

Biribosch der Unsterbliche

hinterlistiger Rattlinganführer mit unzähligen Beinamen

„Erst schnüffelte nur eine Handvoll Rattlinge auf unserem Hof umher, doch einige Tage später überfiel uns eine ganze Horde von diesen Rattenschwänzen. Das gesamte Korn und alle Schweine haben die Biester uns geraubt, selbst das Hähnchen der kleinen Irma haben sie mit sich genommen.“

—der selenische Bauer Terbin Eichengrund zu seinem Lehnsherrn

Wenn man in einem dragoreischen Landstrich von vermehrten Rattlingüberfällen hört, dann steckt in vielen Fällen der selbsternannte Oberhäuptling aller Rattlinge, *Biribosch* (Rattling, *976 LZ, graues Fell, leichter Bauchansatz), dahinter. Seit seiner Flucht aus den Laboren von Nuum zieht Biribosch von Rattlingstamm zu Rattlingstamm und schafft es oft in kürzester Zeit, sich mit gekonnten Worten und lockenden Versprechen zum Anführer dieser Sippen aufzuschwingen. Zum Leidwesen der Banden lässt sich Biribosch von seiner eigenen Gier nach Macht und Gold sehr leicht blenden und so enden die meisten seiner Pläne mit der Zerschlagung seiner Untergebenen – doch Biribosch hat zu diesem Zeitpunkt meist schon das Weite gesucht, ist er doch der geborene Opportunist mit einem Gespür für die Flucht zur rechten Zeit.

Hintergrund

Biriboschs Leben begann wie das vieler Rattlinge in den Kanalisationen einer der größeren Städte, in seinem Fall *Nuum* im Meralischen Städtebund. Dies änderte sich jedoch schlagartig, als der Magier *Codarn Sangos* (Mensch, *927 LZ, ernster Forscher, markante Augenbrauen) auf Biribosch aufmerksam wurde und ihn, mehr oder weniger freiwillig, zu seinem Laborgehilfen machte. Der junge Rattling half dem Magier bei allerhand arkanen Experimenten und musste selbst häufiger als Versuchsobjekt herhalten. Im Laufe der Jahre veränderten diese Experimente Biribosch und seine Sicht der Dinge. Er bemerkte, dass sich für ihn gewisse Zusammenhänge einfacher erschlossen und dass er immer mehr Worte verstand, die sein Meister zu den anderen Magiern sprach. Er spürte, dass er nicht mehr wie die einfachen Rattlinge war, sondern nun bereit wäre, selbst sein Schicksal in die Hand zu nehmen.

Eines Abends bot sich für Biribosch eine günstige Gelegenheit und er beschloss kurzerhand, diese zu ergreifen. Es gelang ihm, einige kleinere Explosionen mit Hilfe von verschiedenen Alchemika zu verursachen, die für genug Ablenkung sorgten, um aus dem Labor fliehen zu können.

Getrieben von der Gier nach Macht und Annehmlichkeiten schloss sich Biribosch kurze Zeit später einer kleinen Rattlingbande im südlichen Selenia an. Durch schmeichelnde Worte erlangte er das Vertrauen des Anführers und konnte sich recht schnell zur rechten Hand des Häuptlings aufschwingen. Auf diesem Posten war es eine Aufgabe

Biriboschs, mögliche Überfälle zu planen. Die ersten von ihm geplanten Raubzüge waren auch sehr erfolgreich und die Sippe konnte sich einen bescheidenen Hort zusammenstellen. Dann jedoch führte ein von Biribosch geplanter Überfall direkt ein von selenischen Rittern abgehaltenes Turnier nahe eines abseits gelegenen Gutshofes. Nicht ein einziger der ausgesandten Rattlinge überlebte die Auseinandersetzung mit den Rittern.

