

# 1W20 scheinbar stereotype NSC - Fantasy

## 1. Nicht noch ein Schwarzmagier

*Ryleach aep Tanlludw* ist ein Schwarzmagier, wie er im Buche steht: Von einer misslungenen Beschwörung grässlich entstellt, haust er zurückgezogen in der Ruine eines mächtigen Turmes, wo er als finsterer Eremit seine gottlosen Studien vorantreibt. Die Helden erfahren aus dem nahegelegenen Dorf von ihm, wo man sich die schrecklichsten Geschichten über den dunklen Zauberer und sein Treiben erzählt. Den Dorfbewohnern wäre viel daran gelegen, wenn jemand sie von dem Unhold aus dem Turm befreien würde, denn viele Kinder und Jugendliche sind über die Jahre aus dem Dorf verschwunden und ein jeder ist sich sicher, das der Dämonenmeister sie in nächtlichen Blutreigen seinen paktierenden Teufeln opfert. Die Wachen des Barons wagen sich längst nicht mehr in die Nähe der Ruine, der Baron selbst aber sitzt dem Dorf im Nacken, da es die Arbeiter für sein Bergwerk stellt, dem mit dem Nachwuchs die Arbeitskraft schwindet.

Ryleach ist tatsächlich ein fähiger Schwarzmagier und finsterer Geselle und wird höchst ungern in seinen infernologischen Forschungen und Beschwörungen gestört. Doch bei ihren Nachforschungen stellen die Helden letztendlich fest, dass er keinem der verschwundenen Kindern und Jugendlichen ein Haar gekrümmt hat. Im Gegenteil. Die Jugend des Dorfes ist des Handwerks ihrer Väter überdrüssig. Sie sind Kinder, von denen, wie in mittelalterlichen Bergwerken üblich, die Kleinsten und Wendigsten mit Vorliebe in die engsten Stollen getrieben werden, um dem Berg auf Ersticken und Verschüttgehen seine kargen Schätze abzutrotzen.

Der Dämonenmeister hat viele bei sich aufgenommen. Wer eine magische Begabung aufweist, wird unterrichtet, spendet in Ritualen astrale Energie und lernt Alchemie. Wer nicht zaubern kann, hilft bei der Gewinnung und dem Sammeln alchemistischer Zutaten, spendet Blut für Rituale und kümmert sich um die Beschaffung von Nahrungsmitteln. Keines der Kinder bei Ryleach ist unglücklich darüber, dem Schicksal so vieler Geschwister und Freunde in den Stollen des unnachgiebigen Berges entkommen zu sein.

Mögen die Helden über die Situation entscheiden. Sie können den Schwarzmagier bezwingen und die Kinder ihrem Schicksal in den Minen des Barons übergeben. Oder sie lassen Ryleach und seinen Gesellenbetrieb gewähren und geben damit

das Dorf dem Unwillen des Barons preis, denn für jeden Mann weniger müssen die übrigen Bewohner mehr schuften.

Vielleicht findet sich auch eine Lösung, die niemand dem Leid überlässt. Doch die meisten Dorfbewohner kennen nichts außer ihrer Arbeit im Bergwerk.

## **2. Der menschenfressende Oger**

Scheinbar verkannter Gärtner, der keinem Wesen und schon gar keiner Blume etwas zu Leibe tut. Entpuppt sich tatsächlich als böser, menschenfressender Oger!

## **3. Der schreckliche Drache**

Fordert jedes Jahr eine Jungfrau als Tribut. Bildet sie heimlich als Aufrührerinnen gegen die patriarchalische Gesellschaft aus.

## **4. Der tapfere Paladin**

Kennt kein Erbarmen im Kampf gegen das Böse. Ist in Wirklichkeit eher kampfscheu und heuert einen Söldner an, der in seiner Rüstung, das Gesicht verdeckt durch das Visier, gegen das Unheil kämpft.

## **5. Die Quacksalberin**

Verkauft halbscharige Pasten und Tinkturen nicht nur an Verzweifelte mit großen Talent. In Wirklichkeit ein gefallener Engel, der in der Nacht insbesondere kranken Kindern wundersame Heilung bringt, indem er ihnen einen Teil seiner restlichen göttlichen Kraft schenkt, bis er endgültig verlischt.

## **6. Der Okkultistenanführer**

Im Pakt mit dem unausprechlichen Bösen, das die Welt verschlingen wird. Ein sehr gutmütiger Mann, rechtschaffen und verlässlich, hilft den Armen und Schwachen, wo er kann. Kinderlieb. Aber Geschäft ist Geschäft.

