

Blutgold - Zeiten der Veränderung

von princessa

online unter:

<https://www.testedich.de/quiz61/quiz/1564324092/Blutgold-Zeiten-der-Veraenderung>

Möglich gemacht durch www.testedich.de

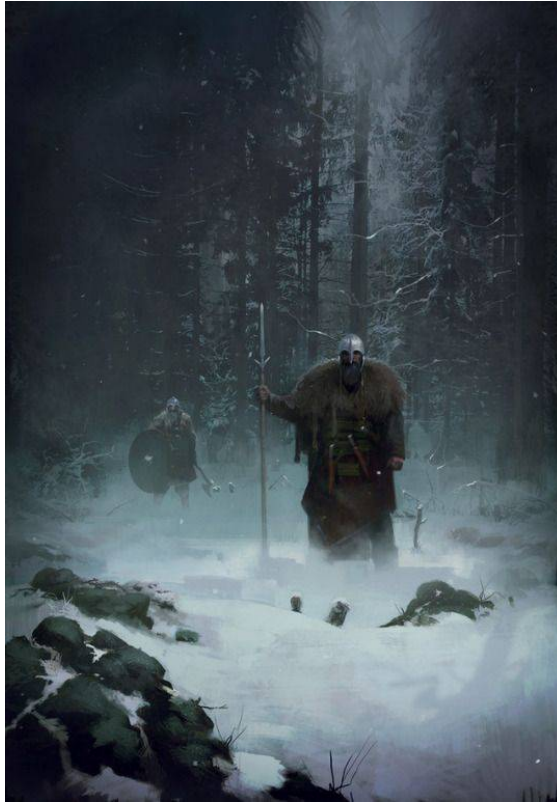
Einleitung

819 n. Chr.

Erste Wikinger haben sich im Norden Schottlands und auf den Orkney-Inseln niedergelassen und konkurrieren dort mit Keltenstämmen.

Wie gehst du mit den Spannungen um?

Und vor allem was ist dein Schicksal in dieser Geschichte?



Kapitel 1

Zu Beginn und vor allem, weil ich finde, dass direkt die Regeln oder so etwas ziemlich verwirrend sind, habe ich mich dazu entschieden erst eine Art Gliederung zu machen.

Gliederung

1. Gliederung
2. Regeln
3. Die Wikinger
4. Keltische Stämme
5. Ränge und Berufe
6. Religion und Götter
7. Feste und Traditionen
8. Steckbriefvorlage
9. Sonstiges
10. und weitere Steckbriefe der Mitglieder

Kapitel 2

Regeln

1. Niemand wird beleidigt!
2. Seid bitte höflich und geht gut miteinander um.
3. Ihr könnt zwar freeze, jedoch wird nach spätestens drei Tagen entfreeze, damit andere auch die Möglichkeit haben sich einzubringen.
4. Bitte schreibt, wenn ihr länger als zwei Woche nicht on kommt.
5. Achtet auf die Rechtschreibung. Einfache Flüchtigkeitsfehler sind in Ordnung, aber Buchstabensalat geht nicht und kann, nach einem Hinweis, ignoriert werden.
6. Den Steckbrief bitte im Fließtext und möglichst ausführlich ausfüllen. Ihr könnt erst einen "Probesteckbrief" abschicken und ihn dann innerhalb einer Woche fertigstellen.
7. Schreibe doch bitte Blutgold unter den Steckbrief.



Kapitel 3

Die Wikinger

Ursprünglich stammen diese Männer und Frauen aus dem Westen Skandinaviens und siedelten erst vor wenigen Jahrzehnten im Norden der Insel. Sie betreiben zwar auch Landwirtschaft und Viehzucht, jedoch leben sie hauptsächlich aus Handel, Fischerei und Raubzügen. Sie haben keine Skrupel und auch die ein oder andere Frau soll als Kämpferin ausgebildet sein.

Gesetze des Stammes

?Die Ehefrau hat die Stimme über Haus und Familie sollte ihr Ehemann abwesend sein. Sie erbt den dritten Teil sollte ihr Mann sterben. Ist sie mit der Art, wie ihr Ehemann sie behandelt, nicht zufrieden, kann sie die Ehe für ungültig erklären lassen.

?Absprachen mit dem Feind, Verrat der Gemeinschaft und der Mord an einem Stammesmitglied wird mit dem Tod bestraft.

?Diebe und Betrüger verlieren die rechte Hand oder ein Ohr.

Das Gebiet der Wikinger liegt im Norden Schottlands. Dort haben sie einige Siedlungen auf Orkney und anderen Inseln, sowie auf dem Festland.



Kapitel 4

Keltische Stämme

?Briganten (besiedeln den südöstlichen Teil Schottlands; sprechen eine dem Walisischen ähnliche Sprache)

?Kaledonier (bis 200 n. Chr. eigenständiger Stamm, danach mit Pikten vermischt)

?Pikten ("die Bemalten" wegen verschiedener Tätowierungen; ursprünglich eine Allianz verschiedener Stämme; besiedeln den östlichen Teil Schottlands)

?Skoten (frühe Christen; besiedeln den nordwestlichen Teil Schottlands; zusammengefasst im Königreich Dál Riata)



Kapitel 5

Ränge und Berufe

Wikinger

Jarl (0/1)

(Oberhaupt; guter Kämpfer, guter Redner, loyal; Titel kann vererbt oder an eine Person verliehen werden.)

