



SKARGEN
GUIDE
2023

EINLEITENDE WÖRTE

Hallo Skargen und solche, die es werden wollen,

wir freuen uns darüber, dass Ihr Euch dafür entschieden habt, in der Welt von *Mythodea* die Rolle eines Skargen-NSC einzunehmen. In diesem Spielleitfaden findet Ihr alles, was für Euren Einstieg in die Fraktion wichtig ist. Zudem dient der Leitfaden als Basiswissen und stellt das Fundament der Darstellung und Verkörperung einer Skargin dar. Solltet Ihr noch nicht genug haben, könnt Ihr in unseren zukünftigen Guide Erweiterungen mehr Infos und Geschichten über die Skargen nachschlagen!

Dieser Text spricht jedwede Person an, egal welchen Geschlechts. Im gesamten Guide werden die Pronomen und Bezeichnungen bunt durcheinander in jedweder Form verwendet, um dies auch so zu verdeutlichen. Wir meinen Euch alle! Danke, dass Ihr dabei seid!

Dies ist ein Leitfaden für die Darstellung einer NSC-Fraktion. Bitte gebt die hier aufgeführten Informationen nicht an Spieler weiter, damit der Spielspaß bestehen bleibt.

Vielen Dank Euch!

WAS IST EIN NSC?

NSCs (Nicht-Spieler-Charakter) können genauso intensives und spannendes Spiel erleben wie (freie) Spieler und Spielerinnen. Sie haben lediglich feste Vorgaben zum Aussehen, dem Verhalten und der Geschichte Ihrer Rollen. Ihre Charakterentwicklung und auch ihr Charaktertod unterliegen den Vorgaben der Regie. Sie helfen dem Veranstalter den vorgesehenen Plot lebendig werden zu lassen, geben den Rahmen für die Spieler und Spielerinnen vor und sorgen für die auf dem Event gewünschte Stimmung. Eine sehr wichtige und erfüllende Aufgabe. Manchmal gibt es zu wieder-

holende Einsätze, manchmal werden NSC gefragt ob sie auch in andere Rollen springen möchten und manchmal treffen sie auch Änderungen in letzter Minute - also alles eben ganz nah, am Kern der Veranstaltung - der kollaborativen Geschichte, die ein LARP ausmacht. Danke an jede Einzelne und jeden Einzelnen, der diese Rollen ausfüllt!



INHALTSVERZEICHNIS

Einleitende Worte	2	Kapitel 6:	
Was ist ein NPC?	3	Die Respawn-Mechanik	29
Inhaltsverzeichnis	4	Allgemeines zum Respawn.....	30
Kapitel 1:		Die Dualität zwischen	
Die Skargen in 10 Sätzen	5	Nebelsängern und Weißberührten.....	31
Kapitel 2:		Kapitel 7:	
Geschichte und Weltanschauung	7	Gewandung und Bewaffnung	
Geschichte der Skargen.....	8	der Skargen	32
Rhinland, Kultur und Erziehung.....	9	Grundvoraussetzungen.....	33
Runenschrift der Skargen.....	10	Gewandung der Skargen.....	34
Kapitel 3:		Grundgewandung, Haare	
Begriffe, Rollen und Struktur	12	und Warpaint.....	35
Begriffe und Rollen.....	13	Obergewandung, Rüstung und Helm.....	36
Magische Rollen.....	15	Bewaffnung.....	37
Frostschiffe.....	17	Besondere Gewandungsmerkmale	
Frostmäntel.....	18	von Skargenrollen.....	38
Kapitel 4:		Kapitel 8:	
Die Sippen der Skargen	19	Spielhilfen	39
Hadragaar.....	20	Haltung zu anderen Fraktionen.....	41
Turameer.....	21	Characterbiographie.....	42
Bodranoor.....	22	Kapitel 9:	
Norduur.....	23	Skargen auf dem Schlachtfeld	43
Kapitel 5:		Allgemeines zum Kampf.....	44
Der Glaube auf Rhinland	24	Der Schildwall.....	46
Das Pantheon der Skargen.....	26	Der Schlachtruf.....	47
		Schlusswort	48
		Glossar	49
		Impressum	52



KAPITEL I: DIE SKARGEN IN (UNGEFÄHR) 10 SÄTZEN

... kommt heran, leset und höret diese Worte ...



1. Die *Letzte Flut* der Skargen ist eine Invasionsarmee, die auf der Flucht vor einer unbekanntem Bedrohung aus ihrem Heimatland nach *Mitraspera* und zu anderen fernen Küsten aufgebrochen ist.

2. Die Skargen haben ihren Ursprung auf dem Kontinent *Rhinland*, einem kalten, unwirtlichen Ort voller Aberglaube und düsteren Geschichten.

3. Es gibt Skargen, die nur an eine Gottheit glauben (Monotheistinnen), aber auch Skargen, welche sich die Gunst aller Gottheiten des Skargen-Pantheons erhoffen (Polytheistinnen).

4. Die Skargen halten geschlechtsbedingte Unterschiede für unwichtig, für sie zählen nur Stärke und die Gunst der Gottheiten.

5. Wo das *Untote Fleisch* nach ewigem Leben und das *Schwarze Eis/der Schwarze Dynastie* nach Perfektion strebt, suchen die Skargen mit allen Mitteln nach Stärke - denn sie glauben, dass sie ihre Heimat nur retten können, indem sie im Einklang mit ihren Legenden und Sagen siegreich sind.

6. Die Letzte Flut verehrt Stärke in jeder Form, sei es das Durchhaltevermögen einer Jägerin im ewigen Winter, die brachiale Stärke eines Bärs oder ein scharfer Geist, der mit List und Tücke zu siegen vermag; diese Aspekte finden ihren Ausdruck in den jeweiligen Sippen der Skargen.

7. Die Skargen der *Letzten Flut* werden von den *Flottenfürstinnen*, den Champions der jeweiligen Sippen, angeführt. Unter diesen führen die *Segelherren* die *Flutgeborenen*, die Kriegerinnen der einzelnen Schiffe. Dabei werden sie von jeweils drei *Schildmännern*, welche eine Offiziersfunktion ausüben, unterstützt.

8. Die *Weißberührten* der Skargen wissen, wie man die *Verschlingerin* (eine undefinierte Bedrohung) mit Blutopfern besänftigt, um ihre Heimat vor dem Untergang zu bewahren, während die *Nebelsänger* die gefallenen Skargen aus den Nebeln zurückrufen und das Wissen des Volks wahren.

9. Die Skargen stehen fest in einem Bündnis mit dem *Schwarzen Eis/der Schwarzen Dynastie* und dem *Untoten Fleisch*, um mit diesen einen vernichtenden Feldzug gegen die Siedlerinnen zu führen.

10. Die Skargen sind in ihrer Darstellung an die Kleidung von realen und Fantasy-Wikingern angelehnt - beides fließt ein, keines von beidem hat einen Allgemeingültigkeitsanspruch.

11. Moment, elf Sätze?! Da bleibt uns nur zu sagen: Wir wünschen Euch sehr viel Spaß mit den Skargen!



KAPITEL 2: GESCHICHTE UND WELTANSCHAUUNG

*... eine Welt, die nichts mehr wert ist, doch in den
Herzen der Flutgeborenen alles bedeutet ...*



GESCHICHTE DER SKARGEN

Die Geschichte *Rhinlands* reicht weiter zurück als die Erinnerung der dargestellten Figuren. Man munkelt, es seien eintausend Generationen vergangen, seit die Gottheiten des Landes den Kontinent mit Leben gefüllt hatten. Ob das nun stimmt oder nicht, ist nicht wichtig, denn die Welt der Skargen ist aus Geschichten und Legenden gewebt. Jede Skargin hofft tief im Herzen, dass sie eines Tages in einem Lied oder einer Erzählung verewigt wird, welches dann in den Hallen der verschiedenen Sippen für alle Zeiten besungen wird. Ein einzelner Skarge ordnet sich jeweils einer der Sippen zu, die meist unterschiedliche geographische Landstriche *Rhinlands* ihre Heimat nennen. Die grausamen Bodranoor, die in den Wäldern und Höhlen leben; die verschlagenen und tückischen Hadragaar, die über die weiten Steppen ziehen und die höchsten Berge besteigen; die erbarmungslosen Turameer, welche den gewaltigen Fjorden und den dunklen Meeren trotzen; und die eisigen Norduur, welche aus den kargen Eiswüsten

und Tundren stammen und scheinbar weder Eis noch Kälte fürchten. Über den Ursprung dieses so vielfältigen wie erbarmungslosen Kontinents ist beinahe nichts bekannt. Die Skargen glauben fest daran, dass ihre Gottheiten den Kontinent für sie schufen. Die Mehrheit der Skargen erkennt an, dass es fernab *Rhinlands* nicht nur die eigenen Götter, sondern auch andere Mächte und Wesen gibt. Doch warum sollte man etwas Schwächeres verehren, wenn einem die Stärke der eigenen Gottheiten täglich vor Augen geführt wird? Da *Rhinland* bereits seit vielen Generationen von den Skargen besiedelt wird, ist davon auszugehen, dass den Skargen ihr Kontinent zu großen Teilen vertraut ist. Aus der Sicht der Siedlerinnen ist *Rhinland* jedoch noch gänzlich unerforscht. Noch mehr zum Hintergrund erfahrt Ihr in unseren zukünftigen Guide Erweiterungen!



RHINLAND, KULTUR UND ERZIEHUNG

Das häufigste Band der Skargen-Loyalität, das den *Mythodea*-Kulturen bekannt ist, ist das der Besatzung eines Skargen-Schiffes. Die Loyalität zu einer Besatzung ersetzt alle anderen Bindungen, die ein Skarge zu seinem Volk auf *Rhinland* haben könnte. Für die Dauer der Reise und, falls weitere Einsätze geplant sind, auch zwischendurch, wird das Schiff für den Einzelnen alles. Der Erfolg des Schiffes ist der Erfolg der gesamten Besatzung, und auch, wenn es an und für sich prestigeträchtig sein mag, einen Titel wie „*Segelherr*“ zu tragen, werden Ehre und Legende von der Besatzung als Gleichberechtigte geteilt, während die daraus resultierende Beute wieder in die Häuser der einzelnen Besatzungsmitglieder fließt.

