

Berühmte & berüchtigte Persönlichkeiten der albischen Vergangenheit

Die Beschreibungen und Spielwerte der albischen Persönlichkeiten in der 2. Auflage des Quellenbuchs *Alba - Für Clan und Krone!* beziehen sich auf das Jahr **2419 nL**, während das Referenzjahr des 1. Quellenbuchs **2401 nL** war. In diesen 18 Jahren haben einige Personen an Erfahrung gewonnen, andere sind gealtert und ihre körperlichen Fähigkeiten haben nachgelassen. Wieder andere sind verstorben oder haben sich von der politischen Bühne Albas zurückgezogen, was in ihrer Beschreibung erwähnt wird.

Damit der Spielleiter seine Abenteuer auch zu einem früheren Zeitpunkt ansiedeln kann, findet er in diesem Beitrag die alten Spieldaten aus dem Jahr 2401 (bearbeitet für die 4. Ausgabe der Regeln) und zum Teil auch Begleittexte, wenn diese sich wesentlich von den Inhalten des aktuellen Quellenbuchs unterscheiden. Außerdem werden hier die mittlerweile aus dem Wettkampf um die Macht in Alba ausgeschiedenen Spieler beschrieben. Bei diesen wird auch jeweils vermerkt, wann sie gestorben oder in den Ruhestand gegangen sind.



Baron Bogardin IV. MacAelfin (Krieger) **Gr7** **Baron von Corrinis**

Adel, Dheis Albi - mittelgroß (179cm), normal - 38 Jahre

St 91, Gs 79, Gw 73, Ko 63, In 79, Zt 57
Au 74, pA 94, Wk 83, Sb 65
14 LP, 58 AP - KR - B25 - SchB+3

ANGRIFF: Dolch+12 (1W6+2), Langschwert+14 (1W6+4), Stoßspeer+14 (1W6+3), Langbogen+12 (1W6+1), großer Schild+4; Raufen+8 (1W6-1) - ABWEHR+14, RESISTENZ+13/15/13

Geländelauf+15, Kampf zu Pferd+15, Kampf in Schlachtreihe+10, Landeskunde+12 (Alba), Reiten+18, Scharfschießen+8 (Langbogen), Schleichen+9, Spurenlesen+8, Tarnen+9, Trinken+10 - Sprechen/Schreiben: Albisch+14/+12, Comentang +12/+10, Erainnisch+13/-

Laird Cedric MacAelfin (Krieger) **Gr7**

Adel, Dheis Albi - mittelgroß (173cm), breit - 36 Jahre

St 82, Gs 75, Gw 73, Ko 63, In 94, Zt 62
Au 56, pA 68, Wk 66, Sb 24
15 LP, 60 AP - VR - B23 - SchB+3

Dolch+12 (1W6+2), Streitaxt+14 (1W6+4), Aderthalbhänder+12 (1W6+4/+5), Langbogen+12 (1W6+1), großer Schild+3; Raufen+7 (1W6-1) - ABWEHR+14, RESISTENZ+14/15/13

Athletik+7, beidhändiger Kampf+13, Kampf in Vollrüstung+15, Kampf in Schlachtreihe+10, Kampf zu Pferd+16, Kampftaktik+14, Landeskunde+14 (Alba), Menschenkenntnis+8, Reiten+17, Schwimmen+15, Suchen+12, Verführen+12, Wahrnehmung+5 - Sprechen/Schreiben: Albisch+16/+12, Comentang+12/+9, Twyneddisch+8/-

Königinmutter Angharad (Hexe) Gr 3

Adel, druidisch - mittelgroß (168cm), schlank - 29 Jahre

St 54, Gs 55, Gw 89, Ko 34, In 64, Zt 80
Au 82, pA 66, Wk 39, Sb 48
10 LP, 14 AP - OR - B25 - AbB+1

Dolch+6 (1W6-1), Magierstab+4 (1W6); Raufen+7 (1W6-4) - ABWEHR+13, RESISTENZ+14/14/15

Erste Hilfe+8, Geheimzeichen+12, Kräuterkunde+6, Lesen von Zauberschrift+12, Zauberkunde+7 - Sprechen/Schreiben: Albisch+12/+12, Comentang+12/+12, Eldalyn+12/-, Erainnisch+10/-, Hochcorani-aid+10/-, Twyneddisch+14/+14

Zaubern+13: *Angst, Beeinflussen, Hören von Fernem, Macht über das Selbst, Schmerzen, Sehen in Dunkelheit, Zwiesprache*

Laird Angus MacBeorn (Krieger) Gr 10

Adel, Dheis Albi - groß (185 cm), normal - 49 Jahre

St 68, Gs 64, Gw 57, Ko 76, In 97, Zt 58
Au 27, pA 90, Wk 91, Sb 90
15 LP, 69 AP - VR - B22 - SchB+2

Dolch+15 (1W6+1), Langschwert+15 (1W6+3), Stoßspeer+13 (1W6+2), Langbogen+9 (1W6+1), Lanze+15 (1W6+2/3W6+5), großer Schild+5; Raufen+6 (1W6-2) - ABWEHR+16, RESISTENZ+17/17/15

Beredsamkeit+15, Kampf in Vollrüstung+16, Kampf in Schlachtreihe+13, Kampf zu Pferd+17, Kampftaktik+18, Landeskunde+15 (Alba), Menschenkennt-

nis+12, Rechnen+12, Reiten+17, Suchen+9, Trinken+11, Verhören+14, Wahrnehmung+4 - Sprechen/Schreiben: Albisch+16/+14, Chryseisch+10/-, Comentang+12/+12, Erainnisch+10/+10, Twyneddisch+12/-

König Beren MacBeorn (Krieger) Gr 0

Adel, Dheis Albi - mittelgroß (125 cm), schlank - 8 Jahre

St 37, Gs 72, Gw 85, Ko 42, In 81, Zt 74
Au 80, pA 58, Wk 63, Sb 43
8 LP, 4 AP - OR - B24 - SchB+1, AbB+1

Langschwert+4 (1W6+2), Bogen+4 (1W6), kleiner Schild+1; Raufen+6 (1W6-3) - ABWEHR+11, RESISTENZ+10/10/11

Reiten+12, Schwimmen+12, Suchen+6, Wachgabe+3, Wahrnehmung+4 - Sprechen/Schreiben: Albisch+12/+8, Comentang+12/-, Twyneddisch+12/-

König Beren MacBeorn (Krieger) Gr 2

Adel, Dheis Albi - mittelgroß (178 cm), schlank - 15 Jahre

St 77, Gs 72, Gw 85, Ko 82, In 81, Zt 79
Au 75, pA 78, Wk 83, Sb 63
15 LP, 20 AP - KR - B24 - SchB+2, AbB+1

Langschwert+8 (1W6+3), Stoßspeer+6 (1W6+2), Langbogen+6 (1W6+1), Lanze+6 (1W6+2/3W6+5), großer Schild+2; Raufen+8 (1W6-2) - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/14/12

Kampf zu Pferd+12, Kampf in Vollrüstung+11, Kampftaktik+8, Landeskunde+10 (Alba), Menschenkenntnis+5, Reiten+15, Rechnen+8, Schleichen+9, Schwimmen+12, Suchen+7, Wachgabe+6, Wahrnehmung+4 - Sprechen/Schreiben: Albisch+13/+12, Altoqua+6/-, Chryseisch+10/-, Comentang+12/+10, Erainnisch+10/-, Twyneddisch+12/-

»**Zaubern+12:**« *Tiergestalt (Werbär)*

Wie viele männliche Angehörigen aus dem innersten Kreis des Clans Beorn leidet auch Beren an einer

seltsamen Krankheit: Er kann zum Werbären werden. Über diese angeborene Fähigkeit - als Fluch der MacBeorns bekannt - hat er keine Kontrolle. Der heranwachsende König ist sich dieser in ihm schlummernden Fähigkeit noch nicht einmal bewusst; sie bricht erst mit der Pubertät aus, und auch der 15jährige Beren ist noch nicht in eine Situation geraten, in der der Bär in ihm die Oberhand gewonnen hätte.

