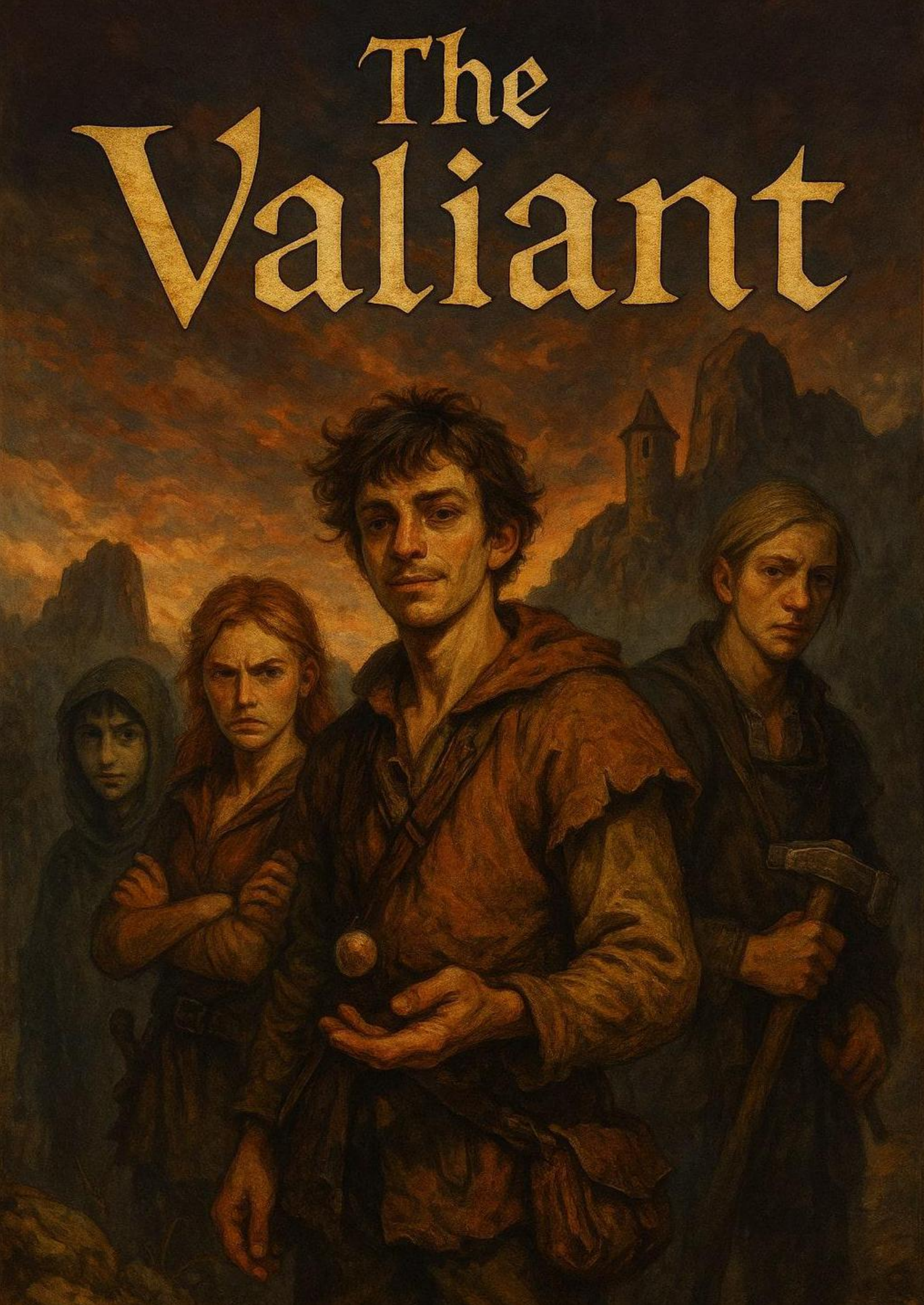
The Valiant



Willkommen in Thamys Hollow

Ihr seid keine Fremden. Ihr kennt euch, seit ihr laufen konntet. Ihr seid zusammen aufgewachsen, habt euch geprügelt, gelacht, Geheimnisse geteilt und euch gegenseitig durch die dunklen Nächte der Kindheit begleitet. Jetzt, als junge Erwachsene, verbindet euch mehr als nur Erinnerungen: Es ist ein stilles Band aus Loyalität, Liebe und all den Dingen, die nie ausgesprochen werden mussten.

