

Eljaschas Ehre – ein Szenario zur Bornland-Wahl

Vorbemerkung: „Ausgezeichnete Wahl“ als Titel des Karnevals der RSP-Blogs im September, ausgerichtet von Clawdeen spielt, hat seinen Ursprung natürlich in der anstehenden Bundestagswahl Ende des Monats. Aventurisch hingegen fällt mir dazu primär die vor kurzem durchgeführte Wahl des Adelsmarschalls für das Bornland als Schreibanlass ein. Eine Besonderheit dieser Wahl war, dass die DSA-Fanggemeinschaft dazu aufgerufen wurde, mit ihrem Votum den Ausgang selbst zu bestimmen, was dann auch in den Metaplot eingegangen ist. Zur Wahl standen fünf unterschiedliche Kandidaten mit teils sehr voneinander abweichenden Profilen, wobei die Favoriten die beliebte Amtsinhaberin *Nadjescha von Leufurten* und der grimmige *Alderich von Notmark* (als Vertreter der konservativen Traditionalisten) waren. Eine sehr schöne Idee, wie ich bereits während der Wahl auch schon geäußert habe. Konkret möchte ich ein kleines Szenario um zwei streitende Bronnjaren beitragen, die unterschiedliche Kandidaten unterstützen. Wie bei vorherigen Abenteuerentwürfen verzichte ich allerdings auf Werte und Regelangaben.

Hinweis: Am Ende des Textes habe ich die gesamte Datei als pdf angefügt.

Das Abenteuer in Kurzform

Im Vorfeld der Wahl werden die Helden bei einem Tavernenbesuch Zeugen eines Streitgesprächs zwischen zwei Bronnjaren aus unterschiedlichen Kandidatenlagern. Nachdem *Nasjan von Kjaringen*, ein Gefolgsmann *Alderichs von Notmark*, die Ehre *Nadjeschas* in Frage stellt, fordert die junge Heißspornin *Eljascha von Kirschhausen-Noffzing* diesen zu einem Duell heraus, obschon offensichtlich ist, dass sie ihrem Kontrahenten hoffnungslos unterlegen ist. Nur das Eingreifen der Helden kann die junge Adelige vor üblen Konsequenzen retten.

1. Der Weg ins Abenteuer

Festum gleicht im Vorfeld der Marschallwahl einem Schmelztiegel, da die ohnehin schon ausgesprochen belebte Hauptstadt des Bornlands nun zusätzlich von vielen auswärtigen Besuchern angesteuert wird, u.a. auch von einer ganzen Reihe von Bronnjaren, die ihr Wahlrecht wahrnehmen wollen. Für die Helden gibt es somit mannigfaltigen Anlass, sich in Festum aufzuhalten, sei es, dass sie einem der Adelligen als Geleitschutz gedient haben, sei es, dass einer der ihnen selbst zur Abstimmung berechtigt ist. Genauso gibt es die Möglichkeit, das Szenario in die Theaterritterkampagne als kurze Episode zu integrieren. Sollte sich unter den Spielercharakteren ein Held/eine Heldin mit einem ähnlichen Profil wie Eljascha befinden, kann ihre Rolle natürlich von ihm/ihr ersetzt werden. Inneraventurisch sind allerdings nur Mitglieder der Adelsversammlung abstimmungsberechtigt.

2. Im „Bornbär“

Seinen Beginn nimmt die Handlung, wenn die Helden sich abends in eine der vielen gut gefüllten Tavernen begeben. Der „Bornbär“ ist eine gutbürgerliche Gaststätte, die in diesen Tagen allabendlich stark frequentiert wird. Wirt *Boutsen Tuljow* (ein gebürtiger Notmarker) und seine Schankmädchen sorgen umtriebig dafür, dass die Gäste stets einen vollen Humpen Kwassetz oder ein Glas Meskinnes vor sich stehen haben. Helden, die sich gerne in Wettbewerben beweisen wollen, finden hier eine Reihe von Gästen, die sich mit ihnen diversen Karten- oder Würfelspielen messen wollen, in einer Ecke ist sogar ein Bereich für Deutschnickeln freigehalten worden.

