

Die Flammengarde

Hintergrund: Wer einen warmen Platz zum Schlafen und eine Schüssel heisses Essen in Rothwarg sucht, der muss dafür bei den Orks schuffen oder sich einem der beiden Sektenspinnern anschliessen. Wem das alles zu unterwürfig und freiheitsraubend ist, trägt sich als freier Söldner für den Pfandleiher ein. Einzig als Mitglied der Flammengarde ist man frei zu Denken und zu Handeln, so sagt man, und die grössten Kriegshelden und mächtigsten Feuermagier sind unter dem Banner der Flamme vereint.

Der Pfandleiher, habe schon in den ersten Jahren der Rebellion im Norden eine Rotte von Lumpengestalten angeführt. Er habe sich alleine gegen eine vorrückende Bande der Erben Stürwinds gestellt und sei mit hundert Speeren im Leib gestorben. Danach sei er von den Toten zurückgekehrt und habe sich einzeln an den untätig rumsitzenden Ratsherren und -damen gerächt.

Nach dem Eiswinter und dem noch härteren Dämonenwinter war der Pfandleiher mit seiner Flammengarde die letzte Bastion der Menschen in den Ruinen Reythwals. Er umgibt sich mit den härtesten Söldnern, die der Norden hervorgebracht hat um seine Macht in- und ausserhalb der Stadt zu festigen. Raubeinig und unerschrocken sind die Schwertknechte und Axtmaiden des Pfandleihers, denn sie können sich ohne weiteres mit den Streitkeulen der Orks messen.

Aber auch die Feuermagier und Gelehrten des Ordens arbeiten unermüdlich an neuen Zaubern und Erkenntnissen. Sie haben alte Dokumente in der Ruine der einstigen Bibliothek gefunden, worin von einer „kristallinen Macht“ berichtet wird, welche vor Äonen in längst untergegangenen Städten gefunden wurden. Die Hinweise verdichten sich und der oberste Feuermagier Agator ist sich sicher, dass die Macht die Dämonen endgültig zu vernichten im heutigen Wald um Rothwarg zu finden ist.

Erkennungsmerkmale: Gewänder von Gelb, Weiss und Purpur. Schöne Stoffe, Kette und Platte, vereinzelt Leder. Das Banner der Flammengarde zeigt einen roten Berg in weissen Flammen auf gelbem Feld.



Die Blutjäger

Hintergrund: Eine mysteriöser Klauendruide namens Irvjö scharte die wilden Leute, die im Wald die kalten Winter überlebten, zusammen und nannte sie fortan Blutjäger.

Es sind die Letzten, die gegen die Toten und Dämonen in den Wäldern standhielten. Doch selbst für sie wurde es in den winddurchheulten Nächten zu gefährlich. So mussten sie widerwillig in der von Feinden besetzten Stadt Rothwarg einen Unterschlupf suchen.

Die Wildheit der Natur hat sich in ihren Herzen fest verwurzelt, manchen sogar den Verstand vernebelt. Von Zivilisation ist kaum mehr etwas zu finden. Für die alten Götter des Nordens gibt es längst keinen Platz mehr in ihrer Kultur. Es gilt das Gesetz des Naturgeistes Quorna und der Natur selbst. Für Götter gibt es keinen Platz. Der stärkere überlebt! Ihre Schiessfertigkeiten mit Pfeil und Bogen sowie ihre Wildheit im Kampf sind weithin berüchtigt.

Irvjö, der Druide, schwört auf die Macht von Blutopfern um die Wälder und Hügel vom unheiligen Treiben der Dämonen zu schützen. Keine Wissenschaft und keine Relikte aus alter Zeit können die Wälder jetzt noch retten. Doch andere spüren aus den Wäldern eine immer klarer werdende magische Kraft. Eine Kraft, die die Dunkelheit zu vertreiben mag? Ist es Quorna selbst, die sich den Dämonen widersetzt?

Erkennungsmerkmale: Vor allem grüne und braune Bekleidung mit roter Gesichtsbemalung. Jagdtrophäen zieren die Haare und Lederrüstungen. Eine rote, bluttriefende Buche auf grünem Feld ist das Zeichen der Jäger.