Euer Zuhause ist Thamys Hollow, ein abgelegenes Dorf in einem windigen Tal zwischen den Südausläufern des Dornwaldes und den ersten kargen Anstiegen der Hohlen Grate. Die Felder sind hart, der Boden steinig und das Leben oft schlicht und schwer. Doch das Dorf hält zusammen, wie es das schon seit Generationen tut. Man kennt einander. Jeder kennt jeden Namen, jedes Lachen, jede Schuld. Fremde verirren sich selten hierher, und wenn doch, bleiben sie nicht lang.

Die Umgebung ist wild. Im Osten ragen die finsteren Tannen des Dornwaldes wie drohende Finger in den Himmel. Es heißt, dort leben Dinge, die besser ungestört bleiben. Im Westen beginnen die steinernen Hänge, die sich irgendwann in den Hohlen Grat erheben - eine schroffe, wettergegerbte Bergkette, von der man sagt, sie sei der Rücken des Drachen selbst. Dorthin schaut man nicht gern. Und wenn doch, dann nur bei Nacht.

Die Geschichten, die euch als Kinder erzählt wurden, sind zahlreich. Von Flammen am Himmel. Von uralten Wesen, die tief unter den Bergen schlafen. Von einem Pakt, den niemand gebrochen hat - und den niemand mehr so recht versteht. Doch was bleibt, ist das Ritual: Alle sieben Jahre wird ein Mädchen geopfert, um das Dorf zu schützen. Man redet nicht viel darüber. Es ist einfach so. Immer schon gewesen.

Ihr alle habt eure Kindheit mit Maréa verbracht. Sie war nie das lauteste oder das wildeste Kind, aber sie war das Herz. Sie brachte euch zusammen, hielt Streitigkeiten klein, wusste immer, wo ihr wart, wenn ihr selbst es nicht wusstet. Ob beim Fischen, beim Versteckspiel in den Ruinen oder bei heimlichen Ausflügen zum alten Glockenturm: Maréa war der rote Faden, der euch alle verband. Manche von euch liebten sie, andere sahen in ihr eine Schwester, eine Seelenfreundin oder einfach nur den Menschen, der immer da war, wenn es zählt.

Jetzt ist sie weg.

Entführt vom Glauben, gebunden von einem Versprechen, das keiner von euch je gegeben hat. Und während das Dorf seine Riten stillschweigend vollzieht, habt ihr beschlossen, dass es reicht. Dass niemand sie retten wird, wenn nicht ihr.

Was hinter dem Dornwald liegt, kennt ihr nur aus alten Liedern, aus getuschelten Gesprächen und den Schauermärchen am Herdfeuer. Aber das spielt keine Rolle mehr. Denn eure Schritte führen jetzt dorthin. Und was immer euch erwartet - ihr werdet es gemeinsam herausfinden.

Die Menschen von Thamys Hollow und Umgebung

Die Oberen des Dorfes

Paktwahrer Eldrin - Der wortkarge, knochige Greis mit der pergamentenen Stimme ist das älteste lebende Mitglied der Dorfgemeinschaft. Niemand weiß, wie alt er wirklich ist, aber er kennt jeden Namen, jede Linie. Er hütet die Schriftrolle des Paktes, lebt in der Turmstube über dem Versammlungshaus und spricht nur, wenn es sein muss. Kinder fürchten ihn, Erwachsene respektieren ihn.

Arenya, die Erste Weberin - Offiziell nur das Oberhaupt der Webergilde, inoffiziell die Stimme der Frauen und eine gefürchtete Strippenzieherin im Dorf. Mit ihrer kalten Höflichkeit und dem durchdringenden Blick hat sie schon viele Entscheidungen gelenkt. Sie ist eine der treibenden Kräfte hinter der Einhaltung des Rituals.

