

Der Moorwackler

Ein Schwarm Vögel zieht vorüber und der Wind streift hart über das lange Gras der Brinasker Marschen. Einsam sitzt eine Gestalt an einem der Gräben und angelt; fast hätte man sie nicht sehen können, weil sie die gleiche Farbe wie der Sumpf hat und so ruhig dasitzt. Wer sich in diesen nördlichen Gefilden auskennt, weiß, dass es sich um einen Moorwackler handelt.

Ein näherer Blick zeigt ein langes, dünnes, bartloses Gesicht mit eingefallenen Wangen, einem fest geschlossenen Mund und einer scharfen Nase. Der Moorwackler trägt einen hohen, wie ein Kirchturm spitz zulaufenden Hut mit einer riesigen, breiten, flachen Krempe. Das lockige Haar, sofern man es so nennen kann, das über seine großen Ohren herabhängt, ist grünlichgrau, und die Locken sind nicht rund, sondern eher flach, wodurch sie aussehen wie winzige Schilfblätter. Sein schlammfarbendes Gesicht trägt einen feierlichen Ausdruck und man kann sofort sehen, daß er das Leben für eine sehr ernste Sache hält.

Die sehr langen Arme und Beine, machen ihn wenn er aufsteht größer als die meisten Männer, obwohl sein Körper kaum größer ist als der eines Zwergs. Die Finger an seinen Händen sind wie bei einem Frosch mit Häuten verbunden, und genauso ist es mit seinen bloßen Füßen, die er ins schlammige Wasser baumeln lässt.



Hintergrund

Moorwackler leben in einem Teil der Brinasker Marschen. Ihre Wigwams sind über die Inseln verteilt, denn ein Wackler ist die meiste Zeit gerne für sich. Außerhalb der Marschen sind sie deshalb so gut wie unbekannt.

Sie angeln gewöhnlich nach Aalen, schießen

aber auch Vögel und fangen andere Tiere. Bei den Nivesen gibt es einige Mythen um die seltsamen Kreaturen, die sich jedoch meist widersprechen. So heißt es beispielsweise, Moorwackler würden ihren Tabak mit Schlamm mischen. Tatsächlich ist es allerdings unbekannt, warum der Rauch dieses schweren Tabaks förmlich aus der Pfeife fällt und wie Nebel über den Boden kriecht.

Sie sind Misstrauisch, vor allem gegen Zauberei; und in einer feindlichen Gegend, ist jedes Phänomen selbstverständlich eine Zauberei und deshalb mit Vorsicht zu genießen.

Ihre offensichtliche negative Lebenseinstellung erschreckt zunächst, aber lernt man sie näher kennen, hat man in einem Moorwackler einen ehrlichen Freund, der treu wie Gold ist.

Die Rolle des Moorwacklers

Ein Moorwackler sieht immer nur das schlimmste vorraus, wenn es nach ihm geht, stehen die Chancen um so schlimmer, je besser die Situation aussieht. Allerdings sehen die Wackler darin etwas positives. Man kann ihnen nicht vorhalten, dass sie Miesmacher sind, denn sie sagen alles nur um die richtige Einstellung zum Leben zu haben und das beste aus der Situation zu machen.

Überlegen Sie sich einfach regelmäßig etwas schlimmes, was hinter der nächsten Weggabelung lauert und etwas pseudopositives, was daraus entstehen kann, z.B.: „Es würde mich nicht wundern, wenn wir jeden Moment auf einen Drachen stießen. Aber wenn er uns zu Asche verbrennt, müssen wir uns wenigstens keine Sorgen um den knappen Proviant auf dem Rückweg zu machen.“

Achten Sie darauf, dass der Moorwackler auf keinen Fall feige ist. Gerade weil sie den Tod hinter jeder Biegung vermuten, haben diese Wesen keine Angst davor.