Noch ist Beren ein recht unbeschwerter albischer Junge. Seiner Würde ist er sich nicht mehr bewusst als mancher anderer Knabe, der weiß, dass er aus hohem Hause stammt. Zeremonielle Pflichten lässt er brav und geduldig über sich ergehen, aber er erträgt sie eher als sie zu genießen. Er selbst fühlt sich in den Straßen Beornanburghs und den nahen Wäldern wohler als im Thronsaal. In Dunstan hat er einen getreuen Schatten, der sicherlich dazu beigetragen hat, dass Beren ein recht normaler, seinen Pflichten allerdings bewusster Junge geblieben ist. Es scheint, dass Beren sein jetziges ungebundenes Leben zu schätzen weiß. Es ist zu hoffen, dass die jungen Heißsporne von Rittern, die ihn zurzeit im Reiterkampf ausbilden, ihm keine Flausen in den Kopf setzen.

Sein Verhältnis zu seinem Onkel Angus, dem Reichsverweser, ist von Respekt und ein wenig Scheu geprägt. Menschliche Wärme mag man hier vermissen, doch hat der Knabe zu recht großes Vertrauen in den Führer des Clans Beorn. Sobald Beren vierzehn Jahre alt wird, könnte er sein Königsamt auch direkt ausüben. Allerdings wäre es möglich, damit solange zu warten, bis er mit achtzehn Jahren selbst in die Schlacht ziehen könnte - und es scheint nicht so zu sein, als würde sich Beren danach sehnen, dass dieser Tag schnell kommt.

Sollte Beren so bleiben, wie er ist, könnten die Albai sicherlich einen schlechteren König bekommen, denn der Knabe ist allgemein freundlich und offen, scheut keinerlei Anstrengungen körperlicher oder geistiger Art, obwohl er Unterweisungen über die Geschichte der MacBeorns um so mehr liebt, wenn sie spannende Geschichten erzählen. Außerdem lässt er sich von niemandem zum Narren halten. Findet er getreue und befähigte Berater und Helfer, so mag seine Regierungszeit eine gute für Alba werden.

Dorenn NiBeorn (Glücksritterin)

Gr 0

Adel, Vraidos - klein (134), schlank - 11 Jahre

St 31, Gs 90, Gw 86, Ko 21, In 90, Zt 89
Au 82, pA 45, Wk 79, Sb 24
10 LP, 11 AP - OR - B23 - SchB+1, AnB+1, AbB+1

Dolch+4 (1W6), Rapier+4 (1W6+1), Bogen+4 (1W6); Raufen+6 (1W6-3) - ABWEHR+11, RESISTENZ+11/11/11

Menschenkenntnis+2, Musizieren+9 (Laute), Reiten+12, Rechnen+6 - Sprechen/Schreiben: Albisch+12/+12, Comentang+12/+6, Erainnisch+10/-, Twyneddisch+12/-

Dorenn NiBeorn (Glücksritterin)

Gr 3

Adel, Vraidos - klein (164), schlank - 18 Jahre

St 49, Gs 90, Gw 86, Ko 31, In 90, Zt 89
Au 82, pA 65, Wk 79, Sb 24
10 LP, 11 AP - LR - B23 - SchB+2, AnB+1, AbB+1

Dolch+7 (1W6+1), Rapier+9 (1W6+2), Bogen+7 (1W6), Parierdolch+2; Raufen+7 (1W6-2) - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/14/12

Fechten+7, Glücksspiel+15, Landeskunde+10 (Alba), Menschenkenntnis+4, Musizieren+14 (Laute), Reiten+17, Rechnen+12, Tanzen+14, Verführen+12 - Sprechen/Schreiben: Albisch+14/+12, Comentang+12/+12, Erainnisch+12/-, Twyneddisch+14/-, Vallinga+10/-

Dorenn ist die drei Jahre ältere Halbschwester Berens aus der ersten Ehe ihres gemeinsamen Vaters Kennard mit Daina NiTilion. Bisher ist sie noch unverheiratet. Als Prinzessin des regierenden Hauses erhielt sie die beste und umfassendste Bildung, die in Alba zur Verfügung steht. Daraus entwickelte sich eine starke Neugier für die Wissenschaft und die Kunst, auch wenn selbst der königliche Geldsäckel ihr nur wenig Bücher zur privaten Verfügung stellen konnte. Ihrem Alter und ihrer romantischen Gesinnung gemäß, lauscht sie mit ihren Freundinnen zurzeit mit Vorliebe Abenteuer- oder Liebesballaden, was oftmals den Spott ihres jüngeren Bruders herausfordert. Dennoch sind sich die beiden Halbgeschwister

von Herzen zugetan, obwohl sie das vermutlich eher abstreiten als lauthals beteuern würden.

Da ihr die albischen Schwerter zu schwer und unhandlich erschienen, setzte Dorenn bei ihrem Onkel Angus, der ihr kaum etwas abschlagen kann, durch, dass sie von dem leonessischen Waffenmeister Zorano Vegas im Umgang mit dem Rapier unterrichtet wurde. Er ist heute noch jeden Sommer zu Gast in Beornanburgh (und damit auch ein möglicher Lehrmeister im Umgang mit dieser in Alba exotischen Waffe). Dorenn's große Liebe zur Musik führte zu einigem Geschick auf der Laute, auch wenn manche der Komplimente für ihr Lautenspiel ein wenig übertrieben sein mögen. Aber welcher junge Mann würde sich bei einem bildhübschen Mädchen von so einflussreicher Familie nicht einschmeicheln wollen? Ihre mögliche Eheschließung ist für Angus MacBeorn ein politisches Faustpfand, das er mit möglichst großer Wirkung für die Bündnispolitik der MacBeorns einsetzen will.