Zurück im *Rhinland* identifizieren sich die Skargen jedoch nach Clan, Dorf und dann nach ihrer Familie. Die Bedürfnisse des Clans haben Vorrang vor denen des Dorfes und so weiter. Der Clan wird durch eine Reihe von unregelmäßigen Clan-„Tings“ regiert, bei denen jeder Jarl eines Clan-Dorfes einen Sitz und eine Stimme erhält. Die Jarls wiederum leiten und vertreten ihre Dörfer, in der Regel in Absprache mit dem *Nebelsänger* des Dorfes. Die „Wahl“ eines Jarls kann in den verschiedenen Dörfern sehr unterschiedlich ausfallen. Während ein Jarl durch eine Abstimmung der Dorffamilien ersetzt werden kann, kann ein anderer durch einen siegreichen Gegner nach

einem Zweikampf ersetzt werden. Die einzelne Familie, angeführt von ihrem jeweiligen „Huved“, ist die persönlichste Bindung, die ein Skarge pflegt. Auch wenn der Umgangston nach außen hin rau ist und die Familie nur eine bequeme Einrichtung zur Bündelung von Ressourcen zu sein scheint, ist sie doch einer der wenigen Orte, an den sich ein Skarge wenden kann und zu welchem er bedingungslose Unterstützung findet, vorausgesetzt, er hat sich seinen Platz in der Familie überhaupt erst verdient.

Dieser Platz wird durch tägliche harte Arbeit und Engagement verdient, aber das Zeichen, das diesen verdienten Platz markiert, ist die „Namensprobe“: das Ritual, das jeder heranwachsende Skarge durchlaufen muss, bevor er sich seinen Namen und sein Recht, im Dorfrat gehört zu werden, verdient hat. Auch wenn diese Prüfungen von Dorf zu Dorf sehr unterschiedlich sind, so haben sie doch alle gemeinsam, dass sie Elemente des jeweiligen Clans des Dorfes enthalten und einen Kampf um das Leben des jungen Skargens beinhalten. Erfolg und Überleben sind in der Gesellschaft der Skargen nicht immer garantiert.

Ausgenommen von dieser Prüfung ist die künftige nächste Generation der *Nebelsänger* und der *Weißberührten*, obwohl sie ihre eigenen Prüfungen durchlaufen müssen, die „Prüfung der Nebel“ bzw. die „Prüfung des Hungers“.



RUNENSCHRIFT DER SKARGEN

Die Skargen verfügen seit Urzeiten über ein Schriftsystem, das dem Festhalten von Geschichten und Mythen ebenso dient wie dem Austauschen von Informationen. Mit Hilfe von Boten und Raben, die in Rabnereien auf ihre Aufgaben vorbereitet werden, herrscht ein reger Nachrichtenaustausch teilweise sogar über viele hunderte Kilometer hinweg. Entsprechend viele Skargen lernen schon in ihrer Kindheit lesen und schreiben. Vor allem aber gehört die Schriftsprache zur Profession der Nebelsänger, deren Aufgabe die Wissensbewahrung der Sippen ist. Nur die monotheistischen Skargen, die ausschließlich an die Goldene glauben, verweigern sich diesem Kulturgut und können weder lesen noch schreiben. So fürchten sie sogar, über Schriften, Botschaften und Texte vom Pfad der Goldenen abgebracht zu werden. Stattdessen verwenden sie eine Art Kristall zur Wissensaufbewahrung, und zwar bevorzugt solche, die direkt die Gedanken und Wahrnehmungen des Anwenders aufnehmen.

NUR LANGSAM UND WIDERSTREBEND BETRAT ER DIE RABNEREI. SCHON VON WEITEM HÖRTE MAN DAS GESCHREI DER DUNKLEN VÖGEL, DAS IHN SEIT JEHER MIT TIEFSITZENDER FURCHT ERFÜLLTE. KAUM WAR DIE TÜR HINTER IHM SCHEINBAR UNNATÜRLICH LAUT INS SCHLOSS GEFALLEN, DREHTE SICH IN DER NUN STOCKDUNKLEN KAMMER EINE VIELZAHL ROTGLÜHENDER AUGEN ZU IHM UM. SCHLAGARTIG WURDE ES VOLLKOMMEN STILL, BIS EINER DER RABEN TIEF UND FURCHTEINFÜHREND "HEDEN!" KRÄCHZTE UND HUNDERTE SCHNÄBEL MIT EINSTIMMTEN. LANGSAM WICH ER DIE KURZE DISTANZ ZUR TÜR WIEDER ZURÜCK, BIS SEINE SCHULTERBLÄTTER SICH ANS HOLZ DRÜCKTEN. WIEDER UND WIEDER HOLTE ER KRAMPFARTIG TIEF LUFT, UM SEINE WACHSENDE BEKLOMMENHEIT NICHT IN PANIK UMSCHLAGEN ZU LASSEN. ABER DIE HÄSSISCHE KAKOPHONIE DES RABENGESCHREIS DRANG LAUTER UND LAUTER IN SEINE OHREN, BIS ER ES NICHT MEHR AUSHIELT, DIE TÜR AUFRISS UND AUF ZITTRIGENBEINEN INS FREIE STÜRMT.

TJELVAR RABENWACHT



| ʀ ʁ ʂ ʃ ʄ ʅ ʆ ʇ ʈ ʉ

A B C D E F G H I J

ʁ ʂ ʃ ʄ ʅ ʆ ʇ ʈ ʉ ʊ ʋ

K L M N O P Q R S T

ʔ ʕ ʖ ʗ ʘ ʙ

U V W X Y Z

ʛ ʜ ʝ ʞ ʟ ʠ ʡ ʢ ʣ ʤ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

ı ı̇ ʀ ʁ ʂ ʃ ʄ
ʅ ʆ ʇ ʈ ʉ ʊ ʋ

Buchstaben verdoppeln sich, wenn ein Kringel darüber geschrieben wird.

| ʂ ʃ ʄ ʅ ʆ ʇ ʈ ʉ ʊ ʋ ʗ ʘ ʙ ʛ ʜ ʝ ʞ ʟ ʠ ʡ ʢ ʣ ʤ

KAPITEL 3: BEGRIFFE, ROLLEN UND STRUKTUR

*... dort stand sie, am Bug ihres Schiffes, ihren Blick auf den
Horizont gerichtet ...*

Die folgenden Strukturen geben uns die Möglichkeit, mehr Flexibilität in den OT-Zuordnungen der Einheiten zu erreichen. Es soll dadurch kein Problem entstehen, IT wie OT zwischen den Schiffen zu wechseln. Nur die *Flottenfürsten* sind immer fest einer Sippe zugeordnet. Auch die Schiffe

sind in der Regel einer bestimmten Sippe zugeordnet, dies gilt nicht unbedingt für ihre jeweiligen *Segelherrinnen*. Wenn es OT erforderlich ist und/oder es zusätzlich auch IT in der Geschichte Sinn ergibt, kann sogar ein ganzes Schiff die Sippe wechseln.



BEGRIFFE UND ROLLEN

Die letzte Flut

... ist das Heer der Skargen, das zur Invasion nach *Mitraspera* und weiteren fernen Küsten übersetzt. Das Rückgrat der Letzten Flut und damit die normalen Kämpferinnen der Skargen sind die sogenannten *Flutgeborenen*.

Das Heer

... der Skargen hat eine militärische Struktur, mit zwei wesentlichen Gruppen-Zuordnungen. Zum einen das Schiff, auf dem die Skargen die Überfahrt nach *Mitraspera* bewältigen, zum anderen die Sippe, der die Schiffe zugehörig und geweiht sind.

Die Flottenfürsten

... haben das Kommando über alle *Segelherren* der Schiffe, welche ihrer Sippe zugehörig sind. *Flottenfürsten* wurden IT von den Anführern der entsprechenden Sippe bzw. von den Gottheiten erwählt und sind auf den Veranstaltungen für die militärische Leitung ihrer Schiffe zuständig. Sie sollen und müssen abseits der Veranstaltung keine OT-Aufgaben übernehmen, sondern können sich voll und ganz auf die Darstellung und Funktion

der Rolle fokussieren. Die OT-Organisation der Schiffe bleibt den *Segelherren* überlassen.

(Anmeldung & Bewerbung über skargen@burgschneider.com & Abnahme durch VBs und Regie)

Jede Skargensippe

... besteht aus den zugehörigen Schiffen und deren *Flutgeborenen*. Eine Sippe sollte durch mindestens drei Schiffe repräsentiert werden. Angeführt wird eine Sippe durch einen ernannten Kriegsherren - den sogenannten *Flottenfürsten*.

Jedes Skargenschiff

... gehört jeweils zu einer Sippe und bietet Platz für ca. 25 bis 40 *Flutgeborene*. Das ist gleichzeitig das Minimum und Maximum für die Größe der Schiffe, die unter der Führung eines *Segelherren* organisiert sind.



Die Segelherren

... sind im Spiel die Kapitäne eines Schiffes und die militärischen Anführer der Schiffsmannschaften. Zusätzlich sind sie OT-Ansprechpartner für die VBs sowie Organisator eines Schiffes und der dazugehörigen Gruppe. Ihnen stehen bis zu drei Schildmänner zur Seite.

(Anmeldung & Bewerbung über
skargen@burgschneider.com
& Abnahme durch VBs)

Huskarl

Jeder Flottenfürst wird grundsätzlich von bis zu zwei *Huskarlen* begleitet, welche als seine persönliche Leibgarde dienen. Im Auftrag ihrer Flottenfürstin nehmen sie unterschiedliche Aufgaben wahr.

(Bewerbung über
skargen@burgschneider.com
& Abnahme durch VBs und Regie)

Eine Schildfrau

... hat das Kommando über etwa 10 Skargen aus der Schiffsbesatzung, eine sogenannte Welle, inne, und unterstützt den zugehörigen *Segelherren*. Pro Schiff gibt es zwei bis drei Schildmänner.

(Anmeldung und Bewerbung über die
Segelherrinnen)

Flutgeborene

... sind die Standardkrieger der Armee der Skargen, und ohne ihre schier überwältigende Anzahl und Stärke wäre das Bestreben der Skargen, ihre Heimat zu retten, wohl unmöglich! Das ganze Volk der Skargen kämpft in *Rhinland* darum, einen Platz auf einem der Schiffe zu bekommen und für ihre Gottheiten in den Krieg ziehen zu dürfen. Die Mannschaft eines Skargenschiffes ist eine bunte Mischung aus den unterschiedlichen Sippen. Das bedeutet, dass die Schiffe zwar einer bestimmten Sippe zugeordnet sind, die Skargen auf den Schiffen jedoch nicht zur selben Sippe wie das Schiff gehören müssen. Im Spiel ist man zuerst der *Segelherrin* und erst dann der eigenen Sippe verpflichtet.