Stellvertreter des Jarl (0/1)

(siehe Jarl; Sohn/Neffe oder sehr enger Vertrauter des Jarl)

Berater (0/3)

(meist ältere weise Männer oder seltener Frauen)

Leibwächter (0/2)

Ehefrau des Jarl (0/3*)

(Wikinger Männern ist es erlaubt mehrere Frauen zu haben, jedoch nur, wenn ihre erste Frau dem zustimmt.)

Kinder des Jarl (0/...)

Freie

Ackerbauern (0/...)

Bootsbauer (0/...)

Fischer (0/...)

Goldschmied (0/1)

Händler (0/5)

Handwerker (0/...)

Heiler (0/2)

Perlenmacher (0/2)

Schmied (0/1)

Viehzüchter (0/...)

Waffenschmied (0/3)

"Krieger" (1/...)

(Zwar erlernt jeder Wikinger den Umgang mit Waffen und besitzt diese, jedoch meine ich hier die Männer und auch wenige Frauen, die auf kurze Raub- und Plünderfahrten gehen.)

?Einar Haraldson

Freigelassene (0/...)

(Ehemalige Sklaven, die freigelassen wurden; sehr niedriger sozialer Stand; ihre Kinder sind ebenfalls Freie)

Unfreie

Sklaven (0/7)

Gefangene (0/5)

Sonstige

Bettler (1/...)

Freya Moran

Seherinnen (0/2)

Zauberer (0/1)

Verbrecher (0/...)

(Ein Freier konnte zum Jarl aufsteigen, wenn er herausragende Dienste geleistet hat, ein Jarl konnte aber auch absteigen, wenn seine Leute nicht zu Frieden waren oder er hohe Schulden hatte.)

Keltische Stämme*

Ceann cinnidh/Chief (0/1)

(Oberhaupt eines Stamm; Titel geht an ältesten männlichen Nachkommen; oberster Richter und Heerführer; sorgt für den Schutz des gesamten Stamms, betreibt Politik in deren Namen;

Aushängeschild des Stamms -> guter Heerführer, sah gut aus, war gewandt, schöne Frau, Beziehung zwischen Häuptling und Gefolgschaft nicht wie in feudalistischen System; pflegt freundschaftlichen

Chieftain (1/3)

(Oberhaupt einer Familie; Stellvertreter des Chiefs)

?Hamish MacLeod

Daoine uaisle (0/5)

(Unterstützer des Ceann cinnidh; regeln Landverteilung, sorgen für Gerechtigkeit und holen Abgaben ein)

Berater des Chief (1/5)

?Cináed MacGath

Aois-dàna

(Gelehrte und Barden)

Heilkundige (0/2)

Druiden (0/2)

(hatten Aufgaben als Lehrer, Physiker, Heiler und Astronomen; führten religiöse Riten und Opferungen durch)

Barden/Geschichtsschreiber (0/2)

Clachans

("Gewöhnliche" Mitglieder des Stammes)

Bauern (2/...)

?Cináed MacGath

?Alba Glenn

Fischer (0/...)

Händler (0/3)

Schmied (0/2)

Waffenschmied (0/2)

*Die Beschränkungen gelten hier für jeden keltischen Stamm einmal.

Briganten

Kaledonier

Pikten

Skoten



Kapitel 6

Religion und Götter

Sowohl die Wikinger, als auch der Großteil der Kelten glauben an eine Vielzahl von Göttern. Nur die Skoten sind bisher christianisiert, doch auch sie sind teilweise noch immer ihrem alten Glauben verschrieben.

Die Wikinger

Yggdrasil

Der Weltenbaum umfasst den gesamten Kosmos der Lebenden, Toten und Götter. Die Esche wird auch Ragnarök, das Ende der Welt, überstehen und in ihren Zweigen einen Mann und eine Frau beschützen, aus denen das neue Menschengeschlecht entsteht.

?Asgard (Heimat des Göttergeschlechts der Asen)

?Vanaheim (Heimat des Göttergeschlechts der Vanir, Schwesterrasse der Asen)

?Alfheim (Heimat der Lichtelfen)

?Midgard (Heimat der Menschen)

?Muspelheim (Heimat der Feurdämonen)

?Svartalfheim (Heimat der Dunkelelfen)

?Niflheim (Reich der ehrenlosen Toten)

?Helheim (Reich der Toten)

Walhalla

Mit so kriegerischen Göttern wie Odin und Thor als Vorbild war der Tod für einen Wikinger nichts Erschreckendes. Starb ein Krieger im Kampf mit seiner Waffe in der Hand, hatte sein Leben einen ehrenvollen Abschluss gefunden und verdiente den Respekt der Lebenden. Je nach Rang des Toten finden sich Hügelgräber, in denen der Tote in einem Schiff beigesetzt wurde. Es gab aber auch Seebestattungen, bei denen der Leichnam auf einem brennenden Schiff in die offene See hinaus geschickt wurde.

