

Die Wipfelgilme

„Seht dort auf dem Baum, ist das nicht eine Gestalt die sich elfengleich von Ast zu Ast, von Zweig zu Zweig bewegt? Wahrlich, dies muß ein Meister unter den Elben sein, der sich mit solcher Grazie und Geschwindigkeit auch unterhalb des Blätterdachs bewegt. Aber nein - seht nur - dies wundersame Wesen ist viel kleiner, vielleicht nur einen Schritt, aber es ist auch kein Waldschrat, es hat vielmehr die Gestalt eines..... Ahh, es kommt auf uns zu!“

(Zoologe Freiherr Wilbur von Freigesingen)

Die Expedition des Freiherrn war der erste bestätigte Kontakt des zivilisierten Mittelreiches mit diesem eigenartigen Volk aus dem Nordosten.

Hintergrund

Eines der wenigen Völker die sich lange vor den neugierigen Augen der Mittelreicher verbergen konnten, sind die vier Stämme der Wipfelgilme. Die Population von rund 2300 lebt in den unzugänglichen Wäldern an den Hängen des Ehernen Schwertes, an dessen Rand es die Zivilisation erst vor wenigen Jahren verschlagen hat. Innerhalb der Stämme bestehen mehrere einflußreiche Gruppen, die das Zusammenleben regeln. Zum einen wäre der Ältestenrat zu nennen, dessen Aufgabe die Gerichtsbarkeit für alles mögliche ist. Als weiteres wäre die Stammesversammlung zu nennen, die sehr wichtige und vor allem die Gemeinschaft betreffende Fragen klärt und zuletzt der Bund der Helden, welche in der Sprache der Gilme Gols genannt werden, die als Berater allen ihr Wissen zur Verfügung stellen und auch den Unterricht der Jungen übernehmen. Diese Gols sind meist Meister in einem bestimmten Talent, vom Gol des Bogens, der mit seinem Kurzbogen auf 100 Schritt einen Peraineapfel spaltet, oder der Gol der Ohren, der sogar einen Hamster unter 3 Spann Erde hört, ist alles vorhanden. Ein weiterer wichtiger Punkt ist der hohe Respekt, den die Wipfelgilme der Natur und dem Leben entgegen bringen. Sie verehren das Leben als göttliche Macht und den Elementarherren des Humus als Gott, der über diese göttliche Macht Wache hält. In ihrem Kampf für das Leben sind die Gilme teilweise schon fanatisch, ihre Schamanen gehen sogar soweit, dass sie kein Fleisch mehr essen, keine Felle mehr tragen und auch sonst den Schaden, den sie der Natur zufügen gering halten.

Die Rolle der Wipfelgilme

Im Spiel sollte den Gilme die Rolle eines schelmischen, leicht magiebegabten, teilweise sehr weltfremden Waldgeschöpfs eingeräumt werden. Sie sind ständig, aber auch wirklich ständig, zu irgendwelchem Schabernack aufgelegt, was sie auch sehr schnell in deftige Probleme stürzen kann. Zum Beispiel wenn sie einen Zwerg mit duftenden Ölen einreiben oder sogar einem Krieger sein Schwert an den höchsten Ast eines Baumes binden. Doch wenn sie einem ihr Vertrauen geschenkt haben und mit einer Person Freundschaft schließen, würden sie alles tun um diese Freundschaft aufrecht zu erhalten (allerdings nur solange die Freundschaft auch erwidert wird!!). Man sollte sich aber aus demselben Grund einen Gilm nicht zum Feind machen, da das wipfelgilmsche Nachtragen schon beinahe sprichwörtlich ist. Man sollt also nie einen Wipfelgilm verärgern oder versuchen ihn auszunutzen, er findet auch nach Jahren immer eine Möglichkeit sich zu rächen. Man denke nur zurück an den armen Abenteurer, der plötzlich

mitte auf einem Ball in Gareth sein Beinkleid verlor und nackt vor all den kreischenden Damen stand, weil er drei Jahre zuvor einen Gilm bestahl. Ihre geringe Größe gleichen sie durch bestimmte Talente und ihre Magiebegabung wieder aus. So können Wipfelgilme, auch bis in extreme Höhen, besonders gut klettern. Dennoch haben sie fast höllische Angst vor dem Rücken von Pferden, die sie zwar als Tiere mögen, allerdings nie diese „enorme“ Höhe besteigen würden!

Sie sind auch sehr begabt was den Gebrauch des Kurzbogens und der Handhabung der Dolche angeht, jedoch sind metallene Waffen nur selten bei ihnen zu finden. Ihre Magiebegabung setzen sie wie die Elfen intuitiv ein, das Wissen von Thesys und den astralen Zusammenhängen ist ihnen meist fremd. Da die Wipfelgilme das Leben als das oberste Gut verehren, schlagen sie kein lebendes Holz, schießen nie Tiere über ihren Bedarf und auch nicht wenn sie nicht fast alles davon verwerten können, wie das Fell, Fleisch und Knochen.

