

Charaktere

- [Ti'lac](#)
- [Lorbam Koldulir](#)
- [Dodo](#)

Ti'lac

Übersicht

Ti'lac war ein Angehöriger der Kammjäger, bei welchen er den Status eines Jägers hatte, was neben der Fisch- und Raubfischjagd auch die Jagd auf Boote von Fischern bedeutete. Als sein Stamm unter den Einfluss des Kultes der Verzehrter geriet, entzweite Ti'lac sich schließlich mit ihnen und lebte fortan als Ausgestoßener am Rande des Yuler Hafens, bis die Abenteurer ihm ermöglichten, sich in den Gewässern vor der Handelsstadt Nosaq anzusiedeln.

Englisch

Jagd-Geschichte

Ti'lac

Üblicher Aufenthaltsort

Jetziger Aufenthaltsort

Vitalitäts

Ti'lac

See mündl (m)

Jagd

Yuls Küstengewässer

Gewässer vor Nosaq

Leben

Erscheinungsbild

Der Meermann ist mitsamt Schwanzflossen etwa zwei Meter lang. Seine Haut ist türkisblau, Haar und Flossen sind korallenrot. Er wirkt Mitte zwanzig.

Persönlichkeit

Ti'lac pendelt zwischen Vorsicht und Wagemut. In der Nähe von Landbewohnern zieht er es vor, sich nicht zu zeigen. Hat man sein Vertrauen gewonnen ist er freundlich, gelassen und mitunter schalkhaft. Er zeigt nicht offen, wenn er sich um jemanden sorgt, ist aber oft einfach für den Fall des Falles in der Nähe.

Reisetagebuch

Zuerst begegneten die Abenteurer Ti'lac im Yuler Hafen, wo er in eine missliche Lage geraten war. Man hatte ihn in einem Fischernetz gefangen, und die Abenteurer verhinderten, dass er mit den Rudern der Fischer zu Tode geprügelt wurde. Als sie ihm später auf Lakani begegneten half er ihnen mit gemischten Gefühlen zu verhindern, dass die Kammjäger im Auftrag des Medicus alchemistische Bomben in den Hafen trieben. Daraufhin war ihm klar, dass er nicht länger bei seinem Stamm geduldet werden würde, und er trennte sich von ihnen. Fortan konnte er immer wieder einmal in der Nähe des Yuler Hafens gesehen werden.

Als die Abenteurer den Kelch der Ewigen Rast beschaffen wollten und dafür eine Infiltration der

Bridle planten, die ihn transportierte, half Ti'lac ihnen damit, das Ruder des ytannischen Kriegsschiffes zu blockieren. Das ermöglichte ihnen an Bord zu gelangen. Da er den Abenteurern zuvor geschworen hatte, keine Überfälle mehr auf Schiffe durchzuführen, mussten sie ihm glaubhaft versichern, dass es in diesem Fall notwendig war.

? GM Eyes Only

Geheimnisse
[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- [Kammjäger](#)
- [Kult der Verzehrer](#)
- [Yul \(Stadt\)](#)
- [Nosaq](#)
- [Lakani](#)
- [Medicus](#)
- [Bridle](#)
- [Ytannien](#)
- [Kelch der Ewigen Rast](#)

Lorbam Koldulir

Vitalstatus	lebend
-------------	--------

Übersicht

Der verdiente Veteran mancher im Namen Bruchkantes geführter Schlacht lebt als dauerhafter Einwohner in Bärskreuz. Dort dient er als Teil des Kleriker-Netzwerkes. Zwar ist in offiziellen Dokumenten eine Versetzung seines fortgeschrittenen Alters wegen vermerkt, es ist jedoch ein schlecht gehütetes Geheimnis, dass Lorbam Koldulir exiliert wurde. Es lässt sich ohne viel Mühe in Erfahrung bringen, dass der Anführer des Koldulir-Clans wegen eines eskalierten Grolls mit unrechtmäßiger Todesfolge bei der Krone in Ungnade fiel. Der Kleriker des Ull hat ein direktes Ersuchen um Aufhebung seines Exils an König Schimmerbart gerichtet.

Lorbam ist verwitwet und hat eine geschätzte Tochter namens Girtha, die als reisende Schmiedin durch die Kornküste zieht.

Erscheinungsbild

Lorbam ist mit 1,40m ein stattlicher Vertreter seiner Art. Er hält seinen lichtgrauen Bart aus praktischen Gründen und Gewohnheit nur brustlang, zuletzt hat er sich nicht mehr die Mühe gemacht, die Wildheit seines Haars sonderlich zu zähmen. Um nicht aus der Übung zu geraten trägt er häufig seine ornamentierte Plattenrüstung und Untergewandung im kräftigen Rot und Türkisblau Bruchkantes. Nach dem Verlust seiner Tochter trägt er ausschließlich das dunkle Braun des Trauerns.

