

# DAS BJÄRNEFOLK

Fabian W. W. Mauruschat

„Großer Goblin, hört mich an!“ Snikt der Torwächter hatte seinen Speer niedergeworfen und kauerte zitternd vor dem Thron seines Häuptlings K'Grazz. Der beleibte Obergoblin warf einen missbilligenden Blick auf seinen Untertan.

„Snikt, du einfältiger Feigling! Solltest du nicht mit deinen Leuten den Osteingang bewachen? Oder hast du einen Zwerg gesehen und bist beim Anblick seiner Axt kreischend davongerannt?“ Er verzog die Lippen zu einem höhnischen Grinsen. Einige der Goblinkrieger in der Halle lachten glucksend bei der Erwähnung von Snikts Feigheit. „Nein, K'Grazz, Schrecken der Axtschwinger, Abenteurer haben die anderen abgemurkst! Ich konnte als einziger entkommen ...“

„Elende Ratte! Abenteurer sollten euch doch nicht schrecken! Weichliche Elfen vergiften wir mit Sporenpilzen, langsame Zwerge spicken wir mit Pfeilen und Menschen ...“

„Nein, nein, das sind andere Monster diesmal! Gefährlicher! Größer!“ Der Häuptling runzelte seine Stirn. Sollten doch wieder Orks eingedrungen sein ... Ein Schrei riss ihn aus

seinen Gedanken. Ein riesiger weißer Bär in einem Plattenpanzer brach mit Kampfgebrüll durch die Tür und schlug mit dem Hieb eines riesigen Hammers zwei seiner stärksten Krieger nieder. Ehe K'Grazz seiner Horde den Befehl zum Formieren geben konnte, hallten magische Worte durch den Thronraum und eisige Furcht ergriff die Herzen der Grünhäute. Während sie kreischend davonestoben, sah der Häuptling den dunklen zottigen Schatten hinter dem weißen Eindringling. Rote Augen glühten über einem Raubtiergebiss, das sich zu einem bössartigen Lächeln verzerrte.

„Das sind sie!“ kreischte Snik, während K'Grazz aufsprang und seine magische Schlachtgeißel Mordbrenner schwang. Bevor er von seinem Podest herunterkam, zwang ihn ein brennender Schmerz zum Halten. Ein Blick nach unten – zwei Pfeile steckten in seinem mächtigen Wanst. Blut spuckend sah er noch, wie ein mit grünlichem Fell bedeckter Bärenmensch zwei weitere Geschosse auf die Sehne legte und auf den wimmernden Snikt anlegte.

## DREI NEUE VÖLKER

In den Weiten des Nordens lebt das Bjärnefolk, humanoide Bären, die sich in drei sehr unterschiedliche Stämme aufgeteilt haben. Die gewaltigen Schmiedebjärne, die plündernden Sturmbjärne und die zurückgezogenen Forstbjärne stehen als NSCs, SCs und Monster für Dungeonslayers zur Verfügung. Sie passen in jede Kampagnenwelt mit einem abgelegenen Norden.

## SCHMIEDEBJÄRNE

Schmiedebjärne sind große weißpelzige Bärenmenschen, die im ewigen Eis des hohen Nordens leben. Andere Völker rühmen sie wegen ihrer Schmiedekunst: Aus dem schwarzen Eisen der Wahnberge fertigen sie Rüstungen, Schilde und Waffen wie Kriegshämmer und Schlachtbeile. Ihre besten Kund\*innen sind ihre entfernten Verwandten, die Sturmbjärne. Ihre Kriegswerkzeuge tauschen die Schmiedebjärne unter anderem gegen Menschen und andere Humanoide ein,

die von den Sturmbjären auf ihren Beutezügen in die Sklaverei gezwungen werden.

Viele Schmiedebjäre sind auf der Suche nach neuen Metallen, Legierungen und Schmiedetechniken und reisen dafür in weit entfernte Gegenden.

**Volksbonus:** ST, HÄ oder GE

**Volksfähigkeiten:** Groß, Kampfrausch, Kälteliebig, Tollpatschig, Zäh

Neue Volksfähigkeit:

## **KÄLTIELIEBIG +0 VP**

Dieses Volk friert selbst bei arktischen Temperaturen nicht. Temperaturen über Null Grad sind ihnen unangenehm, über 25 Grad werden sie träge und schwerfällig (-2 auf alle Proben).