(Abnahme durch die Segelherren)



Segelherr

Schildfrau



MAGISCHE ROLLEN

Die Nebelsängerinnen

... sind zusammen mit den *Weißberührten* der mystische und magische Teil eines jeden Schiffes. Es gibt pro Schiff jeweils eine dieser Rollen, wobei der *Nebelsänger* als Hauptaufgabe sowohl OT als auch IT für den Respawn zuständig ist. Hierbei wird Hand in Hand mit den Spielleitungen sowie den *Segelherren* und *Flottenfürstinnen* gearbeitet, um über den weiteren Einsatz der Truppen zu entscheiden. Die Auftritte der magischen Rollen sollen die Skargen stimmungsvoll begleiten und hervorheben. Die *Nebelsängerin* ist gut mit ihrem Schiff abgestimmt, sodass der Respawn, aber auch Schlachtgesänge oder -predigten, imposant ablaufen. Hierfür benötigt es ein gutes Gespür für szenischen Aufbau und den Mut, vor vielen Leuten (ggf. auch dann, wenn diese versuchen, einen zu unterbrechen) laut und ausdrucksstark zu

sprechen oder singen). Abseits der Schlachtfelder sorgt der *Nebelsänger* für die Vermittlung vieler kultureller Inhalte der Skargen, indem Geschichten erzählt, Lieder gesungen und Kämpfe begleitet werden. Das Lesen aus Knochen und ähnliche Rituale gehören genauso zu dem Aufgabenfeld dieser besonderen Skargen wie das Zeichnen der Kämpfer mit Kriegsbemalung, wobei sie sich diese Aufgabe mit den *Weißberührten* teilen.

Die *Nebelsängerinnen* werden von den anderen Skargen mit Ehrfurcht und Respekt gesehen - schließlich bewahren sie das Wissen.

(Anmeldung und Bewerbung bei den Segelherrinnen & Abnahme durch VBs)



Die Weißberührten

...stellen den anderen mystisch magischen Teil eines jeden Schiffes dar. Es gibt pro Schiff jeweils eine dieser Rollen, wobei die *Weißberührte* hauptsächlich für die Interaktion mit gefangenen Spielern zuständig ist. Diese Rolle ist als eine Art Zauberwirkerin und Opfermeister der Skargen zu verstehen. Durch Blutopfer und finstere Rituale soll einerseits der Hintergrund stimmungsvoll und düster vermittelt werden, andererseits soll sowohl für die Spielerinnen als auch für die *Flutgeborenen* eine tolle Show geboten werden. Hier ist also Fingerspitzengefühl gefragt, um einerseits schaurig, bedrohlich und böse zu wirken, andererseits aber die Spielerinnen weiter an der Szene zu beteiligen und ihnen etwas zu liefern, wovon sie später erzählen können. Fokus des Spiels sollte auf düsterer Blutmagie liegen. Nicht gewünscht sind Tellingzauber.

Weißberührte gehen anders als *Nebelsängerinnen* offensiv mit ihren Schiffen in den Kampf und unterstützen die eigene Truppe mit Zaubern, welche normalerweise direkt auf die Feinde gerichtet sind. Dabei nutzen *Weißberührte* Blut und allerlei dunkle Komponenten, die aufzeigen sollen, dass sie bereits in den Abgrund der *Verschlingerin* geblickt haben. Die *Weißberührten* werden von den anderen Skargen mit Misstrauen und Angst gesehen - schließlich interagieren sie wahrscheinlich mit der *Verschlingerin*! Dies ist als Spielansatz zu sehen und soll nicht den Effekt haben, dass man als *Flutgeborene* diese Rollen aktiv während des Spiels meidet oder ausgrenzt, sondern soll dazu ermutigen, diese durch das eigene Verhalten hochzuspielen.

(Anmeldung und Bewerbung bei den Segelherren & Abnahme durch VBs)



FROSTSCHIFFE

Ähnlich wie das letzte Banner eine nicht auf dem Conquest bespielte Untergruppierung des Untoten Fleisches darstellt, haben die Skargen auf manchen Veranstaltungen ein spezielles Schiffskonzept, welches nicht als solches auf dem Conquest existiert.

Diese sogenannten Frostschiffe sind Schiffe, die unerwartet an bestimmten Orten auftauchen, wenn es eine besondere Mission zu erfüllen gilt. Ihre Besatzung wird jeweils passend zur zu erfüllenden Aufgabe aus den Reihen aller Skargen ernannt. Dabei spielen die Sippen der Mitglieder, ihre Familienbande und jede andere erworbene Loyalität für die Dauer der Aufgabe keine Rolle; die Zugehörigkeit zum Schiff ist eine ungleich bedeutsamere Bindung. Frostschiffe sind Teil der mystischen Erzählungen der Skargen und ein beliebter Mythos an jedem nächtlichen Lagerfeuer.

Die Mitglieder eines Frostschiffs werden im Geheimen ernannt. Manche erwachen mit der Erkenntnis, dass ihnen ihr Auftrag im Traum gegeben wurde, andere erhalten ihre Botschaft durch die Kristalle der Wissensaufbewahrung. Niemand weiß, wer ihm die Nachricht eingegeben hat, aber alle wissen, dass es dem Wohl aller Skargen dient. Für die Dauer des Auftrags sind alle Familienbande, jede Freundschaft und jede Feindschaft vergessen - es zählt nur der Auftrag. Um ihre Zugehörigkeit zum Schiff zu symbolisieren, tragen alle Mitglieder eines Frostschiffes besondere Mäntel, welche in den Legenden der Skargen als so ge-

nannte Frostmäntel bekannt sind. Es gilt für einen *Flutgeborenen* sowie auch dessen Familie als eine besondere Ehre, einen dieser Mäntel zu besitzen.

Hierbei ist eine Besonderheit, dass die Ausrüstung der verstorbenen Frostschiffsbesatzungen immer ihren Weg zu verbliebenen Familienangehörigen oder Freunden findet. Wer das also möchte, darf seinen Mantel auch auf andere Skargen-Cons mitnehmen und dort tragen.

Frostmäntel werden als eine Art Auszeichnung gesehen. Sie erzählen eine Geschichte und dienen dazu, nachts am Lagerfeuer als Teil von Legenden und Liedern den Mythos aufrecht zu erhalten.



FROSTMÄNTEL

Die Frostmäntel, das Erkennungsmerkmal der Besatzungen der Frostschiffe:

Es spielt keine Rolle, ob die Mäntel selbstgemacht oder gekauft sind. Wichtig ist nur, dass:

- der Mantel die Farbe dunkelgrau hat.
- das Zeichen des Frostwolfs (ca DINA3) in weiß auf dem Rücken aufgebracht ist (sprühen, malen, sticken, aus Stoff ausschneiden und aufkleben/nähe ... ist alles erlaubt).
- Weitere Frostschiffssymbole werden in klein unter dem großen Symbol des Frostschiffes, auf dem man seinen ersten Einsatz hatte, angebracht.
- auf den Schultern, ähnlich den Watchers of the Wall von Game of Thrones, Schafsfell oder Pelz angebracht ist. Die Farbe des Fells ist von euch selbst bestimmbar. Es sollten nur keine unnatürliche Farben wie z.B. blau, rosa oder orange sein.
- kleine Löcher und Schneematsch-Flecken (Weiß, helleres Grau) am Mantelsaum zu finden sind.

Die *Weißberührte* trägt einen weiß ausgebleichten und schmutzigen Mantel. Der Mantel des *Nebelsängers* sollte ebenfalls weiß sein, nur sehr sauber und strahlend. Beide haben den Frostwolf in dunklem Blau auf dem Rücken.

Wenn die Mäntel der magischen Sonderrollen eine Kapuze besitzen, darf auch diese mit Gebimsel wie z.B. herabhängenden Knöchelchen verziert werden.

Segelherren tragen etwas abweichende Mäntel, was der besseren Erkennung dient. Der Mantel der *Segelherrin* ist von einer klar erkennbaren blauen Farbe.



KAPITEL 4: DIE SIPPEN DER SKARGEN

*... willkommen, junger Skarge, Du hast Dir Deinen Platz im Kreise
Deiner Ahnen, Deiner Familie, Deiner Sippe erstritten ...*

Bei den Skargen gibt es mehrere große Sippen. Jeder Skarge muss einer Sippe zugehörig sein, da sie sowohl in ihrer Darstellung als auch in ihren Gebräuchen die feinen Unterschiede der Kultur und

Lebensweise der Bewohner *Rhinlands* verkörpern. Diese Unterschiede sollen sich auch in der Gewandung und im Auftreten widerspiegeln.



HADRAGAAR

Die Sippe der Hadragaar

... Die Sippe der Hadragaar sieht ihre Ahnen als die fleischgewordene Ausprägung der Luft, welche die Gottheiten einst schufen, um in den Winden zu tanzen. Zudem versteht sich diese Sippe als besonders schnell und geschickt, weshalb es nicht verwunderlich ist, dass sie zu den Ersten gehörten, welche die Invasion anführten. Man sagt den Hadragaar nach, sie seien besonders stolz und mutig. Wie keine andere Sippe verstehen sich die Hadragaar auf das Abrichten von Vögeln; so frönen insbesondere reiche Familien der Falknerei und können auch über weite Distanzen Nachrichten austauschen. Ferner sind viele Hadragaar gute Späherinnen und Spurenleser sowie ausgezeich-

nete Bogenschützinnen. Auf *Rhinland* ist diese Sippe nahezu überall, aber vor allem in den Ebenen zu finden, da die Mitglieder eine nomadische Art des Lebens bevorzugen. Das ist auch ein Grund dafür, dass fast jede andere Sippe glaubt, mit dieser irgendwie verwandt zu sein. Ähnlich wie bei den Bodranoor findet man einzelne Dörfer auch in den Bergen. Dort wohnen die Hadragaar in luftigen Höhen und nicht am Fuße oder gar unterirdisch. Ihre Schiffe und Kleidung werden von fleckigen Federn, vergilbten Tüchern, zerbrochenen Pfeilen und (furchteinflößenden) Tieren der Luft geziert.