Brandr Tholl, Dorfhauptmann - Ein breitschultriger Mann mit wettergegerbtem Gesicht und einer Stimme wie Donner. Er befehligt die wenigen Wachen des Dorfes und ist ein treuer Bewahrer der Ordnung. Manche nennen ihn gerecht, andere einen Hund der Ältesten. Sein Sohn ist einer der Spielkameraden von früher.

Meister Durnek, der Schmied - Der einzige wirkliche Handwerker von Gewicht im Dorf. Sein Wort hat Gewicht, auch wenn er es selten einsetzt. Durnek ist wortkarg, aber nicht dumm. Es heißt, seine Hände haben schon Schwerter für andere Dörfer geschmiedet, bevor er sich hier niederließ. Sein Schmiedehaus steht immer offen für die Jugend.

Die Familien und Nachbarn

Vara, die Bäckerin - Herzlich, rund, und stets mit Mehlstaub überzogen. Sie weiß alles, was im Dorf vor sich geht, und verteilt Klatsch wie frisches Brot. Sie hat für jedes der Kinder einmal die Tränen getrocknet. Heute weint sie selbst.

Larik, der Hirtenjunge - Halb Erwachsener, halb Kind. Einer der Jüngeren, der nie wirklich dazugehörte, aber immer dabei war. Schaut zu den anderen auf. Trägt immer einen alten Dolch bei sich, den ihm niemand geschenkt haben will.

Brenna und Torvil, Maréas Eltern - Brenna ist still geworden, seit ihre Tochter gewählt wurde. Früher lächelte sie viel. Torvil trinkt wieder. Früher war er der beste Zimmermann des Dorfes. Jetzt sitzt er vor dem leeren Tisch und murmelt von Drachen.

Die Gleichaltrigen

Joran, Sohn des Hauptmanns - Ehemals einer von euch, jetzt distanziert, seit er seinem Vater in die Pflicht treten will. Wirkt unsicher, wenn er alleine ist. Vermeidet eure Blicke.

Elli, die Flinke - Kess, schnell, spöttisch. Immer barfuß, immer mit einem Taschenmesser bewaffnet. Sie hat nie verziehen, dass sie nicht mehr Teil eures Kreises war. Hat vielleicht ein schlechtes Gewissen. Vielleicht auch Neid.

Der Rest der Welt

Der Einsiedler Tarth - Lebt allein in einer umgestürzten Steinhalle am Waldrand. Redet mit Tieren. Trinkt mit Geistern. War früher vielleicht ein Jäger, vielleicht ein Soldat. Vielleicht auch nur ein Lügner. Man sagt, er kenne den Weg zu Orten, die kein Kind betreten sollte.

Die "Frau im Nebel" - Niemand weiß, ob sie real ist. Eine alte Gestalt mit langem Schleier, die manchmal an der Grenze zwischen Dorf und Wald gesehen wird. Die Alten sagen, sie sei eine Seherin. Die Jungen sagen, sie sei der Tod.

Die Waldleute - Schattenhafte Gestalten, von denen man nur nachts spricht. Sollen tief im Dornwald leben, zwischen Baumruinen und verfallenen Tempeln. Ihre Stimmen klingen wie Wind durch hohles Holz. Angeblich nehmen sie nichts, was man freiwillig gibt - und alles, was man versteckt.

Der Drache - Oder was auch immer er ist. Niemand hat ihn gesehen. Aber der Berg glüht manchmal in der Nacht. Und manchmal fliegen keine Vögel mehr am Himmel, bevor ein dunkler Schatten über das Tal hinwegweht.

Maréa

Alter: 18 Jahre

Man sagt, Maréa sei das Herz des Dorfes gewesen. Nicht, weil sie die Lauteste war, oder die Klügste, oder die Schönste - obwohl viele das auch behaupten würden. Sondern weil sie die Fähigkeit hatte, Menschen zusammenzubringen, ohne es je zu erzwingen. Wo sie ging, folgte keine Aufmerksamkeit, sondern Verbindung. Streit wurde kleiner, Worte fanden ihr Ziel, und Kinder, die nicht miteinander spielen wollten, taten es dann doch. Sie war das unsichtbare Band, das die Jugend des Dorfes um sich schlang, leise, warm und ehrlich.