Volksfähigkeit von Dzaarion:

## **KAMPFRAUSCH -1VP**

Angehörige dieses Volkes neigen dazu, im Kampf in Rage zu geraten. Wird der Charakter im Kampf verletzt, muss ihm erst GEI+VE (1/Runde möglich) gelingen, um den Kampf vorzeitig abubrechen, also bevor er oder sein Gegner tot ist.

# **STURMBJÄRNE**

Diese breit gebauten humanoiden Bären mit schwarzem Pelz sind nicht annähernd so groß wie ihre Vettern aus dem Norden, trotzdem überragen sie die meisten Menschen um Kopfgröße. Die Beutezüge der Sturmbjäre versetzen die Küstenbewohner\*innen des Nordens schon seit Jahrhunderten in Angst und Schrecken. Nicht nur, dass die gefürchteten Krieger dieses Volkes wie die Berserker wüten, ihre Anführer sind oft Nekromant\*innen, die Untote erwecken.

Die meisten Sturmbjäre beten zu einem schrecklichen Götter-Triumvirat. Ihre Schutzgottheiten sind die kalte Todesgöttin Hjæl, der jähzornige Sturmgott Roknar und der blutrünstige Kriegsgott Krnok. Nur wenige Sturmbjäre hängen der lebensspendenden Göttin Frybjær an. Werden sie enttarnt, opfern

die anderen Sturmbjäre sie ihrer gnadenlosen Dreierheit. Um diesem Schicksal zu entgehen, ziehen viele von ihnen als Abenteurer durch die Lande.

**Volksbonus:** ST, HÄ oder VE

**Volksfähigkeiten:** Furchteinflößend, Massiv, Verabscheuungswürdig, Zäh

Neue Volksfähigkeit:

## **MASSIV +1VP**

Mitglieder dieses Volkes sind deutlich größer und breiter als Menschen, ohne in die nächste Größenkategorie zu kommen. Sie erhalten +5 auf ihre LK.

Volksfähigkeit von Bruder Grimm:

## **FURCHTEINFLÖSSEND +1VP**

Mitglieder des Volkes wissen ihren Ruf oder ihr Aussehen zu nutzen, um anderen Angst zu machen. Sie erhalten +2 auf Proben, um jemanden einzuschüchtern und auf Zauber, die Furcht verursachen.

# **FORSTBJÄRNE**

Tief in der bewaldeten Wildnis im Norden, die nur der Dunkle Forst genannt wird, lebt das Volk der Forstbjäre. Ihr Fell weist einen starken Grünstich auf und erinnert eher an einen dicken Moosteppich als an Haare. Sie sehen den Dunklen Forst als ihren Ernährer und lebenden Gott und beobachten Eindringlinge unbemerkt im Schutz seines Dickichts. Wer Bäume schädigt oder ihre Beute wildert, ist in ihren Augen des Todes. Sie fürchten und hassen Stahl und Eisen und benutzen Pfeile mit Knochenspitzen.

Manche Forstbjäre verspüren eine unbändige Neugier und Abenteuerlust. Sie verlassen todesmutig den Dunklen Forst, um durch die Länder der unbepelzten Völker zu reisen.

**Volksbonus:** ST, HÄ oder BE

**Volksfähigkeiten:** Allergie gegen Metall, Nachtsicht, Natürliche Waffen (Krallen), Waldtarnung, Zielsicher

Neue Volksfähigkeit:

## **WALDTARNUNG +1VP**

Aufgrund ihrer Färbung und ihrer natürlichen Begabung kann sich ein solcher Charakter ausgesprochen leicht in Wäldern verstecken. Er erhält +3 auf alle Proben, um sich in bewaldetem Gebiet zu verstecken und leise zu bewegen.

Volksfähigkeit von Bruder Grimm:

## **NATÜRLICHE WAFFEN +1VP**

Das Volk verfügt über natürliche Bewaffnung, wie Reißzähne, Krallen oder Hörner, mit denen sie waffenlos mit WB+1 angreifen können. Dabei fällt auch der Abwehrbonus des Verteidigers gegen waffenlose Angreifer weg. Außerdem geben Angriffe mit natürlichen Waffen einen Initiativebonus von +1.

Allerdings trifft man bei einem Patzer mit einer natürlichen Waffe gegen einen bewaffneten Verteidiger dessen Waffe. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen den angreifenden Charakter.

# **KULTURTALENTE FÜR BJÄRNEFOÖLK**

Regeln für Kulturtalente findet ihr auf S. 8 im Buch „Regeln von Caera“ in der Caera-Kampagnenbox.