TURAMEER

Die Sippe der Turameer

... Die Sippe der Turameer sieht ihre Ahnen als die fleischgewordenen Ausprägungen des Wassers, welche die Gottheiten einst schufen, um geschwind über das Meer zu rennen. Da ohne diese Sippe eine Überfahrt ungleich schwieriger gewesen wäre, liegt es auf der Hand, dass die Turameer mit zu den Ersten gehörten, die einen Fuß auf *Mitraspera* setzten. Noch immer soll das Blut der Angehörigen dieser Sippe im Takt des Meeres wogen.

Sie gelten als herausragende Seeleute, aber auch als unnachgiebige Kriegerinnen, welche

dem Wasser - von sanftem Regen (Plänkeln) bis zum alles verschlingenden Ozean (schwergerüstete Einheiten) nahezu alle Kampfrichtungen bedienen. Besonders gut arbeiten sie mit der Sippe der Hadrugaar zusammen, da sie sich gegenseitig gerne anstacheln - gleich einem Sturm auf hoher See. Auf *Rhinland* ist diese Sippe vor allem an den Küsten, Fjorden oder größeren Flüssen beheimatet. Ihre Schiffe und Kleidung werden von Wasser- und Wellensymbolik, Prunkgegenständen der Schifffahrt und (furchteinflößenden) Tieren des Wassers geziert.



BODRANOOR

Die Sippe der Bodranoor

... Die Sippe der Bodranoor sieht ihre Ahnen als die fleischgewordene Ausprägung der Erde, welche die Götter einst schufen, um so stur und standhaft zu sein wie der Fels selbst.

Als standhafte Krieger der ersten Reihen fand man auch diese Sippe unter den Ersten der Letzten Flut. Eine Bodranoor, der etwas auf sich hält, ist entweder ein Jäger bzw. eine Holzfällerin und beweist persönliche Stärke und Ausdauer in den Tiefen der Wälder, oder ist Bergarbeiterin und beweist Selbiges in der Dunkelheit der Erde. Mitglieder dieser Sippe gehören zu den besten

Schmieden und Handwerkern und gelten als furchteinflößendste Kämpferinnen der Skargen. Sie leben entweder in kunstvollen, in die Felsen geschlagenen Siedlungen oder in Höhlen innerhalb der Gebirge, wo sie wie keine andere Sippe Erze und Edelmetalle abbauen, oder in hölzernen Dörfern tief in den Wäldern *Rhinlands*, wo sie die Jagd perfektioniert haben.

Ihre Schiffe und Kleidung werden von Wald- und Bergsymbolik, kunstvollen Schnitzereien, Knochen und Arbeiten aus den besten Metallen sowie (furchteinflößenden) Tieren der Berge und Wälder geziert.



NORDUUR

Die Sippe der Norduur

... Die Sippe der Norduur sieht ihre Ahnen als fleischgewordene Ausprägung des Zusammenspiels aus Licht und Eis, welche die Götter einst schufen, um auch in tiefster Dunkelheit hell zu strahlen. Stärker noch als die anderen Skargen halten die Norduur extremen Wetterbedingungen stand und orientieren sich an den Sternen, um ihren Weg zu finden. Die Krieger*innen dieser Sippe sind geschickt bei der Jagd und geübt im Spurenlesen, zudem besitzen sie eine Neigung zum Übersinnlichen.

Als die besten Navigatoren des Volkes leiten sie jedes ihrer Schiffe sicher durch die Nebel.

Norduur reisen in familiären Kleingruppen, die sich nur zu besonderen Anlässen und um Rat zu halten zu größeren Familienlagern zusammenschließen. Sie halten sich vermehrt an den nördlichsten Punkten und damit in den kältesten Teilen *Rhinlands* auf.

Ihre Schiffe und Kleidung werden von Licht- und Eissymbolik, Knochenschnitzereien und Seeglasketten sowie mystischen Tieren geziert.



KAPITEL 5: DER GLAUBE AUF RHINLAND

*... und so vernehmet ihre Stimmen und lauschet ihren Liedern des
Untergangs! Denn die Götter selbst sind es, die so das Wort an euch
richten, um euch stärker zu machen,
als je zuvor ...*



Wie bereits erwähnt glauben die Skargen, dass ihre mannigfaltigen Gottheiten das Land *Rhinland* sowie alles Leben darauf schufen. Keine Skargin würde die Existenz der Gottheiten leugnen, denn ihr Handeln ist überall zu spüren - ob in gewaltigen Schneestürmen oder dem seichten Plätschern eines Baches. Fremde würden die Weltanschauung der Skargen vielleicht als archaisch oder kindlich bezeichnen, doch gibt es (angeblich wahre!) Überlieferungen, in denen das Meer auf den Gesang einer Skargin hörte und sich abrupt beruhigte. Seltener sind die Erzählungen von großen Helden, die den Göttern selbst begegnet sind, sei es in Form eines monströsen Ebers tief im Wald oder als eisige Herrin hoch oben auf der höchsten Bergspitze *Rhinlands*. Es mag sogar sein, dass der Glaube der Skargen die Gottheiten erst ins Leben gerufen hat!

Eben jene Götter befinden sich miteinander in einem immerwährenden Wettstreit darüber, wer mächtiger ist. Das unwirtliche *Rhinland*, gefüllt mit tausend gefährlichen Wundern, ist der Beweis dafür. Alles Leben, selbst die Naturgewalten untereinander, prallen pausenlos aufeinander. Jede Konfrontation ist eine willkommene Prüfung der eigenen Stärke und Durchhaltevermögen. Die Skargen und auch das Land selbst sind ein Spiegel der Gottheiten: furcht- und gnadenlos.

Der Glaube der Skargen wird außerdem von den Nebelschwaden, welche *Rhinland* umgeben, weiter beflügelt. Schwer von Magie verwunschen zieht der Nebel durch das Land. Immer wieder ist in Sagen und Legenden auch von Stimmen zu hören, welche aus dem Nebel

erklingen. Stirbt ein Skarge, so die Legenden, dann tritt er in den Nebel hinüber und muss von dort den Weg in die Hallen der Götter finden. Lediglich für Skargen, welche in ihrem Leben Außergewöhnliches geleistet haben, erscheint das Schiff der Ahnen, die „*Ewigkeit*“, und nimmt sie an Bord, um ihnen eine sichere Passage in die Hallen ihrer Gottheit zu garantieren.

Ohne die *Ewigkeit* ist das Wandeln durch die Nebel des Totenreiches ein gefährliches Unterfangen und so mancher Skarge, welcher in seinem Leben nichts Großes geleistet hat, soll sich bereits darin verloren haben und der *Verschlingerin* anheim gefallen sein. *Weißberührte*, welche im Verlauf ihrer Wandlung bereits in enge Berührung mit den Nebeln kommen, haben eine Androhung dieses Verschwindens am eigenen Leib erfahren und fürchten sich umso mehr, dieses Schicksal erneut zu erleiden. Lediglich die *Nebelsänger* blicken diesem Schicksal mit Gleichmut entgegen, da sie gelernt haben, die Nebel zu formen und zu kontrollieren.

Eine weitere Besonderheit des Glaubens ist, dass viele Skargen alle ihre Gottheiten gleichermaßen verehren, während andere zwar die Existenz des gesamten Pantheons akzeptieren, jedoch lediglich um den Zuspruch einer einzelnen Gottheit buhlen, die sie als besonders mächtig erachten. Oftmals sind *Flottenfürsten* Auserkorene einer Gottheit oder genießen den geteilten Zuspruch von mehreren. Es ist üblich, dass die Skargen ihren Gottheiten charakteristische Beinamen geben. Die gebräuchlichsten Namenszusätze findet Ihr bei den jeweiligen Erläuterungen aufgeführt.



DAS PANTHEON DER SKARGEN

Gyldra

Göttin der goldenen Ähren

(von Monotheisten auch die Goldene genannt)

- das Sommerkind, Quell der Jugend, die Stimme der Vernunft -

Sie ist die erste Gottheit, die wir vorgestellt haben, und auch die jüngste im Pantheon der Götter. Die Vorhut der Skargen hat im ersten Jahr einzig auf ihr Wort vertraut und den Namen der Goldenen lobgepriesen. Doch nach dem vernichtenden ersten Schlag an den Küsten *Mitrasperas* verschwanden ihre engsten Anhänger. Einige erzählen sich, diese seien auf der Suche nach einem alten Lied gewesen.

Die Goldene ist für viele Skargen die Göttin des Sommers, der Fruchtbarkeit, aber auch der Gerechtigkeit. Diese Gerechtigkeit mag oftmals harsch und final wirken, trennt doch ihr Axtblatt um Haaresbreite zwischen richtig und falsch. Sie ist am wenigsten beteiligt am Wettstreit der Götter und kommuniziert zwischen ihnen mit Neutralität.

Fuvrun

die Eisige Stimme

- die Tochter des Meeres, die Winterbringerin -

Fuvrun ist der alles überdeckende Winter, das gefrierende Meer und steht in vielerlei Hinsicht sinnbildhaft für den eisigen Tod und stellt somit das Gegenstück zu Gyldra dar. Für die Skargen ist der Tod nichts Schreckliches, denn jeder erhofft sich, einen Heldentod sterben zu dürfen.

Fuvrun ist möglicherweise die gefährlichste Gottheit im Pantheon, da sie gleichermaßen Frost in ihr eigenes Volk wie auch in dessen Feinde kriechen lässt. Die Schwachen überleben weder den Winter noch die See. Die eisige Stimme verhandelt nicht. Wer unachtsam in ihren Armen einschläft, ist des Todes. Auch die See ist kompromisslos: Wer am Ruder seines Schiffes einschläft, wird alsbald an einem Felsen zerschellen. Jedoch ist es die eisige Härte der Winterbringerin, die auch die stärksten Krieger und Jägerinnen hervorbringt, denn vielleicht stimmt ein Opfer, bestehend aus erjagtem Fleisch und starkem Schnaps, die eisige Königin milde.