Maréa hat dunkles, gewelltes Haar, das sie selten offen trug. Ihre Augen sind von einem weichen Grau, das im Licht fast silbern wirkt. Ihre Haut ist hell, ihre Bewegungen ruhig, aber nie zögerlich. Sie redete nicht viel, aber wenn sie sprach, hörte man zu. Ihre Stimme war wie Wasser: manchmal kaum zu hören, aber immer da, wenn es darauf ankam. Sie half in der Webstube, sammelte Kräuter mit der alten Heilerin und konnte besser mit verletzten Tieren umgehen als jeder Erwachsene im Dorf.

Was niemand so recht weiß: Maréa schrieb. Heimlich. Kleine Gedichte, Lieder, Beobachtungen - in einem alten, geflickten Buch, das sie zwischen Steinen unter dem Glockenturm versteckte. Nur eine einzige Person aus der Gruppe hat je davon gewusst. Vielleicht ist es jetzt verloren. Vielleicht nicht.

Als sie zur Auserwählten erklärt wurde, wehrte sie sich nicht. Sie stellte keine Fragen. Sie weinte nicht. Sie sah jeden von euch an, als würde ihr Blick umarmen können. Als hätte sie es gewusst. Und als wollte sie euch sagen, dass alles gut sei.

Charakterkatalog

Alrik "der Fels" Alter: 19
Ein breitschultriger junger Mann mit groben Händen, großer Klappe und einem Herz, das größer ist, als er zugibt. Sohn eines Steinhauers, zieht er seit Jahren schwere Lasten durch die Felder, hat aber eine tiefe Zuneigung zu Tieren und eine heimliche Leidenschaft für Sagen und Legenden.

Bodenständiger Beschützer, heimlicher Romantiker.

Für Spieler:innen, die gerne den körperlich Starken mit verstecktem Gefühlsleben spielen. Ideal für ruhige Heldenfiguren mit großer Loyalität.

Alrika "die Felsin" Alter: 19
Eine breitschultrige junge Frau mit groben Händen, großer Klappe und einem Herz, das größer ist, als sie zugibt. Tochter eines Steinhauers, zieht sie seit Jahren schwere Lasten durch die Felder, hat aber eine tiefe Zuneigung zu Tieren und eine heimliche Leidenschaft für Sagen und Legenden.

Bodenständige Beschützerin, heimliche Romantikerin.

Für Spieler:innen, die gerne die körperlich Starke mit verstecktem Gefühlsleben spielen. Ideal für ruhige Heldinnenfiguren mit großer Loyalität.

Nida "die Stille" Alter: 16
Klein, blass, mit großen dunklen Augen, die mehr zu sehen scheinen als sie sollten. Tochter der alten Heilerin, schweigsam, aber nie abwesend. Manchmal ist sie dort, wo man sie nicht erwartet. Manchmal sagt sie Dinge, die niemand wissen sollte.

Nachdenkliche Beobachterin mit unheimlichem Gespür.

Für Spieler:innen, die subtile Magie, Intuition und geheimnisvolle Atmosphäre lieben. Eher leise Präsenz, aber mit innerem Gewicht.

Nido "der Stille" Alter: 16
Klein, blass, mit großen dunklen Augen, die mehr zu sehen scheinen als sie sollten. Sohn der alten Heilerin, schweigsam, aber nie abwesend. Manchmal ist er dort, wo man ihn nicht erwartet. Manchmal sagt er Dinge, die niemand wissen sollte.

Nachdenklicher Beobachter mit unheimlichem Gespür.

Für Spieler:innen, die subtile Magie, Intuition und geheimnisvolle Atmosphäre lieben. Eher leise Präsenz, aber mit innerem Gewich

Tomel "der Funke" Alter: 18
Schlank, unruhig, schnell mit Worten und Fingern. Der Sohn der Bäckerin war früher der König aller Streiche, ein Jongleur mit Problemen und ein Meister darin, sich aus jeder Patsche zu reden. Hinter seinem Grinsen steckt aber mehr, als er zeigt.