## **7. Das Einhorn, weise Herrin der Wälder**

Hüterin des großen Waldes, Beschützerin aller Bäume und Tiere. Notorische Sammlerin von Schmuck und Reichtümern der verhassten Zweibeiner.

## **8. Der Dieb, der die Reichen bestiehlt und den Armen gibt**

In Wahrheit ist er einfach ein Kleptomane. Wegen eines Fluchs kann er sein Diebesgut jedoch nicht behalten. Also verteilt er es wild in der Gegend und so kann es schon passieren, dass auch die Armen etwas davon haben

## **9. Der Nachtwächter**

Ein ruhiges Wesen zeichnet ihn in der Nacht aus. Sind die Helden reguläre Gäste der Stadt, ist er zu ihnen freundlich und hilfsbereit. Sind sie unbefugt in der Stadt, so wird er sie stellen, zu verhaften versuchen und verhören. Dies ist nur auf die Nacht beschränkt. Tagsüber wird er von seiner Familie im Keller angekettet, denn sobald die Sonne einen bestimmten Stand erreicht verwandelt sich der Nachtwächter in eine blutdurstige Bestie. Die Familie wird alles versuchen, dieses Geheimnis zu wahren.

## **10. Die Baderin**

Die Baderin ist eine geschäftige Frau, die ein erstaunliches medizinisches Wissen besitzt und sich in ihrem Badehaus um eine Menge Zuber kümmern muss. Sie selbst antwortet auf Fragen der Helden nur mit kurzen Sätzen und ihre Angestellten gar nicht. Wie sollten sie auch? Die Angestellten der Baderin sind nur noch leere untote Hüllen einstiger Wanderer und Abenteurer, die sich in ihre Behandlung begaben.

Wen sie nicht retten konnte oder wollte, der muss nun die Kosten für ihre Mühen über den Tod hinaus bei ihr abarbeiten. Vielleicht erkennen die Helden jemanden wieder.

## **11. Die Zauberschülerin**

Immer konzentriert und vertieft in das Studium der arkanen Künste. Einmal weg von den Büchern, ist sie aber eine sehr lebensfrohe Person, welche das Tanzen und das Verfolgen von Schaukämpfen und Theaterstücken zu ihren großen Leidenschaften zählt. Wird aufgrund ihres enormen magischen Talents als ein zukünftiges Mitglied des hohen magischen Rates gehandelt, sucht jedoch selbst nur nach der Fähigkeit, später den Menschen Freude und Lachen zu schenken – und sei es, als eine Schaustellerin.

## **12. Der Kaufmann**

Der Kaufmann ist ein sehr stoischer Mann und ein fähiger Feilscher. Nichts scheint ihn aus der Reserve zu locken, es sei denn, man hat bestimmte Merkmale an sich. Merkmale, die eine oder einer der Helden aufweisen könnte. Ist dies der Fall, so wird der stoische Kaufmann zu einem feurigen Romantiker und Charmeur, der versuchen wird, den neuen Glanz in seinem Herzen für sich zu gewinnen.

## **13. Die Tochter des Barons**

Hochnäsiger kommt sie einem schon vor. Sie würdigt niemanden unter ihrem Stand auch nur eines Blickes und Gespräche mit den Helden scheinen sie zu stören und zu ermüden. Doch nachts schleicht sie sich aus der Burg ihres Vaters um als maskierte Beschützerin die Stadt vor Verbrechen, Bedrohungen und vor sich selbst zu schützen. Vom Adel bis zu den Bettlern in den Gassen, alle stehen unter ihrem persönlichen Schutz. Die Helden sollten sich somit gut überlegen, was sie des Nachts in der Stadt treiben.

#### **14. Die vergnügungssüchtige Tochter aus gutem Hause**

Die junge Dame erscheint vorzugsweise im Schutze der Nacht in den verschiedensten Etablissements unterschiedlichster Qualität, um ihren enormen Kater mit einer Vielzahl von mehr oder weniger legalen Flüssigkeiten und Pülverchen zu bekämpfen. Überaus freundlich und von enormer Offenheit, sucht sie das Gespräch und gibt gern einen aus („erzähl von dem Zeug nichts, vor allem nicht der Wache oder.. meimm... Vattr....Proscht.“).

Tatsächlich aber ist sie eine höchst gebildete und begabte Gelehrte der schwarzen Künste, spezialisiert auf gefährliche und gelegentlich berauschende Reisen in fremde Dimensionen, deren Folgen sie oft tagelang außer Gefecht setzen. All die Jahre an der Uni waren eben doch nicht umsonst - nur hat sie etwas ganz anderes studiert, als ihre Eltern geplant hatten...