Kymry MacBeorn (Glücksritter) **Gr9**
Mittelschicht, gleichgültig - mittelgroß (174 cm), schlank - 38 Jahre

St 92, Gs 69, Gw 84, Ko 64, In 97, Zt 50
 Au 94, pA 100, Wk 77, Sb 28
 14 LP, 52 AP - LR - B26 - SchB+3, AbB+1

Dolch+13 (1W6+2), Faustkampf+13 (1W6+1), Kampfstab+15 (1W6+3), Langschwert+12 (1W6+4), waffenloser Kampf+10 (1W6), Langbogen+12 (1W6+1); Raufen+8 (1W6-1) - ABWEHR+16, RESISTENZ+16/16/15

Balancieren+17, Beredsamkeit+9, Fallenstellen+10, Gassenwissen+9, Gaukeln+15, Glücksspiel+16, Klettern+15, Laufen+4, Schleichen+16, Schwimmen+18, Spurenlesen+16, Suchen+10, Tarnen+16, Überleben+15 (Wald), Verbergen+10, Verführen+12, Verhören+14, Verkleiden+20, Wahrnehmung+6 - Sprechen: Albisch+15, Comentang+12

Laird Randal MacCeata (Krieger) **Gr9**
Adel, Dheis Albi - mittelgroß (177 cm), schlank - 78 Jahre

St 03, Gs 31, Gw 03, Ko 22, In 87, Zt 92
 Au 37, pA 64, Wk 70, Sb 76
 7 LP, 0 AP - OR - B0 - SchB-2, AbB-2

keiner; Raufen+0 (0) - ABWEHR -, RESISTENZ+15/17/12

Beredsamkeit+10, Landeskunde+12 (Alba), Menschenkenntnis+12, Sagenkunde+13, Suchen+8, Wahrnehmung+4 - Sprechen/Schreiben: Albisch+14/+12, Altoqua+12/-, Comentang+12/+10, Erainnisch+8/-, Twyneddisch+8/-

Alt und seit Jahren ans Bett gefesselt ist das greise Haupt des Clans Ceata bereits vom nahenden Tod gezeichnet. Aber noch klammert er sich an das Leben und bemüht sich, seinem designierten Nachfolger, Dunstan MacCeata, den Weg zu größerer Macht zu ebnet. Randals Verschlagenheit stand hinter jeder der Ränke des Clans Ceata in den letzten Jahren und Dunstans Tatkraft hinter jedem Streich, den ein Ceatakämpfer führte. Inzwischen ist jedoch abzusehen, dass Randal schon bald das Zeitliche segnen und sein Nachfolger die Führung des Clans antreten wird. An der grundsätzlichen Politik der MacCeatas wird sich dadurch wohl nichts ändern. Es steht zu erwarten, dass sie sich weiterhin ausdehnen wollen und in ihrer Rivalität zu den MacBeorns verharren werden.

Randal stirbt 2408 im Alter von 86 Jahren eines natürlichen Todes. Nachfolger als Laird Ceata wird wie erwartet sein Sohn Dunstan, der aber schon zwei Jahre später einem Jagdunfall zum Opfer fällt. Böse Zungen behaupten, dass palabrisches Gold nicht ganz unschuldig an diesem „Unfall“ war. Dem neuen Laird, Dunstans Sohn Garalt, mangelte es anfangs an Erfahrung, aber mit der Zeit trat er in die Fußstapfen seines Großvaters und begann geschickt, seine eigenen Fäden in der albischen Politik zu spinnen.

Laird Donuill MacConuillh (Krieger) **Gr 10**
Fürst von Conuillhnor

Adel, Dheis Albi - mittelgroß (175 cm), breit - 32 Jahre

St 93, Gs 96, Gw 74, Ko 82, In 88, Zt 44
 Au 74, pA 97, Wk 68, Sb 24
 15 LP, 64 AP - VR - B23 - SchB+4, AnB+2

Dolch+16 (1W6+3), Anderthalbhänder+16 (1W6+5/+6), Lanze+14 (1W6+4/3W6+7), Langbogen+15 (1W6+1), großer Schild+5; Raufen+10 (1W6) - ABWEHR+17, RESISTENZ+16/18/15

Beredsamkeit+12, Kampf in Vollrüstung+17, Kampf in Schlachtreihe+10, Kampf zu Pferd+17, Landeskunde+12 (Alba), Landeskunde+8 (Küstenstaaten), Menschenkenntnis+12, Musizieren+12 (Laute), Reiten+17, Scharfschießen+6 (Langbogen), Spurenlesen+9, Tanzen+12, Trinken+11, Verführen+14 - Sprechen/Schreiben: Albisch+15/+14, Comentang+12/+12, Neu-Vallinga+12/+8, Twynedisch+12/-, Vallinga+10/-

Elrohir MacConuillh (Krieger) **Gr 9**
 Adel, Dheis Albi - groß (188 cm), normal - 28 Jahre

St 89, Gs 99, Gw 97, Ko 88, In 93, Zt 70
 Au 68, pA 100, Wk 83, Sb 63
 17 LP, 68 AP - KR - B25 - SchB+4, AnB+2, AbB+2

Dolch+14 (1W6+3), Langspeer+14 (1W6+5), Lanze+14 (1W6+4/3W6+7), leichter Speer+10 (1W6+3), Bogen+13 (1W6), Wurfspeer+10 (1W6-1), großer Schild+4; Raufen+11 (1W6) - ABWEHR+17, RESISTENZ+15/17/16

Athletik+14, Beredsamkeit+10, Bogen zu Pferd+12, Erste Hilfe+8, Geländelauf+17, Kampf in Vollrüstung+17, Kampf in Schlachtreihe+9, Kampf zu Pferd+18, Kampftaktik+18, Klettern+16, Lesen von Zauberschrift+12, Menschenkenntnis+8, Naturkunde+7, Rechnen+8, Reiten+21, Schwimmen+17, Seilkunst+12, Springen+17, Suchen+9, Tauchen+14, Überleben+14 (Wald), Wahrnehmung+6 - Sprechen/Schreiben: Albisch+15/+14, Chryseisch+12/-, Comentang+12/+12, Erainnisch+14/+10, Twynedisch+10/-

Fürst Gardwain MacConuillh (Krieger) **Gr 8**
Fürst von Conuillhmir

Adel, Dheis Albi - groß (186 cm), breit - 37 Jahre

St 84, Gs 86, Gw 83, Ko 99, In 65, Zt 73
 Au 87, pA 83, Wk 97, Sb 23
 15 LP, 52 AP - VR - B25 - SchB+3, AnB+1, AbB+1

Dolch+12 (1W6+2), Streitaxt+14 (1W6+4), Schlachtbeil+12 (1W6+6), Stoßspeer+12 (1W6+3), Bogen+12 (1W6), leichte Armbrust+12 (1W6), kleiner Schild+4; Raufen+9 (1W6-1) - ABWEHR+16, RESISTENZ+14/18/15

Beidhändiger Kampf+13, Bogen zu Pferd+12, Bogen vom Streitwagen+10, Kampf in Vollrüstung+16, Kampf in Schlachtreihe+11, Kampf zu Pferd+15, Kampf vom Streitwagen+14, Kampftaktik+14, Klettern+16, Reiten+15, Springen+15, Streitwagen lenken+14, Verkleiden+17 - Sprechen/Schreiben: Albisch+13/+12, Chryseisch+10/-, Comentang+12/+10, Erainnisch+12/-

Seine Jugendjahre verbrachte Gardwain als Söldnerführer in Chryseia und den Küstenstaaten. Neben beträchtlichen Reichtümern brachte er aus dieser Zeit auch seine für Albai untypischen Kenntnisse im Umgang mit dem Streitwagen und eine Neigung zur Prunkentfaltung mit. Der erst seit wenigen Jahren herrschende Fürst kam unter höchst merkwürdigen Umständen - dem ungeklärten Feuertod des alten Fürsten Ythelwin und dem plötzlichen Verschwinden dessen Sohnes Elrohir - an die Macht.