Zitate

„War ich das etwa?“

„Der sieht ja aus wie eine Salzarele auf Landgang!“

„Huhuhuhuhuhuhuh.....war das wieder komisch!“

„NEEEEEIIIIINN..... ich will nicht auf das Pferd!“

„Du, der sieht ja aus wie eine Blechdose!“

„Suchst du wohl etwas? Hihihih!“

„Ich sagte: Du tötest das Tier NICHT!“

Kleidung und Waffen

Ähnlich den Jägern und den Elfen achten Wipfelgilme sehr auf den praktischen Nutzen ihrer Kleidung und ihrer Waffen in der Natur. Deshalb und auch weil den Gilmen der Gebrauch und vor allem das tragen von Metallen Unwohlsein verursacht, sind sie meist in Gewänder aus Leder oder Pflanzenfasern gehüllt. Zu ihren Waffen zählen vor allem der Bogen und kurze Speere. Aber seit kurzer Zeit auch Dolche und Messer mit Holzgriff, was meist das einzige nichtmagische Metall ist, das diese Wesen besitzen. Man wird auch kaum einen Gilm sehen, der eine Axt schwingt oder sich mit einem Zweihänder abmüht.

Besonderheiten

Die Angst vor Pferden, die Abneigung gegen Metall (selbst Gold) und eine oftmals ungesunde Weltfremdheit sind die eine Sache. Der Humor, die Freundschaft und der allgemeine Einsatz für das Leben und die Natur eine andere. Geld gibt der Gilm meist schnell wieder aus und kauft dafür andere Gegenstände des täglichen Gebrauchs oder besonders schöne Edelsteine. Als Gläubige die nicht die Zwölfgötter sondern den Elementarherren des Humus als obersten Herrscher des Lebens anbeten, scheuen sie sich davor einem anderen Lebewesen zu schaden wenn es nicht zur Erhaltung des eigenen dient.

Ausgestaltung der Talente

Je nachdem bei welchem Gol der Wipfelgilm gelernt hat, ist auch sein Meistertalent bestimmt. Doch meist haben sie es noch in keinem der Talente zur Meisterschaft gebracht und versuchen nun durch weite Reisen ihren Ruhm und ihren Platz im Bund der Helden zu erlangen.

Die Wipfelgilme

Werte zum generieren eines Wipfelgilmes	
Kampftechniken	
Raufen	0
Boxen	3
Hruruzat	-7
Ringern	-3
Äxte - Beile	-5
Messer - Dolche	6
Infanteriewaffen	-5
Linkshändig	3
Kettenwaffen	-7
Peitsche	-3
Scharfe Hieb Waffen	-2
Schwerter	-7
Speere und Stäbe	-2
Stichwaffen	-3
Stumpfe Hieb Waffen	0
Zweihänder	-7
Lanzenreiten	-7
Schußwaffen	5
Wurfwaffen	1
Schleuder	3
Körperliche Talente	
Akrobatik	5
Fliegen	-2
Gaukeleien	4
Klettern	6
Körperbeherrschung	5
Reiten	-5
Schleichen	5
Schwimmen	0
Selbstbeherrschung	3
Sich Verstecken	5
Tanzen	-5
Zechen	-3
Gesellschafts Talente	
Bekehren/Überzeugen	-3
Betören	-4
Etikette	-7
Feilschen	-4
Gassenwissen	-5
Lehren	0
Lügen	0
Menschenkenntnis	-1
Schätzen	0
Sich Verkleiden	1
Naturtalente	
Fährten suchen	6
Fallen stellen	4
Fesseln/Entfesseln	0
Fischen/Angeln	1
Pflanzenkunde	5
Orientierung	1
Tierkunde	5
Wettervorhersage	0
Wildnisleben	6
Wissenstalente	
Alchimie	-5
Alte Sprachen	0
Geographie	0
Geschichtswissen	-4
Götter und Kulte	2
Kriegskunst	-5
Lesen/Schreiben	-3
Magiekunde	-5

Mechanik	0
Rechnen	-3
Rechtskunde	-6
Sprachen Kennen	1
Staatskunst	-6
Sternkunde	1
Handwerk	
Abrichten	5
Boote Fahren	-2
Fahrzeug lenken	-7
Falschspiel	-2
HK, Gift	6
HK, Krankheiten	2
HK, Seele	-2
HK, Wunden	6
Holzbearbeitung	3
Kochen	-1
Lederarbeiten	5
Malen/Zeichnen	-5
Musizieren	2
Schneidern	-2
Schlösser Knacken	-7
Singen	4
Taschendiebstahl	-7
Töpfern	-1
Intuitive Begabungen	
Gefahreninstinkt	5
Glücksspiel	-4
Prophezeien	-2
Sinnenschärfe	5
Stimmen Imitieren	5

Der Wipfelgilm bei Spielbeginn

Vorraussetzungen:

Intuition:	10+
Gewandtheit:	13
Körperkraft:	9
Höhenangst:	4-
Raumangst:	5+
Neugier:	5+

Stammesherkunft, Stand der Eltern:

1-9	10-14	15-18	19-20
Ochad	Brokh	Chreb	Chosh

Da keine Stände bei den Wipfelgilmen bestehen, ist dies auch nicht von Bedeutung. Das Startkapital besteht aus W3 Dukaten.

Haarfarbe:

1-5	6-16	17-19	20
schwarz	braun	dunkel-blond	albino

Körpergröße:

80+W20 (81-100 cm)

Gewicht:

Größe/2 - W20

Lebensenergie: 20

Astralenergie: W6+5

Anzahl der Schelmensprüche: W3+1

Steigerungsversuche: 30