<b>SCHMIEDEBJÄRNE</b>	<b>STURMBJÄRNE</b>	<b>FORSTBJÄRNE</b>
Gerüstet (III/2LP) Handwerk (V/1LP) Kraft [Set] Rüstträger (II/2LP) Zäh [Set] Zorn [Set]	Beute schätzen (I/2LP) Nekromantie (III/2LP) Seefahrer [Set] Zorn [Set] Zäh [Set]	Fernkämpfer [Set] Heimlichkeit (V/1LP) Wildnis [Set] Zäh [Set]

## **BEGEGNUNG MIT BJÄRNEN: DIE BJÄRNEKOMPANIE**


50 Sturmbjörn-Axtträger\*innen, 30 Forstbjörn-Bogenschütz\*innen und eine handvoll Schmiedebjörn-Schildwachen unter der Führung der Forstbjörn-Heilerin Ulifa Hellfell und ihrem Mann, dem Sturmbjörn-Zauberer Einauge, bilden diese gefürchtete Söldlingskompanie. Sie ziehen in drei Langbooten von Hafen zu Hafen, um als Freibeuter\*innen oder Landstreitkräfte angeheuert zu werden.

Normalerweise nimmt die Einheit nur Angehörige des Bjärnefolk in die Kompanie auf, Wesen aus anderen Völkern können sich aber durch eine ruhmreiche Tat beweisen.

## **BEGEGNUNG MIT BJÄRNEN: YORIK LONNESON**

Yorik Lonneson ist ein recht gutmütiger Schmiedebjörn (KRI 4), der sich als Abenteurer verdingt. Man kann ihm in jeder Stadt begegnen und für ein paar Goldmünzen und die Aussicht auf heldenhafte Kämpfe schließt er sich den Held\*innen an.


Im Grunde ist der pelzige Kämpe ständig auf der Flucht vor seiner besorgten Verlobten Hilda Ejsendottir (KRI 6), die ihn stets in Gefahr wähnt. Sie ist ihm auf den Fersen, um ihn zu „retten“ und zurück in die Heimat zu bringen. Auf Yoriks Schädel sitzt immer eine schief sitzende Eisenkappe (Glückspilz +I, PA +1), die er sich auch noch im wildesten Kampfgetümmel zurechtrückt. Im Kampf schwingt er das Schlachtbeil Trollspalter (Prügler +I).

 <b>YORIK LONNESON</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>8</b>	<b>AGI:</b>	<b>6</b>	<b>GEI:</b>	<b>6</b>
ST:	9	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
<b>LK</b>	<b>Abw</b>	<b>Ini</b>	<b>Lf</b>	<b>Schl</b>	<b>Schi</b>
40	18	0+4	2,5	23	7
<b>Bewaffnung:</b>			<b>Panzerung:</b>		
Trollspalter (WB +4; I -6; GA -4)			Zäh (PA +1)		
Schwere Armbrust (WB +3; I -4; GA -2)			Plattenarmschienen (PA +1, L -0,5)		
			Plattenbeinschienen (PA +1, L -0,5)		
			Plattenpanzer (PA +3, L -1)		
			Eisenkappe (Pa +1)		
<b>Talente</b>	Brutaler Hieb I, Glückspilz I*, Handwerk (Waffenschmied) I, Kämpfer II, Prügler I*				
<b>Volksfähigkeiten</b>	Groß, Kampfrausch, Tollpatschig, Zäh				
<b>GH:</b>	13	<b>GK</b>	gr	<b>EP</b>	147

## ICH BIN DOCH KEIN FURRY!

Anthropomorphe Tiere passen nicht in jedes Setting. Wer für bärenartige Humanoide keinen Platz in der eigenen Kampagne sieht, kann die Werte der haarigen neuen Völker stattdessen für humanoide Wesen wie Wintertrolle, Finsterorks und Waldschräte nutzen.

## BJÄRNEFOLK ALS GEGNER

 <b>SCHMIEDEBJÄRN</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>12</b>	<b>AGI:</b>	<b>4</b>	<b>GEI:</b>	<b>5</b>
ST:	3	BE:	1	VE:	1
HÄ:	4	GE:	1	AU:	1
<b>LK</b>	<b>Abw</b>	<b>Ini</b>	<b>Lf</b>	<b>Schl</b>	
52	21	4	2,5	16	
<b>Bewaffnung:</b>			<b>Panzerung:</b>		
Hammer (WB +1; GA -1)			Fell (PA +1)		
			Metallschild (PA +1, Lf -0,5)		
			Helm (PA +1 INI -1)		
			Kettenpanzer (PA +2, Lf -0,5)		
<b>GH:</b>	9	<b>GK</b>	gr	<b>EP</b>	100