Ziel aller Totenreisen ist Walhalla. In dieser prächtigen Halle in Asgard erwarten die tapfersten aller Gefallenen den Beginn Ragnaröks, um dann unter dem Befehl Odins selbst in ihren wichtigsten Kampf zu ziehen. Darauf bereiten sie sich jeden Tag mit Kampfübungen vor, während sie am Abend große Feste feiern.

Asen

Die Asen wohnen der germanischen Vorstellung nach in Asgard, dem Sitz der Götter. Vorwiegend handelt es sich um kriegerische und kräftige Götter, die sich durch Stärke, Geschicklichkeit im Kampf und durch ihre Herrschaft auszeichnen. Auch einige Göttinnen haben ihren Sitz in Asgard.

?Bragi (Gott der Dichtkunst und der Redekunst; begrüßt die gefallenen Helden in Walhalla)

?Dag (verkörpert den Tag; reitet am Tag mit einem vergoldeten Wagen über das Himmelsgewölbe)

?Forseti (Gott der Gerechtigkeit; sitzt in seiner prächtigen Halle Glitnir sitzt er zu Gericht und schlichtet Streitigkeiten)

?Loki (zeichnet sich vor allem durch seine Hinterlist und sein zwiespältiges Wesen aus; zeugt Feinde der Asen, den Fenriswolf, die Midgardschlange und die Todesgöttin Hel; leitet den Untergang des Göttergeschlechts ein)

?Odin (Hauptgott der nordischen Mythologie; hat mit seinen Brüdern den Eisriesen Ymir getötet und die Welt und die ersten Menschen geschaffen; ist dank der beiden Raben Hugin und Munin, die auf seinen Schultern sitzen und ihm alles erzählen, was sie gesehen haben, sehr weise)

?Thor (Donnergott, Herrscher über Stürme und Unwetter und der Stärkste unter den Asen; trägt ständig seinen Zauberhammer Mjöllnir bei sich; verlässlicher Beschützer der Asen vor den Eisriesen)

?Uller (Gott des Winters, der Jagd, des Zweikampfes, der Weide und des Ackers; gilt als sehr alter Gott, der Beziehungen zur Magie unterhält)

?Eir (gilt als die beste Heilerin; Göttin der Heilung und der Heilkunde)

?Frigg (Schutzherrin der Ehe sowie der Mutterschaft; Ehefrau Odins)

?Idun (Göttin der Jugend und der Unsterblichkeit; bewacht die goldenen Äpfel der Jugend, von denen die Götter essen, um sich ihre Jugend und Schönheit zu erhalten, da das Asengeschlecht wie die Menschen sterblich ist)

?Jörd (Erdgöttin; gilt als mütterliche Naturgottheit, die die ewige und unabänderliche Kraft der Erde der Natur verkörpert)

?Nótt (Personifizierung der Nacht; reitet auf ihrem Pferd Hrimfaxi durch die Himmelsgewölbe; Speichel des Tieres fällt als Tau auf die Erde)

?Saga (Göttin der Dichtkunst, der Weisheit, der Weissagung, der Sagen und Geschichten; gilt als Seherin)

?Sol (Sonnengöttin; Personifizierung der Sonne; fährt mit ihrem Sonnenwagen über den Himmel)

Vanen

Die in Vanaheim beheimateten Vanen gelten als das ältere Göttergeschlecht, im Gegensatz zu den kriegerischen Asen gelten sie als Götter des Herdfeuers und sind zuständig für Fruchtbarkeit, Erdverbundenheit und Wohlstand.

?Freyja (Göttin der Liebe und Fruchtbarkeit; Oberhaupt der Walküren)

?Njörðr (Wind- und Meergott; Schutzgott für die Seefahrer und Fischer)

Keltische Stämme

Die Anderswelt ist in Hügeln, auf Inseln und am Grunde von Seen und des Meeres angesiedelt. Der Zugang, z.B. durch Höhleneingänge, ist den Normalsterblichen nur unter bestimmten Bedingungen möglich.

Die Anderswelt kann nicht nur von den ?Göttern? und deren ?Helfern? betreten und verlassen werden kann, sondern auch von Menschen, sei es im Verlauf ihres diesseitigen Lebens oder danach. Es gibt auch keine Trennung zwischen Menschen, Heroen, Ahnen und Göttern und auch nicht zwischen dieser und der Anderen Welt.

Einerseits konnte man ungewollt in die Anderswelt geraten, andererseits konnten die Bewohner der Anderswelt (Feen, Elfen, Kobolde, Wiedergänger usw.) in der diesseitigen Welt erscheinen und Schaden anrichten oder Segen bringen.

?Brigg (Göttin des Feuers, der Fruchtbarkeit, des Herdes, aller "fraulichen Künste" und der Kriegskunst; Brigg hat neunzehn Priesterinnen, die auch zusammen mit ihren Helferinnen als "Heilige Huren" wirkten. Die sie beschützenden Krieger hatten den Ehrennamen "Briganten", der heute noch gebräuchlich ist.)

?Caillech Beine Bric (Schutzgöttin Schottlands; "die Verschleierte"; Caillech ist der zerstörerische Aspekt der Großen Göttin und wurde vor allem in Schottland verehrt - dessen alter Name Caledonia war: Das Land, das Caillech schenkte. Herrin der Krankheiten und Seuchen.)