Biribosch, der natürlich wusste, wohin er seinen Häuptling schickte, nutzte die Gunst der Stunde und übernahm die Führung der verbliebenen Bande. Die erste Zeit verbrachte er damit, sich neue pompöse Titel für sich zu überlegen und seine Untergebenen auf kleinere Raubzüge zu schicken. Jedoch wuchs auch mit jeder dieser Plünderungen der Unmut der Selenier in der Umgebung. Kurzerhand beschlossen einige lokale Ritter, den umtriebigen Rattlingen den Garaus zu machen. Noch während die panischen Rattlinge von Milizen und Waffenknechten erschlagen wurden, erkannte Biribosch eine weitere Stärke in sich: Das Gespür für den richtigen Zeitpunkt zur Flucht.

Motivation

Biribosch ist ein egozentrischer und manipulierender Charakter, der zwar andere Rattlinge anführen will, aber keine tiefere Bindung mit den Mitgliedern seiner Sippe eingeht. So wundert es nicht, dass er jeden seiner Untergebenen opfern würde, wenn er sich selbst einen Vorteil dadurch verspräche.

Biribosch weiß jedoch auch, dass er das angenehme Leben mit gefüllter Speisekammer und allerlei Gold und Geschmeide, das er in Nuum kennenlernen durfte, nur führen kann, wenn er eben jene Rattlinge dazu bringt, ihn als ihren Anführer zu akzeptieren. Der Umstand, dass kleine Gruppen Rattlinge meist nicht als Bedrohung angesehen werden, bringt Biribosch dazu, immer wieder kleine Sippen und streunende Rattlinggruppen zu suchen und in seine eigene große Bande zu integrieren (sofern diese nicht gerade mal wieder selbst zerschlagen wurde). Denn wo ein einzelner Rattling belächelt wird, wird eine Horde Rattlinge ge-



fürchtet. Biriboschs Streben gilt aber nicht nur dem Luxus, nein, auch das Verlangen nach Macht ist etwas, das Biribosch immer wieder antreibt weitere Unternehmungen zu planen und weitere klangvolle Titel für sich zu erfinden.

Er träumt davon selbst einmal der Herrscher über ein Imperium der Rattlinge zu werden und sein Volk so über die anderen Rassen zu erheben. Kein Rattling würde jemals wieder als Plage oder Ungeziefer bezeichnet werden. Das er selbst dabei immer wieder über seine hochtrabenden Pläne stolpert und so von vorne anfangen muss, nimmt er als neuen Ansporn – lernt aber nur wenig aus solchen Fehlschlägen.

Ziele

- ☞ Da Biribosch annimmt, dass Masse gleich Macht ist, versucht er so viele Rattlinge wie möglich um sich zu scharen und so irgendwann ein Rattlingkönigreich zu erschaffen.
- ☞ Biribosch besitzt viele selbsterdachte Titel, wie: „Der Bezwinger von Nuum“, „Heroe der Gelbzahn-Schlacht“ oder „Hochkönig allen Rattenlebens“ und eines seiner persönlichen Ziele ist es, abseits seiner eigenen Sippe als mächtiger Herrscher bekannt zu werden. Hierfür nimmt er auch immer wieder Barden und Geschichtenerzähler gefangen, um sie mit Geschichten über seine Taten zu „erfreuen“ – in der Hoffnung, diese wären dann beeindruckt und würden seine Taten weiter verbreiten.
- ☞ Da schlechte Zeiten immer wieder kommen und Biribosch nicht an diesen leiden möchte, treibt er seine Untergebenen an, so viel Nahrung und Schätze wie möglich zu sammeln. Er achtet dabei eifersüchtig darauf, dass ihm stets der größte Teil zugehört wird, ist er doch auf seinen Bauchansatz außerordentlich stolz.
- ☞ Insgeheim sucht Biribosch immer noch nach einer Möglichkeit, sich für die Jahre voller Schmach und Pein an Codarn Sangos zu rächen. Regelmäßig schickt er deswegen kleine Truppen seiner Rattlinge nach Nuum, mit dem Auftrag, ihm den Kopf des Magiers zu bringen. Jedoch war bisher jedes dieser Unterfangen (erwartbar) erfolglos.

Ressourcen und Mittel

Biribosch verfügt durch seine für einen Rattling erstaunlich hohe Sozialkompetenz über eine Vielzahl von Rattlingen, die jedem seiner Worte gehorchen und die Worte ihres Königs nie offen anzweifeln würden.