Charmanter Unruhestifter, mit gutem Herz unter der Oberfläche.

Für Spieler:innen, die soziale Rollen, Tricks, Intrigen und Herz-Schmerz spielen wollen. Zwischen Komik und Tragik wandelbar.

Tomela "die Funke" Alter: 18
Schlank, unruhig, schnell mit Worten und Fingern. Die Tochter der Bäckerin war früher die Königin aller Streiche, eine Jongleurin mit Problemen und eine Meisterin darin, sich aus jeder Patsche zu reden. Hinter ihrem Grinsen steckt aber mehr, als sie zeigt.

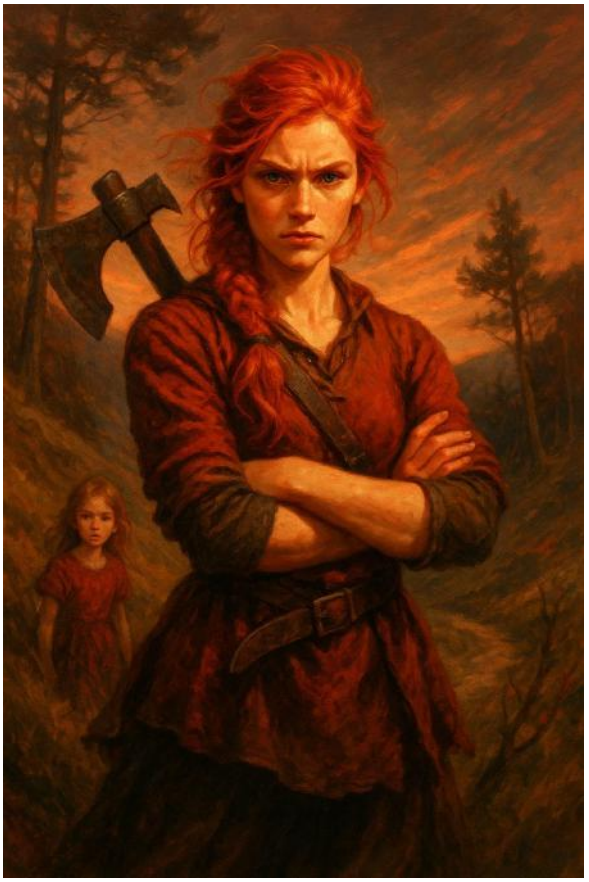
Charmante Unruhestifterin, mit gutem Herz unter der Oberfläche.

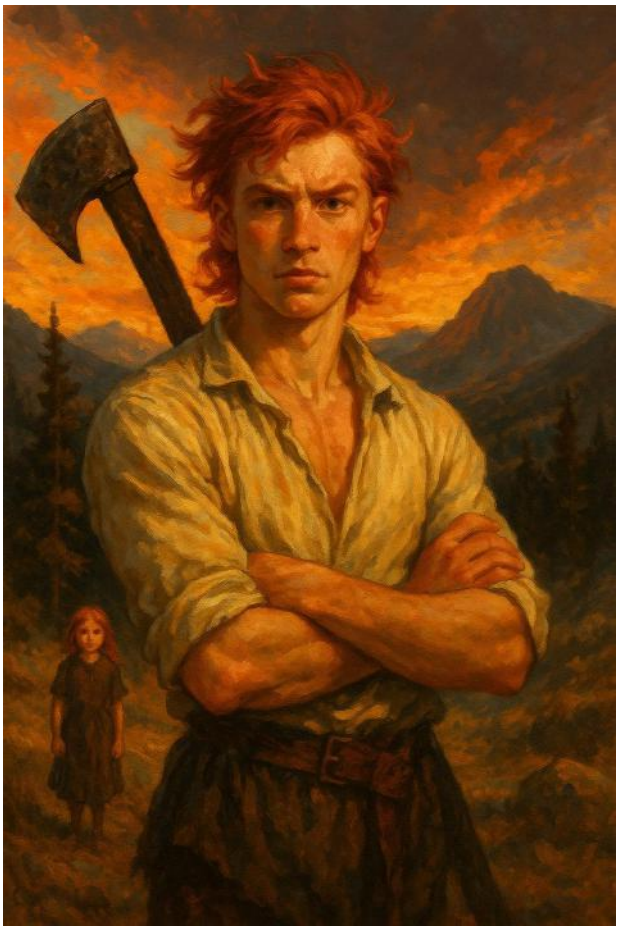
Für Spieler:innen, die soziale Rollen, Tricks, Intrigen und Herz-Schmerz spielen wollen. Zwischen Komik und Tragik wandelbar.