Askalar

*der Gott der Nordlichter-, der Lichtbringer,
der Himmelssänger, der Listige -*

Askalar ist der Gott der Tücke, Lichter und Künste. Sein Witz ist schärfer als so manche Axt und seine Schelmenstücke so unverständlich wie die Lichter am nördlichen Himmel. Er ist der Einzige, der es vermag, die Dunkelheit zu bannen und andere Gottheiten mit Blindheit zu schlagen. Sein Gesang formt die Musik des Windes und zeichnet die Farben der Nordlichter an den Himmel. In der Dunkelheit des langen Winters ist es das Licht Askalars, welches es den Skargen ermöglicht, die nötigsten Arbeiten im Zwielflicht zu verrichten. Bleibt sein Geschenk aus, so zwingt ihnen die Dunkelheit ihr Regime auf und sie müssen hoffen, dass Fuvruns Kälte ihnen nicht all ihre Kräfte abverlangt, wenn die Arbeit nicht schnell genug erledigt werden kann.

Anbeter Askalars sind wissenssuchend, verspielt und listig. Sie erfreuen sich an Lichtquellen und beherrschen überwiegend die Runenschrift *Rhinlands*. Vor allem unter *Nebelsängerinnen* ist die Verehrung Askalars weit verbreitet. Die Bewohnerinnen des Nordens erzählen sich Geschichten darüber, dass das Licht des Himmelssängers gefriert, sobald es auf die See trifft und später als farbige Steine an den Stränden *Rhinlands* angespült wird. So wundert es niemanden, dass man Seeglas an den Gewandungen der Anhängerinnen des Lichtbringers finden kann.

Kovaar

*der Kriegsmeister der Götter,
der Prüfstein der Stärke -*

Kovaar steht für physische Kraft und Stärke, sei es des Schwertarms oder des Schmiedehammers. In seinem Namen werden Kräfte gemessen und die Macht des Feuers gepriesen. Er verewigt sich in Kämpfen und auf den Schlachtfeldern der Skargen. Der Glaube an Kovaar ist unter allen Skargen weit verbreitet, da ihre Gesellschaft auf Stärke und Krieg basiert. Der Prüfstein beherrscht die Schlacht. In seinen Worten bedeutet Krieg, den anderen durch seine rohe Stärke zu vernichten - der bessere Schwertarm verhilft zum Sieg, nicht Wortgewandtheit und Freundlichkeit. Wer schwach ist, ist in der Gesellschaft wenig wert. "Nutzlose" müssen zu Skargen, also zu sinnvollen Mitgliedern der Gesellschaft, geschmiedet werden.

In den Geschichten erzählt man sich, dass Kovaar keinen Schmiedehammer und keine Esse braucht, um selbst die mächtigsten Waffen oder die stärksten Skargen zu schmieden. Seine Fäuste sind heißer als die heißeste Esse und härter als jeder Hammer. Der Kriegsmeister der Götter ist dafür verantwortlich, dass die Schlacht in den Skargen ein Feuer entfacht, bei dem es zu prüfen gilt, ob man es zu kontrollieren und zu nutzen vermag wie ein Schmiedefeuer oder es sich zur unkontrollierbaren und alles vernichtenden Feuersbrunst erhebt. Seinen Anhängerinnen erscheint er im Blut- und Kampfrausch oder bei besonderen Kraftanstrengungen. Gleichzeitig erzählt man sich Geschichten davon, dass er verkleidet und in unscheinbarer Gestalt durch *Rhinland* schreitet, um ihm begegnende Skargen zu allerlei Wettkämpfen herauszufordern.



Skyvari

die Schattenbringerin

- die Dunkle, die Finstere, die Ungebetene -

Die Verehrung der Göttin der Nacht stammt noch aus den anfänglichen Tagen der Besiedlung *Rhinlands*, als die Schatten lang und die Tage noch kurz waren. Als mit zunehmender Urbarmachung des Landes jedoch auch Licht und Feuer in die Heime der Skargen Einzug hielten, schlossen sich die anderen Götter zusammen, um Skyvari ihre Vormachtstellung in der Verehrung der Skargen streitig zu machen. Stück für Stück wurden Schreine der Schattenbringerin umgeweiht und Opfergaben an andere, für das tägliche Überleben nun wichtigere Gottheiten erbracht.

Ihrer Stellung beraubt, richtete die Göttin ihre Aufmerksamkeit vom weltlichen Dunkel fort und konzentrierte sich darauf, eine ähnliche Finsternis in den Geist von unvorsichtigen Skargen zu tragen.

Stets ist es ihr Flüstern, welches Alpträume bringt und Zuhörer auf den Pfad von Heimtücke, Rache und Neid führt. Sie ist es, welche die Getriebenen der Skargen empfängt und sie schweigend, aber mit offenen Armen in die Dunkelheit führt. Manch eine, so sagt man, verlor dadurch gar den Kern ihrer Selbst, um der Finsternis fortan als Monster in der dunkelsten Stunde der Nacht zu dienen.

Der Zugang zu ihrem Reich, einem pechschwarzen See inmitten der Nebel, ist überall dort zu finden, wo die Dunkelheit in *Rhinland* haust, sei es in Höhlen, in den Tiefen dunkler Wälder oder in den tiefsten Tiefen des Ozeans. Jeder, der unvorsichtig genug ist, sich an diese Orte zu begeben, läuft Gefahr, in ihr Reich gezogen zu werden und als dunkler Diener wiederzukehren.



KAPITEL 6: DIE RESPAWN-MECHANIK

... wie eine lebendige Kreatur zog der Nebel langsam, aber stetig in das Dorf hinein. Dort, wo er besonders dicht an einer Stelle verweilte, schienen sich aus seinen Wogen dunkle und blutrünstige Krieger zu formen, die mit ihren Äxten und Schwertern das eisige Grauen über die Lande brachten ...



ALLGEMEINES ZUM RESPAWN

Die Skargen sind nicht unsterblich. Im Gegenteil, sie werden geboren und sie sterben in derselben Lebensspanne wie ein Mensch. Doch jenen Skargen, die sich in harten Auswahlkämpfen einen Platz auf einem der Langboote gesichert haben, schenken die Gottheiten eine ganz besondere Gabe.

Wenn Skargen der Letzten Flut in der Schlacht tödlich verwundet werden, dann ist der Ruf der Gottheiten stärker als der Tod. Ihre Körper und Seelen werden auf die Ewigkeit, das Schiff der Ahnen, gerufen. Dort segeln sie so lange als Teil dessen Mannschaft durch die Nebel, bis sie die Hallen ihrer Gottheiten erreichen (endgültiger Tod) oder durch die Stimme der *Nebelsänger* und der Hilfe der Gottheiten wieder auf das Schlachtfeld gerufen werden, um dort erneut den Krieg um die Welt zu führen.

OT-Information: Ein in der Schlacht gefallener Skargen-NSC löst sich mit mitsamt der Ausrüstung auf und kann durch die rituelle Handlung einer *Nebelsängerin* "gerespawnt" werden. IT-Respawn findet also bei einem *Nebelsänger* statt. Dabei können mehrere *Nebelsänger* von unterschiedlichen Schiffen gleichzeitig auf dem Schlachtfeld einen Respawn durchführen. Da sich Körper und Ausrüstung der Skargen mit auflösen, können die Spielerinnen keinerlei Versuche unternehmen, etwas zu "looten". Die Überzeugung, stets den Weg in die Ewigkeit zu finden, lässt die Skargen gelassener auf Gefahren blicken, vor denen Sterbliche zurückschrecken würden.

Ausführliche und genaue Abläufe eines IT-Respawns sind im *Nebelsänger*-Teil der zukünftigen Guide Erweiterungen zu finden.



DIE DUALITÄT ZWISCHEN NEBELSÄNGERN UND WEISSBERÜHRTEN

Ein kurzer Exkurs zu den Interaktionen mit und zwischen *Weißberührten* und *Nebelsänger*:

Die *Nebelsänger* sind die spirituellen und kulturellen Hüter der Skargen-Gesellschaft. Sie sind die Hüter der Geschichte und der Überlieferungen und dafür verantwortlich, diese den jungen Skargen zu vermitteln. Ihr Wort ist Gesetz, wenn es um die Deutung von göttlichen Omen geht. Als solche werden sie von der gesamten Skargen-Gesellschaft verehrt, und ihre Fürsprache bei den Göttern ist bei allen Skargen, bis hin zu den mächtigen Flottenmeistern, sehr begehrt. Jeder *Nebelsänger* hat mehrere Prüfungen während eines mehrjährigen Studiums an einem zentralen Ort und eine anschließende Lehre bei einem anderen *Nebelsänger* bestanden.

Die *Weißberührten* hingegen werden von den Skargen als notwendiges Übel angesehen. Sie werden von Geburt an geächtet, leben am Rande der Gesellschaft und werden mit Beginn der Pubertät dem Verschlinger übergeben. Sollte ihre Psyche nicht schon durch die Isolation in der Kindheit geschädigt sein, hat dieses Ereignis das sicherlich getan. Alle *Weißberührten* sind auf die

eine oder andere Weise geschädigt oder sogar völlig wahnsinnig. Schließlich kann man nur so tief in den Abgrund blicken, bis der Abgrund beginnt, einen anzustarren. Daher versuchen die meisten Skargen, sich von *Weißberührten* fernzuhalten oder sie mit Spott zu betrachten. (Nochmals: Bitte nutzt das als Spielansatz und nicht, um das Spiel mit *Weißberührten* aktiv und OT zu meiden!

Letzten Endes sind die *Weißberührten* jedoch nützliche Werkzeuge und es ist die Aufgabe des *Nebelsängers*, sie zu benutzen. Jeder *Weißberührte* wird „seinem“ *Nebelsänger* zugewiesen und oft ist dieser *Nebelsänger* der einzige ständige soziale Kontakt im Leben eines *Weißberührten*. Der *Nebelsänger* entscheidet, was der *Weißberührte* tun darf und was nicht. Sie sind auch dafür verantwortlich, dass ihren *Weißberührten* die richtigen Rituale beigebracht werden, denn die *Nebelsänger* sind die Einzigen, die diese Rituale bewahren, obwohl sie sich selbst niemals mit dieser Blutmagie beflecken würden.



KAPITEL 7: GEWANDUNG UND BEWAFF- NUNG DER SKARGEN

... nimm diese Axt, Junge, sie wird die Schädel Deiner Feinde spalten! Nimm dieses Eisenhemd, es wird die schwächlichen Waffen Deiner Feinde splintern lassen und nimm dieses Fell, es wird Dich in den Nächten und auf hoher See vor den Mächten Fuvruns beschützen ...

