

Nuanaä-Lie

Hintergrund

Mehr zu diesem, im Ehernen Schwert beheimateten Stamm der 'Wilder Nivesen' finden Sie im Kapitel Hirten, Jäger, Wolfsgeborene auf den Seiten 40ff

Die Rolle des Nuanaä-Lie

Die Wolfsjäger oder Nuanaä-Lie, wie sie auf Nivesisch heißen, sind 'echte Wilde', ihre Stammesverbände sind wie Wolfsrudel organisiert, es gilt das Recht des Stärkeren. So wird ein Wolfsjäger beispielsweise nie verstehen, warum ein kräftiger Bauer vor dem schwächtigen Baron buckelt. Wie der Wolf treu zu seinem Rudel steht, so ist der Nuanaä-Lie seinen Freunden. Nervtötend hingegen können seine Bestrebungen sein, innerhalb der Heldengruppe eine Rangfolge festzulegen, an deren Spitze er sich gern selber sähe. Hier haben seine Kameraden einige Erziehungsarbeit zu leisten. Bedenken sollten Sie noch, daß der Nuanaä-Lie nicht lügen kann und - ausserdem einen guten Grund dafür braucht, seine Heimat zu verlassen (unerfüllte Liebe, Dankbarkeit, Ausschluß aus dem Stamm, Rache o. :i.).

Zitate:

,>Ich werde dem Welpen gleich seinen Platz weisen!«

»Ich konnte besser schleichen als er hören - was hat deine Rondra denn dagegen~«

>,Ein mächtiger Feind, aber jetzt jagt er mit Gorfangs Rudel.«

Kleidung und Waffen

Die bevorzugten Waffen sind Speer und Bogen, an seine Kleidung stellt der Nuanaä-Lie keinerlei Ansprüche.

Besonderheiten

Etwa die Hälfte der Nuanaä-Lie (4-6 auf W6) können sich in Rauhölfe verwandeln. (geben Sie dem Helden 15 ASP die in Zukunft nicht steigerbar und auch nicht für Zaubersprüche verwendbar sind. Eine Verwandlung kostet 1W6 ASP währt bis zum nächsten Sonnenuntergang und wird im allgemeinen durch rituelle Gesänge und Tänze eingeleitet - eine Probe ist nicht nötig. Allerdings kann die Metamorphose auch spontan bei besonderer Anspannung oder Erregung einsetzen. Besonders schön und stimmungsvoll ist es natürlich, wenn dann der Spieler von selbst seine Figur in solchen Situationen die Wolfsgestalt annehmen läßt. ansonsten können Sie das als Meister anordnen). Verwandelt sich der Held in einen Rauhwolf, hat er auch nur die Kampfwerte des Tieres; AT/PA usw. sinken also im allgemeinen. Als Meister können Sie aber als Ausgleich und als Belohnung für gutes Rollenspiel, AT und PA des erschrockenen Gegners etwas senken. Das Talent Lügen entfällt vollständig. Herkunft, Stand der Eltern:Keine Angabe möglich, da die Rangfolge innerhalb der Sippe stetig wechselt.