Es geschieht äußerst selten, dass ein Moorwackler die Marschen verlässt. Und wenn, dann gibt es eigentlich nur einen guten Grund: „Er ist voreilig und überschwenglich.“ Das bedeutet auf keinen Fall, dass er ein Optimist ist, aber selbst der schlimmste Pessimist wäre aus Sicht der anderen Moorwackler ein „übermütiger Springinsfeld“, der das Leben nicht ernst genug nimmt. Und deshalb zieht er in

die Welt, um sich am harten Leben ein wenig abzukühlen und vernümpftig zu werden.

Zitate:

„Was gibt es für Neuigkeiten? Ist der König tot? Ist der Feind ins Land eingefallen? Gab es Waldbrände? Sicher sind auch ein paar Drachen gelandet, was?“

„Das Schöne daran ist, wenn wir uns beim Überklettern der Felsen das Genick brechen, müssen wir wenigstens nicht im Fluß ertrinken.“

„Guten Morgen ... obwohl ich mit *gut* nicht sagen will, daß es nicht noch Regen geben wird – oder vielleicht auch Schnee oder Nebel oder ein Gewitter.“

„Nicht zu vergessen, daß es etwas Gutes an sich hat, in dieser Miene eingeschlossen zu sein: Man spart sich die Beerdigungskosten.“

„Der Winter wird dieses Jahr früh kommen. Aber wahrscheinlich wird uns bei all den Feinden, den Bergen, den Flüssen, die wir überqueren müssen, den falschen Wegen, die wir einschlagen werden, dem Hunger, den wir erleiden müssen und den zerschundenen Füßen das Wetter kaum auffallen.“

Kleidung und Waffen

Moorwackler tragen Kleidung aus einfachen Stoffen, die meist erdfarben sind. Sie sind recht einfach geschneidert und hängen lose herunter, nur hier und dort von ein paar Bändern oder einem Strick als Gürtel verengt.

Im Kampf benutzt der Moorwackler seinen Bogen oder ein Schwert, dies muss jedoch gerade sein, da er (wahrscheinlich wegen der langen Arme) mit Krummsäbeln nicht umgehen kann.

Besonderheiten

Der Moorwackler kann sich durch die Färbung seiner Kleidung und seines Körpers in Sümpfen gut verstecken. Er bekommt dort einen +3 Bonus auf „Sich Verstecken“.

Durch Ihr Mißtrauen anderen (aber vor allem Magie) gegenüber, sind Moorwackler bei Illusionszaubern besonders gut geschützt; rechnerisch haben Sie dann einen um +5 erhöhten Magieresistenzwert.

Ausgestaltung der Talente

Alle Moorwackler können durch ihre Nähe zum Wasser gut schwimmen, angeln und außerdem

kleine Boote und Flöße fahren. In ihrem Leben in den Marschen machen sie gewöhnlich das meiste selbst: ihre Kleidung, Gefäße, Werkzeuge und Essen (leider ist Aaleintopf nicht jedermanns Sache). Sie überleben von Kindheit an in der Wildnis und können sich anhand der Sterne orientieren. Moorwackler sind sehr selbstbeherrscht und ertragen auch (durch die dicke und feste Haut) Schmerz besser als die meisten anderen. In Städten und in der Gesellschaft kommen sie allerdings nicht so gut klar.

Namen

Moorwackler sind Einzelgänger, daher haben Namen in ihrer Gesellschaft (sofern man es so nennen kann) keine große Bedeutung. Sie bestehen meist aus einem Wort, das Melancholie, Deprimierung oder Pessimismus ausdrückt (und somit eine Art von Ehrentitel für die Moorwackler bedeutet) und einem Wort aus dem Alltag in den Marschen.

Typische Namen sind:

Aalschwarz, Dunkelschilf, Grasheuler, Kummerbusch, Unglücksgraben, Schlammgrim, Trauerpfützler, Trübwasser, Weidenfrust

Der Moorwackler bei Spielbeginn

Vorraussetzungen:

Mut: 12+

Charisma: 8¹

Aberglaube: 6+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 – 5	unfrei	Ork-Sklaven
6 – 17	arm	freie Wackler
18	arm	Älteste
19 – 20	mittelständisch	Händler

Haarfarbe (W20):