Von unersättlicher Machtgier getrieben, sieht sich Gardwain auf dem richtigen Weg zum einzig wahren Ziel seiner Ambitionen - der Krone. Sein ungeheurer Reichtum, den er offen und nicht selten mit prahlerischer Großzügigkeit zur Schau stellt, macht den skrupellosen Fürsten zum beliebten, wenn auch nicht unbedingt geliebten Herrn. Insgeheim bedient er sich der Grauen Garde, einer Art Geheimpolizei, um potentielle Rivalen zumindest mundtot zu machen; nach außen vertraut er - noch - auf das konventionelle Mittel der Heiratsdiplomatie: Vor wenigen Monaten erst heiratete er die junge Aelfrun Ni-Beorn, eine Tochter des Barons Lugh MacBeorn von Maris und entfernte Verwandte König Berens.

Gardwain MacConuillh kommt Ende 2402 nL im

Zweikampf mit dem rechtmäßigen Erben Elrohir um, der dank der Hilfe tatkräftiger Freunde den Thronräuber in Tidford stellen kann.

Kaja NiConuilh (Hexe)

Gr 9

Mittelschicht, Dheis Albi - klein (162 cm), schlank - 47 Jahre

St 38, Gs 78, Gw 91, Ko 31, In 87, Zt 100
Au 94, pA 93, Wk 89, Sb 71
11 LP, 46 AP - OR - B25 - SchB+2, AbB+1

Dolch+8 (1W6+1), Magierstab+8 (1W6+2); Raufen+5 (1W6-2) - ABWEHR+16, RESISTENZ+20/20/18

Alchimie+13, Astrologie+10, Beredsamkeit+8, Himmelskunde+6, Lesen von Zauberschrift+16, Verführen+20 - Sprechen/Schreiben: Albisch+15/+14, Chryseisch+12, Comentang+12/+12, Erainisch+14/+10, Hochcoraniaid+12/+12, Maralinga+14/+12, Neu-Vallinga+12

Zaubern+21: *Angst, Anziehen, Bannen von Licht, Bannen von Zauberwerk, Beeinflussen, Belebungs- hauch, Beschleunigen, Blendwerk, Brot und Wasser, Deckmantel, Elementenwandlung, Erkennen von Zauberei, Erscheinungen, Feenzauber, Feuerfinger, Geistesschild, Hexenritt, Liebeszauber, Macht über die Sinne, Macht über magische Wesen, Macht über Menschen, Macht über Unbelebtes, Magischer Kreis (klein), Schattenkämpfer, Schmerzen, Schwarze Zone, Tierisches Handeln, Unsichtbarkeit, Verwirren, Wetterzauber, Zaubertzunge*

Kaja NiConuilh ist bereits seit langen Jahren Hofmagierin der Fürsten von Conuilhmir, obgleich man sie ihrem Aussehen nach für Ende Zwanzig halten könnte.

Yorric von Deorstead (Priester des Xan)

Gr 8

Adel, Dheis Albi - mittelgroß (174 cm), normal - 62 Jahre

St 65, Gs 43, Gw 69, Ko 80, In 100, Zt 100
Au 67, pA 89, Wk 94, Sb 100
13 LP, 40AP - OR - B24 - SchB+1

Langschwert+12 (1W6+2), großer Schild+4; Raufen+6 (1W6-3) - ABWEHR+15, RESISTENZ+20/20/17

Kampf in Schlachtreihe+6, Kampf zu Pferd+12, Kampftaktik+14, Landeskunde+14 (Alba), Reiten+15, Sagenkunde+16, Suchen+10, Verhören+16, Wahrnehmung+6, Zauberkunde+16 - Sprechen/Schreiben: Albisch+18/+16, Altoqua+16/+12, Chryseisch+10/-, Comentang+12/+12, Twynedisch+15/+12, Waelska+10/-

Zaubern+21: *Austreibung des Bösen, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Finsterwerk, Bannen von Zauberwerk, Bannsphäre (Blaue, Goldene, Silberne), Blitze schleudern, Brot und Wasser, Erkennen der Aura, Feuerfinger, Feuerkugel, Feuerlanze, Feuer- ring, Flammenklinge, Flammenkreis, Funkenregen, Göttlicher Blitz, Göttlicher Schutz vor dem Bösen, Göttlicher Schutz vor Magie, Göttliche Strafe, Hand- auflegen, Heilen von Krankheit, Heilen von Wunden, Heiliger Zorn, Heiliges Wort, Segnen, Silberstaub, Todeshauch, Verfluchen, Zauberschild, Zwiesprache*

Dieser gefährliche Mann ist aus dem öffentlichen Leben Albas verschwunden. Er ist der vormalige Kanzler des Reiches, ein Priester des Xan und der zurzeit wohl prominenteste Gefangene im Weißen Turm. Er steht schon seit Jahren unter Anklage des Hochverrats - nicht zuletzt, weil er sich der Regentschaft von Angus MacBeorn widersetzte, ja, diese für sich selbst anstrebte! Angus vermied es bislang, ihm einen offiziellen Prozess zu machen, da bei einem derartigen Verfahren auch einige für den Reichsverweser unangenehme Themen zur Sprache kommen würden. Andererseits könnte ein plötzliches Ableben Yorrics Angus einem Mordverdacht aussetzen und die noch uneinige, gleichwohl weitverbreitete Opposition gegen ihn vereinen.

Yorric wird fast völlig von der Außenwelt isoliert gehalten. Neben scharfen Auflagen und auf Angus eingeschworene Wachen dienen auch verschiedene magische Vorrichtungen dazu, diesen Mann unter Verschluss zu halten. Obwohl Yorric - vor allem in der Politik seines Clans, der Kirgh und nicht zuletzt des Reiches - immer Besseres zu tun hatte, als sich um das Erlernen neuer Wundertaten zu kümmern, so werden seine Zauberkräfte durch Knebel, Augenbinde und einen bleiernen Helm unterbunden. Auf diese Weise sind ihm auch verbale und mentale Zauber unmöglich.

Yorric ist ein starrgläubiger Mann, dem zu Recht Verbindungen zum Geheimbund der Standhaften nachgesagt werden. Einem Mann, der seinem ersten Sohn den Namen Walden gibt, unterstellt man einfach, dass er eine unerbittliche Haltung seinen Feinden gegenüber einnimmt. Seine Familie - er ist einer der vielen Großonkel von Beorlan „dem Biest“ MacGrimmond - ist an den Höfen der verschiedenen Lairds eifrig bemüht, genügend Unterstützung zu erhalten, um eine Freilassung des ehemaligen Kanzlers zu erzwingen.

