

## Die Bruderschaft der Waldläufer

Die Bruderschaft der Waldläufer entwickelte sich aus einem Kult um den **Gott Duin**. Noch heute verstehen sich die Waldläufer als "**Jünger Duins**", wenngleich es ihnen in heutiger Zeit vornehmlich um die Verfechtung von Ideen geht, die sie in Duin personifiziert sehen.

Im kultischen Rahmen auch heute noch gesungene Hymnen bezeugen zum großen Teil die Taten Duins. Die Hymnen lassen also Rückschlüsse auf den Verhaltenskodex der Waldläufer zu. Der wohl bekannteste und meistgesungene Hymnus, das Lied von **Duins Sieg über die Große Schlange**, findet sich in einer Höhle nahe Kildor, mitten in einem sehr alten Galdhornbuchen-Wald eingeritzt, welche allerdings nur sehr schwer zugänglich ist - und zu der man lieber nicht Zutritt suchen sollte, ohne den "Rat" vorher um Einverständnis zu bitten. Im "Rat der Jünger Duins", der hier über die gemeinsamen Aktivitäten der Bruderschaft befindet, ist mehr als nur eine Kultgemeinschaft: er ist eine Institution von nicht zu unterschätzendem politischem Einfluss.

Die Bruderschaft der Waldläufer kämpft im Unterschied zu anderen Waffenbruderschaften (wie zum Beispiel den Kriegern) geschlossen **auf Seiten der STURMarmee**, von der sie am ehesten ihre Interessen vertreten sieht, da diese offensichtlich Wert auf ein Gleichgewicht zwischen den Kräften legt und danach strebt in Harmonie mit den Gottheiten und der Natur zu leben.

Aufgrund ihrer strengen Verhaltensregeln und den - vor allem im waldigen Gelände - überragenden Kampffähigkeiten zählen die Waldläufer zu den diszipliniertesten und mächtigsten Kriegern der STURMarmee, wenngleich sie sich weder durch starke Waffen, noch durch gute Rüstungen auszeichnen, sondern vielmehr durch wilde Entschlossenheit, Einigkeit und gezieltes, überlegtes Handeln.

Die folgende Übersetzung des oben bereits erwähnten Hymnus legt hauptsächlich Wert auf eine angemessene inhaltliche - ja beinahe wortwörtliche Übertragung. Weder das durchgängige Metrum, noch Stabreim oder die enorme klangmalerische Perfektion, die der Hymnus im Original hat, ließen sich nachbilden. Der Hymnus soll an dieser Stelle vorgestellt werden, um die Vorstellungen und Ideologie der Bruderschaft nachvollziehbar zu machen. Duin steht als angebetete Gottheit zugleich für die Ideale der Bruderschaft.

### **Lied von Duin dem Herrn des Waldes, dem Befreier der Wasser und dem Töter der Großen Schlange**

Dunklen Waldes erherrscht, kräftigen Weges schreitend - wendete hin Duin den Blick (*auch: erhob er sein Auge, Anm. d. Übers.*). Dunklen Weges leuchtend, geradheraus rasend währte er sich dem Feinde, zermalmte er den Erstgeborenen der Schlangen.

Duin, wendetest du dich dem Wall (*Ausgrenzungen, Anm. d. Übers.*) des Waldes zu. Duin, erstrittest du den Menschen fruchtbaren Raum, löstest du den Bann der Wilden (*gemeint ist hier: der Schlange*).

Hellen Geistes wählte er seinen Weg; ergriff er die Fackel des Lebens, nahm er auch das Schwert des Rechtes (*auch: der Zuversicht, Anm. d. Übers.*). Gehört hatte er die Not der Menschen; Schrecken der Nacht wissend, sehend die Wasser des Waldes.

Umringt hielt er, der Wall, der Erstgeborene der Schlangen, die Wasser. Hielt umsäumt er das Glück der Menschen mit dem Tod seiner Zähne. Hielt verborgen er die Fruchtbarkeit seiner Gebärerin, der Erde.

Duin, öffnestest du die verschlossenen Quellen der Wasser.  
Duin, zerschmettertest du ihn, der matt einst auf der Erde lag.

Entgegen wälzte sich er, der böse Herr der Wasser, dir, dem Gerechten (*Zuversichtlichen, Anm. d. Übers.*). Sie (*die Wasser, Anm. d. Übers.*) hielt er verschlossen. Dir entgegen spritzte das Gift seiner Zähne: er schlug nach dir mit der Wucht seines Rumpfes.

