten: LP+0, AP+0	
	höchstens In80, Au45, Sb80
	mindesten St21

JoffOrcs stammen automatisch vom Land und sind (fast) immer männlich. Muttersprache ist Orcisch. Sie beherrschen aber auch das alte Maralinga, die Sprache der Götter. Sie sprechen aber meist auch die Sprache ihrer menschlichen Sklaven, denn die Sprache der Götter ist diesen verboten und kein JoffOrc würde die Geduld aufbringen einem Sklaven das Orcisch beizubringen.

JoffOrc (JO), Variante des Barbar (Wald)

Veränderungen gegenüber BW

- Blasrohr: Grund wird Standard
- Kampfstab: Standard wird Grund
- Rudern: Grund wird Standard
- Springen: Standard wird Grund
- Überleben (Dschungel): Grund wird Standard
- Überleben (Gebirge): Standard wird Grund

Fachkenntnisse

1 Lernpunkt:

Fallenstellen+4 (**Gs31**), Laufen+4 (**Ko61**), Schwimmen+15 (**Gw11**), Spurenlesen+6* (**In31**), Stimmen nachahmen+15 (**In31**), Überleben Gebirge oder Wald+8 (**In21**)

2 Lernpunkte:

Balancieren+15 (**Gw61**), Geländelauf+15 (**Gw31**), **Kampf in Vollrüstung**+15 (**St61**), Klettern+15 (**St31**, **Gw61**), Motolinzi bedienen+4 (**Gs31**, **In21**), Springen+15 (**St31**), Wahrnehmung (**In61**)

3 Lernpunkte:

Akrobatik+15 (**Gw61**), Kampftaktik+8 (**pA61**, **In31**)

Waffenfertigkeiten

1 Lernpunkt:

Dolch+5 (**Gs01**), Gladius (Kurzschwert)+5 (**Gs01**), leichter Speer+5 (**Gs01**)

2 Lernpunkte:

Motobar (Kampfstab)+5 (**Gs61**, **St31**), – Kompositbogen+5 (**Gs31**, **St31**), Wurfmesser+5 (**Gs61**) – großer Schild+1 (**St61**)

3 Lernpunkte:

Peitsche+5 (**Gs81**, **St21**), **Waffenloser Kampf**+5 (**St21**, **Gw21**)

Die Waffen Motobar und waffenloser Kampf lernen JoffOrcs auf jeden Fall. Fehlende Lernpunkte bekommen sie notfalls geschenkt. Ferner müssen sie Kampf in Vollrüstung lernen um mit der Silaha umgehen zu können. Sie benötigen daher Mindestens eine Stärke und eine Geschicklichkeit von 61.

Glossar

Baada – befestigter Außenposten der JoffOrcs
Bia – Bier
Blut der Götter – rote Kristalle aus Krokoit und Vanadit. Zutaten für den Chuma-Stahl
Caisteal-Guldur – Festung der „Götter“
Chuma – eine eisenhaltige Legierung der Götter
Damuwezi – Blutmond
Darka-Guldur – Wohnhöhlen der JoffOrcs.
Dogo Ngao – kleiner Rundschild
Fundi – Handwerker
geza Nusu – zunehmender Mond (1. Trideade)
Giza – Zyklus der Finsternis (177 Tage)
Gladius – Kurzschwert
Hema – Zelt
Jeledi – Peitsche
Kamili – Vollmond
Kibanda – Blockhaus
Kifo‘Ndege – Kampfleiter der JoffOrcs
Kiwa – Verstoßener
Kuhani – Priester
Kuki – Jagd- und Wurfspeer
Kulima – Bauer
Kupatawa – Mondfinsternis
kwa Nusu – abnehmender Mond (2. Trideade)
Lennix – „Gott“ des Kampfes und Überlebens
Leutgard – „Göttin“ der Waffen
Lolongo – kurzes Kettenhemd
Lyunas – Urgott und Schöpfer der Orcs
Melldris – „Göttin“ der Verstorbenen und Magie
Mkee – Weiber
Motobar – Waffe aus den Schmieden der Götter
Motolinzi – halbstationäre Variante des Motobar
Mpya – Neumond
Muda‘Refu – langes Kettenhemd aus Chuma
Muriel – „Göttin“ der Natur
Nilosam – „Gott“ der Handwerker
Pambano – nicht magischer Motobar aus Holz
Primus – Häuptling der JoffOrcs und Priester des Lyunas
Scutum – großer, rechteckiger Schild
Shujaa – Jäger oder Krieger
Silaha – Kampfrüstung der JoffOrcs
Sime – Dolch
Tabaka – Kaste
Tumwa – Sklave
Umeme – Betäubungswaffe der JoffOrcs
Upinde – Kompistbogen
Visu – Wurfmesser
waka Kubwa – großes Mondjahr (13,5 Jahre)
Wezi – 1 Mond (Monat)
Zawadi – Zaubermaterialien

Beispielbilder

Motobar:

<http://vignette1.wikia.nocookie.net/stargate/images/e/e2/Staffweapon.jpg/revision/latest?cb=20110821120350>

Scutum:

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/68/Turmschild.jpg>

Motolinzi:

<http://vignette2.wikia.nocookie.net/stargate/images/3/3e/Stargate-StaffCannon-Large.png/revision/latest?cb=20110818014521>

Umeme:

<https://staticdelivery.nexusmods.com/mods/110/images/41638-1-1378372234.jpg>

Silaha: https://liveauctioneers-res.cloudinary.com/image/upload/d_awaiting_image.png_f_auto_fl_lossy/v2/img/1034/26561/9950117_1_x.jpg

Kifo‘Ndege:

<http://bilder3.eazyauction.de/Omnirunner/artikelbilder/1230.jpg>