Die Rattlinge

Seine derzeitige Rattlingbande umfasst mehrere Dutzend Mitglieder, die meist in kleinen Gruppen auf Raubzügen oder Erkundungen unterwegs sind. Ein Großteil seiner Untergebenen ist schlecht ausgebildet und unterscheidet sich nicht von anderen Rattlingen (siehe *Splintermond: Die Regeln* S. 275). Die Wenigen, in denen Biribosch Potential sieht, werden recht schnell zu seiner Leibgarde erhoben. Diese Rattlinge haben das Privileg, von den meisten riskanten Raubzügen verschont zu werden und die beste Ausrüstung aus dem Hort zu erhalten. Jedoch sieht Biribosch in ihnen nur eine weitere Art Notfallplan: Er plant seine Leibgarde als lebendes Schild zu benutzen, um sich so im Falle eines Falles Zeit zu verschaffen, schnell verschwinden zu können.

Es wundert also nicht, dass sich die Besetzung seiner Leibgarde von Zeit zu Zeit ändert, auch wenn sich die Mitglieder von ihren Fähigkeiten nicht groß unterscheiden.

Biriboschs Leibgarde

GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	8	6	4	22	1	18	14

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	12	1W6	5	4-1W6	Stumpf
Kriegsbeil	12	1W10+3	9	4-1W6	–

Typus: Humanoider

Monstergrad: 2 / 1

Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 10, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 11, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 9, Schutzmagie 7

Zauber: Schutz I: Alarm, Magische Rüstung

Meisterschaften: Hieb Waffen (I: Umreißen)

Merkmale: Dämmerlicht, Feigling

Beute: Kriegsbeil (8 Lunare)

Das Braunpelzsippen-Zepter

Jeder Rattling aus seinem Gefolge würde Biriboschs Zepter als Symbol seiner Macht und Quelle seiner Unantastbarkeit beschreiben – denn so wurde es ihnen vom selbsternannten Oberhauptling eingebläut. Das Zepter ist ein aus Midstader Eichenholz bestehender Stab, der mit einer Schnitzerei in Form eines Rattlingkopfs verziert ist. Einige Talismane, Münzen und sonstiger Tand wurden mit Lederbändern am Griff des Zepters befestigt und dienen im Grunde nur dazu, diesen einfachen Holzknüppel imposanter erscheinen zu lassen. Insgeheim hofft Biribosch aber auch, dass einige der Glücksbringer in der Tat übernatürliche Wirkung haben, wie er es den anderen Rattlingen erzählt.

Biribosch hat es sich zur Eigenart gemacht, das Zepter je nach aktuellem Sippennamen zu benennen, so ist der Name „Braunpelzsippen-Zepter“ nur einer von vielen. Woher das Zepter stammt sorgt immer wieder für Streitigkeiten unter den Rattlingen, denn Biribosch selbst erfindet immer wieder neue und noch epischere Geschichten darüber, wie er das Zepter bekommen oder gewonnen hat oder wie es entstand. Einmal war das Zepter ein Arm einer Dryade, die Biribosch mit eigenen Händen erschlug, ein anderes Mal war es das Horn eines Feenwesens aus dem feurigen Süden, das es Biribosch als Geschenk machte, da es erkannte wie mächtig er sei. In Wahrheit jedoch ist das Zepter schlicht ein Magierstab aus Nuum, den Biribosch seinem alten Meister geklaut hat – sehr zu dessen Missfallen.

Das Zepter dient, ohne dass sich Biribosch dessen bewusst ist, als *Strukturgeber* mit einem Bonus in Höhe von 2 Punkten auf den *Geistigen Widerstand*. Darüber hinaus verleiht das Zepter einem Träger, der es als *Relikt* an sich gebunden hat (wie Biribosch es getan hat), die Stärke *Soziales Gespür*.