Hand- und fußlos kämpfend, hielt er nicht stand der Wucht deines Schlages. Die Haube gespreizt stehend, nahm er hin den bohrenden Stich deines Schwertes, entwand er dir die blitzende Klinge.

Zischend bedrängte er dich, der du dich zornestrunken auf ihn stürztest. Fast erlöschte das Feuer in der üblen Wolke seines Schnaubens. Und doch blindwütig bedrängtest du ihn allzu mächtig.

Duin, der du die Not Menschen beendetest,  
Duin, der du im Zweikampf errangst die Wasser und die Erde:  
du spültest aus dem Wald den Feind des Lebens fort.

Versuchte er doch dich zu überlisten, schlug er in seiner Heimtücke die Zähne gegen dich, so sahest du nur zu gut seine Täuschungen und führtest geradehin deine Faust gegen seinen Kopf. Vielfach auseinandergesprenkt war der Leib der großen Schlange von der Wucht deines Schlages. Zermalmt durch die Zerschmetterung, gesichtslos, ist er, dessen Feind Duin war.

Wie er dalag, ein geborstenes Rohr, gehen die Wasser über ihn, die er gefangen hielt. In das Dunkel legte er sich nieder, der selbst aus dem Dunkel kam. Hinweg sein Leib, hinweg sein Zorn gegen das Leben.

Befreitest du auch den Wald vom Dunkel, Duin, so wachst Du schließlich über ihm, über der Fruchtbarkeit seiner Wasser und teilst die fruchtbare Erde mit den Menschen; teilst du selbst den geheiligten Boden deines Waldes mit denen, die sich zu dir bekennen. So thronst du inmitten der hellen Wipfel.

Da du das Dunkel wegbar machtest und den Wall zerschmettertest, machtest du selbst ihn, den Wald, den hinter dem Wall Verborgenen, zum Freund derer, die dich preisen. Den Menschen allen gabst du einen Teil deines Raumes: nur soviel sollen sie nehmen, wie du ihnen zuteiltest.

Deinen Jüngern aber schenktest du die Dichte der Bäume, die Geflechte der Wurzeln, die wahrhafte Gnade deiner Gegenwart. Speise gibst du uns im Überfluss, machst uns zu Herren selbst der Schlangen (*wörtlich: der schwachen Söhne der Großen Schlange, Anm. d. Übers.*), aber auch zu Verbündeten der Tiere.

Duin, Herr des Waldes, der Du den Menschen mit Freundlichkeit begegnest: führe die dich fürchten und deinem Willen entsprechen. Besonnenheit sei uns zu eigen, deinen Weg zu gehen und deine Gaben zu bewahren; gerechter Zorn aber mache unsere Hand stark gegen alle, die deinen Namen gering achten.

Duin, unvergessen sind deine Taten, groß deine Gaben. Gepriesen seiest du, der du deinen Jüngern treu zur Seite stehst.

Waldläufer verdanken ihre besonderen Fähigkeiten der Attributkombination „**Macht Duins**“ (setzt sich zusammen aus dem abgerundeten Durchschnittswert von **Willenskraft** (Will) und **Intelligenz** (Int). Die Aktivierung von Fähigkeiten kostet **Fähigkeitspunkte** (FP) – i. d. R. soviel wie die Stufe der Fähigkeit ist. Jeder Waldläufer verfügt über **3 FP je Ausbildungsgrad**. Diese regenerieren komplett über Nacht.