?Cernunnos (Gott des Waldes, der Natur, der Unterwelt und der Astralebene; Cernunnos wird oft dargestellt als bärtiger Mann mit langem, lockigen Haar und zwei Hörnern oder einem Geweih.)

?Cocidius (Kriegsgott; "der Rote"; Herr des Gemetzels und des Krieges, der wilden Tiere, der Wälder, der Stärke und der Schnelligkeit)

?The Crone ("die alte Tante"; Universalgöttin; Personifizierung des Alters und nahenden Todes als ein Aspekt der dreifachen Göttin; lebt in der Welt der Toten, die in ihrem Kessel zu neuem Leben

?Druantia (Baumgöttin; "Königin der Druiden"; allgemeine Schutzgöttin und gilt als Erfinderin der Baumkalenders; Schützerin der Bäume, der Fruchtbarkeit, der Hingabe, der Sexualität, des Wissens und der Kreativität)

?Der gehörnte Gott (Öffner der Tore von Leben und Tod; Gott der Erde, Vatergottheit; repräsentiert die aktive, maskuline Seite der Natur und ist Erdvater; Schützer der wachsenden Natur, der Wälder, der wilden Tiere, der Wachsamkeit, der Vernichtung, der Fruchtbarkeit, der Angst, des Verlangens, des Schreckens, der Herden, Landwirtschaft und des Bieres)

?Lugh (Gott der Sonne und des Krieges; Herr des Krieges, Schützer der Magie, des Handels, der Reinkarnation, des Blitzes, der Gewässer, des Kunsthandwerks, der Handarbeiten, der Reisen, der Kampfkunst, der Schmiede, der Dichter, der Harfenspieler, der Musiker allgemein, der Geschichtenerzähler und Wissenschaftler, der Zauberer, der Heilkunst, der Rache, der Einweihung und auch noch der Gabe der Prophezeiung)

?Morrigan (Göttin des Krieges, des Todes und der gerechten Rache; Herrscherin des Schlachtfeldes; half den Kriegern mit ihrem Zauber, griff dabei aber nicht in den Kampf selbst ein; erscheint in voller Rüstung und mit zwei (magischen) Speeren oder als Krähe; Schützerin der Priesterinnen und Hexen, der Rache, der Nacht, der Magie und der Gabe der Prophezeiung)

?Níveven (Göttin der Toten und der Hexen; reitet zum (keltischen) Jahresende mit ihrem Gefolge durch unsere Welt)

?Scathach (Göttin der Unterwelt; "die Schattige"; repräsentiert die Zerstörung und den Tod; Schützerin der Schmiede, der Heilkunst, Magie, Prophezeiungen und der Kampfkunst)

?Taranis (Gott des Donners; Schützer der Macht, der Bewegung, der Weisheit, Magie und der Führungskunst)



Kapitel 7

Feste und Traditionen

Die Wikinger

?Fastnacht (Vollmond nach dem 03. Januar; Ende des Eises wird gefeiert; verkleiden sich zu diesem Fest mit einer Tiermaske)

?Mittwinteropferfest (zu Ehren Thors; Mitte Januar; Thor kämpfte zu dieser Jahreszeit mit Frostriesen (Eisheiligen))

?Disenopfertag (Verehrung der Ahnen und Naturgottheiten und ihrer Herrscherin Freyja in der ersten Februarwoche)

?Thing (im Sommer abgehaltenes Gericht während des Julis)

?Frühlingsbeginn (März (Tag ungenau); Verehrung der Fruchtbarkeitsgöttin Nerthus)

?Ostara (20. März; Ostara (Göttin der Fruchtbarkeit) wird mit verschiedenen Opferritualen verehrt; Fruchtbarkeitssymbole zu diesem Fest sind Eier und Kaninchen)

?Walpurgisnacht (30. April; Hexen feierten in der Nacht zum 01. Mai die Heilige Hochzeit zwischen der Großen Göttin und ihrem Gefährten, die für fruchtbare Felder, Kindersegen und Jungvieh sorgten)

?Sommersonnenwende (zum Mittsommer wurden die Götter zu den Feierlichkeiten der Tag- und Nachtgleiche geehrt)

?Erntedankfest (findet im September nach dem Einholen der Ernte statt; Verehrung von Thor, Sif und Frey)

?Herbstopferfest (Tag- und Nachtgleiche; Feier zum Beginn der Jagd)

?Samhain (findet in der Nacht vom zum 01. November statt; Totenfest, an dem man den Ahnen gedenkt; Es öffnet sich die Unterwelt und die Geister der Ahnen erwachen, welche durch Midgard wandeln, um ihre Verwandten zu besuchen; um ihnen den Weg zu leiten, stellte man Lichter in den Fenstern auf und stellt ihnen Kleinigkeiten zu essen bereit)

?Wintersonnenwende/Julfest (Ende Dezember; Jul bedeutet Sonnenrad; während der Jultage wurden auch die Juleide (Eidsbruderschaften, Gemeinschaftsbindungen und Militärische Bündnisse) neu geschworen, damit sie auch im neuen Jahr Bestand hatten)

Keltische Stämme

Die Kelten verehrten eine Vielzahl von in der Natur lebenden, meist dreigestaltigen Göttern. Ihre Priester, die Druiden, waren sowohl Heiler als auch religiöse Führer und Richter. Außerdem galt der Kopf im keltischen Glauben als Sitz der Seele, weshalb keltische Krieger regelrechte Kopfgangen veranstalteten.