Leya "die Flamme" Alter: 18
Rothaarig, stolz, mit blitzenden Augen und einer Stimme, die sogar Erwachsene zum Schweigen bringt. Tochter eines verstorbenen Holzfällers, lebt allein mit ihrer kleinen Schwester. Sie ist klug, wütend, leidenschaftlich - und oft am Rande des Weggehens.

Starke Anführerin mit loderndem Temperament.

Für Spieler:innen, die gerne impulsiv, emotional und führend agieren. Ideal für dramatische Entwicklungen und moralische Konflikte.





Leyon "die Flamme" Alter: 18
Rothaarig, stolz, mit blitzenden Augen und einer Stimme, die sogar Erwachsene zum Schweigen bringt. Sohn eines verstorbenen Holzfällers, lebt allein mit seiner kleinen Schwester. Er ist klug, wütend, leidenschaftlich - und oft am Rande des Weggehens.

Starker Anführer mit loderndem Temperament.

Für Spieler:innen, die gerne impulsiv, emotional und führend agieren. Ideal für dramatische Entwicklungen und moralische Konflikte.

Rigo "der Zweifler" Alter: 19
Groß gewachsen, nachdenklich, mit einem ständigen Ausdruck, als wäre er nie ganz sicher, was richtig ist. Der Sohn eines schweigsamen Schmieds, mit geschickten Händen und einem Herzen, das Frieden will, wo andere kämpfen.

Innerlich zerrissener Realist, mit starker moralischer Tiefe.

Für Spieler:innen, die gerne ethische Fragen stellen, Verantwortung schultern und mit sich selbst ringen.

Riga "die Zweiflerin" Alter: 19
Groß gewachsen, nachdenklich, mit einem ständigen Ausdruck, als wäre sie nie ganz sicher, was richtig ist. Die Tochter eines schweigsamen Schmieds, mit geschickten Händen und einem Herzen, das Frieden will, wo andere kämpfen.

Innerlich zerrissene Realistin, mit starker moralischer Tiefe.

Für Spieler:innen, die gerne ethische Fragen stellen, Verantwortung schultern und mit sich selbst ringen.

Fenna "die Feder" Alter: 17
Zierlich, schnell, mit scharfer Zunge und noch schärferem Blick. Tochter einer Weberin, liebt Geschichten, Kartenspiele und Geheimnisse. Sie kennt die Trampelpfade im Wald und hat eine Karte des Dorfes unter ihrem Bett.

Listige Späherin, klug und neugierig.

Für Spieler:innen, die gern erkunden, Informationen sammeln und immer einen Schritt voraus sein wollen.

Fenn "die Feder" Alter: 17
Zierlich, schnell, mit scharfer Zunge und noch schärferem Blick. Sohn einer Weberin, liebt Geschichten, Kartenspiele und Geheimnisse. Er kennt die Trampelpfade im Wald und hat eine Karte des Dorfes unter seinem Bett.

Listiger Späher, klug und neugierig.

Für Spieler:innen, die gern erkunden, Informationen sammeln und immer einen Schritt voraus sein wollen.

Brann "der Treue" Alter: 20
Breit, bärtig, mit warmem Lachen und starker Schulter. Wuchs mit Maréa auf wie ein Bruder, vielleicht mehr, vielleicht nicht. Ist der Älteste der Gruppe und manchmal ihr Gewissen. Seine Eltern sind alt, seine Entscheidungen schwer.