Szenen im „Bornbär“

- Ein sichtlich angetrunkenen Waffenknecht rempelt die Schankmaid *Geertja* an, die mehrere Humpen Bier fallenlässt. Ein finsterner Blick von *Boutsen* bringt den zugehörigen Bronnjaren dazu, seinen

Gefolgsmann unter dem zustimmenden Gelächter und Gebrüll der Anwesenden rüde zur Tür hinauszuerwerfen.

- *Janne* und *Duna*, zwei kräftige Söldnerinnen haben es auf den gleichen Helden/ die gleiche Heldin abgesehen, was sie mit sehr groben und plumpen Annäherungsversuchen umsetzen. Auf Ablehnung reagieren sie ausgesprochen ungehalten, werden die Avancen einer der beiden positiv beantwortet, können sie aber auch in eine gegenseitige Keilerei verfallen.

- *Thila*, eine Veteranin der jüngsten Kämpfe um Notmark (siehe „Der grüne Zug“) erzählt vom Schlachtgeschehen, wobei sie besonders hervorhebt, dass einzig das Zutun *Alderichs* den Sieg verursacht habe, während die massiven Zerstörungen in der Stadt durch *Nadjeschas* angeblich zu zögerliches Vorrücken begünstigt worden seien. In dieser einseitigen Runde erntet sie mit ihrer Deutung des Geschehens nur minimalen Widerspruch (mit Ausnahme von *Eljascha*, womit diese Szene ebenfalls den Ausgangspunkt für die folgende Duellforderung darstellen kann, insofern *Nasjan* auch in den Streit einsteigt und den Fokus hier auf *Nadjescha* angebliche Feigheit legt)

- *Suschin Stipkow*, ein Maler aus Festum sucht für ein Aktgemälde eine schlanke Frau. Allerdings hat er lediglich ein Körpermodell im Sinn, das er unter das bereits gezeichnete Antlitz einer stadtbekanntem Adligen setzen will, die mit ihren eigenen Körperproportionen unzufrieden ist.

- Im Laufe des Abends können die Helden auch *Nasjan* und *Eljascha* schon kennenlernen. Handelt es sich bei den Helden ebenfalls um Anhänger *Alderichs*, wird *Nasjan* ihnen bereitwillig ein Getränk spendieren und einige schmutzige Witze erzählen, andernfalls wird er sie (solange er noch halbwegs nüchtern ist) mit Nichtachtung strafen, zur Not beendet er ein Gespräch auch abrupt. *Eljascha* ist Fremden gegenüber sehr aufgeschlossen, als junge Frau vom Lande ist sie besonders von den Geschichten weitgereister Abenteurer fasziniert.

- Wenn man das Szenario mit „Der Rote Chor“ verbinden möchte, ist vor allem die unheimliche Mordserie ein Thema, wobei wahlweise die „schmutzigen Rotpelze“ oder das „Maraskanerpack“ der Taten verdächtigt werden. So oder so ist das beherrschende Thema natürlich die anstehende Wahl, bei der hier natürlich niemand an einem triumphalen Sieg *Alderichs* zweifelt, seit den Ereignissen im Kampf um Notmark genießt *Nadjescha* aber zumindest bei den besonneneren Naturen unter den Anwesenden ein gewisses Mindestmaß an Ansehen.