Die Opferungen waren bei den keltischen Göttern individuell. Für Taranis zum Beispiel, wurden die Menschen und Tiere im so genannten Wickerman, einer riesigen Strohfigur, welche angezündet wird, geopfert.

?Imbolc (Fest der spirituellen Reinigung; findet in der Nacht zum 01. Februar statt; Tag zu Ehren der Heiligen Brig; Beginn des Frühlings; mit Fackeln und Kerzen)

?Beltaine (Frühlingsfest; findet in der Nacht zum 01. Mai statt; stellt Übergänge aller Art (Land/Wasser, Erde/Luft, Jahreszeiten) dar; Übergang vom Frühling zum Sommer)

?Lammas (Erntefest; findet in der Nacht zum 01. August statt; Dankopfer für "gute Ernte und Frieden")

?Samhain (Totenfest/Jahresende; Tor zur Unterwelt öffnet sich und die Toten wandeln auf der Erde; findet in der Nacht zum 01. November statt; Fest des Todes und der Hoffnung auf neues Leben)

Kapitel 8

Steckbriefvorlage

Name: (Vorname und Nachname. Wikinger: Der Nachname setzt sich meist aus Vorname des Vaters und -son (Sohn) oder -dottir (Tochter). Andere Stämme: Ó- (Enkel) oder Mac- (Sohn) oder Ní- (Enkelin) oder Nic- (Tochter), dann der Name des männlichen Verwandten.)

Alter: (Variiert bitte.)

Geschlecht:

Stamm: (Wikinger oder ein anderer Stamm?)

Beruf/Rang:

Familie: (Wer sind die nächste Verwandten?)

Aussehen: (Geht auf alles ein, auf das man eingehen kann. Klatscht es nicht einfach nur dahin, um irgendetwas geschrieben zu haben. Bitte im Fließtext. Steckbriefe, die nicht genau genug sind, werden bewusst übersehen.)

Link: (Mehr als einer geht ebenfalls klar (bis zu neun Stück). Dann kann ich eine Collage erstellen.

Wenn ihr selber eine habt, immer her damit.)

Statur: (Im Text, versteht sich.)

Körpergröße: (Eine einfache Zahl reicht.)

Sonstiges Merkmale: (Sollte klar sein.)

Charakter: (Wie ist die Person? Wie agiert und verhält sie sich? Welche Stärken und Schwächen gibt es?)

Tierische Begleiter: (Wagt es hier Wolf, Fuchs oder sonst was hinzuschreiben! Das sind Wildtiere, die entweder gefährlich oder scheu sind.)

Vergangenheit: (Klar ein Kind hat noch nicht viel erlebt, aber sonst wird es hier Text geben!)

Haltung: (Denkt nach. Irgendwelche Adjektive, die man in einen Text einbauen kann, wird es schon geben. Wie steht euer Charakter zu anderen Stämmen/Wikingern?)

Sonstiges:



Kapitel 9

Sonstiges

Wer spielt wen?

princessa? Cináed MacGath, Mina Tikaani

Philipp Hahnke? Hamish MacLeod, Einar Haraldson

Milly? Alba Glenn

Freya? Freya Moran

Beziehungen

? Verwandte

? Feindschaft

Alba Glenn?Cináed MacGath (->
A findet C attraktiv)



Kapitel 10

Hamish MacLeod

Alter: 23

Geschlecht: männlich

Stamm: Pikten

Beruf/Rang: Chieftain

Familie: Sein Vater, Lochlin, war der Chieftain vom Clan der MacLeods. Als er starb, ging diese Verantwortung auf Hamish über. Seine Mutter, Kenina, starb den Strohtod.

Aussehen: Hamish ist ein junger Mann mit ernsten Gesichtszügen. Seine roten, ihm wild zu den Schultern fallenden Haare, der sich abzeichnende Bart und seine eisblauen Augen geben ihm ein verwegenes Äußeres. Er trägt besonders im Sommer nur eine einfache Hose aus gewebtem Stoff, sowie Felle an den Handgelenken, die vor den starken Winden der Highlands schützen sollen. Um die Hüfte befindet sich ein Gürtel aus dem Fell eines Wolfes, den er mit 18 eigenhändig getötet hat. Am Gürtel trägt er eine Lyra, welche er sich aus dem Panzer einer Schildkröte fertigte. Weiterhin trägt er wetterfeste, mit Fell gefütterte Schuhe.

Statur: Hamish ist ein Mann von leichter, aber gut ausgeprägter Muskulatur. Über seinen Körper sich mehrere Narben aus gewonnenen Kämpfen.

Körpergröße: 1,80m

Sonstige Merkmale: Das Auffälligste sind seine Körperbemalungen, die sich auf seinem Gesicht und Oberkörper befinden.

Charakter: Hamish ist gegenüber Fremden sehr misstrauisch und wirkt auf den ersten Blick geradezu grimmig. Aber hinter dieser harten Schale steckt ein freundlicher, loyaler und lebenslustiger Mann, welcher die Musik, das Feiern und die Natur liebt und auch eine weiche Seite hat. Er ist ein guter Sänger und beherrscht die Lyra. Zudem ist er ein ausgezeichnete Jäger und Krieger. Jedoch ist Hamish äußerst misstrauisch gegenüber Fremden und neigt beim Anblick von Wikingern zu voreiligen Aktionen.