#### **15. Der Herr der Wilden Jagd, ein mächtiger Feenfürst.**

Außerhalb der Jagd: forsch, jähzornig und fordernd

Bei der Jagd: Geduldig, fokussiert und teilweise sogar großzügig gegenüber zu schwacher oder würdiger Beute und Beistehern

#### **16. Der alte Dieb, der nur noch ein letztes großes Ding drehen muss**

Der alte Mann ist alt, ja - aber er ist (noch) kein Dieb - er war sein ganzes Leben lang ein rechtschaffener Schlosser, aber jetzt braucht er einfach Gold. Es mag wohl sein letzter Einbruch sein, auf jeden Fall wäre es sein erster. Aber ohne diese große Lüge bekommt man einfach keine Kumpanen rekrutiert... und nun hat er einen Haufen hartgesottener Krimineller am Hals, die mit ihm einen Tempel ausrauben wollen... und noch dazu echt ungemütliche Schuldeneintreiber, die ihn erpressen...

#### **17. Der legendäre Schmied**

Der Ruf des Waffenschmieds ist weit bekannt, und er soll schon so manchem Helden eine fantastische Klinge geschmiedet haben.

Leider hat der ehrgeizige Schmied seine Seele verpfändet, um seine herausragenden Fähigkeiten zu erlangen. Jede seiner Klingen ist nicht nur außergewöhnlich kunstfertig und scharf, sondern wird seinen Träger irgendwann verraten...

### **18. Die todgeweihte Duellantin**

Eine junge Frau mit neuem Rapier, in alte, aber einst prachtvolle Kleider gewandet, hat einen für seine Grausamkeit gefürchteten Adligen zum Duell bis zum Tod herausgefordert, aus Rache für seine Untaten. Sie war bei ihrer Herausforderung offensichtlich angetrunken und so ungeschickt, dass sie dabei den Fehdehandschuh verloren und stattdessen eine Ohrfeige verteilt hat, deren Schwung sie mitten auf den Marktplatz stürzen ließ. Angesichts seiner Überlegenheit hat der Adelige das Duell spontan angenommen. Die junge Närrin und ihr sicherer Tod sind seit Tagen Stadtgespräch.

Niemand ahnt, dass die junge Frau tatsächlich für die Familie einiger Opfer kämpft - allerdings ist sie eine bestens ausgebildete, absolut tödliche Duellantin und gleichzeitig eine begnadete Schauspielerin, die sich tatsächlich nur zum Schein unfähig gibt und mit dieser Masche schon eine ganze Reihe von siegessicheren Opfern eiskalt vom Leben zum Tode gebracht hat - für eine Handvoll Gold, versteht sich. Nur wer selbst in der Fechtkunst bewandert ist, könnte vielleicht Verdacht schöpfen... aber sie ist sehr gut und so liebenswert wie hilflos... wenn sie will.

### **19. Die drei Würfelspieler**

An einem Tisch in der Taverne sitzen drei ältere, von den Wirren des Lebens gezeichnete alte Männer und spielen ein bekanntes Würfelspiel. Vor gut 3 Jahren trafen sich die drei zum ersten mal in der Taverne und sind seitdem nicht mehr von dort wegzudenken. Mit den Helden sprechen sie nicht, außer diese beteiligen sich mit am Würfelspiel.

Was die drei nicht wissen: sie kennen sich schon seit Jahren. Der Erste war früher ein gesuchter Räuber, der den Zweiten, welcher ein angesehener Händler war, um sein ganzes Hab und Gut erleichtert hat. Der Händler beauftragte dann den Dritten, welcher ein damals unerfahrener Held war, den Räuber zu finden und zur Rechenschaft zu ziehen, dafür gab er ihm seine letzte Habe. doch der Held hat den Räuber nie gefunden und traute sich nicht mehr zurück zum Händler.

Nun sitzen die drei da und erkennen sich nach all den Jahren nicht wieder. Ob man ihnen da helfen sollte?

## **20. Der hilfreiche Bibliothekar/Historiker**

Die gute Seele der Bibliothek ist eine echte Institution, wenn es um Recherchen geht. Der nette alte Mann ist stets bereit, mit Rat und Tat zur Seite zu stehen, Sagen/Legenden mit historischen Fakten zu verknüpfen, Zauberfolianten und andere exotische Lektüre zu empfehlen oder gar zu beschaffen.