Die Duellforderung

Irgendwann im Laufe des Abends kommt es zu folgender Szene (zum Vorlesen oder Nacherzählen):

„Wagt noch ein Wort, widerliches Schwein!“ Krachend fällt in der südwestlichen Ecke des „Bornbärs“ ein Tisch um, während das bislang vorherrschende fröhliche Gegröle umgehend verstummt. Alle Augen richten sich auf die Urheberin des empörten Ausrufs, eine mittelblonde Frau Mitte 20, die mit zorngefüllten Augen ihr Gegenüber anfunkt. Dies wirkt insofern fast absurd, als dass es sich dabei um einen mehr als zwei Schritt großen muskelbepackten Hünen handelt, der seine schwächliche Kontrahentin um mindestens anderthalb Kopflängen überragt. „Willst du mir drohen, halbe Portion? Stehst wohl auf die kleine Nadjescha? Naja, übel nehmen kann ich es dir nicht, hübsch ist das Püppchen ja!“, lacht der Riese die junge Frau aus. „Ich habe euch gewarnt! Dafür werdet Ihr mir Rechenschaft leisten! Jetzt und hier! Oder seid Ihr dazu zu feige?“ Mit diesen Worten schüttet sie dem Bronnjaren ihr Bier ins Gesicht.

Das Schicksal hat hier zwei sehr ungleiche Personen zusammengeführt, was fast zwangsläufig zu einer Eskalation führen musste. Der „Bornbär“ ist ein Treffpunkt der Anhänger *Alderichs*, was der jungen *Eljascha* leider nicht bekannt war, als sie sich unbedarft über die Einladung an den Tisch von *Nasjan* und seinen Gefährten freute. Fast traditionell folgen mit zunehmendem Alkoholpegel die

Schmähungen der amtierenden Adelsmarschallin, wobei sich insbesondere *Nasjan* hervorgetan hat, der letztendlich das Fass zum Überlaufen brachte, indem er *Nadjeschas* Ehre in Frage stellte. Was folgte, war die oben geschilderte Szene.

Nasjan wird die Herausforderung mit Freuden annehmen, wird aber in seinem Ansinnen, den Streit direkt vor Ort auszutragen von Wirt *Boutsen* in seine Schranken verwiesen, der damit droht, die Stadtwache zu rufen, wenn innerhalb seines Gasthauses die Waffen blankgezogen werden. Stattdessen wird auf den naheliegenden Gaukelplatz verwiesen, wo man ungestört den Konflikt austragen kann. *Nasjan* als Herausgeforderter lässt die Wahl der Waffen offen, verlangt aber ein Duell mindestens auf das zweite Blut. Die Kräfteverhältnisse sind allerdings ungleich verteilt, wird *Nasjan* doch von seinen drei breit grinsenden Waffenknechten begleitet. Sollten die Helden nicht von sich aus ihre Hilfe anbieten, fragt *Eljascha* in die Runde, ob sich jemand bereiterklärt, ihr als Sekundant beizustehen. Als offensichtliche Gefolgsfrau *Nadjeschas* erntet sie aber bei allen anderen Gästen lediglich energisches Kopfschütteln.

3. Für *Nadjeschas* Ehre

Außerhalb der Taverne herrscht eine sternklare Nacht, das nahezu volle Madamal sorgt sogar für adäquate Lichtverhältnisse, um direkt einen Kampf auszutragen. Trotzdem schlägt *Nasjan* vor, noch einige Stunden bis zum Morgengrauen zu warten, was auch *Eljascha* befürwortet. Als Zufluchtsort bietet es sich an, eine der anderen Tavernen in der Umgebung aufzusuchen, im „Bornbär“ sind weder *Eljascha* noch die Helden weiterhin willkommen. Wenn man die junge Frau aufmerksam beobachtet, fällt auf, dass sie auf dem rechten Bein hinkt. Spricht man sie darauf an, so tut sie dies zunächst ab, es handele sich nur um eine Kleinigkeit. Vehementes Nachfragen fördert zu Tage, dass sie unlängst einen Jagdunfall hatte. Eine frisch verheilte Narbe offenbart die schwerwiegende Wunde, die ein Eber ihr im Todeskampf zugefügt hat. Zwar ist der Wundheilungsprozess bereits abgeschlossen, allerdings fällt es ihr schwer, das Bein zu belasten.