Persönlichkeit

Lorbam ist ein unwirscher, grantiger alter Mann. Das Leben auf den Schlachtfeldern hat ihn hart gegen sich und andere gemacht, aber sicher hat das Trauma seines Exils zu seiner harschen Persönlichkeit wesentlichen Anteil. Nach dem Tod seiner Tochter ist er am Boden zerstört und fokussiert sich darauf, sie gegen alle Widerstände in Bruchkante im Clans-Grab bestatten zu können.

Reisetagebuch

- Die Kristallrosen begegneten Lorbam zuerst in Bärskreuz, wo ihnen zu Ohren kam, dass der ansässige Kleriker unter heftigen Zahnschmerzen litt. Willig zu helfen zog Ael ihm den betroffenen Zahn und noch zwei andere, weil er gerade so gut in Fahrt war. Ihm war zu Ohren gekommen, dass Lorbam exiliert worden war und ein Gnadengesuch eingelegt hatte, ein verschlossenes Antwortschreiben mit dem Siegel des Königs von Bruchkante sowie die herausragend schlechte Laune des Zwerges gaben Auskunft über den Ausgang des Unterfangens genug. Vermutlich ist Lorbam nach seiner Behandlung nicht generell gut auf Ael zu sprechen.
- Auf der Suche nach Stätten, an denen die Kobaltsieche gewütet hat, kamen die Kristallrosen durch Acritaniens Kethra, wo sie auf die Überlebenden eines unmittelbaren Ausbruchs stießen. Leider fanden sie unter den Opfern auch Girtha Koldulir, welche Stahlbart als die Tochter des Klerikers seiner Heimatstadt erkannte. Um das Risiko einer Ansteckung zu vermeiden, verbrannten die Kristallrosen alle Leichen und nahmen von Girtha Asche und Abzeichen mit.
- Lorbam war am Boden zerstört über die Nachricht des Todes seiner Tochter. Dass der Leichnam entgegen der Riten der Zwerge verbrannt wurde, sah er ein. Dann bat er Stahlbart und seine Freunde schweren Herzens darum, ihn nach Bruchkante zu begleiten, wo er seine Tochter im Clans-Grab bestatten will - für diesen Anlass muss man

ihn dort trotz seines Exils einlassen, was ihn überaus bitter stimmte: der Kleriker hatte zu Ull gebetet für einen Grund, nach Bruchkante zurückkehren zu können.

- Nach dem von den Rotbrand-Piraten angestachelten Überfall einer Söldnerbande aus Saurbog entschieden die Kristallrosen, sich mit Lorbam erst in Brightwater zu treffen und engagierten ausgerechnet den orkischen Anführer der Söldner, den ihnen im Kampf unterlegenen und für die Chance dankbaren Grevok als Eskorte für Lorbam. Dieser war aus vielfachen Gründen darüber nicht begeistert, aber Kummer gewöhnt und reihte einen weiteren Groll an die anderen.
- ankunft in brightwater

? GM Eyes Only

Geheimnisse [Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

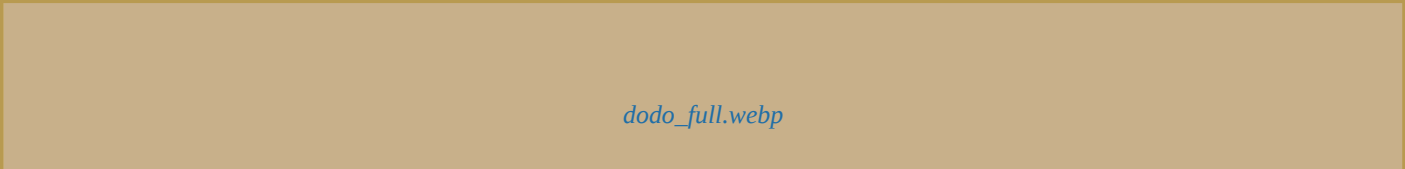
[Inhalt.]

Hotlinks

- Bruchkante
- Ull
- Bärskreuz
- Kleriker-Netzwerk
- Koldulir Clan
- König Schimmerbart
- Girtha Koldulir
- Kornküste
- Saurbog
- Acritanien

Dodo

Übersicht



Erscheinungsbild



Englisch	Dodo
Rasse/Geschlecht	Untoter
Trägheit	Haustier
Üblicher Aufenthaltsort	Haus des Flüsterns
Jetziger Aufenthaltsort	Miqui's Schulter
Vitalstatus	untot

nach Möglichkeit als nützlich.

Reisetagebuch

Die Befreier des Nordens trafen zuerst im alchemistischem Sanktum des Hauses des Flüsterns auf den Dodo, wo er sich darüber beklagte, dass er nie um Rat gefragt wird, bevor jemand etwas Dummes tut. Er wurde von Relaja und Miqui bezahlt, nahm aber vorerst seinen rechtmäßigen Platz auf der Schulter der transaktionsführenden Miqui ein. Er gab ihnen Hinweise darauf, wo sie sich vor dem nahenden Khizra verbergen könnten - namentlich ein Lager für Arkan-Batterien sowie ein Stehendes Portal für Ulmont, sofern sie dieses aktivieren könnten.

? GM Eyes Only

Geheimnisse [Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- [Haus des Flüsterns](#)
- [Khizra](#)
- [Ulmont](#)