Biriboschs goldene Zunge

Der Rattlinghäuptling mag egoistisch und selbstverliebt sein, aber er weiß, wie er seine Gefolgsleute zu immer neuen Taten anspornt. In den Jahren die Biribosch in Nuum verbrachte, lernte er mit süßen Worten seine Ziele zu erreichen. Einmal war es ein freundliches Wort zu einer Magd um ein Stück Brot zu bekommen, ein anderes Mal konnte er mit unterwürfigem Verhalten den Schlägen seines Meisters entgehen. Biribosch entwickelte unbewusst eine eigene Verhandlungstechnik, die aus guter Beobachtung des Gegenübers, überlegt gewählten Worten und subtiler Beherrschungsmagie besteht, um das zu bekommen, was er will. Er selbst beschreibt sein Können gern mit „seiner goldenen Zunge“ und wird auch nicht müde, in jeder passenden und unpassenden Situation auf sie zu schwören oder sich mit Beinamen wie „Meister der wohligen Worte“ oder „Sprachrohr des Glücks“ zu bezeichnen.

Sollte Biribosch einmal jemanden nicht überreden können, dann liegt das in seinen Augen natürlich nicht an ihm, sondern daran, dass die andere Person entweder von den Göttern verflucht wurde, dunkle Hexerei betreibt oder schlicht im Bund mit Codarn Sangos steht.

Vorgehen

Die vielen Fehlschläge, die Biribosch bisher hinnehmen musste, haben ihn, wenn es um sein eigenes Leben geht, durchaus vorsichtig und verschroben werden lassen. Bevor er größere Raubzüge plant, lässt er Späher die Umgebung sondieren und einschätzen, wie groß der Widerstand am Zielort werden könnte und schickt dann nachts einzelne Rattlingtrupps in die ausgedehnteren Ortschaften. Jedoch sorgt es Biribosch nicht unbedingt, wenn mal einer der Späher oder sogar ein ganzer Trupp nicht wieder auftaucht, im Zweifel schickt er beim nächsten Mal die doppelte Menge an Rattlingen. Denn in seinen Augen ist nur ein Leben wirklich wertvoll und schützenswert: das eigene.

Sollte sich das Glück jedoch einmal gegen Biribosch und seine Bande wenden, zieht er es vor, seine

Rattlinge in den Kampf zu treiben oder anderweitig für Ablenkung zu sorgen, um dann selbst möglichst heimlich zu verschwinden. Er setzt dann vor allem auf seine zahlreichen falschen Schatzhorte, die im Grunde nur aus für ihn nutzlosem Plunder bestehen und die Aufmerksamkeit der Feinde auf sich lenken sollen. Sollte Biribosch seine aktuelle Rattlingbande verloren haben, zieht er von seinem ehemaligen Herrschaftsgebiet in den nächstgelegenen Landstrich und begibt sich auf die Suche nach neuen Anhängern. In der Regel benutzt Biribosch dann einen noch eindrucksvolleren Beinamen als vorher.

Sollte er einmal in echte Lebensgefahr geraten und keinen Ausweg mehr sehen, wird er sich ergeben und so tun, als sei er nur eine arme Marionette anderer viel hinterhältigerer Rattlinge gewesen – angereichert mit herzerweichenden Geschichten über die Misshandlungen, die er in Nuum erdulden musste. Niemals aber würde Biribosch bis zum Tode kämpfen.

Verbändete und Feinde

☉ Biribosch mag zwar nicht als großer Schrecken in Dragorea bekannt sein, aber der Ruf als Landplage eilt ihm voraus. Viele niedere Adelige und Dorfvorsteher sehen ihn als Ärgernis an und haben bereits in einigen Regionen Selenias, Midstads und des Städtebunds ein geringes Kopfgeld auf ihn ausgesetzt. Oft ist die Belohnung dabei jedoch nur auf einen seiner Beinamen eingesetzt, ahnen doch nur wenige Dragoreer, dass ein einzelner Rattling hinter den vielen Geschichten über kleinere Landplagen steckt.