Für alle NSCs der Skargen-Fraktion gelten die untenstehenden Voraussetzungen als verpflichtend, um einen Skargen auf einer offiziellen LiveAdventure-Veranstaltung darzustellen. Die minimalen Vorgaben der jeweiligen Rolle bzw. Position müssen eingehalten werden. Bitte achtet auch auf die Mitspielerinnen aus Eurer Einheit und

steht Euch gegenseitig mit helfender Hand und guten Ratschlägen zur Seite. Je besser alle im Gesamtbild aussehen, desto besser wird die jeweilige Veranstaltung für alle Beteiligten. Die Mindestvoraussetzung der Skargen-Gewandung wird benötigt, um am Schlachtengeschehen teilnehmen zu können.



GRUNDVORAUSETZUNGEN

Die "Bullet-Points" für eine Skargen-Gewandung sind:

- » Alle Skargen tragen den Dealkragen
- » Der Stil der Skargen ist "nordisch" im cineastischen Sinne. Vor allem fantastisch, aber auch in geringem Maße historisch inspiriert, sollen sie vor allem die böartige und furchteinflößende Seite der NSC-Fraktion zeigen (Beispiel für Filme und Spiele, die als Inspiration dienen können: Pathfinder, Vikings, 13. Krieger, Assassins Creed Valhalla, For Honor)
- » Alle Skargen tragen eine Kriegsbemalung im Gesicht oder einen Helm, der das Gesicht verdeckt
- » An jedem Skargen ist irgendwo ein Ausdruck des jeweiligen Glaubens zu finden
- » An jedem Skargen ist das Symbol seines/ihrer Schiffes zu finden (guter Platz ist hier der Skargenkragen oder ein Rundschild)
- » Die Gewandungsfarben der Skargen sind Blau, Grau, Türkis/Petrol und Braun sowie Schwarz zur Akzentuierung (also nur zurückhaltend einzusetzen)
- » Alle Skargen tragen eine Hose, im Idealfall eine Rus- oder Pluderhose
- » Skargen verwenden ausschließlich Rundschilde
- » Skargen tragen entweder eine Kopfbedeckung oder eine passende Frisur
- » Es gibt keine geschlechtsbezogenen Unterschiede in der Kleidung
- » Verwendung von Dreck, trockenem Blut, Abnutzung, Salzränder und Alterung der Gewandungsteile sind ausdrücklich erwünscht
- » Folgende Stoffarten sind empfohlen: grobe Baumwollstoffe, naturbelassene Stoffe, Leinen, grobe Wollstoffe, Loden
- » Fremde Stile bei Gewandung, Waffen und Rüstung sind unerwünscht

Die Verwendung eines der folgenden "cineastischen Wikinger-Klischees" ist (spätestens ab 2023) obligatorisch. Hierbei können Skargen zwischen den folgenden Möglichkeiten wählen:

- » Brillenhelm
- » (Schulter-)Fell (empfohlen)
- » Schuppenpanzer
- » Leder-Lamellar



GEWANDUNG DER SKARGEN



UNTERGEWANDUNG UND SCHUHWERK

MUST HAVE:

festes Schuhwerk: abgetarnte
OT-Stiefel,
gute IT-Stiefel
OT-Sicherheit geht vor IT-
Schuhwerk

NICE TO HAVE:

lange (Funktions-)
Unterwäsche
stützende Socken

No Go:

leichtes Schuhwerk: Sandalen,
Turnschuhe etc.
Barfuß
großflächig unbedeckte Haut
(Lederriemen zählen nicht als
Bedeckung!)



GRUNDGEWANDUNG, HAARE UND WARPAINT

MUST HAVE:

Tunika/Klappenrock
Rus-, Waräger- oder Pumphose
Deal-Kragen
Warpaint

NICE TO HAVE:

Armwickel
Armschienen
Beinwickel
Beinschienen
passende Verzierungen: Perlen,
Muscheln, Federn, Borte, Zier-
stiche, Bandflechtmuster etc.
Gambeson (gibt es auch in
Klappenrock-Optik)
erhöhter Ranzgrad: Dreck,
Löcher, Salz, Blut, Schmutz
(aber nicht Untot!)
Mit besonderen Rollen ab-
gesprochene Kontaktlinsen

No Go:

Wappenröcke
“Piratenhemden”
sonstige stilfremde Unter-
kleidung
unabgesprochene farbige
Kontaktlinsen

Anmerkung Haare:

Sollte keine Kopfbedeckung getragen werden und die Haarlänge es zulassen, sind Flechtfrisuren bei den Skargen das Mittel der Wahl. Gewünscht sind viele Zöpfchen, Perlen, Hölzer, Knöchelchen, Deko (z.B. Metallspiralen, Schmuck, Glassteinchen), Federakzente (dezent!), “gekalkte” Haare, etc. Auch Männer sind explizit eingeladen, aufwendige Frisuren zu tragen.

Anmerkung Warpaint:

Solltet ihr einen Helm tragen, der das Gesicht verdeckt, wird kein Warpaint benötigt. Die Warpaint-Farben ergeben sich aus den Farben für die Skargen-Gewandung! Hierbei sind auch dunkle Grautöne und Schwarz erlaubt! Skargen-Runen können auch Teil des Warpaints sein. Fixierspray, Puder oder Ähnliches ermöglicht eine lange Haltbarkeit eures Warpaints.



OBERGEWANDUNG, RÜSTUNG UND HELM

MUST HAVE

Eines der verpflichtenden Klischee-Items (s. S.33)

NICE TO HAVE:

nordische Helme: Brillenhelm, Nasalhelme, etc.
Kettenhemd
Schuppenpanzer (Leder oder Metall)
(Leder-) Brigantine
Lamellar
Verzierungen
Alters-/Gebrauchsspuren bzw. Ranz
Warägerarm- und Bein-schienen

No Go:

viele Plattenteile
Plattenpanzer
Ritterhelme und -rüstungen
Klingenbrecher
mitteleuropäisches Arm- und Beinzeug
Kettenbeinlinge
Schulterplatten
Rückenaufbauten
Latex- oder Schaumstoff-rüstungen
Asiatische, Elfen-, Zwergen-rüstungen etc.

Hinweis zum Helm:

Hier sollte der Helm eine Brille haben und nicht nur einen singulären Nasalschutz. Die Brillenoptik kann auch gerne durch Kettenelemente o.Ä. hergestellt werden.

Hinweis zum (Schulter-)Fell:

Es muss je nach Gewandung kein ganzes (Synthetik-)Schaf sein, es kann auch ein Kragenelement sein. Warum empfehlen wir ein Schulterfell? Das Schulterfell lässt alle Skargen breiter und bedrohlicher wirken. Für den perfekten Used-Look kann man das Fell fetten oder mit braunem und grauem Acrylspray benebeln.

Hinweis zum Schuppenpanzer:

Es soll darauf geachtet werden, nicht zu kleine Schuppen zu wählen und von einer ritterlichen Optik Abstand zu nehmen.

Hinweis zum Leder-Lamellar:

Bitte wählt hier einen Lamellar, der vom Stil in die Wikinger-Richtung geht.

Anmerkung zu Verzierungen:

Hier kann von Dekorationen (Fellapplikationen, Hölzer, Perlen etc.) bis hin zu Stickereien der Kreativität grundsätzlich freien Lauf gelassen werden. Anders als bisher, können ab sofort auch Schädel oder Knochen beziehungsweise Teile davon, in Maßen verwendet werden, um das "Finstere" innerhalb der Fraktion zu zeigen. Bitte keine Runenstickereien außerhalb des etablierten skargischen Runenalphabets und meidet einen klaren Bezug zur klassisch-nordischen Mythologie, da diese mit dem Hintergrund der Skargen nicht vereinbar ist.



BEWAFFNUNG

Go:

Einhandäxte
Zweihandäxte (Daneaxt)
Sax
einhandige, nordische Streitkolben und beschlagene Keulen
Nordische Einhandhämmer
einhandige Wikingerschwerter
Speere und Harpunen
Bögen (max. drei Schützen pro Schiff)
Rundschilde (zwischen 50 und 90 cm Durchmesser, gerne mit Skargenlogo oder Schiffswappen)

No Go:

Sonstige Zweihandäxte
Zweihandhämmer und -keulen
Ritterschwerter
Degen
Säbel
Pariërdolche
Kettenwaffen
Zweihandschwerter
Hellebarden
Pulverwaffen
Armbrüste
Schleudern
alle anderen Arten von Schilden

Anmerkung zu den Waffen:

Die Bewaffnung der Skargen soll zum optischen Stil des Volkes passen.

Anmerkung zu den Schilden:

Die Schilde dürfen nun zusätzlich zum Skargen-Symbol, auch mit dem Wappen des eigenen Schiffes verziert werden.



BESONDERE GEWANDUNGSMERKMALE VON SKARGENROLLEN

Die nachfolgenden Kurzbeschreibungen dienen der Orientierung der *Flutgeborenen* auf dem Schlachtfeld, um die einzelnen Rollen besser einordnen und erkennen zu können. Die jeweiligen Rollen können die für sie passenden Schnittmuster o.Ä. über die VBs beziehen.

Flottenfürsten:

Halbseitiger, an einer Schulter befestigter Umhang, eigenes Wappen, massive Ausrüstung im Stile seiner Sippe sowie eine massive Bewaffnung, die einem Champion der Götter angemessen ist.

Segelherrinnen:

Schulterdecke mit Symbol des zu kommandierenden Schiffes, schwerere Rüstung (vereinzelte Plattenteile sind erlaubt).

Huskarle:

Schulterdecke mit Symbol der zugehörigen Flottenfürstin, schwer gerüstet und zu der jeweiligen Flottenfürstin passend.

Schildfrauen:

Schulterwimpel und Hüftdecken.

Für die Darsteller der jeweiligen magischen Sonderrolle ist aufgrund ihrer Nähe zum Plot, die Kenntnis des ausführlichen Teils ihrer Sonderrolle in unseren zukünftigen Guide Erweiterungen verpflichtend.