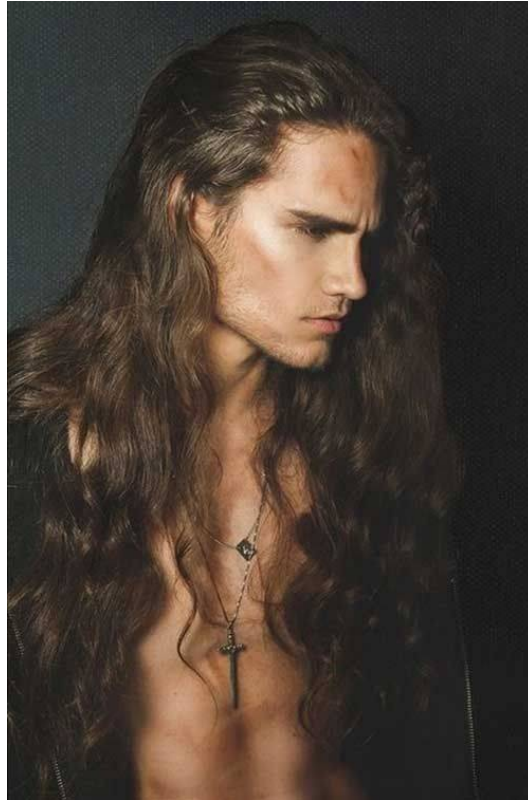
Tierische Begleiter: Er besitzt einen Raben namens Morrigan (zu Ehren der Göttin), sowie sein Rappen Finn.

Vergangenheit: Er wurde als Sohn des Chieftains und dessen Frau geboren. Als er mit 18 auf der Jagd war, wollte ihm ein Wolf seine Beute streitig machen, so erwürgte er ihn nach einem harten Kampf. Sein Vater starb beim Kampf gegen die Wikinger.

Haltung: Während er seinen Stammesbrüdern und ihren Verbündeten gegenüber stets freundlich und respektvoll ist, verabscheut er die Wikinger und hegt auch gegenüber den anderen Stämmen ein starkes Misstrauen.

Sonstiges: Er geht nachts oft zum Hain und opfert den Göttern dort die geköpften Feinde, indem er ihre Körper in die Wipfel der Bäume hängt und die Köpfe auf Pfählen kreisförmig im Zentrum vom Hain aufstellt. Einige, die ihn beobachtet haben, munkeln, er würde sich nachts mit Morrigan im Hain vereinen, um ein noch stärkerer Krieger zu werden. Um seinen Hals trägt er einen Reißzahn, den er dem getöteten Wolf eigenhändig ausgeschlagen hat.

Link: <https://i.pinimg.com/originals/80/b4/c3/80b4c34bd9cc2d8ebf60ec77c7dd92cb.jpg>



Kapitel 11

Cináed MacGath

Alter: 21

Geschlecht: männlich

Stamm: Pikten

Beruf/Rang: Er kann zwar gut kämpfen, jedoch ist er wie sein Vater Berater und Bauer.

Familie: Sein Vater war vor seinem Tod ein Berater des Dorfoberhauptes. Seine Mutter ist eine begabte Heilerin gewesen, bevor sie einer Krankheit zum Opfer fiel. Er hat noch eine jüngere Schwester, welche jedoch als Priesterin ein abgeschiedenes Leben führt. Seine anderen Geschwister starben schon als kleine Kinder.

Aussehen: Cináed hat wettergegerbte gebräunte Haut. Über sein Gesicht ziehen sich ein paar wenige Sommersprossen, die ihm manchmal (kombiniert mit einem frechen Grinsen) ein nahezu jugenhaftes Aussehen verleihen. Seine Augen sind klar und dunkelgrün mit dunklem Rand um die Iris und gelblichbraunen Schatten nahe der Pupille. Für einen jungen Mann hat er überraschend lange Wimpern im gleichen dunklen Braun wie seine buschigen Brauen. Trotz der geraden Nase und den

sanft geschwungenen Lippen sind seine Gesichtszüge sehr markant. Seine dunklen Haare fallen ihm in Locken bis unter die Schulterblätter doch sein Bart ist eigentlich immer bis auf wenige kurze Stoppeln gestutzt.

Statur: Durch seine ungewöhnlich große Gestalt wirkt er auf manche nahezu angsteinflößend und durch jahrelanges Training hat er hünenhaft Muskeln erhalten.

Körpergröße: 1.86m

Sonstiges Merkmale: Eine große rotvernarbte Stelle, die sie über seine linke Seite zieht, zeugt von einem erbitterten Kampf gegen das Feuer. Außerdem zieht er das rechte Bein minimal nach, sodass es kaum auffällt.

Charakter: Er ist ein meist sehr freundlicher und offener Mann, der ein charmantes Auftreten hat. Trotzdem ist er ein wenig zu kampfeslustig und wagemutig. Wird er mit Worten angegriffen, antwortet er sarkastisch und ist schlagfertig. Wenn Cináed etwas bestimmtes möchte, dann kann er tatsächlich auch sehr gut überzeugen. Er hat jedoch recht große Angst vor dem Feuer.