Yorric ist 2415 nL im Kerker gestorben, ohne wieder das Licht der Freiheit erblickt zu haben. In den letzten Jahren seines Lebens wurden die Haftbedingungen etwas gelockert, und es gibt Gerüchte, dass es ihm gelungen sei, einige brisante Informationen über Angus Machenschaften nach draußen zu schmuggeln. Ob sich dafür aber noch jemand interessiert, nachdem der Laird Beorn ins zweite Glied zurückgetreten ist?

Dunstan (Waldläufer)

Gr 7

Volk, Dheis Albi - groß (189 cm), breit - 38 Jahre

St 99, Gs 67, Gw 92, Ko 83, In 68, Zt 40
Au 07, pA 27, Wk 68, Sb 95
17 LP, 49 AP - KR - B27 - SchB+3, AbB+1

Dolch+12 (1W6+2), Faustkampf+12 (1W6+1), Langschwert+14 (1W6+4), Stoßspeer+12 (1W6+3), waffenloser Kampf+12 (1W6+1), Langbogen+12 (1W6+1), großer Schild+4; Raufen+9 (1W6-1) - ABWEHR+15, RESISTENZ+13/16/14

Beschatten+12, Erste Hilfe+10, Fallen entdecken+16, Geländelauf+16, Scharfschießen+10 (Langbogen), Schleichen+14, Sechster Sinn+6, Spurenlesen+12, Tarnen+12 - Sprechen: Albisch+12, Comentang+12

Der ergraute ehemalige Königlich-Albische Waldläufer dient seit nunmehr fünf Jahren als Leibwächter des jungen Königs Beren. Unter der rauen, in zahllosen Scharmützeln zernarbten Schale schlägt ein wackeres, aufrechtes Herz. Der Schwarze Angus hätte für den Posten des Leibwächters keine bessere Wahl als Dunstan treffen können.

Aus tiefer Loyalität zur Krone wurde im Laufe der Jahre eine fast väterliche Liebe zu Beren. Als alter Haudegen ist Dunstan auch für die Ausbildung des Königs im Waffenhandwerk zuständig. Viele Königlich-Albische Waldläufer hoffen, dass Dunstans Einfluss auf den jungen König eine Stärkung ihrer Einheit nach Berens Regierungsübernahme zur Folge hat. Doch jetzt, wo aus dem heranwachsenden Knaben allmählich ein Jüngling wird, muss dieser auch im Reiterkampf ausgebildet werden, und diese Schulung muss von jungen Rittersleuten übernommen werden.

Dennoch ist Dunstan mit seinen scharfen Augen stets zugegen, wenn Beren sich dabei Gefahren aussetzt. Zumal in Dunstans Augen die Gefahr nicht nur in den harten Hufen der Schlachtrösser oder den derben Stößen der übenden Knappen liegt, sondern auch in dem hoffärtigen, prahlerischen Gehabe der kecken Heißsporne, die sich bei den Waffenübungen um die Aufmerksamkeit und Gunst des jungen zukünftigen Königs bemühen. Dunstan ist der gute Geist hinter Beren, der wackere und - wenn es denn sein muss - auch verschwiegene Gefährte seiner Knabenjahre.

König Dvarin Doppelaxt (Krieger)

Gr 11

Adel, Zornal Eisenhand - klein (143 cm), breit - 356 Jahre

St 93, Gs 73, Gw 60, Ko 76, In 78, Zt 47
Au 75, pA 47, Wk 87, Sb 88
16 LP, 67 AP - VR - B17 - SchB+3

Dolch+13 (1W6+2), Streitaxt+18 (1W6+4), Wurfaxt+12 (1W6), großer Schild+6; Raufen+8 (1W6-1) - ABWEHR+16, RESISTENZ+19/21/15

Baukunde+10, Beidhändiger Kampf+15, Geschäftstüchtigkeit+12, Kampf in Vollrüstung+18, Kampf in Schlachtreihe+14, Kampftaktik+18, Landeskunde+14 (Vesternesse-Zwerg), Landeskunde+10 (Alba), Rechnen+12, Trinken+12, Überleben+12 (Gebirge) - Sprechen/Schreiben: Albisch+12/+12, Comentang+12/+10, Dvarska+14/+12, Twynedisch+8/-, Waelska+12/+12

Lilythrel Elfenschuh (Magierin)**Gr 5***Adel, druidisch* - groß (194 cm), schlank - 38 Jahre

St 37, Gs 94, Gw 78, Ko 47, In 92, Zt 88
 Au 89, pA 78, Wk 65, Sb 64
 14 LP, 20 AP - OR - B25 - SchB+1, AnB+1

Dolch+7 (1W6), Langbogen+12 (1W6+1); Raufen+6 (1W6-3) - ABWEHR+13, RESISTENZ+17/17/17

Alchimie+12, Geländelauf+17, Giftmischen+12, Kräuterkunde+17, Lesen von Zauberschrift+12, Pflanzenkunde+16, Schleichen+12, Spurenlesen+8, Suchen+10, Tarnen+12, Wahrnehmung+5 - Sprechen/Schreiben: Albisch+14/+12, Comentang+12/+12, Eldalyn+16/+14, Maralinga+10/+10

Zaubern+15: *Erkennen von Leben, Erkennen von Zauberei, Hören von Fernem, Lauschen, Scharfblick, Sehen in Dunkelheit, Sehen von Verborgenen, Tier-sprache, Verwirren, Zauberschmiede, Zwiesprache*

Ulric von Galenstead (Waldläufer)**Gr 11***Volk, Dheis Albi* - groß (188 cm), normal - 49 Jahre

St 87, Gs 86, Gw 100, Ko 96, In 65, Zt 41
 Au 62, pA 84, Wk 95, Sb 67
 17 LP, 76 AP - KR - B29 - SchB+3, AnB+1, AbB+2

Dolch+12 (1W6+2), Anderthalbhänder+16 (1W6+4/+5), Faustkampf+13 (1W6+1), waffenloser Kampf+12 (1W6+1), Langbogen+17 (1W6+1); Raufen+10 (1W6-1) - ABWEHR+18, RESISTENZ+15/19/17

Abrichten+12 (Hunde), Fallenstellen+14, Geländelauf+16, Kampf zu Pferd+15, Kampftaktik+14, Klettern+16, Laufen+7, Meucheln+14, Reiten+15, Scharfschießen+16 (Langbogen), Schleichen+18, Schwimmen+18, Spurenlesen+16, Suchen+14, Tarnen+18, Überleben+16 (Wald) - Sprechen/Schreiben: Albisch+12/+12, Comentang+12/+10, Eldalyn+8/-, Gnomenon+8/-

Seit über zwanzig Jahren ist Ulric Hauptmann der Königlich-Albischen Waldläufer. Er gilt als bester Bogenschütze des Landes, obwohl er nie in einem Bogenwettkampf angetreten ist. Ulric hält nichts von

Wettkämpfen; der wahre Wert eines Schützen zeigt sich seiner Meinung nach nur im Kampf.