Sanfter Riese, Fels in der Brandung.

Für Spieler:innen, die das Herz der Gruppe sein wollen. Ideal für loyale Charaktere, die andere schützen und zusammenhalten.

Branna "die Treue" Alter: 20
Breit, mit warmem Lachen und starker Schulter. Wuchs mit Maréa auf wie eine Schwester, vielleicht mehr, vielleicht nicht. Ist die Älteste der Gruppe und manchmal ihr Gewissen. Ihre Eltern sind alt, ihre Entscheidungen schwer.

Sanfte Riesenfigur, Fels in der Brandung.

Für Spieler:innen, die das Herz der Gruppe sein wollen. Ideal für loyale Charaktere, die andere schützen und zusammenhalten.

„Die schaut manchmal, als wüsste sie, wie alles ausgeht. Und manchmal… glaub ich, sie weiß es wirklich."
— Branna, beim Marsch durch den Aschenwald

Silja
Die kleine Schwester

In einem Dorf wie Thamys Hollow gibt es kaum Geheimnisse – aber Silja ist eines. Neun Jahre alt, Tochter einer längst verstorbenen Mutter, kleine Schwester von Leyon bzw. Leya, und eine jener Figuren, die immer irgendwo am Rand auftaucht, aber nie ganz aus dem Blickfeld verschwindet. Sie sagt wenig, aber wenn sie etwas sagt, hört man hin. Selbst die Alten, selbst die Tiere.

Sie läuft oft barfuß, trägt ein zu großes Hemd, dessen Ärmel längst ausgeleiert sind, und eine selbstgeknotete Kette aus Knöpfen und Draht. In ihrer Schürze raschelt es stets verdächtig – niemand weiß, ob sie Beeren, Knochen, oder Geheimnisse sammelt. Manchmal sieht man sie auf einem Baum sitzen und mit sich selbst flüstern. Oder mit Dingen, die niemand sonst sehen kann.

Trotz ihres Alters behandelt sie kaum jemand wie ein „Kind". Sie ist zu still, zu aufmerksam, zu… alt. Als wäre sie durch einen Spalt gefallen und mit einem Stück Wissen zurückgekehrt, das sie eigentlich nicht haben dürfte.

Und sie war Maréas Schatten. Keine der Älteren war ihr so nah wie Silja. Maréa hat ihr das Lesen beigebracht, ihr Geschichten erzählt, sie beschützt – und manchmal mit ihr verschwunden, stundenlang, ohne Spuren zu hinterlassen. Seit Maréa weg ist, spricht Silja kaum noch. Aber ihr Blick ist entschlossener. Oder gefährlicher.

Die anderen Kinder des Dorfes gehen ihr aus dem Weg. Nicht aus Angst. Aus Respekt. Oder weil sie einmal etwas gesagt hat, das zu wahr war.

Was ihr wisst:

- Silja ist Leyon/Leyas kleine Schwester. Sie wohnt mit ihm/ihr in einem der letzten Häuser am Rand von Thamys.
- Sie liebt Geschichten, sammelt Wörter wie andere Blumen.
- Maréa war ihr ganzes Herz. Manche sagen, sie sei seit deren Fortgang nicht mehr ganz dieselbe.
- Sie hat ein Notizbuch, das sie nie aus der Hand gibt. Es ist mit Fäden gebunden und voller Symbole.
- Silja kennt Wege, die nicht auf Karten stehen. Und manchmal weiß sie Dinge, bevor sie geschehen.

Gerüchte über Silja:

- Sie spricht mit Toten. Oder mit Dingen, die noch nicht geboren sind.
- Sie hat einen Schutzgeist, der nur bei Neumond sichtbar wird.
- Sie kennt den wahren Namen des Drachen.

Für euch ist sie ein Teil eurer kleinen Welt – ein leiser, aber unerschütterlicher Faden im Gewebe eurer Vergangenheit. Und vielleicht… ein Schlüssel zu etwas viel Größerem.