Tierische Begleiter: //

Vergangenheit: Fragt ihn... (Ich denke der Steckbrief gibt genug über seine Vergangenheit preis.)

Haltung: Anderen Stämmen ist er recht aufgeschlossen gegenüber, die Wikinger macht er jedoch für den Tod seines Vaters verantwortlich, welcher im Feuer zu Tode kam.

Sonstiges: //

Link: <https://i.pinimg.com/736x/4b/83/31/4b83314b006edb0611c10e8acdc629b4.jpg>

Kapitel 12

Alba Glenn

Alter: 18

Geschlecht: weiblich

Stamm: Pikten

Beruf/Rang: Bäuerin

Familie: Ihre 4 Brüder (alle zwischen 18 und 28) und ihr Großvater mit denen sie in einer Hütte lebt.

Aussehen: Alba hat eine helle fast porzellan-artige Haut, welche durch diverse Bemalungen unterbrochen wird. Schwarze Reifen und Verzierung, auch im Gesicht, auf ihrer Wange und über ihrer Augenbraue. Eine schwarze Bemalung in der Form eines Striches zieht sich über ihre Unterlippe, gerade über Hals, Dekollete und Bauch hinunter. Sie besitzt braunes, langes Haar und ebenfalls rehbraune Augen. Ihr Gesicht schmücken hohe Wangenknochen und ausdrucksstarke Brauen.

Statur: Sie ist eher jungenhaft gebaut, ihre Brüste hat sie schon früh eingeschnürt und auch ihr Becken ist nicht besonders breit - trotzdem strahlt sie vor allem mit ihrem eleganten, leichten Gang etwas Weibliches aus.

Körpergröße: 1,65 m

Sonstiges Merkmale: Einige Sommersprossen, Muttermale und Narben zieren sie.

Charakter: Alba ist frech, selbst bewusst, hinterlistig und würde im Leben nie daran denken, eines Tages unter die Haube zu kommen. Sie hat Spaß an Männern und Frauen gleichermaßen, erledigt eher selten gewissenhaft ihre Pflichten und trifft oft falsche Entscheidungen. Sie ist sarkastisch und lacht wahrscheinlich zu laut.

Tierische Begleiter: Keine

Vergangenheit: Ihre Eltern und ihre kleinste Schwester starben bei einem Feuer, seit 5 Jahren kümmert sie sich mit den Brüdern um ihr wenig Hab und Gut. Die Tatsache, das sie lediglich zwischen Männern aufwuchs, prägte sie in jeglicher Hinsicht.

Haltung: Politik interessiert sie so mäßig. Sie ist loyal ihrem Stamm gegenüber.

Sonstiges: Hat seit sie etwa 12 ist einen Crush auf Cináed MacGath

Link: http://i.telegraph.co.uk/multimedia/arch?ur_1981330c.jpg



Kapitel 13

Mina Tikaani

Alter: 19

Geschlecht: weiblich

Stamm: Wikinger; Ursprünglich stammt ihre Familie aus einem Inuit-Stamm im hohen Norden.

Beruf/Rang: Heilerin

Familie: Ihre Eltern sind bei den Inuit geblieben, nur ihre drei Geschwister (17, 20 und 24) sind mit ihr gekommen. Außerdem hat sie eine kleine Tochter (etwa 3)

Aussehen: Mina hat lange kohlschwarze Haare und ebenso dunkle funkelnde braune Augen, die von langen Wimpern umsäumt und von sanft geschwungenen Brauen überschattet werden. Sie hat eine etwas breitere Nase, sowie volle bräunliche Lippen. Ihre Haut hat einen zarten Karamellton und wirft leichte Fältchen um die Augen, wenn sie lacht. Ebenfalls zeichnen sich Grübchen und eine schmale Zahnücke bei einem Lächeln ihrerseits ab.

Statur: Sie ist klein und zierlich, jedoch hat sie recht breite Hüften und generell ansehnliche Kurven.

Sonstiges Merkmale: Über Minas gesamten Rücken zieht sich ein Muster aus Schmucknarben.

Charakter: Mina ist im Allgemeinen sehr wissbegierig, schlau und neugierig. Zwar ist sie eigentlich recht selbstbewusst und schlagfertig, jedoch ist sie im passenden Moment auch einmal ruhig. Wenn sie sich für jemanden einsetzt, den sie mag, ist sie mutig und selbstlos.

Tierische Begleiter: Sie selbst besitzt ein kleines kräftiges Pony mit dunklem Fell namens "Anouk", sowie einige Ziegen und Kaninchen für ihre Küche.

Vergangenheit: (Ich hab im Steckbrief schon viel über sie geschrieben.)

Haltung: Die Wikinger sind zu ihrer Familie geworden und sie ist ihnen dankbar, dass sie aufgenommen wurde. Mit den Kelten hatte sie noch nicht sonderlich viel zu tun.

Sonstiges: Sie hat eine Tochter, welche jedoch meistens bei der Familie ihrer Schwester ist.

