

Häuptling Großer Bär

Der Indianerhäuptling Großer Bär wurde 1873 in einer deutschen Zinnfigurenfabrik gegossen und bemalt. Zu Weihnachten wurde er an einen kleinen Jungen verschenkt, der zwei Jahre später in die USA auswanderte. Kurz nach der Ankunft in New York ging Großer Bär mit dem Koffer des Jungen im Hafen verloren, wo er von einer Mitarbeiterin eines Waisenhauses gefunden wurde. In den nächsten 70 Jahren, die er dort in der Spielzeugkiste verbrachte, verlor er einige Federn seines Kopfschmucks und seine Friedenspfeife. Außerdem verbog ihm ein Junge seinen Tomahawk. Ein Kind, das nach Kriegsende adoptiert wurde, stahl ihn aus der Spielzeugkiste und nahm ihn mit in sein neues zu Hause. Die nächsten Jahre schlummerte er auf dem Dachboden, bis Alfred ihn auf einer Auktion erstand, seinen Kopfputz ausbesserte, ihm eine neue Friedenspfeife anpasste und die abgeblätterte Farbe erneuerte.

Aussehen: 4 cm; prächtiger Federkopfschmuck; Fellmantel; bunt bemalt

Ausrüstung: Friedenspfeife, krummer Tomahawk

Spielwerte: Mut+3, Laufen+1, Technik-4

verfügbare Würfel

NIPAJIN

verbrauchte Würfel

Misaki, die Porzellanpuppe

Komatsu Misaki ist eine japanische Bijin-Porzellanpuppe von 1874. Das Mädchen Michiyo bekam sie von ihrem Vater und liebte sie über alles. Als ihre Freundin Chiaki todkrank wurde, schenkte Michiyo ihr die Puppe. Chiaki starb wenige Monate später, doch ihre Familie bewahrte die Puppe als Andenken auf, und ihr Bruder vererbte die Puppe Jahre später seinen Kindern. Misaki blieb im Familienbesitz und gelangte 1981 mit Sugita Junichiro, einem Nachfahren, in die USA und saß dort eine Weile in seinem Garagenbüro auf dem Schreibtisch. Als Junichiro von einer großen IT-Firma angeheuert wurde, verkaufte er fast alle seiner alten Sachen – auch die Puppe. Alfred fand sie auf einem Flohmarkt.

Komatsu Misaki erinnert sich an nichts von all dem, doch hat sich ihr sowohl der Schmerz eingeprägt, eine geliebte Person zu verlieren, als auch das Glück, einem Menschen ohne Hoffnung noch Freude zu bereiten.

Aussehen: 15 cm; zierlich, filigran bemaltes Porzellan, nicht mehr ganz sauberer Kimono mit bunten Pflanzen-Ornamenten

Ausrüstung: blauer Fächer

Spielwerte: Umgangsformen+2, Charisma+1, bruchfest-4

verfügbare Würfel

NIPAJIN

verbrauchte Würfel

Quicker, das Strohschwein

Quicker ist ein Strohschwein, welches von einem Bauern, der im Fron des Schenken von Osterwitz stand, für seine Tochter um Vierzehnhundert geflochten wurde. Diese schenkte es dem jüngsten Burgsprößling der Burg Hochosterwitz, als sie sein Kindermädchen wurde – und später seine Frau. Oft wurde es von Kind zu Kind innerhalb der Familie weitergereicht, bis es schließlich von einem amerikanischen GI, dessen Einheit eigentlich auf der Suche nach Nazigold war, mitgenommen wurde. Quicker lag einem Paket der Feldpost an seine Tochter bei und war sein letztes Lebenszeichen, bevor ihn eine Mine zerriss. Schließlich landete Quicker zur Reparatur bei Alfred. Quicker ist aufgrund seiner langen Beseelung etwas altklug und drückt sich gewählt höfisch aus.

Aussehen: 30 cm; aus Stroh geflochten, wovon vermutlich jede Faser mittlerweile einige Male erneuert wurde

Spielwerte: Wissen+2, Rennen+2, Geschick-1, Fingerfertigkeit-4

verfügbare Würfel

NIPAJIN

verbrauchte Würfel