Ausbildungsgrad	Malus/ Pflichten
<b>Kodex und allgemeine Eigenschaften</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ein Kampf muss offen geführt werden, kein Angriff gegen Schwächere (außer in Massenschlacht und bei Beleidigung etc.)</li> <li>▪ Diebstahl ist verboten</li> <li>▪ Anhängerschaft von Duin sowie Motivation „Ruhm und Ehre“ oder „Forschung und Abenteuer“ sind geboten</li> <li>▪ darf nicht sinnlos Tiere töten (für Eigenbedarf und bei Tierangriff erlaubt) und muss für Tierbruder im Kampf eintreten</li> <li>▪ muss sich nach Vorgaben und Aufträgen des "Rates der Jünger Duins" richten</li> <li>▪ Verwendung von Giften ist verboten; nur Gildenrüstungen dürfen verwendet werden</li> <li>▪ in Städten nur Hälfte der KP und FP sowie alle MW +1</li> </ul>
<b>I. Späher</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cha MW +2</li> <li>▪ Schaden durch Sph mal 1,5</li> </ul>
<b>II. Freund des Waldes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cha MW +2</li> <li>▪ normaler Schaden durch Sph +1W4 SP</li> </ul>
<b>III. Jünger des Waldes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cha MW +1</li> <li>▪ normaler Schaden durch Sph, Schutz durch Sph nur mit halber Wirkung</li> </ul>
<b>IV. Waldkrieger</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cha MW +1</li> <li>▪ positive Sph-Sprüche nur mit halber Wirkung</li> </ul>
<b>V. Waldläufer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ keine Metaphysik auf eigenen Körper erlaubt</li> <li>▪ Tragen von magischen Gegenständen (außer Waffen und Rüstzeug) verboten</li> <li>▪ keine Fernkampfaffen erlaubt</li> </ul>
<b>VI. Waldläuferfürst</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ keine Metaphysik auf eigenen Körper oder Hab und Gut erlaubt</li> <li>▪ Tragen von magischen Gegenständen (außer Waffen und Rüstzeug) verboten</li> <li>▪ keine Fernkampfaffen erlaubt</li> </ul>
<b>VII. Ratsherr</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ keine Metaphysik auf eigenen Körper oder Hab und Gut erlaubt</li> <li>▪ Tragen von magischen Gegenständen (außer Waffen und Rüstzeug) verboten</li> <li>▪ kein Fernkampf erlaubt</li> </ul>