Der schweigsame, verschlossen wirkende Waldläufer ist beim einfachen Volk sehr beliebt. Unermüdllich bemüht er sich mit seinen Mannen, dem Recht im Königreich Geltung zu verschaffen. Er taucht oft wie aus dem Nichts mit einem kleinen Trupp abgerissener aussehender Grünröcke auf, um etwa einem bedrängten Dorf gegen marodierende Orcs, plündernde Seewölfe oder Räuberbanden beizustehen. Schon längst hat er den Status eines Volkshelden erlangt. Viele sehen in Ulric den wahren Grund für den Fortbestand der königlichen Waldläufer über König Kennards jähen Tod hinaus, denn niemand würde es wagen, öffentlich die Abschaffung der Truppe dieses populären Mannes zu betreiben, zumindest nicht, ohne sich den geballten Zorn der Bevölkerung zuzuziehen.

Ulric von Galenstead kommt 2413 im Kampf um, als er mit einer Handvoll Getreuer vergeblich versucht, einen Angriff der Rimbrüth auf Waldbauernfamilien zurückzuschlagen, die ihre Höfe zu dicht am Broceliande erbaut hatten.

Liam ap Garth (Nordlandbarbar)**Gr 8****Fürst der Manandwyn***Adel, druidisch* - mittelgroß (179 cm), normal - 29 Jahre

St 69, Gs 39, Gw 64, Ko 98, In 49, Zt 71
 Au 21, pA 48, Wk 57, Sb 04
 18 LP, 56 AP - KR - B22 - SchB+1

Dolch+13 (1W6), Faustkampf+13 (1W6-1), Schlachtbeil+15 (1W6+4), waffenloser Kampf+12 (1W6-1), Wurfspeer+14 (1W6), Bogen+10 (1W6), kleiner Schild+4; Raufen+6 (1W6-3) - ABWEHR+15, RESISTENZ+14/18/14

Berserker-gang+7, Kampf zu Pferd+15, Landeskunde+10 (Clanngadarn), Reiten+15, Sagenkunde+12, Schwimmen+15, Spurenlesen+6, Tanzen+12, Trinken+13, Überleben+12 (Gebirge), Überleben+12 (Schnee) - Sprechen: Albisch+8, Comentang+12, Twynneddisch+12

Vor fünf Jahren musste dieser ehrgeizige twynneddische Stammesfürst vor den Nachstellungen des Hoch-

königs nach Alba fliehen. Hier bemüht er sich, Unterstützung für seine politischen Pläne in Clanngadarn zu finden. Diese beinhalten zumindest die Wiedereinsetzung in seine alten Rechte, womöglich sogar den Sturz des Hochkönigs und Liams eigene Thronbesteigung. Liam hat der albischen Krone weitgehende Vorrechte versprochen, falls man ihn auf den Thron des Nordens setzt. Ob er diese dann halten würde, ist zumindest fraglich.

Derzeit behandelt man Liam und sein kleines Gefolge höflich, hält ihn aber weitgehend hin. Seine bloße Duldung ist bereits eine politische Drohung gegen den twyneddischen Thron. Sollte es ihm und seinen Gefolgsleuten gelingen - wahrscheinlich durch Bündnisse mit anderen Twyneddin oder mit albischen Clans in den Nordmarken -, eine gewisse Stärke zurückzugewinnen, so wäre Alba vielleicht bereit, ihn als politische Figur gegen den Hochkönig einzusetzen.

Seine Gefolgsleute in Alba und der dem Hochkönig wohlgesonnene Zirkel um die Königinmutter Angharad sind Todfeinde. Es gab sogar schon einige blutige Raufhändel zwischen beiden Gruppen in Berornanburgh. Besonders Rhys ap Gruff verfolgt jede Aktion von Liams Leuten mit großer Wachsamkeit.

Liam ab Garth wird 2408 in Clanngadarn aufgegriffen, als er in Verkleidung versucht, seine Verbündeten in der Heimat zu besuchen. Der Hochkönig wagt es nicht, seinen einflussreichen Gegner zum Tode zu verurteilen, aber er verbannt ihn auf eine einsame Felseninsel vor der Küste unweit der Emrysmündung, deren einzige Landstelle von unbestechlichen Kriegerern der Sippe des Hochkönigs bewacht wird, die jeden natürlichen Kontakt Liams mit der Außenwelt verhindern. Und übernatürliche Verbindungen wehrt der Heimstein der Felsenburg ab, die der Verbannte nicht verlassen darf.

Giomanach (Söldner)

Gr 10

Unfrei, Nathir - groß (192 cm), breit - 29 Jahre

St 100, Gs 95, Gw 85, Ko 98, In 72, Zt 53
Au 49, pA 68, Wk 52, Sb 07
17 LP, 67 AP - PR - B23 - SchB+5, AnB+1, AbB+1

Dolch+15 (1W6+4), Bihänder+17 (2W6+5), Wurfspieß+15 (1W6-1); Raufen+10 (1W6+1) - ABWEHR+17, RESISTENZ+15/19/16

Athletik+12, Fangen+15, Glücksspiel+16, Kampftaktik+14, Sagenkunde+10, Schwimmen+15, Seilkunst+12, Spurenlesen+12, Trinken+14, Verhören+10 - Sprechen: Albisch+10, Comentang+12, Erainnisch+13, Twyneddisch+10

Rhys ap Gruff (Druide)

Gr 7

Adel, druidisch - groß (191 cm), schlank - 61 Jahre

St 34, Gs 49, Gw 69, Ko 84, In 99, Zt 97
Au 20, pA 91, Wk 84, Sb 100
13 LP, 33 AP - LR - B24 - SchB-1

Dolch+6 (1W6-2), Kampfstab+10 (1W6-1); Raufen+5 (1W6-5) - ABWEHR+14, RESISTENZ+18/18/16

Beredsamkeit+10, Beschatten+12, Erste Hilfe+12, Geheimzeichen+14, Heilkunde+10, Himmelskunde+10, Kräuterkunde+10, Lesen von Zauberschrift+12, Lippenlesen+8, Schleichen+12, Tarnen+10, Verhören+9, Verkleiden+15 - Sprechen/Schreiben: Albisch+14/+12, Comentang+12/+12, Eldalyn+12/-, Erainnisch+10/-, Hochcoraniaid+10/-, Twyneddisch+16/+12

Zaubern+19: *Angst, Baum, Beeinflussen, Beschleunigen, Elfenfeuer, Geistesschild, Liniensicht, Macht über die belebte Natur, Namenloses Grauen, Rost, Schlaf, Schmerzen, Sehen in Dunkelheit, Stille, Tiergestalt, Unsichtbarkeit, Wandeln wie der Wind, Wundersame Tarnung, Zähmen, Zwiesprache*

Erzabt Osmond von Harkfast

Gr 9

(Priester des Dwyllan)

Adel, Dheis Albi - mittelgroß (174 cm), normal - 31 Jahre

St 60, Gs 72, Gw 76, Ko 66, In 89, Zt 99
Au 47, pA 85, Wk 97, Sb 94
14 LP, 43 AP - OR - B22 - SchB+2

Stoßspeer+12 (1W6+2), Dolch+8 (1W6+1); Raufen+6 (1W6-2) - ABWEHR+15, RESISTENZ+19/19/17