In Wirklichkeit ist er nichtmal ein Mensch. Hinter der Haut des Alten verbirgt sich ein Schlangemensch/Dämon/unheiliger Geist etc., der nur zu gern von sich und seinen Ränken ablenkt, indem er in allen Belangen, die nicht ihn selbst betreffen, engagiert unter die Arme greift. Vielleicht fällt erst nach einigen Abenteuern auf, dass die Helden irgendwie „auf einem Auge blind“ sind, wenn sie sich bei den Ermittlungen in dunklen Machenschaften auf seine Hilfe verlassen.

Bonus (z.B. bei zwei aufeinanderfolgenden gleichen Würfelergebnissen):

## **21. Großinquisitorin Clothilda**

Die unscheinbare Frau von durchschnittlichem Wuchs und Körperbau genießt den Ruf als ruchloseste Foltermeisterin der nördlichen Hemisphäre. Wenige, die in ihre Gewölbe verschleppt werden, bekommt man danach noch lebend zu Gesicht und niemand von ihnen will darüber sprechen, was ihm dort unten widerfahren ist. Dennoch kann Clothilda ungeahnte Erfolge aufweisen - sie bekommt jedes noch so gut gehütete Geheimnis aus Feinden des Reiches heraus. Bei Hofe wird sie deshalb gleichermaßen respektiert wie gefürchtet.

In Wahrheit verabscheut Clothilda körperliche Gewalt und legt nur sehr selten tatsächlich Hand an ihre Gefangenen. Das Geheimnis ihres Erfolgs liegt darin, dass ihr dank ihres messerscharfen Verstandes bisher noch immer eine Möglichkeit eingefallen ist, mit ihren Gefangenen einen Handel abzuschließen. Im Austausch gegen die erforderlichen Informationen lässt sie kleinere Fische straffrei davonkommen und schafft sie außer Landes. Oft bietet sie ihnen sogar Schutz an und versorgt sie mit einer neuen Identität. Schlimmere Verbrecher lässt sie hingegen in ferne Strafkolonien verschiffen, von denen sie niemals zurückkehren. Als Versicherung nimmt sie jedem einzelnen eine Haarlocke und einige Tropfen Blut ab. Den Opfern wird glaubhaft versichert, sie könne sie mit finsterster Hexerei überall auf der Welt erreichen. Bisher war Clothilda noch nie gezwungen, derartige Mittel einzusetzen - und müsste sie es, würde sie das zutiefst betrüben.

## **22. Kriegsfürstin Duryasha - sie, die wieder aufsteht**

Von klein auf musste sich die hochgewachsene Nordländerin alles erkämpfen.

Nicht immer ist sie die Mutigste, die Flinkste oder die Stärkste, doch dank ihrer unbändigen Zähigkeit gelingt es ihr, sich in den aussichtslosesten Lagen wieder aufzurappeln und in einem neuen, letzten Angriff schließlich ihr Ziel zu erreichen. So hat die unermüdliche Kriegerin bereits in jungen Jahren die höchsten Ehren ihres Stammes errungen und den Rang einer Kriegsfürstin erkämpft.

Bei ihren Reisen durch ferne Länder hat Duryasha viele Wunder fremder Völker kennengelernt und deren Gepflogenheiten beeindrucken sie immer wieder aufs Neue und versetzen sie in kindliches Staunen. So eignet sie sich begierig neues Wissen an, ahmt Bräuche nach, die sie bewundert, und versucht die Welt in ihrer Gesamtheit besser zu verstehen.

Das Lernen fällt ihr jedoch außerordentlich schwer. Komplexere Zusammenhänge erschließen sich ihr nur langsam und sie hat große Probleme, sich in fremde Perspektiven hineinzusetzen. Auch ihre Konzentration lässt schnell nach und immer wieder vergisst sie wichtige Details oder bringt sie durcheinander. Dass andere sie oft als „dumme Barbarin“ ansehen, verletzt sie zutiefst.

Doch letztendlich kommt auch hier wieder Duryashas unerschütterliche Ausdauer zum Vorschein. Immer wieder stürzt sie sich aufs Neue in ihre Bücher, stellt dieselben Fragen erneut und kann nach und nach immer mehr kleine Erfolge verbuchen. Denn auch in dieser Hinsicht gelingt es ihr, immer wieder aufzustehen.

### **23. Die Scharfzähne, eine Goblinbande**

Die fünf Grünhäute machen schon seit längerer Zeit die Straßen entlang des Finsterforsts unsicher. Von ihrem Versteck in einem alten Wachturm aus hält die Bande nach leichter Beute Ausschau. In verwegenen Aktionen stürzen sie sich auf die Handelszüge und verkriechen sich nach geglückten Überfällen wieder in der Ruine. Wenn es einmal brenzlig wird, ziehen sie sich tief in unterirdische Höhlen zurück, bis die Luft wieder rein ist.

