

Eingereichter Beitrag des

NSC - Contest 2007

Von Gatschmin

Hark Fredason



Hintergrund:

Hark wuchs bei seiner Mutter Freda in der Stadt Brindingfurt auf. Sein Vater war ein Ork gewesen, der sie beim Pilzsammeln überraschte. Seine Mutter floh als sie ihre Schwangerschaft bemerkte aus ihrem Dorf, fort in die etwas weiter entfernte Stadt. Sie wollte dadurch den anderen Dorfbewohnern entgehen, welche ihr die Schuld an der Schwangerschaft gaben.

Sie brachte das Kind im Armenviertel zur Welt und arbeitete als Putzfrau und Kellnerin im Gasthaus „Zum Keiler“. Seine ganze Kindheit hindurch musste Hark die Hänseleien und Schläge anderer Kinder ertragen. Dies änderte sich als er in die Pubertät kam und deutlich größer und stärker als seine früheren Peiniger wurde. Nicht nur konnte er ihnen jetzt eine Abreibung verpassen, seine Körperkräfte weckten auch die Aufmerksamkeit einer Jugendbande. Er schloss sich ihnen an. Zum Teil aus jugendlicher Rebellion, zum anderem um „Dazu zu gehören“. Um seiner Mutter zu helfen ihr Auskommen zu sichern, unternahm er Botengänge für den Kneipenbesitzer und half im Stall mit. Dadurch bekam er auch mit welche Gäste viel Geld hatten und in welchen Häusern es sich lohnen könnte einzusteigen. Seine Mutter versuchte ihn von den gefährlicheren Aktionen der Bande fernzuhalten, was ihr auch glücklicherweise gelang. Die Aktivitäten der Bande hatten begonnen sich im Laufe der Jahre zu ändern. Stahlen sie anfangs noch Brotleiber für die Eltern ärmerer Mitglieder, verlagerte man sich später auf Einbruch und den Verkauf der Beute. Zwei andere Mitglieder der Bande fanden sich bald wegen eines missglückten Raubüberfalls auf dem Weg in die Steinbrüche wieder. Als er das erfuhr, beschloss er sich lieber auf die Arbeit als Stallbursche zu konzentrieren. Auch wenn sie nur ein mageres Einkommen lieferte, genügte es doch zum Überleben.

Im Alter von 15 Jahren traf Hark dann ein schwerer Schicksalsschlag. Seine Mutter erkrankte an einem Fieber welches in der Stadt grassierte. Trotz Pflege durch Hark und seinem Freund Roderick, welcher Altardiener im Tempel des Olidammara war starb sie. Darüber das die besseren Pflegedienste und Heiltinkturen oft nur diejenigen erreichten welche Unsummen an Gold bezahlten, wurde Hark verbittert. Er beschloss künftig nicht mehr arm zu sein und nahm wieder Kontakt zu seiner alten Jugendbande auf. In der Folgezeit nahm er an mehreren Einbrüchen teil, wobei er auch einiges über das Öffnen von Schlössern erfuhr. Doch es hatten sich einige seiner alten Freunde verändert ohne das Hark dies wahrnahm. Als sie bei einem Einbruch vom Hausdiener überrascht wurden, schlug ihr Anführer diesen nieder. Leider war der alte Mann nicht nur bewusstlos sonder verstarb später.

In der Folge wurde eine Belohnung ausgeschrieben und die Stadtwache kam ihnen langsam näher. Man beschloss sich nachts am Hafen zu treffen und gemeinsam die Stadt durch die Kanalisation zu verlassen. Als sich Hark dem Treffpunkt näherte hörte er Waffenklirren und Geschrei. Die Stadtwachen hatten seine Freunde umzingelt und machten diese nieder. Hark verbarg sich in einer Seitengasse. Was er dann anhören musste lies ihn fast Rot sehen vor Zorn. Er hörte die Stimme ihres Anführers Tomas, während dieser die Belohnung von 50 GM einstrich. Dieser bedauerte das man den brutalen Halb-Ork nicht habe fangen können welcher den armen alten Mann erschlagen habe.

Als Tomas nach Hause ging folgte Hark ihm. Kurz vor seiner Haustüre griff er ihn aus dem Hinterhalt an und schlug ihn rasend vor Zorn zusammen. Kurz bevor er ihn umbrachte bekam er sich noch in den Griff. Er nahm dem blutüberströmten Thomas alle Wertgegenstände ab und machte dass er fort kam. Seither schlägt er sich durch Gelegenheitsarbeiten und kleinere Gaunereien durch. Dazu zählen Botendienste, Schuldeneintreiben und gelegentlich das Einbrechen in den Laden eines Kaufmanns.

Name: Hark Fredason
Klasse: Schurke 2
Alter: 17
Gesinnung: Neutral
Setting: universell

TP: 12

Attribut	Wert	Modifikator
ST	16	+3
GE	11	0
KO	14	+2
IN	11	0
WE	13	+1
CH	9	-1

Initiative: +0
G.AB: +1

REF: +3
WILL: +1
ZÄH: +2

Fertigkeiten:

Beruf (Stallbursche): 2 Ränge
Einschüchtern: 4 Ränge
Entdecken: 2 Ränge
Lauschen: 2 Ränge
Leise bewegen: 4 Ränge
Mechanismus ausschalten: 3 Ränge
Motiv erkennen: 4 Ränge
Schätzen: 3 Ränge
Schlösser öffnen: 3 Ränge
Suchen: 3 Ränge
Fingerfertigkeit: 4 Ränge
Verstecken: 2 Ränge
Wissen (Lokales): 4 Ränge

Talente:

Wachsamkeit
Hinterhältiger Angriff +1w6
Fallen finden
Entrinnen

Ausrüstung:

1 beschlagene Lederrüstung
1 Keule
1 Dolch
1 Leichte Armbrust
1 Satz Diebeswerkzeug
1 Trank Leichte Wunden heilen
Gold: 36 GM