Die Frostraben

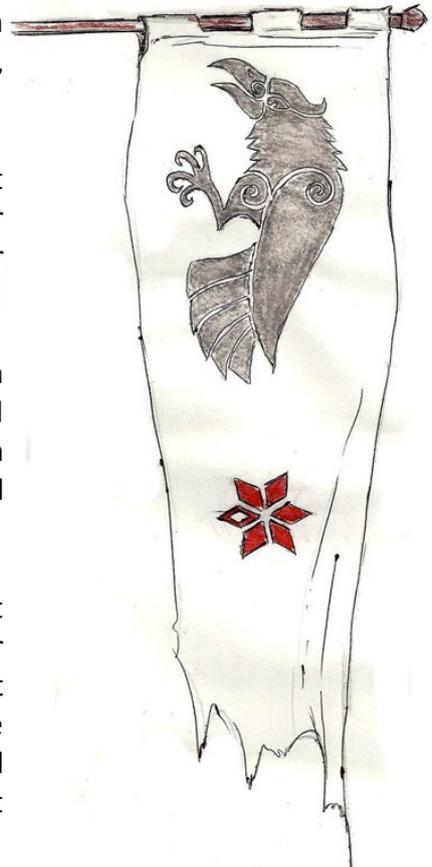
Hintergrund: Sie sind ein stolzer kriegerischer Clan aus dem hohen Norden. Wie ihre Vorfahren, die Eisberserker, sind sie stark, loyal und ehrenhaft.

Angeführt werden sie vom ranghöchsten Krieger Horvath. Er lässt sich von Sàri, der Kristalldruidin und Lorinc Tar, dem Runenmagier beraten. Die Krieger und Kriegerinnen der Frostraben kennen für ihre Feinde keine Gnade.

Ihre Kleidung und Ausrüstung sind perfekt den kalten Bedingungen des Nordens angepasst. So finden sich oft Felle und Mäntel mit ihren Rüstungen kombiniert. Sie verstehen sich ausgezeichnet auf das Kämpfen mit Schild, Schwert, Axt und Speer. Aber auch ihre Bogenschützen sind weitherum gefürchtet.

Die Frostraben verehren die alten Nordgötter: Thurse, den Eisgott – Maru, den Totengott – Jegga, den Windgott. Sàri, der Kristalldruidin, behauptet in den Wäldern ausserhalb der Stadt deren Macht zu spüren. Eine Mächtige Waffe im Kampf gegen die Feinde der Frostraben? Der eisige Hunger der Nordgötter wird erst gestillt sein, wenn die Dämonen aus Marus Tiefen besiegt sind und zurück in ihre Kerker verbannt wurden.

Erkennungsmerkmale: Weisse, graue und braune Bekleidung, Ketten- und Lederrüstungen, Felle. Ein grauer Rabe auf weissem Grund und eine blutrote Schneeflocke zu Ehren der Nordgötter zieren das Wappen der Frostraben.



Halbspieler-Orks und Uruk-Zrî

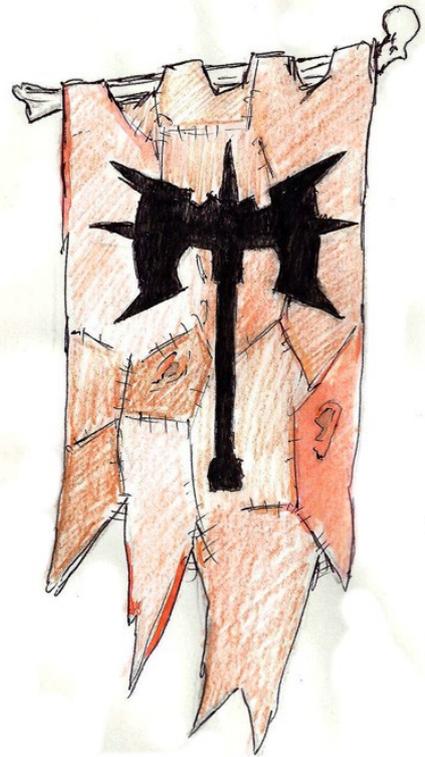
Hintergrund: Seit sich das Menschengeschlecht in Rothwarg immer breiter macht, legen sich die Orks ein wenig auf die faule Haut und ruhen sich auf ihren Lorbeeren aus. Bis auf wenige Uruk-Zrî (Ork-Freunde), die die Vorzüge der orkischen Küche zu schätzen wissen, wurde das Menschenpack aus der Zitadelle gejagt. Sollen sich doch Flammengarde, Frostraben und Blutjäger sich gegenseitig ihre verfluchten Schädel einschlagen. Solange der Vorrat an Bier und Fleisch in der Zitadelle ausreicht, kommen die Orks nicht in grossen Zahlen aus ihr heraus. Nur wenn dieser knapp wird, werden die noch übrigen ahnungslosen Händler und Viehzüchter ausserhalb der Stadt um ihre Ware „gebeten“. Wenn die Orks sich blicken lassen, bekommen alle zu spüren, wer wirklich das Sagen hat.