So oder so steht eines fest: *Eljascha* ist *Nasjan* hoffnungslos unterlegen. Zwar kann sie sich mit Schild und Schwert im Normalfall durchaus ihrer Haut erwehren, ein erfahrener Kämpfer wie *Nasjan* ist aber eine Nummer zu groß für sie. Wer dessen Ausrüstung aufmerksam beobachtet hat, weiß, dass er außerdem mit seinem Zweihänder einen zusätzlichen Reichweitenvorteil hat. Den Vorteil ihrer größeren Beweglichkeit gegenüber dem schweren Hünen kann *Eljascha* zudem wegen ihrer Verletzung kaum nutzen. Belassen die Helden es also bei einer bloßen Begleitung ohne irgendeine Art von Unterstützung, die über die Sekundantenrolle hinausgeht, wird sie das Duell unweigerlich verlieren. Obendrein erweckt *Nasjan* nicht den Eindruck, als würde er seine Gegnerin schonen wollen, im Gegenteil verrät eine gute Menschenkenntnis, dass er eine Demütigung *Eljaschas* anstreben wird und er den Kampf ausgesprochen schmerzhaft für seine Gegnerin gestalten will, mit Sicherheit wird sie schwere Verletzungen davontragen. Im Folgenden wird daher davon ausgegangen, dass die Spielercharaktere alles unternehmen wollen, um zu *Eljaschas* Gunsten einzugreifen. Die folgenden Möglichkeiten stellen natürlich nur Anregungen dar, sicherlich sind – je nach Kreativität der Spieler – eine ganze Reihe weiterer Handlungsoptionen denkbar.

Der Weg der Löwin

Rondrianisch gesinnte Helden streben möglicherweise eine kämpferische Lösung an, die so gestaltet ist, dass *Eljascha* ihr Gesicht nicht verliert.

- Denkbar ist beispielsweise die Benennung eines Ersatzkämpfers unter den Helden: Wenn man *Nasjan* mit *Eljaschas* Verletzung konfrontiert und diese auch nachweist, kann er unter Umständen die Nominierung eines Stellvertreters akzeptieren. Dies wird er aber sicherlich nicht ohne weiteres zugestehen, allerdings wird er beispielsweise dann einlenken, wenn die Helden drohen publik zu

machen, dass er gnadenlos auf einen Kampf gegen eine verletzte Gegnerin gepocht habe. Im Vorfeld gilt es aber zusätzlich, *Eljascha* von dieser Möglichkeit zu überzeugen, die ungern jemand anderen ihren Kampf austragen lässt.

- Schwerer wird es eine Art Gruppenkampf durchzusetzen, also gemeinsam mit *Eljascha* gegen *Nasjan* und seine Waffenknechte anzutreten. Hier sind möglicherweise weitere Provokationen der gangbare Weg, indem die Helden sich ebenfalls den Zorn des Bronnaren zuziehen.

- Einen Mittelweg zwischen rondrianischer und phexischer Gesinnung könnte eine Heldin in voller Rüstung darstellen, die mit geschlossenem Visier kämpft, so dass sie nicht erkannt wird. Eine solche Rüstung besitzt die junge Adelige allerdings aus monetären Gründen nicht, hier müsste zusätzlich binnen weniger Stunden Abhilfe geschaffen werden. Diese Option steht natürlich nur dann zur Debatte, wenn eine Heldin aus der Spielgruppe über eine ähnliche Statur wie *Eljascha* verfügt. In diesem Fall wird aber auch *Nasjan* darauf bestehen, dass einer seiner Waffenknechte Helm und Kettenhemd aus seiner Unterkunft besorgt.

Der Weg des Fuchses

Nasjan und seine Waffenknechte stellen kampferprobte Gegner dar und sind zudem nicht zimperlich in der Wahl ihrer Mittel. Weniger kampfstärke Gruppen könnten demnach ihr Heil im Vertrauen auf Phexens Gunst suchen. Bei den folgenden Optionen dürfte es sich aber durchaus schwer gestalten, *Eljascha* von der Legitimität dieser Mittel zu überzeugen. Teilweise können die Ideen aber auch ohne ihr Wissen umgesetzt werden.