1 – 3	4 – 7	8 – 14	15 – 19	20
schwarz	braun	grau	grün	weiß

(An den Grenzen dürfen Mischfarben, z.B. 13 und 14 = grünlichgrau angenommen werden)

Körperhöhe(!): 182cm + 3W6 (185-200cm)

Gewicht: Größe / 3 in kg

Lebensenergie: 30

TALENTE - STARTWERTE

Kampftechniken		Körperliche Talente		Natur		Handwerk	
Raufen	2	Akrobatik	-1	Fährtensuchen	3	Abrichten	0
Boxen	-1	Fliegen	-1	Fallenstellen	2	Boote Fahren	2
Hruruzat	-6	Gaukeleien	-2	Fesseln / Entfesseln	1	Fahrzeug Lenken	-1
Ringens	1	Klettern	0	Fischen / Angeln	6	Falschspiel	-4
Äxte und Beile	-2	Körperbeherrschung	2	Pflanzenkunde	3	Heilkunde, Gift	1
Dolche	3	Reiten	1	Orientierung	4	Heilkunde, Krankh.	3
Infanteriewaffen	-3	Schleichen	2	Tierkunde	2	Heilkunde, Seele	-2
Linkshändig	1	Schwimmen	5	Wettervorhersage	1	Heilkunde, Wunden	2
Kettenwaffen	-4	Selbstbeherrschung	4	Wildnisleben	2	Holzbearbeitung	2
Peitschen	0	Sich Verstecken	0	Wissenstalente		Kochen	1
Scharfe Hieb Waffen	-1	Tanzen	-2	Alchemie	-5	Lederarbeiten	1
Schwerter	2	Zechen	2	Alte Sprachen	0	Malen / Zeichnen	0
Speere und Stäbe	2	Gesellschaft		Geographie	-1	Musizieren	-1
Stichwaffen	-2	Bekehren/Überzeugen	-3	Geschichtswissen	0	Schneidern	2
Stumpfe Hieb Waffen	2	Betören	-2	Götter und Kulte	0	Schlösser Knacken	-3
Zweihänder	-2	Etikette	-2	Kriegskunst	-4	Singen	-1
Lanzenreiten	-5	Feilschen	-1	Lesen / Schreiben	0	Taschendiebstahl	-4
Sch.: Bogen/Armbrust	4	Gassenwissen	-3	Magiekunde	-3	Töpfern	2
Schuss: Schleuder	0	Lehren	0	Mechanik	1	Intuitive Begabungen	
Schuss: Blasrohr	-3	Lügen	0	Rechnen	0	Gefahreninstinkt	3
Wurfaxt/-beil	-2	Menschenkenntnis	-1	Rechtskunde	-3	Glückspiel	0
Wurfdolch/-messer	-2	Schätzen	-1	Sprachen Kennen	1	Prophezeien	-3
Wurfspeer	1	Sich Verkleiden	-2	Staatskunst	-6	Sinnenschärfe	2
				Sternkunde	1	Stimmen imitieren	0

Sprachen

Nujuka (Nivesisch): 3 / 3 (Muttersprache)

Orkisch: 1 / 1

Garethi: 2 / 5²

Version 0.92

¹ Das Pluszeichen fehlt hier absichtlich. Der Moorwackler sollte zu Beginn einen Charismawert von 8 haben. (Wenn Du Dir die Beschreibung durchgelesen hast, würdest Du sagen, es handelt sich um einen charismatischen Typen?)

² Alle Charakterklassen, die Garethi nicht als Muttersprache haben, haben dort einen Startwert von 2. (laut Mantel, Schwert und Zauberstab)

Moorwackler stammen aus der Narnia Chronologie von C.S. Lewis, dort kommt der Moorwackler Trauerpfützler in folgendem Buch vor:

C.S. Lewis: „Der silberne Sessel“ (Brendow Verlag) ISBN 3-87067-827-5

C.S. Lewis: „The Silver Chair“ (Harper Collins) ISBN 0-06447-105-5

Er wurde von mir als Heldentyp an DSA 3 angepasst. Lob & Kritik sind erwünscht: mail@hinek.de / www.hinek.de