Link: <https://i.pinimg.com/originals/05/b6/d2/05b6d21b431ea133f2377762f344dce9.png>



Kapitel 14

Einar Haraldson

Alter: 22

Geschlecht: männlich

Stamm: Wikinger

Beruf/Rang: Krieger/Berserker

Familie: Sein Vater starb auf einer Viking-Fahrt, seine Schwester Gunnhild heiratete und segelte mit ihrem Mann und dessen Kriegern weg von Britannien, seitdem hat er nichts mehr von ihr gehört.

Aussehen: Einar besitzt durch seine Fahrten eine leicht gebräunte Haut. Seine dunkelblonden Haare hat er oben und an den Seiten geschoren, das restliche Haupthaar ist nach hinten mit Lederbändern zu kleinen Zöpfen geflochten. Sein ausgeprägter Vollbart besitzt ebenfalls kleine Zöpfe und daran festgemachte Ringe aus Bronze, seine Augen sind eisblau. Über seinen Körper ziehen sich unzählige Tattoos, teils mythologische Motive wie Mjöllnir auf seiner Brust oder die Weltenschlange Jörmungandr auf seinem Rücken, aber auch etliche Runen.

Körpergröße: 1.80m

Sonstiges Merkmale: Er hat viele Narben aus siegreichen Schlachten.

Charakter: Einar ist ein gefürchteter Krieger, der sein Zuhause auf dem Schlachtfeld hat. Er weiß sich sowohl verbal als auch nonverbal zu behaupten und wirkt auf viele gefühllos. Ist er aber im Kampf, lässt er sein inneres Tier frei, beginnt vergnügt zu lachen, als wäre es ein Spiel, und in seinen Schild zu beißen. Er hält viel auf List und man kann bei ihm nie wirklich sicher sein, ob er einen nicht hinterrücks ersticht. Vertraut er einem jedoch komplett, kann man sich sicher sein, dass er jeden niedermetzelt, der seinen Freunden ein Haar krümmt. Seine liebevolle Seite ist tief unter dem harten Krieger versteckt, sodass man sie erstmal finden muss.

Tierische Begleiter: //

Vergangenheit: Sein Vater zog eines Tages mit seinen Männern in Richtung Britannien, geriet jedoch in einen schweren Sturm und ertrank. Damals war Einar 15 Jahre alt. Mit 17 wurde er bei den Berserkern aufgenommen und segelte im Alter von 20 mit seinen Schildbrüdern und -schwestern nach Britannien.

Haltung: Den Wikingern gegenüber ist er absolut treu, den Kelten steht er abwertend gegenüber.

Sonstiges: //

Link: <https://www.creativeuncut.com/gallery-34/gow-baldur-concept.html>



Kapitel 15

Freya Moran

Alter: 21

Geschlecht: weiblich

Stamm: Wikinger

Beruf/Rang: Bettlerin

Familie: Ihr Vater soll ein Kelte gewesen sein, der aber bei einem Kampf starb. Ihre Mutter gehörte zu den Wikingern. Diese wurde kurz nach Freyas Geburt gefasst und für ihren Verrat hingerichtet. Sie wuchs dann bei ihrer strengen Großmutter Abba auf.

Aussehen: Sie hat langes blondes Haar, das etwas strubbelig ist, einige Strähnen sind zu kleinen Zöpfen geflochten. Ihre Augen sind stechend Blau und sie spiegeln die See wieder. Freyas Gesicht ist herzförmig. Sie hat ein spitzes Kinn und hohe Wangenknochen. Ihre Haut ist recht hell.

Statur: Auf den ersten Blick wirkt sie sehr zierlich und gebrechlich, da man fast ihre Knochen sehen kann. Was aber nicht heißt sie wäre schwach.

Sonstiges Merkmale: An Händen und Armen hat sie von Verbrennungen Narben, ansonsten hat sie hier und da an ihrem Körper Verletzungen und Narben von Auseinandersetzungen.

Charakter: Sie ist gerissen und verlogen. Hinter ihrer forschen Art versteckt sie ihre sensiblen und mitfühlenden Charakterzüge. Freya wirkt anfangs unschuldig, was sie gerne ausnutzt. Ihre größte Schwäche sind ihre Gefühle. Sie hasst es glückliche Menschen zu sehen, da sie an das Glück nicht glaubt.

Tierische Begleiter: //

Vergangenheit: Sie wuchs mal mehr, mal weniger behütet bei ihrer Großmutter auf. Großmutter Abba ist ein typische Wikingerfrau, mit der man sich lieber nicht anlegen wollte. Als Freya 16 war, erlag Abba ihrem Alter. Seit dem bettelt Freya.

Haltung: Freya hält nicht viel von den ganzen Stämmen und den Wikingern. Sie fühlt sich zu keinem dazu gehörig. Ihr Ziel ist es eines Tages auf hoher See zu sein und dem Land zu entkommen.

Sonstiges: Sie umgeht die Frage nach ihrem Namen gekonnt, da er keltisch ist. Entweder sie sagt gar nicht dazu oder sie erfindet einen Namen. Bei ihr trägt sie auch einen Dolch, den ihr ihre Großmutter hinterlassen hat.

Link:

<https://www.condolaunch.org/wp-content/uploads/2019/07/frisuren-wikinger-frauen-schone-wikinger-frisuren-frauen-of-frisuren-wikinger-frauen-300x300.png>