 <b>SCHMIEDEBJÄRN-SCHILDWACHE</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>14</b>	<b>AGI:</b>	<b>4</b>	<b>GEI:</b>	<b>5</b>
ST:	4	BE:	1	VE:	1
HÄ:	4	GE:	1	AU:	1
<b>LK</b>	<b>Abw</b>	<b>Ini</b>	<b>Lf</b>	<b>Schl</b>	
56	23	4	2,5	17	
<b>Bewaffnung:</b>			<b>Panzerung:</b>		
Hammer (WB +1; GA -1)			Fell (PA +1)		
			Turmschild (PA +2, L -1)		
			Helm (PA +1 I -1)		
			Plattenpanzer (PA +3, L -1)		
	<b>Rückschlag:</b> Wird der Schaden eines Schlag-Angriffs auf oder unter Null gebracht, freier Schildangriff mit WB +2				
	<b>Rüstungsgewohnt:</b> Laufen-Abzug durch Rüstung wird halbiert.				
<b>GH:</b>	13	<b>GK</b>	gr	<b>EP</b>	123

 <b>STURMBJÄRN</b>						
<b>KÖR:</b>	<b>10</b>	<b>AGI:</b>	<b>6</b>	<b>GEI:</b>	<b>4</b>	
ST:	3	BE:	1	VE:	1	
HÄ:	2	GE:	2	AU:	1	
LK	Abw	Ini	Lf	Schl	Schi	
22	15	5+8	4	16	9	
Bewaffnung:			Panzerung:			
Streitaxt (WB +3; I-2)			Fell (PA +1)			
Kurbogen (WB +1; I +1)			Helm (PA +1 INI -1)			
			Kettenpanzer (PA +2, Lf -0,5)			
	<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.					
<b>GH:</b>	6	<b>GK</b>	no	<b>EP</b>	70	

<b>STURMBJÄRN-TOTENRUFER</b>						
<b>KÖR:</b>	<b>8</b>	<b>AGI:</b>	<b>6</b>	<b>GEI:</b>	<b>8</b>	
ST:	2	BE:	1	VE:	2	
HÄ:	2	GE:	2	AU:	5	
LK	Abw	Ini	Lf	Schl	Schi	
20	11	7	4	11	8	
Bewaffnung:			Panzerung:			
Kampfstab (WB +;1 ZZ +1)			Fell (PA +1)			
			Nekromantenrobe (AU +1)			
	<b>Angst:</b> Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -1 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.					
	<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.					
	<b>Zauber:</b> Kontrollieren, Magische Waffe, Schattenpfeil, Skelette erwecken, Tarnender Nebel, Volksgestalt					
<b>GH:</b>	5	<b>GK</b>	no	<b>EP</b>	88	

 <b>FORSTBJÄRN</b>						
<b>KÖR:</b>	<b>8</b>	<b>AGI:</b>	<b>8</b>	<b>GEI:</b>	<b>6</b>	
ST:	2	BE:	2	VE:	2	
HÄ:	2	GE:	2	AU:	1	
LK	Abw	Ini	Lf	Schl	Schi	
20	11	11	5	11	12	
Bewaffnung:			Panzerung:			
Klauen (WB +1; I +1)			Lederpanzer (PA +1)			
Langbogen (WB +2; I +1)						
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag					
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.					
<b>GH:</b>	1	<b>GK</b>	no	<b>EP</b>	62	

 <b>FORSTBJÄRN-WALDLÄUFER</b>						
<b>KÖR:</b>	<b>8</b>	<b>AGI:</b>	<b>8</b>	<b>GEI:</b>	<b>6</b>	
ST:	3	BE:	4	VE:	2	
HÄ:	3	GE:	6	AU:	1	
LK	Abw	Ini	Lf	Schl	Schi	
21	13	12	5	12	16	
Bewaffnung:			Panzerung:			
Klauen (WB +1; I +1)			Lederpanzer (PA +1)			
Langbogen (WB +2; I +1)			Lederschienen (PA +1)			
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag					
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.					
	<b>Mehrere Angriffe (+1):</b> Kann 1 zusätzlichen Angriff (Pranke) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.					
<b>GH:</b>	4	<b>GK</b>	no	<b>EP</b>	83	

Herzlichen Dank an Bruder Grimm und Dzaarion für ihre Völkerbaukästen!



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.  
Dungeonslayers © Christian Kennig  
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:  
Namensnennung – Nicht-kommerziell  
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International