Erste Hilfe+15, Landeskunde+12 (Alba), Sagenkunde+17, Schwimmen+17, Rudern+12, Suchen+10, Tauchen+16, Wahrnehmung+5, Zauberkunde+12 - Sprechen/Schreiben: Albisch+15/+13, Altoqua+12/-, Chryseisch+10/-, Comentang+12/+12, Twyneddisch+8/-, Waelska+8/-

Zaubern+21: *Austreibung des Bösen, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Zauberwerk, Bannsphäre (Goldene), Brot und Wasser, Erkennen des Wesens der Dinge, Funkenregen, Göttlicher Blitz, Göttlicher Schutz vor Magie, Handauflegen, Heilen von Krankheit, Heilen von Wunden, Heiliger Zorn, Heiliges Wort, Kälteschutz, Nebel wecken, Reinigen, Rost, Schlaf, Segnen, Stille, Sturmflut, Verfluchen, Verlangsamten, Wände, Wahrsehen, Wasseratmen, Wassermeisterschaft, Wasserstrahl, Wasserwandlung, Zeichen der Macht, Zauberschild, Zwiesprache*

Lindolfin (Krieger und Barde) **Gr 10**
Adel, druidisch - groß (193 cm), schlank - 937 Jahre

St 82, Gs 93, Gw 99, Ko 96, In 66, Zt 100
Au 92, pA 89, Wk 73, Sb 86
19 LP, 58 AP - KR - B24 - SchB+4, AnB+1, AbB+2

Dolch+14 (1W6+3), Langschwert+17 (1W6+5), Langbogen+16 (1W6+1), großer Schild+3; Raufen+10 (1W6) - ABWEHR+18, RESISTENZ+18/20/17

Beidhändiger Kampf+15, Geländelauf+16, Kampf zu Pferd+15, Kampftaktik+14, Klettern+16, Musizieren+16 (Harfe), Reiten+17, Schleichen+14, Schwimmen+15, Spurenlesen+10, Suchen+14, Tarnen+12, Überleben+14 (Wald), Verführen+16, Wahrnehmung+6 - Sprechen/Schreiben: Albisch+12/-, Comentang+12/-, Eldalyn+14/+12, Twyneddisch+8/-

Zaubern+21: *Der einschläfernde Gesang, Der frohlockende Gesang, Der traurige Gesang, Lied des Grauens, Lied der Lockung, Lied der Tapferkeit, Lied des Vergessens, Lied des Wahnsinns*

Markvogt Bairthy MacNahar (Glücksritter) **Gr 8**
Adel, Vraidos - klein (164 cm), schlank - 47 Jahre

St 70, Gs 72, Gw 82, Ko 55, In 92, Zt 05
Au 22, pA 41, Wk 29, Sb 63
13 LP, 44 AP - KR - B24 - SchB+2, AbB+1

Dolch+12 (1W6+1), Langschwert+15 (1W6+3), Lanze+12 (1W6+2/3W6+5), schwere Armbrust+12 (2W6-1); Raufen+7 (1W6-2) - ABWEHR+16, RESISTENZ+13/14/15

Fallenmechanik+8, Gassenwissen+10, Geschäftstüchtigkeit+10, Kampf in Schlachtreihe+10, Kampf zu Pferd+16, Kampftaktik+8, Landeskunde+12 (Alba), Menschenkenntnis+10, Naturkunde+13, Reiten+17, Schwimmen+15, Suchen+10, Verhören+10, Wahrnehmung+4 - Sprechen/Schreiben: Albisch+15/+13, Chryseisch+13/+12, Comentang+12/+12

Bairthy MacNahar ist ein verschlossener Mann, dem es nicht immer gelingt, seinen Mitmenschen den richtigen Eindruck zu vermitteln. Er widmet sich seiner schwierigen Aufgabe, die südöstliche Mark des Reiches zu sichern oder gar auszuweiten mit einer Gewissenhaftigkeit, die fast schon an Verbissenheit grenzt. Die dabei anstehenden Probleme löst er mit wackerer Entschlossenheit, wenn auch nicht mit überzeugender Brillanz.

Die ständig wechselnde Lage entlang der Grenzen zwingt ihn dazu, mit vielen Söldnern und Glücksrittern in Alba und Chryseia Kontakt zu halten. Dabei beweist er eine große Menschenkenntnis, nicht immer aber viel Fingerspitzengefühl. Bairthy neigt dazu, Männern, die ihm einmal dienlich waren, auch in Zukunft fast schon blind zu nennendes Vertrauen zu schenken. Das Kriegsglück ist aber eben launisch, und so wird der Markvogt das eine Mal vom gemeinen Volk enthusiastisch bejubelt, dann wieder in Spottliedern verhöhnt.

Leider ist er zu empfindlich, als dass ihm so etwas gleichgültig wäre. So soll er den Reichsverweser Angus MacBeorn bereits einmal um Entlassung von seiner exponierten Stellung gebeten haben, was dieser jedoch erst einmal ablehnte. Bairthy MacNahar hält seine Familie im Innersten seiner Burg fast schon verborgen, da er nicht zu Unrecht mit Anschlügen auf sie rechnet, um ihn persönlich zu treffen. Diese Sor-

Hjaljarl Thorfinn Sigurdson (Seefahrer) **Gr 10***Adel, Irindar & Asvagr* - groß (194 cm), schlank - 36 Jahre

St 92, Gs 85, Gw 84, Ko 74, In 98, Zt 67
 Au 80, pA 72, Wk 68, Sb 14
 15 LP, 54 AP - KR - B24 - SchB+3, AnB+1, AbB+1

Faustkampf+15 (1W6+1), Schlachtbeil+18 (1W6+4/+6), Streitaxt+16 (1W6+4), Dolch+14 (1W6+2), waffenloser Kampf+12 (1W6+1), Bogen+14 (1W6), Wurfspeer+12 (1W6-1), großer Schild+5; Raufen+9 (1W6-1) - ABWEHR+17, RESISTENZ+17/17/16

Balancieren+18, Himmelskunde+11, Kampftaktik+14, Klettern+16, Landeskunde+10 (Alba), Landeskunde+10 (Waeland), Naturkunde+8, Rudern+16, Schiffsführung+14, Schwimmen+18, Seemannsgang+18, Seilkunst+12, Steuern+18, Springen+16, Tauchen+15 - Sprechen: Albisch+15, Comentang+12, Waelska+15

Kanzler Seamy von Tidford (Händler) **Gr 5***Volk, Vraidos* - klein (161 cm), schlank - 49 Jahre

St 47, Gs 79, Gw 92, Ko 33, In 100, Zt 50
 Au 65, pA 88, Wk 84, Sb 68
 13 LP, 29 AP - OR - B24 - SchB+1, AbB+1

Dolch+10 (1W6), Kurzspeer+12 (1W6+1), leichte Armbrust+10 (1W6); Raufen+6 (1W6-3) - ABWEHR+14, RESISTENZ+14/14/13