- Sofern sich nicht alle Helden offen zu *Nadjescha* bekannt haben und somit weiterhin im „Bornbär“ willkommen sind, besteht beispielsweise die Möglichkeit, für deutlich mehr Chancengleichheit zu sorgen, indem man *Nasjan* im Vorfeld schwächt. Ein leichtes Gift oder ein Abführmittel können hier Wunder wirken. Allerdings stellt es eine nicht zu unterschätzende Schwierigkeit dar, in der vollbesetzten Schankstube einen unbeobachteten Moment zu finden, um *Nasjans* Meskinnes zu „veredeln“. Ein nicht zu unterschätzendes Hindernis im Rahmen dieses Vorhabens stellt der aufmerksame Wirt *Boutsen* dar.

- Etwas sportlicher lässt sich dies durch einen besonders trinkfesten Helden gestalten, indem schlicht der Alkohol dafür sorgen soll, dass *Nasjan* merklich angeschlagen in das Duell geht. Dazu ist es allerdings notwendig, bis kurz vor dem Verlassen des „Bornbärs“ eine wilde Mischung aus Meskinnes und Bier zu konsumieren, wobei man *Nasjan* keinesfalls Anlass zum Misstrauen geben sollte. Wer sich auf ein solches „Trinkduell“ einlässt, sollte allerdings nicht unterschätzen, dass der feiergewohnte Bronnjar mit seiner Körperfülle und seiner Trinkroutine erhebliche Mengen Alkohols verträgt.

- Als Duellort wird der Südrand des Gaukelplatzes bestimmt. *Nasjan* wird mit seinen Leuten bis zum Morgengrauen im „Bornbär“ verbleiben, da er siegesgewiss jegliche Vorbereitungen für vollkommen unnötig hält. Somit ist es durchaus möglich, den Kampfplatz im Vorfeld zu manipulieren, z.B. mit natürlich gestalteten Stolperfallen., deren Standorte *Eljascha* bekannt sind. In dieser Variante muss die Bronnjarin allerdings unbedingt eingeweiht werden, wobei ihr Einverständnis nicht leicht einzuholen ist.

- Eine sehr elegante Lösung könnte darin bestehen, dass Duell so zu unterbinden, dass *Eljascha* kein Gesichtsverlust entsteht. Dazu könnte beispielsweise die Stadtwache über den anstehenden Zweikampf informiert werden. Gardehauptmann *Timpski* kann angesichts der generell aufgeheizten Atmosphäre mit vielen Auswärtigen in der Stadt und vor allem durch die Mordserie keine zusätzliche Unruhe gebrauchen. Wenn die Garde rechtzeitig eintrifft und die Kontrahenten mit gezückten Waffen

antrifft, werden alle Beteiligten kurzfristig ins Gewahrsam genommen und nur unter der Auflage freigelassen, sich innerhalb der Stadtmauern keine weiteren Verfehlungen zu erlauben.

- Magisch begabte Helden haben natürlich eine ganze Reihe von Möglichkeiten, um großen Einfluss auf den Kampf nehmen zu können, sei es in Form einer Stärkung *Eljaschas* oder umgekehrt einer Schwächung ihres überlegenen Gegners. Weder *Nasjan* noch seine Begleiter verfügen über nennenswerte Kenntnisse zur Aufdeckung solcher Aktivitäten. Sollten sie aber aufgrund allzu auffälliger Aktionen seitens eines Helden-Magiers derlei Umtriebe erkennen, reagieren sie umso empörter und dementsprechend aggressiv.