	<b>Ausrüstung</b>	<b>Waffen</b> (mit Stä) MWan-SP-MWab	<b>Kampftechnik</b>	<b>Körperbeherrschung</b>	<b>Überlebensfähigkeit</b>	<b>Naturverbundenheit</b>	<b>Tierbruderschaft</b>	<b>Waldheiligkeit</b>
<b>I</b>	<b>Mulchhemd</b> -2 SP, o, r <b>Waldmantel</b> -1 SP, o, r, WT <b>1 Waffentrune I</b> (+ Einpassung)	<b>Jagddolch</b> (Klinge, 2 G) 4 – 7 – 8 – 1	<b>Kritischer Treffer</b> zusätzliche x SP bei MWmax= MWan +5: x= 3/ 6/ 9 (dauert 0 R; Ansage notwendig, bei Fehlversuch -1SP)	je Level eine Fähigkeit:  <b>Sprint</b> Zeitersparnis 1/8 / ¼ / ½ - max. 5 R	<b>Tiere ausweiden</b> getöteten Tieren können nützliche/ wertvolle/ erlesene Bestandteile entnommen werden	<b>Kräuterkenntnis</b> Standardkraut/ gewöhnliches WL-Kraut/ seltenes WL-Kraut (variable Dauer) (+ <i>Sammelbeutel f. 30 Kräuter, 1 G</i> )	<b>TB warnt vor Gefahr</b>  (+ <i>TBamulett</i> )	<b>Stille</b> ZP: in 1 m Umkreis wird Lärm reduziert für 20 R, Eigenschaden 4 LP
<b>II</b>	<b>Rindenrüstung</b> -3 SP, o, r, w <b>Borkenschild</b> s. Bronzeschild, o, r <b>Falkenring</b> 3x Flugfähigkeit f. 5R	<b>2 Falkenstoß</b> (Klinge, 2 G) 4 – 6 – 6 – 0, Stä, 2 bis 10 m	<b>Zweihändige Attacke</b> Kampf mit 2 Klingengewaffen MW an +1/ 0/ MWab +1 (dauert 0 R, für 3 R)	<b>Sprung</b> Weite: +1 m/ +2 m/ + 3 m; Höhe: +0,5 m/ 0,75 m/ 1 m	<b>Fallen erkennen</b> einfache/ normale/ komplexe Fallen werden erkannt und ggf. entschärft (Dauer: variabel) (+ <i>Entschärfwerkzeug</i> )	<b>Dressur</b> eines gezähmten Tieres: „Still!“/ einfache Befehle/ komplexe Befehle (variable Dauer)	<b>TB anlocken</b>	<b>Segen</b> ZP: Wil+1, Wid+1 je Erfolg f. 20 R, Eigenschaden 4 LP
<b>III</b>	<b>Borkenpanzer</b> -4 SP, o, r, w <b>Gildenring I</b> speichert 4FP + 4KP	<b>Wolfspranke</b> (Klinge, 3 G) 3 – 6 – 4 – 0	<b>Meditativer Kampf</b> MWan -1 für 1/ 3/ 5 Kampfrunde(n) (dauert 1 R)	<b>Athletik</b> Stä- oder Ges-Fähigkeit +1/+2/+3 (nicht Kampf)	<b>Erste Hilfe</b> +2LP/ +4LP/ +6LP (dauert 3 R, benötigt Verbandsmaterial) (+ <i>Verbandsmaterial</i> )	<b>Pflanzenfühlen</b> Erhalt vager Stimmungen/ vager Informationen von Pflanzen	<b>TB helfen in Notsituationen</b>	<b>Waldweisen</b> Kenntnis der Gesangstechnik und dreier Gesänge (+ <i>Instrument</i> )
<b>IV</b>	<b>Huornstiefel</b> Fortbewegung schneller, o, w, r <b>1 Waffentrune II</b>	<b>2 Adlerstoß</b> (Klinge, 3 G) 5 – 8 – 8 – 0, Stä, 2 bis 10 m	<b>Zweihändiger Ansturm</b> Kampf mit 2 Waffen, davon 1 Klinge - sonst s. 2hÄ Attacke	<b>Klettern</b> MW -1/ -2/ -3	<b>Wachsamkeit</b> Sinneswahrnehmung für 1h +1/+2/ +3	<b>Tiersprache verstehen</b> Erhalt einfacher Informationen von Tieren	<b>Reden mit TB</b>	<b>mentale Barriere</b> ZP: Wil+3 pro Erfolg f. 20 R, Eigenschaden 4 LP
<b>V</b>	<b>Huornhemd</b> -2 SP, Wid +2, o, w, r <b>Gildenring II</b> speichert 8FP + 8KP	<b>Bärenpranke</b> (Klinge, 4 G) 3 – 7 – 4 – 0	je Level eines: <b>Anrennen</b> Waffenwerte +1 - +2 - +1 - -2 <b>Kampfsprung</b> Waffenwerte +2 - +4 - +3 - -3 (dauert 0 R, dann 1 R keine Verteidigung möglich)	<b>Körperschutz</b> MWab -2/ -3/ -4 (außer gegen Waffen)	<b>Psychoschutz</b> MWab -2/ -3/ -4	<b>Baumfreund</b> Bäume unterstützen WL durch schnelles Wuchern/ Verbergen/ langsames Bewegen (dauert 5 R)	<b>Freundschaft</b> TB wird zum treuen Gefährten	<b>Fluch</b> ZP: alle MW +1 je Erfolg f. 20 R (MWab Wil 12), Eigenschaden 4 LP
<b>VI</b>	<b>Huornrüstung</b> -2 SP, Wid +2, Stä +1, o, w, r	<b>Geriefte Säbelzahn</b> (Klinge, 4 G) 10 – 6 – 6 – 1, bei T: Gegner hat für 4 R nur ½ Handlg./R		<b>Duins Zorn</b> Stä für Kampfdauer +1/ +2/ +3	<b>Duins Schutz</b> Wid für Kampfdauer +1/ +2/ +3	<b>Tiersprache sprechen</b> Kommunikation mit Tieren	<b>Verwandlung in TB</b> jederzeit Rückverwandlung möglich (dauert 5 R)	<b>Dornengrab</b> 1 Erfolg/ 2 Erfolge/ 2 Erfolge bei sofortiger Wirkung (dauert 3 R), Eigenschaden 6 LP
<b>VII</b>	<b>Huornpanzer</b> -2 SP, Wid +2, Stä +2, o, w, r	<b>Geheiligt Schwert</b> (Schwert, 1 R) 10 – 16 – 16 – 1, 2 hä; Erfolg: +3	<b>Wuchthieb</b> +1 W6 SP/ +1W6+3 SP/ +2W6 SP (dauert 0 R)	<b>Kombination</b> einmalig dürfen 2 Fähigkeiten pro R eingesetzt werden – kostet 7 FP + FP der höchsten Fähigkeit	<b>Antizipation</b> sieht wahrscheinliche Handlungen einer Person um 1 R/ 3 R/ 6 R voraus	nur eines wählbar: <b>Tiergestalt</b> oder <b>Pflanzengestalt</b> Verwandlung in kleines/ mittelgroßes Tier od. große Pflanze für max. 1'/ 10'/ 30' (dauert 5 R)	<b>Anführer des TB-Rudels o. ä.</b>	<b>Zauberschutz</b> MW 9: SW immun gegen Magie, Magieschaden f. 20 R (dauert 3 R) Eigenschaden 8 LP

TB = Tierbruder, o = organisch, w = wärmend, r = regenerierend, WT = Waldtarnung (sehen +3); MW 6: x=1; 9: x=2; 12: x=3 bzw. 6: x; 9: y; 12: z, wenn x/ y/ z - bzw.: MW 6: Erfolg, \*wenn gewählt