Beredsamkeit+15, Geheimzeichen+14, Geschäftstüchtigkeit+13, Hören+10, Landeskunde+12 (Alba), Lippenlesen+12, Rechnen+18, Reiten+15, Schätzen+10, Schwimmen+12, Suchen+15, Trinken+5, Verhören+16, Verkleiden+18, Wahrnehmung+6 - Sprechen/Schreiben: Albisch+16/+16, Comentang+12/+12, Eldalyn+12/-, Erainnisch+10/-, Hochcoraniaid+10/-, Twyneddisch+14/+12

Laird Eorcan MacTilion (Krieger) **Gr 8****Baron von Deorstead, Flottenwart der Waelingsee***Adel, Dheis Albi* - groß (192 cm), schlank - 51 Jahre

St 67, Gs 42, Gw 87, Ko 65, In 100, Zt 72
 Au 34, pA 95, Wk 90, Sb 97
 13 LP, 61 AP - KR - B25 - SchB+1, AbB+1

Stoßspeer+15 (1W6+1), Dolch+12 (1W6), Langschwert+12 (1W6+2), Langbogen+12 (1W6+1), kleiner Schild+4; Raufen+7 (1W6-3) - ABWEHR+16, RESISTENZ+16/16/15

Beredsamkeit+11, Kampf in Vollrüstung+15, Kampf in Schlachtreihe+10, Kampf zu Pferd+12, Kampftaktik+18, Landeskunde+14 (Alba), Menschenkenntnis+13, Rechnen+12, Reiten+12, Suchen+12, Verhören+12, Wahrnehmung+6 - Sprechen/Schreiben: Albisch+16/+14, Comentang+12/+12, Twyneddisch+10/10, Waelska+10/+10

Morley MacTilion (Krieger) **Gr 10***Mittelschicht, Dheis Albi* - mittelgroß (177 cm), normal - 33 Jahre

St 84, Gs 100, Gw 99, Ko 85, In 68, Zt 64
 Au 22, pA 51, Wk 25, Sb 74
 17 LP, 74 AP - KR - B29 - SchB+4, AnB+2, AbB+2

Dolch+16 (1W6+3), Faustkampf+14 (1W6+2), Langschwert+21 (1W6+5), waffenloser Kampf+12 (1W6+2), großer Schild+5; Raufen+11 (1W6) - ABWEHR+18, RESISTENZ+15/18/17

Beidhändiger Kampf+15, Geländelauf+16, Kampf in Vollrüstung+17, Kampf in Schlachtreihe+13, Kampf zu Pferd+17, Kampftaktik+8, Laufen+6, Reiten+17, Schwimmen+15, Trinken+12 - Sprechen: Albisch+12, Comentang+12, Twyneddisch+10, Waelska+6

Morley MacTilion ist zweifellos einer der besten Hanchains Albas. Dabei wird seine körperliche Kraft noch von seiner Schnelligkeit und Leichtfüßigkeit übertroffen. Der Hanchain ist der Stolz von Laird Eorcan MacTilion, der sich im Vertrauen auf die Qua-

litäten seines Vorkämpfers seinen Nachbarn, auch den mächtigen MacRathgars, gegenüber viele Freiheiten herausnimmt. Morley hat schon oft genug vor Ylathors Schrein Abbitte für die Tötung eines Menschen leisten müssen, doch dem Ruf seines Lairds, bei der Wahl seiner Mittel nicht wählerisch zu sein, zum Trotz, hat er sie alle im offenen, ehrlichen Kampf besiegt.

Seit Jahren hat es kein kecker, aufstrebender Schwertkämpfer mehr gewagt, ihn ohne einen zwingenden Grund herauszufordern. Doch weiß Morley, dass der Tag kommen wird, an dem ihm die Schnelligkeit der Jugend zu weit entglitten ist, um einem herausragenden jungen Herausforderer widerstehen zu können. Sollte er sich eine offenkundige Schwäche anmerken lassen, dann würden sich junge Raufbolde genug finden, die glauben, sich durch die Erschlagung des großen Morley MacTilion einen ebenso berühmten Namen zu machen. Vor diesem Tag graut es dem nachdenklichen Hanchain bereits jetzt. Die Tatsache, dass er noch keinem seiner bisherigen Gegner Pardon gewährte, soll wohl dazu dienen, Heißsporne abzuschrecken, ihn unnötig auf die tödliche Probe zu stellen. Außerhalb eines Kampfes ist Morleys Auftreten trotz aller, verständlichen, Selbstsicherheit von fast schon sanfter Verbindlichkeit und stets von ausgesuchter Höflichkeit.

Nachdem das Alter langsam seinen Tribut fordert, entlässt Eorcan im Jahre 2412 seinen Hanchain in Ehren aus seinen Diensten und hilft ihm, unter falschem Namen auf den Hjalta-Inseln unterzutauchen, wo ihn niemand kennt und wo er nicht Gefahr läuft, rach- oder ruhmsüchtigen Gegnern zum Opfer zu fallen. Dort hat er als wohlhabender Freibauer Morfinn eine Familie gegründet und den Respekt seiner neuen Nachbarn erworben.

**Laird Dagelrod MacTuron (Krieger) Gr 7
Markgraf von Bleadfen**

Adel, Dheis Albi - mittelgroß (179 cm), normal - 63 Jahre

St 83, Gs 72, Gw 95, Ko 75, In 99, Zt 47
Au 40, pA 91, Wk 82, Sb 57
14 LP, 54 AP - PR - B24 - SchB+3, AbB+1

Anderthalbhänder+14 (1W6+4/+5), Dolch+12 (1W6+2), Faustkampf+12 (1W6+1), Langschwert+13 (1W6+4), Langbogen+12 (1W6+1), kleiner Schild+4; Raufen+8 (1W6-1) - ABWEHR+15, RESISTENZ+15/15/14

Gassenwissen+12, Geschäftstüchtigkeit+13, Kampf in Vollrüstung+15, Kampf in Schlachtreihe+9, Kampf zu Pferd+17, Landeskunde+12 (Alba), Menschenkenntnis+14, Rechnen+15, Reiten+19, Schätzen+12, Scharfschießen+10 (Langbogen), Suchen+10, Verbergen+10, Wahrnehmung+4 - Sprechen/Schreiben: Albisch+15/+13, Comentang+12/+12, Twynedisch+13/-

Albische Lairds 2401 nL

Clan	Laird
AELFIN	Cedric MacAelfin
Aran	Eward MacAran
Ardoch	Pendrach MacArdoch
Arren	Baldwyn MacArren
BEORN	Angus MacBeorn
Bogard	Daeron MacBogard
Cairil	Donlan MacCairil
CEATA	Randal MacCeata
Cintal	Casbard MacCintal
CONUILH	Donuilh MacConuilh
Corin	Durdan MacCorin
Cunn	Fingal MacCunn
Feoch	Dynand MacFeoch
Grimmond	Beorlan MacGrimmond
Lachlan	Osric MacLachlan
Merdach	Joran MacMerdach
Murdil	Curfin MacMurdil
Nahar	Aelfrod MacNahar
RATHGAR	Ian MacRathgar
Rochall	Seanrod MacRochall
Seal	Gledstane MacSeal
Tilion	Eorcan MacTilion
Treoch	Cadock MacTreoch
Turon	Dagelrod MacTuron
Wealdan	Geolian MacWealdan