**Grash** ist die wagemutige Anführerin der Bande. Ständig heckt sie waghalsige Pläne aus und führt die Scharfzähne auch in erster Reihe an. Mit Schwert und Buckler geht sie auf ihre Feinde los, sie hat sich darauf spezialisiert, diese zu entwaffnen und in die Flucht zu schlagen. Dabei gelingt es der gedungenen Kriegerin, ihre Untergebenen mit ihrem Eifer anzuspornen und ihnen Mut zu machen, auch gegen vermeintlich stärkere Gegner ins Feld zu ziehen. Dafür beansprucht sie zwar auch die besten Stücke ihrer Beute, aber bisher hat sie ihre Scharfzähne noch immer wieder heil nach Hause gebracht.

Unterstützt wird sie dabei von ihrer besten Freundin **Lirma**, genannt die Lange.

Lirma ist hochgewachsen für einen Goblin, beinahe menschengroß, und geradezu dürr. Die schweigsame Veteranin hat schon viel gesehen und stellt oft Grashs Stimme der Vernunft dar, wenn diese ihr Können mal wieder überschätzt hat. Mit ihrem Langspeer sticht Lirma aus der zweiten Reihe zu, zusammen mit Grash hat sie einen Kampfstil herausgebildet, der die unterschiedlichen Reichweiten ihrer Waffen gut ausnutzt. Außerdem ist Lirma mit ihren langen Beinen eine ausdauernde Sprinterin.

Die Dritte im Bunde ist **Viu Eisaug**. Die scharfsinnige Späherin kundschafft oft tagelang die Umgebung aus und sucht entlang der Straßen nach den besten Plätzen für einen Hinterhalt oder ein Versteck auf eiliger Flucht. Bei einem Überfall behält sie das Geschehen bevorzugt aus den Baumwipfeln im Blick und ist jederzeit bereit, den Gefährtinnen am Boden mit ihrem Kurzbogen Deckung zu geben. Sollte ihr einmal die Munition ausgehen, wirft sie mit Tannenzapfen, Steinen und allem anderen, was ihr in die Finger kommt. Viu scheut sich aber auch nicht, einen eiligen Rückzug anzutreten und die Situation später von einer anderen Seite erneut anzugehen.

**Kulga** ist nicht die Schnellste. Sie ist auch nicht die Klügste oder die Aufmerksamste. Wer jedoch in Reichweite ihres gewaltigen Bastardschwerts kommt, hat definitiv nichts mehr zu lachen. Sie ist nur wenig kleiner als Lirma, aber doppelt so breit und dreimal so schwer. Die anderen ziehen sie manchmal damit auf, dass sie angeblich von Ogern abstamme, aber das macht Kulga nichts aus. Oger sind schließlich verdammt stark und zäh. Das ist doch eine gute Sache, oder? Kulga ist extrem geduldig und lässt sich durch nichts aus der Ruhe bringen. Wenn eine Gefährtin mal verletzt oder krank ist, kümmert sich Kulga hingebungsvoll um sie. Grashs verrückten Abenteuergeschichten lauscht sie besonders gern und hinterfragt auch nur selten, ob sie alle wahr sind.

Und dann wäre da noch **Strix**. Das fünfte Mitglied der Bande gibt sich gern geheimnisvoll und distanziert. Die schwächliche Gestalt ist stets in weite, dunkle Gewänder gehüllt und unter der Kapuze funkeln lediglich durchdringende Augen und bisweilen eine lange schwarze Haarsträhne hervor. Strix redet wenig und auch dieses Wenige hat oft etwas Fauchendes, Knurrendes an sich. Einige der Gefährtinnen glauben, dass Strix insgeheim mit finsternen Mächten im Bunde ist. Niemand bewegt sich so flink und leise wie Strix, aber wenn der fünfte Scharfzahn in die Enge gedrängt wird, wird er zu einem schwarzen Wirbelsturm, der mit seinen beiden Krummdolchen eine Schneise der Verwüstung zurücklässt. Trotz allem unheimlichen Gebaren steht Strix den Gefährtinnen jedoch stets treu zur Seite.



DW-Playbooks:

Grash: Barde oder Haudegen; Lirma: Krieger oder Gladiator; Viu: Waldläufer;  
Kulga: Krieger, Barbar oder Kleriker (?); Strix: Dieb oder was ganz Abgedrehtes.

Autoren: N. Hotep, Lukas, Kurutta, Moonmoth, McBlavak, Tegres, Pixellance