Weißberührte:

Ausgeblichene, vorwiegend weiße, druidisch angehauchte Gewandung. Diese sollte zerschlissen und abgenutzt aussehen. In die Gewandung sollte eine Kapuze integriert sein. Helle, graue Farbtöne sind möglich. Andere Farben sollen vermieden werden.

Nebelsängerinnen:

Druidische Gewandung mit kräftigen Farbtönen aus dem Skargen-Farbschema. Viel Schmuck und Zierde. In die Gewandung sollte eine Kapuze integriert sein. Ein magischer Fokus wie z.B. ein Instrument oder rauchender Schädel o.ä. soll mitgeführt werden.



CHAPTER 8: SPIELHILFEN

*... und seien es die Krüge in unseren Händen, unsere Tische und Bänke an den Feuern Rhinlands oder das speckige Holz der Ruder unserer Schiffe!
Wert ist es allemal, darum zu kämpfen ...*



Der Spielstil der Skargen ist “nordisch, rau, brutal und grausam” und zwar im cineastischen Sinne. Vor allem fantastisch, aber auch in geringem Maße historisch inspiriert, sollte man vor allem die bösertige und furchteinflößende Seite der NSC-Fraktion zeigen (Beispiele für Filme und Spiele, die als Inspiration dienen können: Pathfinder, Vikings, 13. Krieger, Assassin’s Creed Valhalla, For Honor). Skargen sind somit also eher rau, ungehobelt und brachial, aber nicht blöd oder dumm. Eure Rolle sollte immer zu den Szenen und Situationen passend und nicht slapstick-artig gespielt werden. Die Skargen stehen nicht unter dem Einfluss eines verfemten Elementes und sind auch keine verfemte Fraktion. Sie haben dementsprechend kein kollektives Bewusstsein wie etwa das Schwarze

Eis/die Schwarze Dynastie und werden auch nicht durch eine Energiequelle wie den Nechathon in einem unnatürlichen Zustand wie dem des Untoten Fleisches gehalten.

Stattdessen ist jede Skargin ein Individuum ohne direkten verfemten Einfluss und damit auf NSC-Seite das, was den “normalen” Menschen auf den Seiten der Elemente am Nächsten kommt. Dementsprechend sind die Skargen auch die Fraktion, bei der es am Wahrscheinlichsten ist, dass es zu mehr als nur einer Interaktion durch Waffen mit den Spielern kommt. Die anliegenden Kurzpunkte sollen Euch helfen, Eure Skargin zu individualisieren, indem sie Euch Denkansätze in Richtung der Siedlerinnen und der anderen NSC-Fraktionen geben.



HALTUNG ZU ANDEREN FRAKTIONEN

So denkt ein Skarge über ...

... die Schwarze Dynastie - das Schwarze Eis

“Pah, ein kaltes Volk! Keinerlei Feuer des Kampfes ist in den Meisten von denen zu erkennen. Dennoch ... in ihrer Einigkeit haben sie schon manchen Kampf zu unseren Gunsten gedreht ...”

“Gefährliche Verbündete, an deren Seite wir hier streiten. Selbst die bittersten Erzählungen lassen Fuvrun gegenüber diesen eisigen Horden aus Stahl warm erscheinen. Doch herrscht Unruhe in ihren Reihen, etwas passiert ... mag es der Mond sein?”

... das Untote Fleisch

“Schön anzuschauen sind sie zwar nicht, aber einige von denen hätten sicherlich gute Skargen abgegeben. Wenn nur dieser Geruch nicht wäre ...”

“Wie können sich einige von diesen Fleischsäcken überhaupt auf den Beinen halten? Bei Askalar, dem da vorne hängt der Arm ja nur noch an Fäden. Das gibt bestimmt eine interessante Geschichte ...”

“Der Siedler hier hatte nicht genug Kampfesfeuer, als dass die *Weißberührte* sein Blut haben will. Schafft ihn zu den Fleisch nähern! Vielleicht können die ja was mit ihm anfangen.”

... die Armee des Zweifels

“Bah, versprengte Überlebende eines besiegten Volkes. Keine Masse und auch Passion brennt in ihnen nicht. Sie scheinen toleriert zu werden, sollten sie uns jedoch verraten, machen wir kurzen Prozess mit ihnen.”

... die Pestilenz

“Weg! Weg von denen! Wenn die dort drüben hingehen, dann nutzen wir die Chance und fallen den Siedlerinnen von der anderen Seite in die Flanke!”

... die Anhänger der Elemente

“Narren, sie verweigern sich den Zeichen der Götter! Dies ist nun unser Land.”

“Die hier hat Stärke bewiesen. Gebt ihr eine Chance, ihre Fehler einzusehen. Tut sie das nicht, gebt sie an die *Weißberührten*.”

“Wo genau soll diese Herausforderung sein, von der der *Segelherr* immer sprach? Ich hatte mehr Mühe damit, vom Schiff bis hierher zu kommen, als diese Stadt einzunehmen. Die Völker hier sind weicher als das Fell eines Schafes!”



CHARAKTERBIOGRAFIE

Beantwortet die Fragen für

Euren Charakter - für mehr Spielspaß und -tiefe:

1. Für was empfindet mein Charakter Liebe? Was vermag es, meinem Charakter ein beinahe glückliches Lächeln auf die Lippen zu zaubern (das Knistern eines Feuers, der Seewind mit Gischt auf dem Gesicht, eine neue Axt)?
2. Was tut mein Charakter in seiner Freizeit für sich und andere? Wie füllt mein Charakter seinen Tag? Macht mein Charakter in seinem Alltag etwas anders als die anderen Skargen kochen, nähen, Waffen schleifen, das Deck schrubben, schnitzen ... ruhig etwas Ausgefallenes oder total Alltägliches)?
3. Die tiefste, vielleicht irrationale, Furcht meines Charakters ist ...? Ist der Charakter vielleicht traumatisiert (Spinnen, Träume, Nebel, Armbrustbolzen, o.ä.)?
4. Was wollte mein Charakter schon immer erreichen, sehen oder erleben? Es darf auch etwas Kleines sein (in einer Saga/einem Lied verewigt werden, das Herz der *Segelherrin* erobern, den Pelz eines bestimmten Tieres erringen, ...)?
5. Zu welchen Skargen habe ich die engste Bindung (Familie, Freund, ein Bootskamerad, der einen einst rettete, ...)?
6. Was ist eine Eigenart, die jeder der Skargen über meinen Charakter weiß (ich habe immer eine Fackel dabei, ich flüstere und bin schüchtern, ich bin aufbrausend und neige dazu, der Berserkerwut nachzugeben, ...)?
7. Wofür oder für wen würde mein Charakter sterben (welche Gottheit(en) oder in Erfüllung welcher Aufgabe, für einen anderen *Flutgeborenen*, seinen *Nebelsänger* oder gar für einen tierischen Freund, ...)?
8. Wofür lebt mein Charakter abseits der Aufgaben der letzten Flut (um zu genießen, um zu lernen, um zu helfen, um den höchsten Blutzoll seines Bootes einzutreiben, ...)?
9. Was verabscheut mein Charakter abseits von schwächlichen Siedlern (Verschwendung von Kraft, Völlerei, schiefe Musik, schlecht erzählte Sagen, Unaufrichtigkeit, ...)?
10. Welches Geheimnis verbirgt mein Charakter, was er oder sie bald im Spiel enthüllen wird, um interessante Szenen zu schaffen (ich habe damals Essen gehamstert, als alle hungerten und schäme mich dafür. Ich war an dem Tod von X (un)willentlich Schuld oder denke es zu sein. Ich habe das Amulett von X geklaut und trage es Abends am Feuer, o.ä.)?



KAPITEL 9: SKARGEN AUF DEM SCHLACHTFELD

... sollen sie den Schrecken aus unseren Hörnern hören, die Reste ihrer Kameraden an unseren Klingen sehen, und den Tod aus dem Nebel in ihren schwächlichen Herzen willkommen heißen ...



ALLGEMEINES ZUM KAMPF

Skargen bilden im Gegensatz zu den anderen Fraktionen meist keine klare Linie, sondern treten eher als große, allgemeine Masse in Erscheinung. Ihr Grundsatz lautet dabei "Chaos in der Ordnung, Ordnung im Chaos". Auch wenn Skargen einer Linie oder geordneten Reihe von Gegnern gegenüber stehen, passen sie sich dem nicht an, sondern werden auf- und abwogen, auf ihre Schilde schlagen und Spottrufe brüllen. Dies dient vor allem dazu, die oft als langweilig und ereignislos empfundene Zeit des Aushaltens in sich gegenüberstehenden Schlachtreihen aufzubrechen. Aber auch die Stimmung des Schlachtfeldes wird dadurch unterstützt sowie die wilde Kultur der Skargen damit transportiert. Man soll die *Flutgeborenen* aufgrund ihrer Schlachtrufe schon von Weitem wahrnehmen. Auch klar als IT erkennbarer Spott gehört zum normalen Gebaren eines Skargen.

Trotzdem ist es wichtig, dass in bestimmten Situationen schnell ein Schildwall gebildet werden kann - also zügig eine geordnete Formation angenommen wird. Diese soll deutlich als Bedrohung wahrgenommen werden, und nicht als Verteidigungsverhalten.

Skargen an sich verzichten normalerweise auf vermeintlich "ehrenhaftes" Kampfverhalten, das moralischer Wertung den Vorzug vor Schlagkraft gibt. Das heißt nicht, dass Grausamkeit und unnötige Gewalt vorherrschen - aber Effizienz und Erfolg sind definitiv wichtiger als Mitleid und

nobles Verhalten gegenüber Gegnern. Skargen legen Wert darauf, für den Sieg nicht allzu viele Kämpferinnen zu opfern. Der einzelne Skarge will lieber Gefangene nehmen und sie hinter den eigenen Reihen isolieren, damit sie dort von den (schiffseigenen) *Weißberührten* ihrer Lebensenergie beraubt werden.

Insgesamt sind Skargen im Handeln verhältnismäßig menschlich; sie haben Freunde, Familien und Verwandte. Entsprechend kann es auch (selten) vorkommen, dass ein wertloses Opfer verschont wird und von dannen ziehen darf. Die *Flutgeborenen* sind keine hirnlosen, blindwütigen Tötungsmaschinen, aber dennoch Teil eines grundsätzlich zerstörerischen Feldzugs. Während sich einzelne Krieger und Kriegerinnen im Rollenspiel abseits der Schlacht durchaus gegenseitig bekämpfen, um Streitigkeiten zu klären oder militärische Positionen zu verändern, haben diese Uneinigkeiten auf dem Schlachtfeld gegen einen gemeinsamen Feind keinen Raum: Dort gilt es, mit höchstmöglicher Effizienz zu kämpfen, um den *Weißberührten* größtmögliche Mengen an Blut zu bringen und möglichst wenige Mitstreiter zu verlieren.