Ein schlechter Verlierer

Nasjan ist ein starker Kämpfer und hat grundsätzlich nicht den leisesten Anflug eines Zweifels, dass er *Eljascha* problemlos schlagen wird. Von daher wird er im Vorfeld keinerlei Manipulation der Bedingungen anstreben, dazu ist der Bronnjar schlichtweg zu siegessicher und gleichermaßen arrogant. Allerdings hat er keine Skrupel, im Angesicht einer drohenden Niederlage auch zu unlauteren Mitteln zu greifen. In diesem Fall wird er seine Waffenknechte zur Hilfe rufen, die sich ohne zu zögern sofort auf *Eljascha* stürzen werden. Im absoluten Notfall wäre *Nasjan* auch bereit, ein paar Leichen verschwinden zu lassen. Er kämpft aber nicht bis zum Tode, in einer ausweglosen Situation wirft er zähneknirschend seinen Zweihänder zu Boden und ergibt sich. Ähnliches gilt für seine Begleiter: *Nasjan* zahlt zwar gut, aufgrund seiner harschen und mitunter brutalen Art ist bei keinem der Waffenknechte die Loyalität so weit ausgeprägt, dass sie mehr als ein paar Wunden für ihn riskieren würden, danach werden sie die Waffen strecken oder ihr Heil in der Flucht suchen.

4. Der Lohn der Mühen

Gelingt es den Helden auf die eine oder andere Weise, *Eljascha* vor einer demütigenden und sehr schmerzhaften Niederlage gegen ihren übermächtigen Kontrahenten zu retten, dann haben sie sich **5 Abenteuerpunkte** redlich verdient. Zudem haben sie in der dankbaren Adligen zwar keine vermögende Gönnerin, wohl aber eine treue Freundin gewonnen. Die Kehrseite dieser Medaille dürfte der Zorn *Nasjans* sein, der über eine ausgesprochen nachtragende Wesensart verfügt und sich Namen und Gesichter seiner Feinde gut merkt. Sollte es also jemals zu einer weiteren Begegnung kommen, wird er jede Gelegenheit nutzen, um ihnen Schaden zuzufügen.

5. Anhang

Personen

Eljascha von Kirschhausen-Noffzing

Die lebensfrohe, junge Frau stammt aus einer verarmten Nebenlinie des altehrwürdigen Adelshauses Kirschhausen. Seit ihr Vater durch ein paar unglückliche geschäftliche Transaktionen und eine Missernte das einstmals beträchtliche Familienvermögen fast aufgebraucht hat, ist das Leben auf dem heimischen Gutshof entbehrensreich. Anstelle eines Daseins als ruhmreiche Kriegerin gleicht ihr Alltag oftmals mehr der einer Bäuerin. Umso begeisterter hat sie es auf sich genommen, stellvertretend für ihren kränkelnden Vater die Familie bei der Wahl zu vertreten. Zuvor hat der Veteran der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden seine Tochter nachdringlich auf die Ablehnung des verhassten Hauses Notmark eingeschworen und ihr dringend die Wahl *Nadjeschas* empfohlen. Die Reise nach Festum ist für sie ein kleines Abenteuer. Als Ortsfremde findet sie sich allein in der Großstadt aber nur schwer zurecht, die fatale Wahl der falschen Taverne mit lauter Anhängern *Alderichs* steht nur am Ende einer längeren Kette von Missgeschicken in den vergangenen Tagen. Als Kämpferin verfügt *Eljascha* zwar über eine zähe Konstitution und viel Enthusiasmus, dafür mangelt es ihr aber an praktischer Erfahrung, die über einige Jagderlebnisse und Übungskämpfe mit ihrem Vater

hinausgeht. Es fällt ihr als ehrbewusste Adelige zudem ausgesprochen schwer Lösungen zu akzeptieren, die auf mehr oder weniger offenen Betrug hinauslaufen, allerdings verschließt sie sich überzeugenden Argumenten im Endeffekt nicht.