☉ Gerüchte über den Rattwald bereiten Biribosch derweil eigenes Unbehagen. Immer wieder hört er Geschichten über die schlangenhafte Naga-Zauberin *Risskir* (siehe *Splittermond: Die Welt* S. 61), die von den dortigen Rattlingen als Göttin angebetet wird. Auch wenn Biribosch bisher nur überschaubare Erfolge vorzuweisen hat, sieht er in ihr eine Rivalin um den Platz als rechtmäßiger Herrscher aller Rattlinge. Risskir selbst weiß vermutlich nicht einmal um die Existenz Biriboschs und selbst wenn, ist anzunehmen, dass sie Biribosch nicht als ernstzunehmenden Konkurrenten sehen würde.

☉ Biriboschs auserwählter Erzfeind jedoch ist sein ehemaliger Meister, Codarn Sangos. Biribosch hält es dem Magier heute noch nach, dass er ihn all die Jahre in den Laboren in Nuum gequält und als Versuchsobjekt missbraucht hat (und noch mehr wurmt ihn der Gedanke, dass Codarn dieser Hass völlig egal sein dürfte). In seinem Verlangen nach Rache, schickt er immer wieder kleine Rattlinggruppen nach Nuum mit dem Auftrag ihm den Kopf von Sangos zu bringen. Leider sind Biriboschs Beschreibungen nicht die genauesten (sehen doch alle Menschen aus Rattlingsicht gleich aus) und so sind schon einige wenige Zauberadepten und andere Robenträger in Nuum kopflos aufgefunden worden – während noch mehr Rattlinge einfach völlig gescheitert sind und in der Magierstadt ihr Leben gelassen haben. Biribosch hält jeden einzelnen abgeschlagenen Kopf jedoch für eine geschickte Finte seines ehemaligen Meisters. Magister Codarn Sangos jedoch hat bis zum heutigen Tage nicht einmal mitbekommen, das Biribosch aus seinem Labor verschwand, war er doch nur einer von mehreren Versuchsrittlingen. Einzig der Verlust des Stabes ärgert ihn, auch wenn er keine Ahnung hat, wer ihn geklaut haben könnte.

☉ Den größten Hass auf Biribosch hegt wahrscheinlich die hübsche Rattlingin *Tschanniz* (Rattlingin, *969 LZ, drall, freches Mundwerk, zierliche Ohren) aus Aylantha, die den falschen Versprechungen des selbsternannten „Herrn aller Rattlinge“ glaubte und auch ihr Herz an ihn verlor. Als aber ihre Sippe zahlreiche Verluste hinnehmen musste, weil sie auf Biriboschs Geheiß hin den Sitz eines Forstmagnaten stürmen wollte, floh Biribosch als blinder Passager mit dem nächsten Schiff aus der Hafennetropole und ließ Tschanniz allein zurück. Mittlerweile veranstaltet sie in *Tschanniz' Hof*, ein großer Verschlag im Hafenviertel von Aylantha, Tierkämpfe, wo wilde Hähne, Wiesel und tollwütige Gnomenrinder gegeneinander antreten. Unter den vielen Besuchern, die um lächerlich hohe Einsätze wetten, erkundigt sie sich stets nach neuen Geschichten und Gerüchten über Biriboschs Verbleib, den sie „zerstückeln und ihren Tieren zum Fraß vorwerfen“ will. Daher wird sie auch nie müde, ziehende Abenteurer immer wieder aufs Neue auf mögliche Fährten von Biribosch anzusetzen – in der Hoffnung, sie mögen ihr den verhassten Liebhaber eines Tages zurückbringen. Ob Tschanniz ihn dann aber tatsächlich bestrafen oder sich sehnsüchtig in seine Arme werfen wird, kann sie beim besten Willen nicht beantworten.