Skargen sind sehr flexibel und sollen durch das Chaos, das sie verbreiten können, Spielerinnen länger in interessanten Kampfsituationen halten und eben auch aus der oft lethargischen Schlachtreihe herauslocken.



Wichtige Kommandos

<i>Lee</i>	Langsamer Rückzug
<i>Bara</i>	Position halten
<i>Dornenwall</i>	Schildwall bilden
<i>Blick</i>	Kommando, um den Schildwall an einer Stelle zu öffnen



DER SCHILDWALL

Der Schildwall der Skargen soll sich deutlich vom klassischen, der Verteidigung dienenden Schildwall unterscheiden. Beim Schildwall der Skargen hält die erste Reihe der jeweiligen Gruppe ihre Rundschilde ganz normal vor die Brust und steht mit etwa einer Armlänge Abstand zueinander. In diese Abstände hinein hält die dahinterstehende zweite Reihe ihre Schilde etwa auf Kopfhöhe.

Damit wird auch sofort ersichtlich, dass es sich hierbei nicht um ein defensives, sondern ein offensives Verhalten handelt: Einen Schutz stellt diese Form des Schildwalls kaum dar, sondern eine bedrohliche Wand. Damit er als Taktik funktioniert und auch visuell beeindruckt, müssen alle Skargen auf die entsprechenden Kommandos hin wissen, was zu tun ist und die Befehle zeitnah umsetzen.

Auf ein Kommando hin stürmt die erste Reihe vor und begibt sich in Kampfhandlungen.

Daraufhin wird die vormals zweite Reihe nun entweder die erste Reihe und hält entsprechend ihre Schilde mit einer Armlänge Abstand auf Brusthöhe, sodass die dahinterstehenden Skagen nachrücken und den Schildwall wieder auffüllen - oder die vormals zweite Reihe greift auf Kommando hin ebenfalls an.

In jedem Fall soll ein organisches Bild entstehen, bei dem sich für eine gewisse Zeit eine geschlossene, bedrohliche Wand an Menschen aufbaut, die sich aber ebenso schnell in kleinere Kampfeinheiten auflösen kann welche an verschiedenen Stellen angreifen können.

Zugleich soll sich der Schildwall auf Kommando hin rasch öffnen und schließen, um Skargen in die eine oder andere Richtung passieren zu lassen. Passiert das zügig und in fließenden Bewegungen, schafft es ein cineastisch beeindruckendes Bild einer organischen Einheit.



DER SCHLACHTRUF

Bei den Skargen hat so gut wie jedes Schiff und jede Sippe eigene Lieder und Rufe für die Schlacht. Dennoch gibt es einige Schlachtrufe, die sich alle teilen. Der bekannteste unter ihnen ist der "Flodens børn!"-Schlachtruf.

Leader: Flodens børn -
All: Børn af havet
(Kinder der Flut - Kinder der See)

Leader: Flodens børn -
All: Børn af bjerget
(Kinder des Berges)

Leader: Flodens børn -
All: Børn af stormen
(Kinder des Sturmes)

Leader: Flodens børn -
All: Børn af lyset
(Kinder des Lichts)

Aussprache:
Flo-thens (wie das englische th-ish) börn
börn ä hä-well
Börn ä bjer-gell
Börn ä stor-men
Börn ä lüsä



SCHLUSSWORT

... ein Ende gibt es nicht, meine Tochter! Nur die Hallen der Götter, die auf jene Warten, die sich vor den Augen der Gottheiten als würdig erweisen ...

Bitte beachtet, dass dieser Leitfaden lediglich eine Kurzversion zur Erleichterung des Einstiegs oder zur Schnellreferenz darstellt. Die ausführlichen Versionen zu Kultur, Gewandung, einzelnen Sonderrollen usw. findet Ihr in unseren zukünftigen Guide Erweiterungen. Insbesondere den Sonderrollen seien die Guide Erweiterungen in besonderem Maße ans Herz gelegt.

Weiterhin findet Ihr im Anhang Einiges an Augenfutter aus vergangenen Cons. Vielleicht verhilft dies der einen oder anderen zu einer spontanen Inspiration.

Abschließend bleibt uns nur noch, unserer fantastischen Community für ihren Fleiß und manchmal auch ihre Geduld zu danken. Besonderer Dank geht insbesondere an diejenigen, welche uns auf die eine oder andere Weise bei der Erstellung dieser Guides geholfen haben.

Mögen die Gottheiten über Euch wachen...

... das Regie-Team, die Raben und die VBs

Bei Fragen oder Anregungen könnt Ihr uns jederzeit unter

skargen@burgschneider.com

erreichen.

Alternativ sind wir natürlich auf jeder größeren Veranstaltung auch persönlich verfügbar.



GLOSSAR

Armee des Zweifels

Ein Volk, dessen Heimat untergegangen ist und das zusammen mit seinen Herren an den ehemaligen Herrschern Mitrasperas zweifelte.

Flutgeborene

Die einzelnen Mitglieder des Volkes der Skargen werden auch *Flutgeborene* genannt.

Flottenfürsten

Mächtige Anführerrollen und Champions ihrer Götter, die das Volk der Skargen in ihren Schlachtzügen führen.

Huskarle

Leibwachen der Flottenfürsten.

Mitraspera

Der Kontinent, auf dem die Siedler, Tribes und die sogenannten „verfemten Elemente“ beheimatet sind.

Mythodea

Die Welt, in der unser Rollenspiel stattfindet.

Der Nebel

Geheimnisvoll und magisch - oder doch nur Nebel?

Nebelsänger

Magiekundige Skargen, die sich darauf verstehen, die Nebel zu beeinflussen und zu rufen und das Wissen des Volkes zu bewahren.

Das Pantheon

Die Gesamtheit der wichtigsten Gottheiten der Skargen.



Pestilenz

Ein Volk, welches Krankheit und Tod über die Schlachtfelder bringt.

Rhinland

Der karge und dunkle Kontinent, den die Skargen ihre Heimat nennen.

Schildfrauen

Offiziere auf den einzelnen Schiffen. Meistens 3 pro Langboot an der Zahl. Sie führen ca. zehn Skargen in die Schlacht.

Die Schwarze Dynastie

Ein magisches Volk aus scheinbar gefühllosen Kriegerinnen.

Segelherrinnen

Anführer eines Schiffes und der darauf dienenden 25-40 Skargen.

Siedler

Abenteurer, Heldinnen und einfaches Volk, welches sich auf dem Kontinent Mitraspera niedergelassen hat.

Skargen

Ein Volk unerbittlicher Krieger und Kriegerinnen. Am ehesten mit Nordmännern aus Geschichte und Fantasy-Literatur zu vergleichen.

Das Untote Fleisch

Ein Volk aus grausigen und verstümmelten, immer wiederkehrenden Kämpfern, die einer untoten Königin dienen.

VBs

Verantwortlicher Betreuer



Verfemt

Eine veränderte Form der Elemente, die auf dem Kontinent Mitraspera sowohl Gegenelemente als auch dunkle Magie bilden.

Die Verschlingerin

Ein dunkles und geheimnisvolles, jedoch weitgehend unbekanntes Übel aus Rhinland. Auch als „Schrecken der Skargen“ bezeichnet.

Weißberührte

Magiekundige Skargen, die von der Gesellschaft aufgrund ihres angeblichen Kontaktes zur Verschlingerin geachtet, aber auch gefürchtet werden. Verstehen sich in Blutmagie.



IMPRESSUM

Vielen Dank an alle Mitwirkenden und Helfer!

Mitwirkende:

Realms of Mythodea Regie und Redaktion:

Anton Weste, Fionna Frank, Jeppe Schmidt Hansen, Dr. Ruth Bitai-Balyko, Julian Navratil

Autoren:

Franziska Hilbrandt, Julian Navratil, Kai Hemming, Lester Lewandowsky, Lisa Kriesche, Marie Clair Nickel

Übersetzung:

Fionna Frank, Jenny Ince, Jeppe Schmidt Hansen, Julian Navratil

Art Direction:

Thomas Miller

Grafik und Design:

Jenny Ince (Layout und Artworks), Leona Rolle (Layout und Artworks), Lou Kamps (Skargen Welle),
Sergej Nikitin (Character-Artworks), Thomas Miller (Visual Arts Direction und Artworks)

Lektorat und Korrektorat:

Fionna Frank, Lukas Heinen

Mitwirkende der Burgschneider Group sind:

Alberto Tangarife, Andreas Paul, Andrew Mills, Anton Weste, Boris Herschlein, Conor Randall, Emma Ince, Eva Brinckmann,
Fionna Frank, Hendrik Craciun, Jacob Henriksen, Jenny Ince, Jeppe Schmidt Hansen, Julia Schumer, Julian Navratil,
Kathrin Kellner, Kyle Asherman, Leona Rolle, Marc Birkelbach, Marc Reinert, Markus Böhm, Merlin Ince, Michael Tot Korsgaard,
Michael Schacht, Nicolas Pino, Niklas Jekel, Niklas Mahle, Oliver Fleischmann, Philipp Heidtkamp, Dr. Ruth Bitai-Balyko, Silke
Klens, Thomas Day, Thomas Miller, Tim Brohn, Tobias Mittermeier

Ein herzlicher Dank gilt allen Unterstützenden!

V.2.0, March 2023

Herausgegeben von:

Burgschneider GmbH

Vertretungsberechtigt: Markus Böhm

Rohrbachstr. 14

60389 Frankfurt am Main

Telefon: 069 981 918 00 (werktags von 09-17 Uhr)

www.realmssofmythodea.com

© 2023 - Burgschneider GmbH

Mythodea ist eine eingetragene Marke der Burgschneider GmbH. Alle Rechte von Burgschneider GmbH vorbehalten. Titel und
Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Ver-
breitung und

Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder
ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Burgschneider GmbH, Frankfurt am Main, gestattet.

All rights reserved by Burgschneider GmbH