Nasjan von Kjaringen

Der mehr als Schritt große Mittvierziger hat bis dato ein durchaus bewegtes Leben hinter sich: Seit jeher familienbedingt ein Gefolgsmann des Hauses Notmark verhinderte eine Erkrankung seine Teilnahme als junger Mann an *Uriels* schicksalhaftem Heerzug, wodurch er immerhin vergleichsweise unbelastet aus den Ereignissen hervorging. Eigentlich der zweitgeborene Sohn verdingte er sich in den Folgejahren für einige Jahre in einer Söldnereinheit (gerüchteweise zwischenzeitlich in den Diensten *Arngrimms von Ehrenstein*, was er jedoch auf Nachfrage heftig dementiert), bis der krankheitsbedingte Tod seines älteren Bruders und seiner Eltern ihn zum Alleinerben des elterlichen Anwesens werden ließ. Dort regiert er seit einem Jahrzehnt als unbarmherziger Bronnjar, der seine Leibeigenen an der kurzen Leine hält und für seine plötzlichen Wutausbrüche gefürchtet ist. Der Hüne hat auch seine jovialen Momente, vor allem wenn er (meist stark übertrieben) von seinen Söldnerzeiten schwärmt. *Alderichs* Kandidatur unterstützt er mehr aus praktischen Erwägungen denn aus echter Loyalität, sieht er doch bei einem Sieg des Notmarkers große persönliche Aufstiegschancen, seit er sich unlängst mit beherzten Aktionen bei der Verteidigung Notmarks dessen Gunst verdient hat. Im Kampf agiert er mit der Ruhe eines erfahrenen Kriegers, der weiß, dass man mit seinen Kräften haushalten muss und nicht alles in die ersten Schläge setzen sollte. Mit seinem Zweihänder *Borntrutz* weiß er hervorragend umzugehen, gegen sichtlich unterlegene Gegner neigt er jedoch zu einer bisweilen gefährlichen Arroganz, um die eigene Überlegenheit nachhaltig unter Beweis zu stellen.

Nasjans Gefolge

Nasjan hat drei seiner Waffenknechte mit auf die Reise nach Festum genommen: Der schlaksige **Goljew** lässt keine Gelegenheit aus, seinem Dienstherrn die eigene Loyalität zu bekunden. In der Gruppe agiert er großmäulig, während er sich auf sich allein gestellt deutlich zurückhaltender verhält. Er ist ein ausgezeichneter Beobachter und sucht bei potentiellen Gegner sofort nach etwaigen Schwachstellen. Sein Schwert weiß er durchaus geschickt zu führen, allerdings bevorzugt er einen eher defensiven Kampfstil. Die Halbnivesin **Warja** ist *Nasjans* Jagdhüterin, der sie zwar ob ihres nivesischen Blutes oft mit Geringschätzung behandelt, ihre Fähigkeiten als Jägerin und Bogenschützen aber bereitwillig zu seinem Vorteil nutzt. *Warja* äußert sich nur, wenn sie direkt angesprochen wird und auch dann beschränkt sie sich auf das Allernötigste. *Nasjan* fürchtet sie wegen dessen oft unnötigen Brutalität, während sie *Goljew* wegen dessen Unterwürfigkeit verachtet. Der etwas ungelenke und leicht übergewichtige **Elko** schließlich wirkt ausgesprochen unsicher, wenn er im Mittelpunkt steht und neigt dann zu Fehlern. Zur Überraschung von *Goljew* und *Warja* werden diese Unzulänglichkeiten vom sonst so ungeduldigen *Nasjan* zumeist geflissentlich übersehen. Der Grund dafür ist relativ simpel: *Elko* ist ein Bastard *Nasjans*, seine verstorbene Mutter war die einzige Frau, die je echte Zuneigung in dem Bronnjaren hervorgerufen hat. Diese Tatsache ist *Elko* aber vollkommen unbekannt. *Elko* ist ein allerhöchstens durchschnittlicher Kämpfer und hält sich in solchen Situationen an die beherrscht agierende *Warja*, in die er insgeheim verliebt ist.