Schwer gerüstet und im Bunde mit dunklen Kräften, stellen die Orks eine bleibende Gefahr für die Menschen von Rothwarg dar. Es besteht kein Zweifel wer das Sagen hat. Orks machen nach wie vor, die Wälder vor Rothwarg unsicher. Doch auch sie fürchten sich vor den Dämonen und schwören dabei, dass allein Ihre Äxte, die Dämonen vertreiben können.

Achtung!

*Die Orks und Uruk-Zrî sind am Rittergame 2018 eine **Halbspieler-Gruppe** mit einer Fixen Rolle. Das heisst, dass ihr von der Spielleitung gewisse Anweisungen erhalten werdet zum Einsatz während Quests, Szenarien, etc. Anders als bei den flexiblen Halbspielern werden als Orks angemeldete Spieler aber relativ durchgehend als Orks auftreten, und nicht für viele verschiedene Rollen eingesetzt.*

Erkennungsmerkmale: Orkmaske, Hauer, barbarische, schwere und improvisierte Panzerung und Waffen. Auf den Bannern der Orks finden sich Mordäxte, Ketten, Schädel und Hauer.



Flexible Halbspieler

Gruppen-Profil

Quests: Diese Gruppe arbeitet für die Spielleitung. Je nach Bedarf stellt sie bei den Quests die unterschiedlichsten Figuren dar. Auf dem Anmeldetalon kannst du angeben, für welche Art Rollen du dich interessierst (siehe unten).

Kampf-Szenarien: Bei den Kampf- bzw. Schlachtszenarien kämpft die Gruppe mal auf der einen, mal auf der anderen Seite oder wird auf die gegnerischen Parteien aufgeteilt. Diese Gruppe eignet sich auch besonders für Teilnehmende, welche nicht an Kämpfen teilnehmen wollen.

Verkleidung: Je nach Rolle wird man von der Spielleitung mit der benötigten Verkleidung ausgerüstet. An eigener Verkleidung sollte man mindestens eine einfache Gewandung mitnehmen, damit man in der Stadt als Reisender oder auf dem Feld als einfacher Söldner oder Knecht durchgehen kann.



Für diese Gruppe solltest du dich entscheiden, wenn dir das Ambiente und Spass wichtiger sind als das Streben nach dem Sieg. Du musst während des Spiels mehrmals die Rolle wechseln. Von der Spielleitung erhältst du jeweils präzise Anweisungen, was du tun musst, hast aber selber noch sehr viel Freiraum, um deine Rolle auszugestalten.

Kategorien der Flexiblen Halbspieler

In der Online-Anmeldung kannst du angeben, wie gerne du Rollen spielst, bzw. für welche Art Rollen du dich interessierst. Es gibt folgende Kategorien:

Profi-Halbspieler lieben Improvisationstheater und übernehmen auch gerne anspruchsvolle Rollen.

Standard-Halbspieler werden vor Ort durch das OK instruiert und erhalten jeweils einfache Rollen, die nur wenig Hintergrundwissen verlangen.

Easy-Halbspieler übernehmen total banale Rollen, die nur eine sehr kurze Instruktion erfordern.