Szenarioansätze

☞ In einem dragoreischen Dorf steht ein Fest zum Ende der Erntezeit an. Zu diesem Anlass wird nicht an Speis und Trank gespart und die Vorbereitungen laufen schon einige Tage vor der eigentlichen Feier. Doch immer wieder geschehen kleine Ungereimtheiten, hier fehlt es an Schinken, dort ist ein Hühnerstall aufgebrochen. Einige Dörfler wollen sogar des Nachts einige huschende Gestalten in den Schatten gesehen haben. Am Tag des Festes jedoch bricht plötzlich eine Horde aus Rattlingen über das Dorf herein und raubt alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Während dieser Unruhe werden nicht nur Vorräte und Wertsachen der Bürger gestohlen, auch eine uralte Reliquie des Dorfheiligen wird entwendet. Biribosch möchte diese heilige Statuette nutzen, um eine beeindruckende und ehrfurchtgebietende (und völlig ausgedachte) Zeremonie zu vollziehen, bei der er seinen Untergebenen seinen neuen und pompösen Titel verkünden wird. Es liegt nun an den Abenteurern, den Spuren der Rattlinge zu folgen und die Insignie wieder zu beschaffen.

☞ *Gorn Goldhammer* (Zwerg, *896 LZ, gutmütig, einäugig, Brandnarben im Gesicht) ist ein weit bekannter Schmied aus Westergrom, dem nachgesagt wird, Schmiedehandwerk und Magie unübertrefflich miteinander zu verbinden. Ein Waffenmeister aus Eisenbrann gab mehrere vortreffliche Waffen bei ihm in Auftrag und nach Fertigstellung wollte Gorn diese persönlich in Eisenbrann übergeben. Jedoch kamen der Zauberschmied und seine Ware nie bei seinem Auftraggeber an. Die Hinweise verdichten sich, dass Gorn noch vor der Grenze zum Mertalischen Städtebund abgefangen und in die Wildnis des südlichen Selenia entführt wurde. Für Biribosch war es ein reiner Glücksfall, den Zwerg bei einem alltäglichen Straßenüberfall aufgreifen zu können und er möchte den Zauberschmied dazu bringen, ihm eine prächtige, neue Krone zu schmieden. Jedoch weigert sich Gorn bisher beharrlich, auch nur ein Stück des halbverrosteten und schäbigen Eisens der Rattlinge zu schmieden. Erschwerend kommt hinzu, dass Biribosch zwar viele Sprachen spricht, jedoch kein einziges Wort auf Furato, der Sprache des Zwerges, kennt. Nun liegt es an den Abenteurern das Rattlingversteck ausfindig zu machen und Gorn aus der Gefangenschaft Biriboschs zu befreien oder vielleicht sogar zwischen den beiden zu vermitteln. Sollten dabei auch noch die in Auftrag gegebenen Waffen gefunden werden, würde ihnen eine Rückgabe des Wohlwollen des Waffenmeisters einbringen.

Werte

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
4	3	3	2	1	2	3	2

GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	10	5	18	21	1	14	17

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Zepter	11	1W6+2	7	7-1W6	Primitiv
Kurzbogen*	10	1W10+1	6	7-1W6	Durchdringung 1, Scharf 2, Zweihändig

*Reichweite: 20 m

Typus: Humanoider

Heldengrad: 1

Mondzeichen: Gunst des reichen Mannes (4 Splitterpunkte)

Fertigkeiten: Akrobatik 8, Anführen 12, Diplomatie 10, Entschlossenheit

9, Fingerfertigkeit 10, Heimlichkeit 12, Redegewandtheit 12, Wahrnehmung

8, Zähigkeit 4, Schattenmagie 8, Schicksalsmagie 11

Zauber: Schatten I: Katzenaugen, Schattenmantel; II: Schattenwand; Schicksal I: Segnung, Sechster Sinn; II: Leichtes Ziel

Meisterschaften: Anführen (I: Sammeln), Heimlichkeit (I: Schwerpunkt Verstecken, Überraschungsangriff I), Redegewandtheit (I: Ablenken), Schicksalsmagie (I: Vorahnung)

Stärken: Gesellig, Soziales Gespür

Merkmale: Dämmersicht, Feigling, Taktiker

Ressourcen: Kontakte 2 (Rattlinge in ganz Dragorea), Relikt 3 (Zepter)

Sprachen: Rattlingisch; Basargnomisch, Dragoreisch, Mertalisch, Vintial

Beute: Kurzbogen (8 L), Zepter Q4 (Strukturgeber GW+2, Legendäre Kraft Stärke [Soziales Gespür] 95 L)

